

play zine

AROUND
THE TUBE:

SUPERBUTTERBUNS
Hleb & igre

BETA:

**WORLD OF
WARCRAFT
LEGION**

Goruća Legija,
po drugi put

IGRA MESECA:



REVIEW:

**UNCHARTED 4:
A THIEF'S END**

Odlazak legende

BIOSKOP:

**HARDCORE
HENRY & WARCRAFT**

Video igre na velikom platnu



BROJ 96 – JUN 2016.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:

Bojan Jovanović

REDAKCIJA:

Bojan Jovanović, Luka Komarovski, Stefan Starović

SARADNICI:

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

ART DIREKTOR/PRELOM:

Sava Marinčić

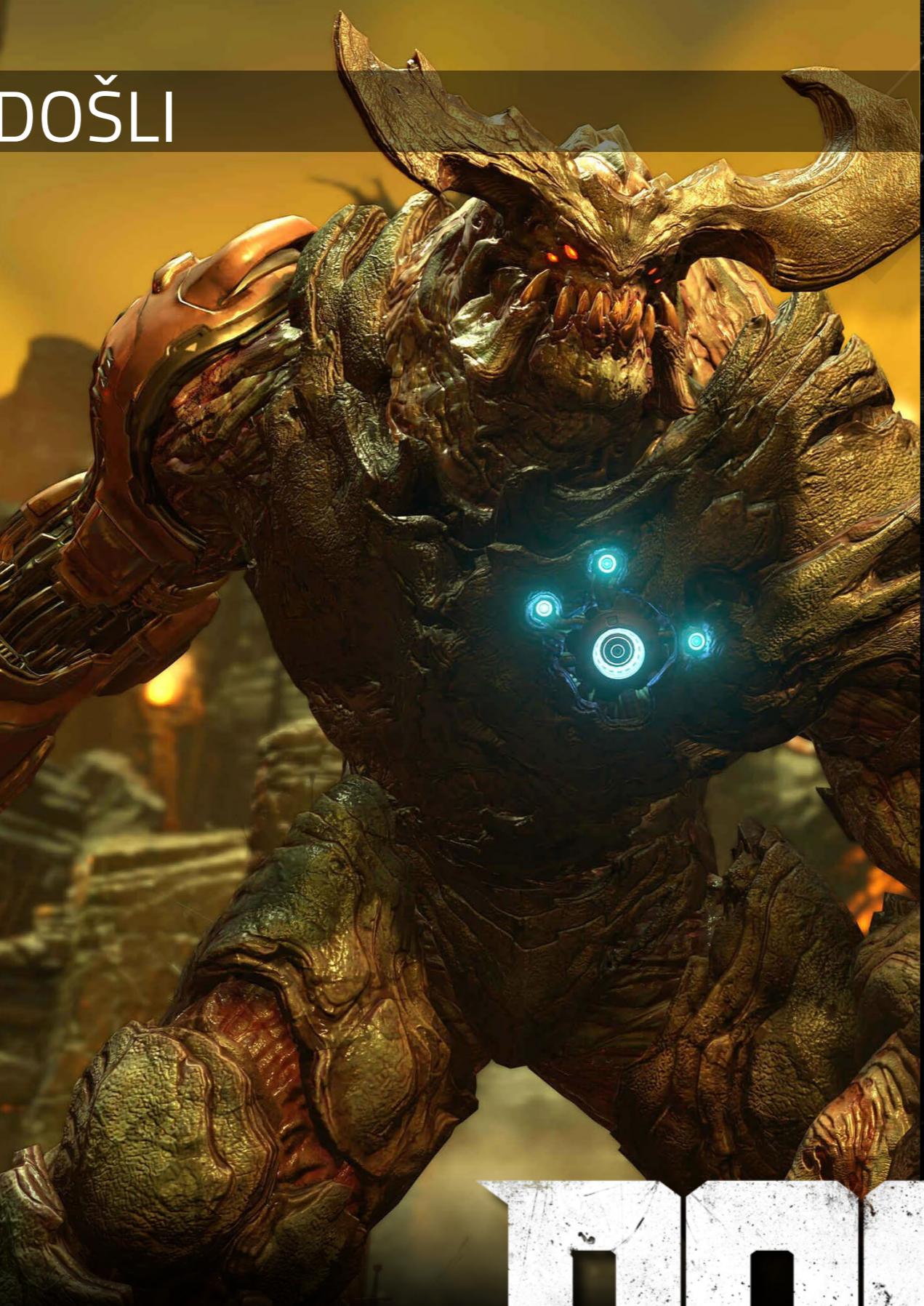
KONTAKT:

PLAY! magazine

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

Beograd | redakcija@play-zine.com

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



IGRA MESECA



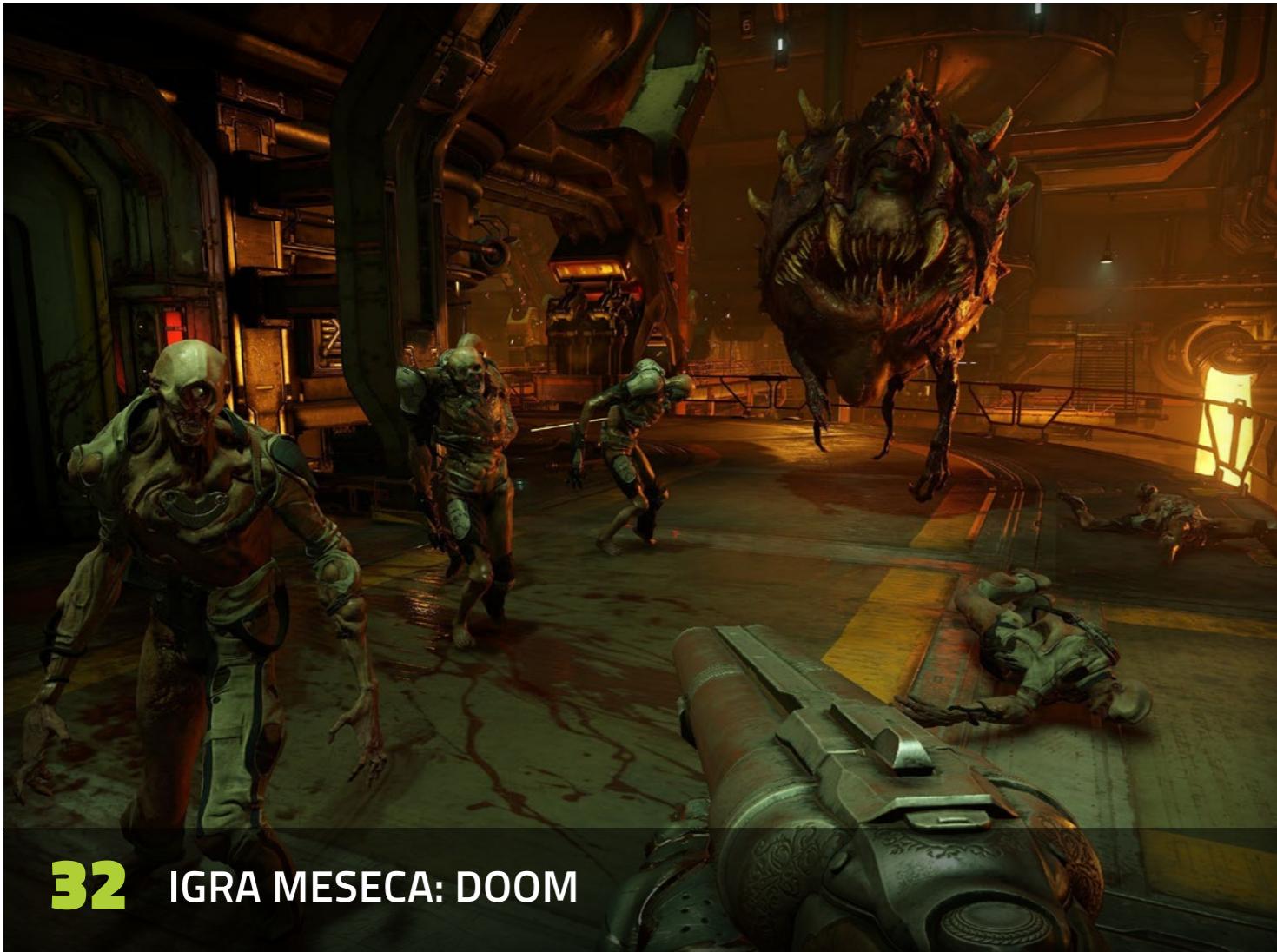
Pozdrav svima,

Da li se i vama čini kao da nas je Blizzard "izbombardovao" ovog meseca? Ne kažemo ništa loše, uvek je dobro videti da studio ne leži na lovorkama. Ali pobogu! Žar je sve moralo da bude u istom mesecu, pa gde će vam duša. Tako smo testirali betu World of Warcraft Legion, pa smo igrali Overwatch i na kraju gledali Warcraft film. I znate šta? Uživali smo u svakom minuti provedenom uz sva tri. Blizzard će nas stvarno razmaziti, naročito što sada predstoji čekanje za full izdanie WoW: Legion u kasnom avgustu.

Maj je bez sumnje bio izuzetan bogat mesec za gamere, doduše ne uvek vrhunskim igrama, ali je svake nedelje izlazila bar neka igra vredna pažњe. Zbog toga nam je bilo veoma teško da izaberemo igru koja će nositi laskavu titulu Igre meseca i šepuriti se na naslovnoj strani, ali DOOM je ipak odneo najviše simpatija u našoj redakciji kao igra od koje нико nije očekivao išta, a dobili smo jedan udar nostalгије koji nam je jako nedostajao. U stvari, kombo DOOM i Overwatch je postao praktično istovremena kupovina domaćih igrača. Prvi kao odličan singleplayer, a drugi kao multiplayer.

U bioskop smo otišli ne samo na Warcraft već i na Hardcore Henry. Sad se sigurno pitate kakve sad pa to veze ima sa igrama, a na to ćete naći odgovor u našem tekstu. Ukratko, ovaj neobični film je upravo ono što su neki očekivali od ekranizacija brojnih akcionih igara, a blesava ekipa iz Rusije je to uspela da upakuje sa mizernim budžetom i dve GoPro kamerice. Kad već pričamo o sinematičnim iskustvima, Uncharted 4 je spektakularno zaokružio priču o Nejtanu Drejku i bez pogovora je jedna od najlepših igara koje smo ikada videli. Kroz redakciju nam je prošlo i nekoliko zanimljivih komada hardvera za gamere ali i entuzijaste dubljenog džepa, a popričali smo i sa jednom virtualnom veknom hleba.

Posle ovog broja ćemo napraviti letnju pauzu i sa vama smo opet 1. septembra. Naravno, u međuvremenu ćemo na našem sajtu objavljivati recenzije igara i izveštaje sa sajmova, a i naš Youtube kanal će nastaviti sa "redovnim programom". Do tada okrenite sledeću stranu i pogledajte šta smo za vas spremili u 96. broju Play! Zine časopisa.



32 IGRA MESECA: DOOM



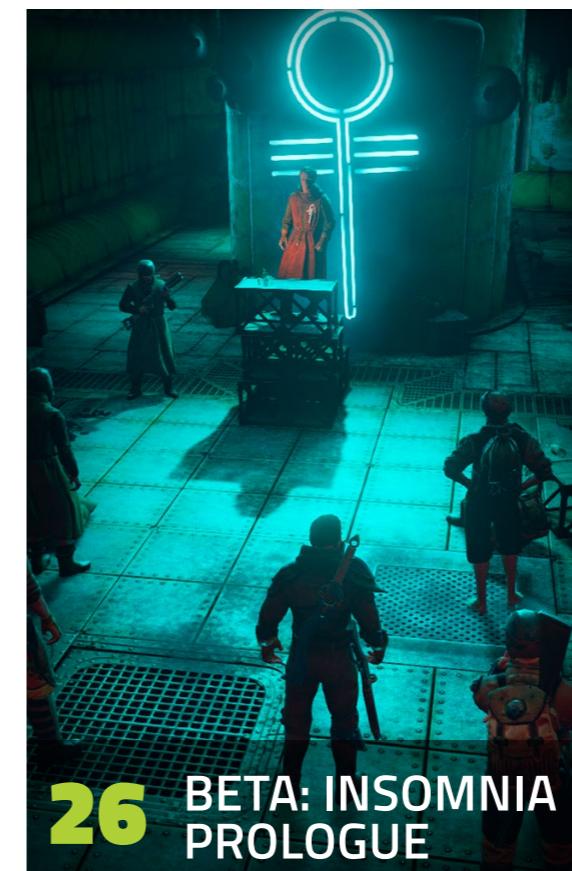
36 REVIEW: UNCHARTED 4



40 REVIEW: OVERWATCH



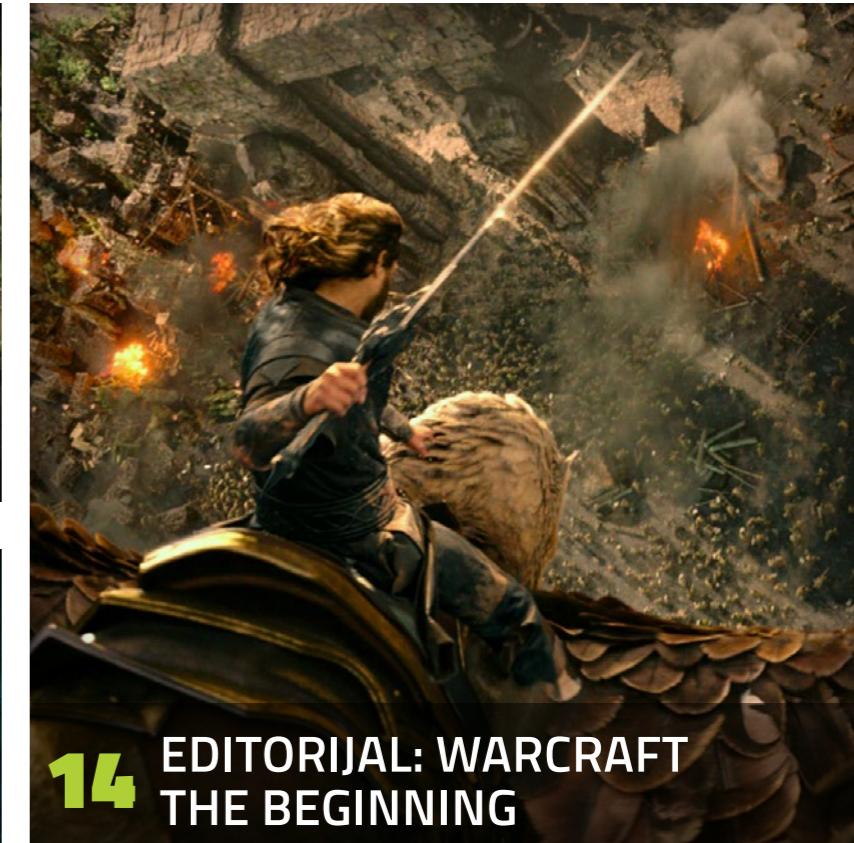
52 REVIEW:
ALIENATION



26 BETA: INSOMNIA
PROLOGUE



78 HARDWARE: KINGSTON
HYPERX CLOUD II



14 EDITORIJAL:
WARCRAFT
THE BEGINNING

Flash (vesti)
13th Page

EDITORIJAL: Warcraft The Beginning
EDITORIJAL: Hardcore Henry
BETA: World of Warcraft Legion
BETA: Paragon
BETA: Gang Beasts online
BETA: InSomnia Prologue
STEAM EARLY ACCESS: RWBY

DOOM
Uncharted 4
Overwatch
Stellaris
Hitman Episode 2 Sapienza
Battleborn
Alienation
Severed
Fragments of Him
Enter The Gungeon
Shadwen
Shadow Complex Remastered
Boss Monster
Duelyst
Cornerstone: Song of Tyrim
1979 Revolution
TMNT Mutants in Manhattan

MOBILE: Exploding Kittens

Around the Tube

HARDWARE
INTERVJU: HyperX

MODDING SCENA
HEARTHSTONE

6
13

14
16
18
22
24
26
30

32
36
40
44
48
50
52
54
56
58
60
62
64
66
68
70
72

74
76
78
86
88
90



KINGDOM COME: DELIVERANCE ODLOŽEN ZA 2017. GODINU

Warhorse Studios je objavio da nažalost moraju da odlože svoj ambiciozni RPG Kingdom Come: Deliverance za sledeću godinu. Ovo je drugo veliko pomeranje izlaska igre jer je prvobitno sa "leto 2016." pomerena za kraj ove godine. Kako navode iz studija, odluka je bila vrlo teška, ali

neophodna kako bi konačan proizvod bio na nivou kvaliteta koji žele. Još od svoje Kickstarter kampanje su praktično pod lupom fanova i samim tim odluka je morala pasti. Igra je inače vrlo ambiciozni projekat sa do sada neviđenom AI rutinom koja stvara živi svet gde svaki NPC "ide svojim poslom". Igra će inače izći za PC (Windows, Linux, Mac), Playstation 4 i Xbox One.

65% TWITCH GLEDALACA PRATI SAMO 4 IGRE

Francuska kompanija koja se bavi statistikom i analitikom vezanom za industriju video igara, Gameloco, prezentovala je najnovije istraživanje koje se bavilo Twitch striming platformom i njegovim gledalištem.

Ovo istraživanje je pokazalo da je po satu, 65% ukupnog Twitch auditorijuma gledalo samo četiri igre. To su League of Legends, Counter Strike: Global Offensive, Dota 2 i Heartstone. Ova četiri naslova su na ovim pozicijama od 2014 godine. Od Aprila 2015, gledajući samo deset najgledanijih igara na Twitchu, ove četiri igre su držale pažnju 79.8% gledališta.

Analizirajući gledanost svake igre, na osnovu mesečnih sati gledanja, League of Legends je porastao do 88 miliona sati praćenja u Aprilu 2016 sa 80 miliona u istom periodu lani. Counter Strike: Global Offensive igra je, za godinu dana, skoro duplirala gledanost, sa 39 miliona na 73 miliona. U istom periodu Dota 2 je nakupila 43 miliona sati, dok



je u prošloj godini gledana 31 milion sati. Heartstone je za godinu dana porastao sa 32 milion na 41 milion sati gledanja.



SYBERIA 3 IZLAZI U DECEMBRU

Posle četiri godine od originalne najave, Microids je otkrio da Syberia 3 izlazi ove godine i to 1. decembra.

Ponovo ćemo biti u ulozi Kejt Voker koja će se pridružiti nomadima Youkol iz prethodne igre u avanturi za koju autori tvrde da će biti do sada najopasnija ali i srceparajuća. Ovo je prva igra u serijalu koja će biti potpuno 3D, na igri naravno radi legendarni Benoa Sokal dok je za muziku zadužen Inon Zur čije smo partiture mogli da čujemo u Syberia 2 ali i u Dragon Age i Prince of Persia igrama. Ako je suditi po dosadašnjim igrama, spremite i maramice kada bude izšla.



MIRROR'S EDGE ĆE IMATI TV SERIJU

I dok nestrpljivo čekamo 9. jun da zaigramo dugo očekivani Mirror's Edge Catalyst, saznali smo da je studio Endemol (poznati pre svega po reality šou Veliki Brat) otkupio prava za izradu TV serije o avanturama Faith.

"Mirror's Edge je franšiza za globalnu TV publiku", predsednica Endemola je izjavila, dodajući da igra ima jakog ženskog protagonistu, strastvenu bazu fanova i da su Electronic Arts i DICE ostvarili veliki uspeh sa ovim brendom. Serija bi navodno trebalo da bude akciono orijentisana sa likovima koji se pojavljuju i u igrama, tako da se ne očekuje da studio "izmišlja toplu vodu". O produkciji serije studio ne želi trenutno ništa da otkriva. Mi se nadamo da će barem likovi ličiti na one iz igara.



WARLORDS OF DRAENOR JE SADA BESPLATAN ZA SVE WORLD OF WARCRAFT IGRACE

Poslednja WoW ekspanzija Warlords of Draenor je sredinom maja postala besplatna

za sve igrače, tj. deo je Battle chesta.

WoW malo pre tога uklonjen iz Battle.net prodavnice jer osnovna igra odmah ima agprejd na najnoviju verziju, a očekuje se i povlačenje svih primeraka iz prodavnica. Ukoliko ste kupili ovu ekspanziju a niste još aktivirali kod, potrebno je kontaktirati Blizzard. Doduše, boost na 90. nivo koji je dolazio u kutiji više ne važi i moraćete do toga da dođete "peške".

Prelazak Warlords of Draenor u besplatnu ekspanziju je očekivan, jer će ista biti u okviru besplatnog vaučera koji je dolazi uz kartu za prepremijeru Warcraft filma u domaćim bioskopima. Naime, prvih 10 hiljada gledalaca filma je u određenim bioskopima prilikom ulaska na prepremijeru filma dobilo vaučer kojim na Battle.netu mogu da aktiviraju World of Warcraft Battlechest sa svim ekspanzijama (uključujući i WoD) i 30 dana gratis igranja.



LAS VEGAS ZAINTERESOVAN ZA ESPORTS KLAĐENJE

a i dostupnost informacija oko eSports događaja nije toliko velika. Na sastanku je govorio i CEO Electronic Sports League Kreg Levin, koji je govorio o problematici nameštanja mečeva i dopinga. ESL je u Avgustu prošle godine potpisao peticiju zabranjenih supstanci koju održava Svetska Anti Doping Agencija, na kojoj su notirali nelegalno korišćenje stimulansa i droga za lečenje ADHD (Smanjenja Pažnje Usled Hiperaktivnosti).

Ove godine, Valve je permanentno banovao dvadeset jednog Counter Strike igrača, koji su bili optuženi za nameštanje mečeva. Prošlog meseca, južnokorejske vlasti su podnele tužbu protiv deset osoba, uključujući i dva profesionalna igrača, osumnjičenih za nameštanje StarCraft mečeva u 2015 godini, gde je dobitna suma na kladionicama bila veća nego nagradni fond na datom turniru.

Takođe je pomenut i problem promocijalnih delatnosti usmerenih ka eSports entuzijastima. Ova ciljna grupa je mlađa i primamljiva grupa sa velikim potencijalom rasta. Problem ove ciljne grupe je u tome, što su to uglavnom maloletna lica, pa bi pri organizovanju velikih eSports događaja u Las Vegasu, zakon zabranjivao pristup kazinima gorepomenutim licima.

Ovaj komitet će se sastati ponovo u Avgustu i nastaviti da traži način da uvede eSports u kladionice u Las Vegasu.

Kazini u Las Vegasu, Nevada bi, teoretski, mogli već sada da počnu sa primanjem opklađa vezanih za eSports mečeve i turnire. Na sastanku koji je održan prošlog petka, visoki predstavnici kladioničarskih organizacija su se usaglasili da je ipak malo ranо za takav potez.

Na tom sastanku je zaključeno da ne postoji problem u zakonima koji bi ograničili ili čak zabranili klađenje na eSports događaje kao što su StarCraft League Championships, Dota 2 International ili League of Legend Seasonal Finals.

Problematika je u tome da eSports predstavlja nepoznanicu kladioničarima u dva kritična aspekta: postavljanje kvota i praćenje igre. U tradicionalnom sportu nema manjka eksperata koji će postaviti početnu fer kvotu, niti kanala putem kojih se dolazi do informacija koje pomeraju tu kvotu u odgovarajućem smeru radi balansirana šansi. eSports možda raste, ali eksperata koji ga prate je malo i nisu upoznati sa materijom zvanom sportske knjige,



TETRIS FILM ĆE BITI TRILOGIJA

Filmske adaptacije video igara su uvek bile, malo je reći, sumnjivog kvaliteta. Većina ovih filmova, poput igara koje prate filmove, nastajali su samo da bi se izvkao još koji dinar od geek publike. Ove godine nas očekuju čak četiri takva filma – Warcraft, Angry Birds, Ratchet and Clank i Assassin's Creed. Reklo bi se, igre koje imaju sasvim dovoljno priče ili likova da od njih nastane dvosatni film. Ali, šta ako vam kažemo da sledeće godine počinje snimanje Tetris filma? Tetris The Movie je najavljen kao naučnofantastični triler sa budžetom od 80 miliona dolara. Jedan od producenata

filma, Leri Kasanof, bio je producent i prvog Mortal Kombat filma koji među gaming publikom važi za najbolju adaptaciju video igre na filmsko platno, tako da imamo nade da Tetris neće biti potpuni promašaj. Da bude još neverovatnije, iako snimanje počinje tek sledeće godine u Kini, studio već ima zeleno svetlo da snimi još dva filma.

Kasanof je vrlo siguran u uspeh ovog filma i najavljuje da neće biti baš ono što očekujemo i da budemo spremni na brojna iznenadenja. Nadamo se ne i loša iznenadenja kao što je bio Pixels.



U okviru fiskalnog izveštaja za proteku godinu, Take Two interactive je objavio da su imali više nego uspešnu godinu sa dobrom prodajom godišnjih izdanja NBA 2k i WWE igara i PC ekskluzivom XCOM 2 koja je premašila očekivanja. Tom prilikom otkriveno je da je do sada prodato 65 miliona primeraka najnovije Grand Theft Auto igre. Sem što sama prodaja GTA V donosi veliki profit kompaniji, njena multiplayer komponenta GTA Online takođe postiže izuzetan uspeh i do sada je donela više od pola milijarde dolara ovoj kompaniji.

GTA V PRODAT U 65 MILIONA PRIMERAKA, ROCKSTAR USKORO NAJAVLJUJE NOVE IGRE

Pred Take Two je još jedna jaka godina sa nedavno objavljenom igrom Battleborn, očekivanim nastavcima sportskih franšiza ali i Civilization 6 koji nas očekuje krajem oktobra. Pored toga, "uskoro" bi njihov najuspešniji studio Rockstar trebalo da otkrije nekoliko igara na kojima trenutno rade. Nedavno se šuškalo da se sprema nastavak Red Dead Redemption, štaviše procurela je i mapa cele igre iz izvora koji je navodno zaposlen u ovom studiju, a bilo je i priča o mogućim lokacijama za sledeći GTA. Nadamo se da će Rockstar otkriti barem nešto na E3 sajmu u junu.

NINTENDO ŽELЈA RADI DUGOMETRAŽNE FILMOVE



U nedavnom intervjuu za japanske novine Asahi Shimbun, direktor Nintendo Tatsumi Kimishima izjavio je da ova kompanija ima planove da u skorijoj budućnosti radi na dugometražnim filmovima.

Pre nego što prebedite od užasa na pomisao njihovog igranog Super Mario filma iz 1993. godine, dobra vest je da Nintendo ne zanimaigrani već animirani filmovi. Nintendo će biti direktno uključen u produkciju filmova, a još nisu odlučili da li će isti biti tradicionalno ili kompjuterski animirani. Kimishima je izjavio i da ne očekujemo pre sledeće godine prvi film iz njihove produkcije, a na pitanje koju igru možemo da očekujemo da dobije prvu ekranizaciju nije želeo da odgovori.

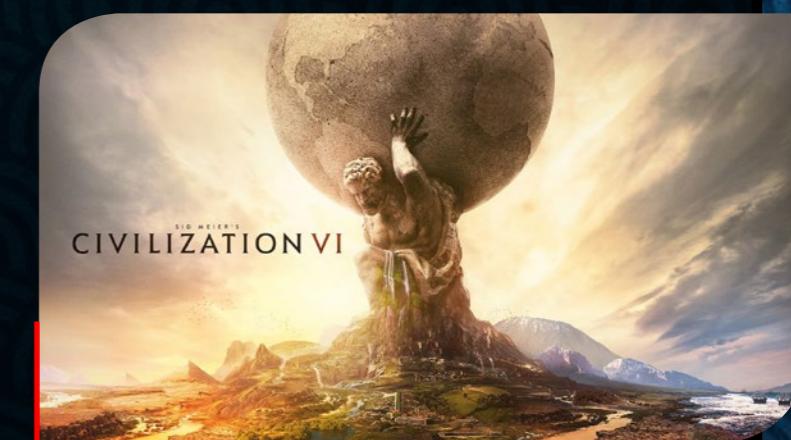
Podsetimo, sledeće godine izlazi konzola Nintendo NX, a na ovogodišnjem E3 sajmu se očekuje da je Nintendo i prikaže.

CIVILIZATION 6 IZLAZI U OKTOBRU

Posle izleta u svemir i daleku budućnost, serijal Civilization se vraća zvanično šestom igrom na Zemlju i doneće neke bitne promene u serijal.

Gradovi u Civ6 će sada biti bolje predstavljeni na mapi jer će fizički rasti kako budu bili razvijeni. Više nećete moći da gradite "čuda" na jednom polju grada već će ona zauzimati realni prostor u njegovoj okolini, a to uključuje i druge bitne gradevine. Sve to znači i da će biti veći izazov braniti ovako velike gradove. Armije će takođe biti veće, support jedinice ćete vezivati za delove svoje armije, a jedinice istog tipa će moći da složite u jednu moćniju grupu. Za igrače koji se tek susreću sa serijalom u pripremi su novi tutoriali i sistemi kako bi se lakše uhodali, a dolaze unapređenja i u multiplayer segmentu.

Civilization 6 izlazi 21. oktobra. Počela je preprodaja igre po ceni od 60, odnosno 80 evra ukoliko se odlučite za deluks izdanje koje dolazi sa soundtrackom i četiri DLC-a.





OBSIDIAN POTVRDIO DA RADI NA PILLARS OF ETERNITY 2

Prošlog meseca u Krakovu održana je Digital Dragons 2016 konferencija gejming developer-a, gde je između ostalih bio prisutan i Feargus Urquhart, jedan od developer-a legendarnih RPG igara (poput Fallout serijala, Planescape Tormenta i Icewind Dale) i izvršni direktor Obsidian Entertainmenta. On je kroz razgovor sa novinaram portala Gamepressure otkrio par zanimljivosti vezanih za sadašnjost i budućnost Obsidiana.

Svakako glavna novina koju smo čuli jeste potvrda da se radi na nastavku njihovog Kickstartera prenca, old-skul RPG-a Pillars of Eternity, jednog od pionira Kickstartera RPG renesanse čija je Kickstarter kampanja prikupila skoro 4 miliona dolara. Kampanja je organizovana septembra 2012. godine, a igra je izšla marta 2015. godine i pokupila mahom pozitivne ocene i kritike i igrača. Naš review igre možete pročitati na ovom linku.

Feargus Urquhart je rekao da će se za Pillars of Eternity 2

najverovatnije vratiti modelu prikupljanja sredstava preko Kickstarter kampanje. Smatra da su publika i njihovi backeri zadovoljni onim što je Obsidian isporučio sa prvom igrom, i da će im dati podršku i u kampanji za nastavak. Kako je rekao, Pillars of Eternity 2 još uvek nije "zvanično" najavljen, ali da bi bilo glupo sa njegove strane da kaže da ne rade na nastavku, a da čemo više detalja imati kada budu krenuli sa Kickstarter kampanjom, bez informacije kada bi to moglo da se desi.

Osim Eternity dvojke, Urquhart je potvrđio još jedan "tajni" projekat na kome trenutno manja ekipa u okviru studija radi, na čelu sa Tim Cainom (idejni tvorac Fallouta, Arcanuma i Vampire Masquerade Bloodlines), ali nije komentarisao o čemu se tačno radi, tako da možemo samo da nagadamo, a možda ima veze i sa ovom vešću iz oktobra prošle godine.

Od ostalih aktivnih projekata, Obsidian trenutno radi na kartičnoj igri Pathfinder Adventures (pathfinder.obsidian.net) kao i na novom rpgu u saradnji sa Paradoxom, pod imenom Tyranny.

KOMPANIJA TENCENT PLANIRA DA KUPI STUDIO IZA CLASH OF CLANS

Kineska kompanija Tencent, trenutni vlasnici League of Legends, želi da u svoju "ergelu" doda još jednu popularnu free to play igru.

Naime, kompanija je trenutno u pregovorima sa Supercell, studiom koji stoji iza izuzetno popularnih igara kao što su Clash of Clans i Clash Royale. Tencent želi da kupi veliki ideo, čak 73% akcija. O iznosima se trenutno ne govorи, ali ako se uzme u obzir da je prošle godine 51% studija postao vlasništvo japske kompanije SoftBank za 1,5 milijardu dolara (kasnije su otkupili i ostatak), suma koju će Tencent morati da plati da bi imali većinsko vlasništvo je sigurno 5 ili čak

6 milijardi. Studio je do sada održavao kreativnu kontrolu nad svojim projektima i ne sumnjamo da je to uslov njihovog trenutnog vlasnika koji će postaviti Tencent-u.



CAPCOM SPREMA VELIKO RESIDENT EVIL IZNENAĐENJE ZA OVU GODINU

U godini kada Resident Evil serijal slavi svoj dvadeseti rođendan, Capcom je objavio da možemo da očekujemo nešto veliko ove godine.

Prilikom objavljivanja finansijskog izveštaja, japanski studio je najavio da u junu igrano kooperativnu pucačinu Umbrella Corps, a da je to samo zagrevanje pred "punu ofanzivu" koja je planirana za drugu polovicu 2016. Šta je u pitanju, nisu želeli da otkriju. Znamo da je u toku rad na rimeku Resident Evil 2 kao što su originalni RE i Resident Evil 0 imali HD izdanja. Mi se nadamo sedmom poglavljaju sage.



NAJBOLJIM IGRAČIMA... KRAVA?

mesta Baja u Tunisu koji su tokom ove blesave promocije izašli kao najbolji igrači. Oni su imali izbor između udobjljavanja žive krave, donacije iste u dobrotvorne svrhe ili dostavljanja krave u obliku hamburgera. Odlučili su se da Pamela ne postane pljeskavica.

Studio Digital Mania se ne zaustavlja sa svojim ludim promocijama mobilne igre i već poklanjam još jednu kravu imena Bridita (šte je sledeće, Merlin Monroe?). Potpuno nesvakidašnja promocija ali, kao što vidimo, vrlo uspešna i sigurno nije najluđa stvar koju možemo da očekujemo od ovih developer-a. Ukoliko nam i dalje ne verujete, momci i devojske iz Digital Mania su snimili i video primopredaje "nagrade".

LIONHEAD STUDIOS JE ZATVOREN



Studio Lionhead, koju je osnovao čuveni Peter Molyneux, zvanično je zatvoren početkom maja. Kompanija je osnovana 1996. i podarila je hit naslove poput Black & White i Fable, sa svim svojim nastavcima. Od 2006. godine funkcioniše u okviru Microsofta koji je kupio kompaniju i time označio njen fokus sa razvoja za mnoge platforme na razvoj prvenstveno za Xbox i delimično PC odnosno

Windows. U martu ove godine, Microsoft je objavio da se naslov Fable Legends otkazuje i predložio je zatvaranje studija. Nije proteklo puno, samo nekih 6 nedelja, do objave da je Lionhead i zvanično zatvoren.

Kakva će biti budućnost zaposlenih u studiju ostaje da se vidi, ali je sigurno da makar neko vreme nećemo videti igre iz Fable serijala.

SEGA RAZMIŠLJA O REMASTERU SHENMUE IGARA

Od kako je najavljen Shenmue 3, očekivano, poraslo je interesovanje za prethodne dve igre iz ovog kulturnog serijala. Međutim, nije toliko lako zaigrati ih jer su originalno bila izdanja za konzolu Dreamcast, dok je Shenmue 2 imao verziju i za originalni Xbox.

Ukoliko nemate pri ruci neku od ovih konzola koje su stare skoro 20 godina, a niste ni raspoloženi da jurite polovne primerke po malim oglasima, SEGA ima rešenje problema – remaster. Na kraju krajeva, remasterovanje igara je sada jako popularno, a naročito bi odgovarajuća za ovakav "tretman" bila igra koja nosi titulu kulturnog hita.

Ipak, to nije toliko jednostavan proces čak ni za giganta kao što je SEGA. Remasterovane igre moraju da zadovolje ne tako niske kriterijume, a tu su i problemi oko obezbeđivanja licenci. Ali, definitivno žele da donesu Shenmue na aktuelnu konzolnu generaciju, kao što je pomenuto u videu.





NAJAVLJEN DAWN OF WAR 3

Posle višegodišnje pauze, Dawn of War se vraća! SEGA i Relic su najavili Warhammer 40,000 Dawn of War 3, novu strategiju u ovom sjajnom serijalu, poprilično impresivnim trejerom.

Od igre možete da očekujete upravo one epske sukobe po kojima je Warhammer 40,000 univerzum poznat – orbitalni laseri, najveće jedinice, poznati heroji, borbeni poklići...

Iz Sege obećavaju da će ovo biti najveća igra u serijalu,

a definitivno je naslov koji su Warhammer 40K fanovi dugo čekali. Za sada je otkriveno da će se serijal vratiti gameplayu poznatom iz prvog dela sa izgradnjom baze i otkrivene su tri rase – Space Marines, Orkovi i Eldari, a očekuje se da studio najavi još rasa jer, iskreno, Warhammer iskustvo nije potpuno ako se tu ne umешa Chaos ili barem Tiranidi. Warhammer 40,000: Dawn of War 3 izlazi 2017. godine i biće PC ekskluziva.

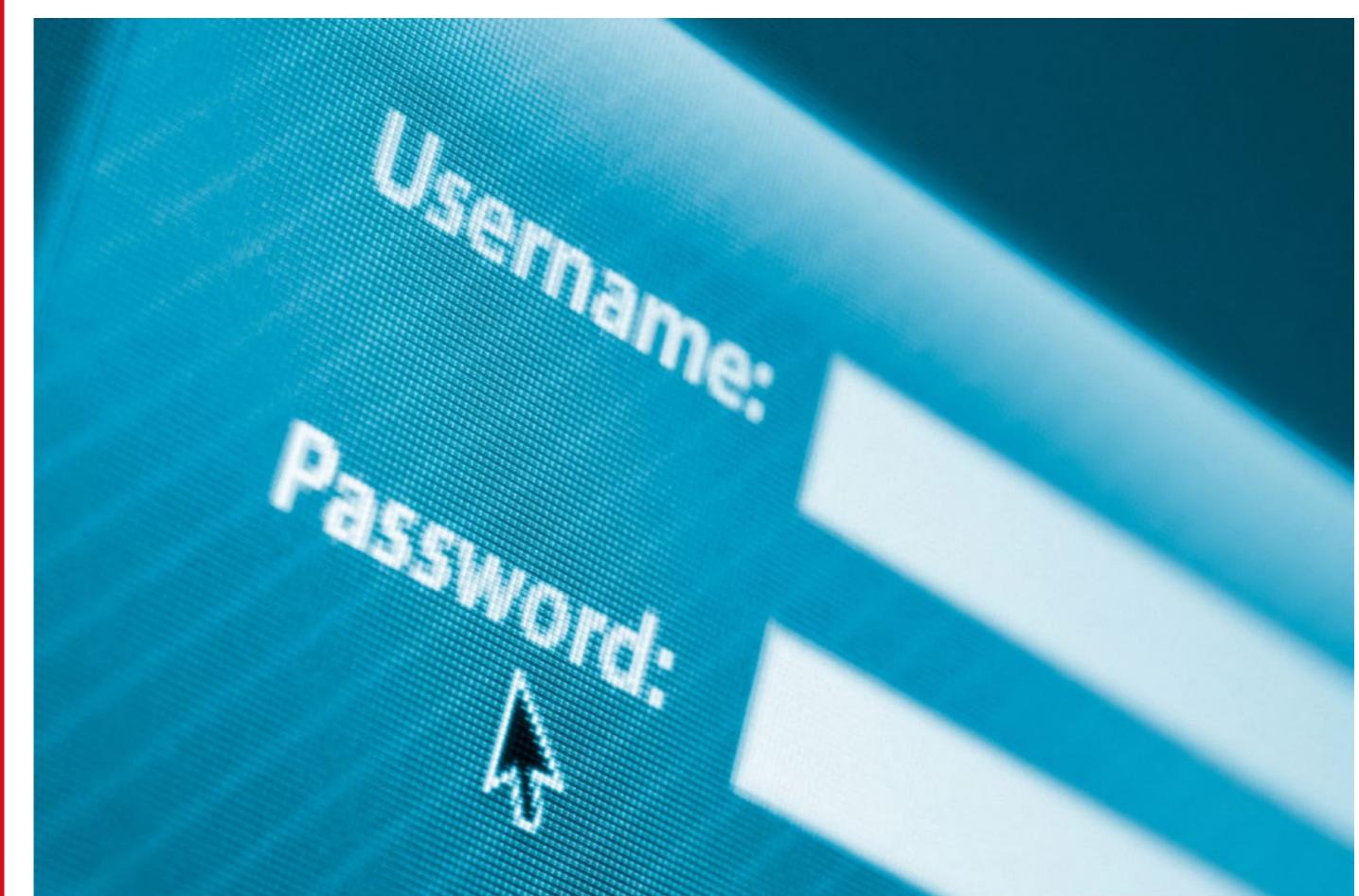
CALL OF DUTY INFINITE WARFARE ĆE BITI POTPUNO SCI-FI



Activision je stao na kraj glasinama koje su kružile Internetom početkom maja i zvanično je najavio Call of Duty: Infinite Warfare. Da, Call of Duty odlazi u svemir, posle već poprilično futurističkog izleta sa Black Ops 3. To uključuje futurističko naoružanje, borbe u bestježinskom stanju, ali i bitke svemirskim brodovima. Na igri radi Infinity Ward, a iz Activisiona obećavaju poznato bombastično singleplayer iskustvo sa velikim scenama bitaka i imerzivnim prikazivanjem ratne priče, to jest da će vam se likovi unositi u lice kada treba nešto važno da vam kažu. Glavni protivnici u igri biće vam Settlement Defense Front koji su predstavljeni u nešto drugaćijem trejeru. Ukoliko biste pauzirali taj video u jednom određenom trenutku, na ekranu se primaću reči Nuk3town offline (Nuk3town je mapa iz prošlogodišnjeg Black Ops 3), a trenutak pre toga bljesne screenshot sa istom mape koja je nedavno blago izmenjena. Ovo je neobično jer se do sada nisu mešale Treyarch i Infinity Ward CoD igre tako da možda bude neka kolaboraciju u

budućnosti.

Activision je potvrdio i da igra izlazi 4. novembra kao što smo već pisali, za PC i konzole Playstation 4 i Xbox One. Za iste platforme pojaviće se i remasterovani Call of Duty 4: Modern Warfare koji dolazi kao preorder bonus u Legacy i Digital Deluxe izdanjima. Nažalost velikog broja fanova, remasterovani MW se neće prodavati odvojeno, barem ne prvih nekoliko meseci.



KOŁIKO KOŠTAJU VAŠE LOZINKE?



Početkom maja pojavila se informacija da su probijene zaštite na LinkedInu i da je oko 160 miliona korisnika ostalo bez svojih lozinki. Preciznije, lozinke su i dalje tu, ali i neko drugi zna koje su. Što će reći, LinkedIn je zahtevao trenutnu promenu istih a u problemu su oni korisnici koji na više kanala koriste isti password, pa se uz malo truda može isprobati ista kombinacija i na drugim većim sajtovima, stvarajući na taj način štetu.

Naime, korisnici najčešće ni ne primete informacije o krađi lozinki, ili pak primete ali kasno, ili vide na vreme ali ne reaguju. Drugi slučaj sličnog tipa dogodio se pred kraj maja, kada je ukradeno preko 360 miliona MySpace lozinki. „Srećom“, ova mreža odavno nije

popularna kao što je bila, pa je pitanje koliko je zapravo lozinki odnosno naloga i dalje aktivno.

Haker koji se dokopao passworda sebe naziva „Peace“ i kaže da je spreman da proda lozинke onome ko nudi najviše. Iako one nisu i dalje objavljene, pušteno je pet naloga i lozinki kao „test“ za koje se ispostavilo da su validne. Iako baza poseduje preko 427 miliona lozinki, „samo“ 360 miliona ima i email adrese koje su povezane sa lozinkom i nalogom, što ih zapravo čini upotrebljivim za „zle radnje“.

Cena? Šest bitcoina. Ukoliko još uvek niste uspeli da skapirate koliko vredi bitcoin, to je negde oko 2800 dollara.

Kada smo na temi bitcoina, zanimljiv je i slučaj jednog studenta pod nadimkom „me_is_idiot“ koji je uspeo da izgubi preko 60.000\$ vrednosti u bitcoincima tako što je bacio stari hard disk na kojem je skupio 150 bitcoina koji su u vreme skupljanja vredeli samo 11 dollara. Iako je obeležio na hard disku da se na njemu nalaze coinii, prilikom osvežavanja konfiguracije bacio je pomenuti hard disk, time ostavši bez virtualne monete koja bi trenutno vredela tačno 67 000 dollara!

Warcraft film

Azeroth na velikom ekrantu

Deset godina je prošlo od kada je Blizzard otkrio planove o ekranizaciji jedne od njihovih najuspešnijih igara, Warcraft, pa do izlaska iste na bioskopskom platnu. Trnovit put je prošao Warcraft, menjajući studije i čitave ekipe koje su radile na filmu da bi se na kraju skratio u studiju Legendary, specijalizovanom za epske fantasy filmove. Za kormilom je Dankan Džouns (Moon, Source Code), dok ostatak ekipe čini ozbiljna ekipa gikova i Warcraft/WoW fanatika. Sa podnaslovom The Beginning (Početak), ekranizovani Warcraft je prvi deo triologije igranih filmova. Čak dve nedelje pre američke premijere film je počeo sa prikazivanjem u Evropi i imali smo priliku da ga pogledamo. I, da li je sva ovo čekanje vredelo?

Ukratko, jeste. Štavise, ovo je jedna od najboljih ako ne i najbolja adaptacija video igre na filmsko platno. Pritom će fanovi igre biti veoma zadovoljni jer je izvorni materijal pošteđen "umetničke vizije" prevrtanja

naglavačke i zasniva se na dobrom starom sukobu Ljudi i Orkova koji smo pre mnogo godina igrali u Warcraft: Orcs & Humans, tačnije dolasku Orkova u Azeroth. Vrlo važan podatak, jer je bilo špekulacija da će se u filmu prikazati i deo priče iz World of Warcraft, ali je režiser ipak odlučio da se drži osnova.

Sjajno je što film počinje bez naročite drame ili rastezanja. Dark Portal je već napravljen, Orkovi se spremaju za put u Azeroth, bez komplikovanja i melodrame. Priču ne želimo da vam prežaćemo jer ste verovatno upućeni u istu ako ste Warcraft igrač. Istovremeno će biti jasna i gledaocima koji nisu upućeni u izvorni materijal, retko viđen uspeh kada su adaptacije u pitanju. Naša preporuka je da obratite pažnju na detalje u scenama jer je studio sakrio ne mali broj detalja, referenci i likova u filmu.

Budžet od 160 miliona dolara je vidno dobro potrošen jer je Warcraft film sa sigurno



najboljim virtuelnim glumcima koje smo do sada imali prilike da vidimo. Orkovi su "pravi", koliko god je to moguće sa kompjuterski generisanim likom. Svaki njihov pokret ili trzaj na licu je vrlo uverljivo animiran, a pritom se i svi jasno razlikuju pa ćeće čak i scenama sa desetinama njih moći da primetite da nije raden copy-paste. Da, film obiluje CGI-jem, ali drugačije nije ni mogao biti napravljen. Vrlo nas je brinulo koliko će se stvarni glumci uklopiti u gotovo potpuno virtualno okruženje, ali je srećom i na ovom polju posvećeno dosta pažnje. Očekivano, magije prste na sve strane i vrlo je efektno urađen svaki kadar "kastovanja" istih, sa posebnim naglaskom na... u stvari, ostavice to kao iznenadenje.

Od filma ipak ne očekujte ep kao što je bio Gospodar Prstenova jer je ovo pre svega

**"IZVORNI MATERIJAL JE POŠTEĐEN
PREVRTANJA NAGLAVAČKE"**



ratni film, a ponajviše je ciljan ka specifičnoj publici. Realne mane filma su povremeno loši nastupi nekih glumaca koji su delovali nezainteresovano za tekst koji izgovaraju. Ali, daleko je ovo od lošeg filma ili totalne katastrofe kako su neki kritičari izvoleli nazvati Warcraft. Nema sumnje da je film

"BUDŽET OD 160 MILIONA JE VIDNO DOBRO POTROŠEN"



Hardcore Henry

ili najbolji
film
inspirisan
video igrana



Šta se desi kada ambiciozna ekipa filmadžija iz Rusije uzme dve GoPro kamere, gomilu kaskadera i snimi film kompletno iz prvog lica? Nastane Hardcore Henry, film koji nije zasnovan ni na jednoj priči, ali nas je tokom svih svojih devedeset i kusur minuta držao uveđenim da je jedna epska, ultranasilna video igra.

Sve je krenulo od male ideje i dva kratka videa – jednim spotom i kratkim videom kao prikazom te neobične ideje o FPS filmu. Ekipa je tako putem IndieGOGO platforme sakupila sredstva za snimanje filma prvično poznatog kao Hardcore, a sada Hardcore Henry.

Zbog čega kažemo da je kao video igra? Sem pogleda iz prvog lica, naravno. Iz prostog razloga što ćete tokom filma primetiti koliko su autori pozajmljivali ideje iz modernih video igara. Henri ne može da govori, baš kao Gordon Freeman i još sijaset junaka FPS igara. Razlog tome je što Henrija na početku

filma nisu instalirali modul za govor pa dotični dramatično gestikulira tokom celog filma i to dovodi do sjajnih štoseva u više momenata. Tu je i NPC koga stalno srećete i koji stalno gine, ali se uvek uporno vraća (neko je rekao Captain Price?), Henrijia drugi likovi navode kuda da ide i šta da radi sa sve gledanjem u minimapu na telefonu.

Postoji i "princeza" koju Henri treba da spasi, odnosno njegova supruga koju je otela teroristička organizacija. Radnja je praktično podeljena na tematske nivoe – ulice Moskve, šuma, autoput i slično, povremene boss fajtove i ultimativni okršaj sa "kraljicom" odnosno najačim protivnikom gde drugde nego na krovu najviše zgrade, noću. Akcija gotovo da ne prestaje u filmu, scene borbi se smenuju sa spektakularnim scenama napucavanja svim mogućim vatrenim oružjima i vozilima. Ali, nećete gledati samo scene borbi, već ima i elemenata Mirror's Edge kroz solidno česte jurnjave, pentranje i slične vratolomije.

Sva ova akcija i jurnjava je, kao što smo već pomenuli, prikazana iz perspektive Henrija. Ni u jednom trenutku film ne prelazi u drugi pogled na akciju i potpuno vas uvlači u

haos na ekranu. Za ovaj film moramo da kažemo da nam je dragو što se u domaćim bioskopima nije prikazivao u 3D, ne zato što nam je 3D odavno dosadio (i jeste) već što bi posle ovog filma čistačice u bioskopu imale pune ruke posla. Uz Hardcore Henry definitivno treba da stoji upozorenje za osobe koje imaju problem sa mučninom od kretanja (tzv. motion sickness), jer je akcija

nekada toliko brza i haotična da će vam se zavrjeti u glavi. U suštini, ako vam ne prija igranje u VR ili nemirna kamera u found footage filmovima, najbolje je da pogledate nešto drugo. Ali, ako mislite da ćete bez problema proći kroz ovu "vožnju" i ljubitelj ste ultranasilnih akcionih filmova, nikako nemojte propustiti ovaj film.

Harcore Henry je film koji je dosta adaptacija video igara trebalo da bude. Potpuno je sulud, nasilan i neopisivo zabavan. Priča i dijalazi nisu oskarovski materijal, ali ni ne moraju da budu kada je akcija ovako dobra. Kada smo izlazili iz bioskopa, jedan od komentara koji smo čuli je bio "Ovakav je ceo Doom trebalo da bude, a ne samo u jednoj sceni!" i potpuno se slažemo sa tom konstatacijom.





Autor: Borislav Lalović

BETA



kamenja je bačeno na Warlords of Draenor ekspanziju, prvenstveno zbog garnizona i zbog kratkoće. O ovom drugom može da se raspravlja, pogotovo sada, kada se zna okosnica priče u Legionu, pa se WoD može smatrati kao svojevrstan prilog za povratak Legije.

Kao što smo pomenuli, Archimonde je spasio Gul'dana gneva ujedinjenih rasa Draenor ali nije to uradio kao čin

LEPI WOW-E MOJ



A negdota kaže da je jedna osoba pogrešno pročitala naslov Cecine pesme kao „Lepi ġnome moi“ (umesto grome) i otuda naslov.

A sad nazad u igru, ali pre toga da malo popričamo o trenutnom stanju stvari u poljoprivredi, tj. u svetu Warcrafta, kada smo manje od nedelju dana udaljeni od premijere filma i nekoliko meseci daleko od zvaničnog sukoba sa (još jednom) Gorućom Legijom (ili Plamtečom, ako ste se zatekli na zapadnoj obali Drine, ali to je sad manje bitno).

Naiće, Gul'dan je pobegao. Tehnički, spasao ga je umirući Archimonde, gurnuvši ga poslednjim atomima snage kroz portal, pravo u – Sargerasovu grobnicu. I to je na neki način okidač radnje u Legionu i direktni nastavak događaja koji su se desili u predhodnoj ekspanziji. Mnogo drvlja i



“NOVA DOZA POLIRANJA WOW-A”





milosrđa već pre kao pokušaj da spasi planove vrhovnih glavešina Burning Legion. Budući da mu je plan za osvajanje Draenor osuđen, Gul'dan se okreće Azerothu ponovo i uspostavlja perimetar za nadolazeću invaziju na novootkrivenom delu kopna, Broken Isles. To je novi kontinent sa šest novih zona na kojima ćemo se suprotstaviti armijama legije. Tu je i Dalaran koji će ponovo biti community hub, na veliku radost većine igrača, kojima je ova leteća tvrđava ostala u lepom sećanju iz slavnih dana borbe protiv Lich Kinga.

Priča, ah priča. Na stranu to, što je Blizzard u stanju da napravi trailer i za koru od banane i da on izgleda epic, nego što iznova i iznova uspevaju da priču koja prati svaku ekspanziju ispričaju na tako dobar način i gotovo bez nelogičnosti, i to je nešto na čemu može samo da im se zavidи. Nećemo otkrivati previše detalja, reći ćemo samo da Horda i Alijansa udruženim snagama kreću da se suoče sa Gul'danom i njegovim demonima i da na iskrcavanju, koje je toliko epic da podseća na iskrcavanje saveznika u Normandiji '44. -te (Omaha beach, jao), izginu kao Manchester po povratku iz Beograda. Veoma bitne face na obe strane nalaze smrt u prvim satima invazije, a upravo toliko je trebalo labilnijim stranama Horde i Alijanse da počnu da se optužuju, ko je koga izdao i ostavio na cedilu. Ostatak priče otkrijte sami, a verujte nam na reč da vredi da sa svakom klasom prođete bar uvodne misije koje otključavaju Artifact oružja, jer svako ima svoju priču. Kako je Doomhammer napustio Thralla, odakle paladinsima Ashbringer, kako se dočepati Sargerasovog skiptra, da li je

Alleria živa...to su samo neka od pitanja na koja možda dobijete odgovor.

Artifact oružje, prva bitna promena u mehanici igranja. Naiđe, pre nego što se upuštite u rešavanje tone novih zadataka u novim zonama, pročitajte kroz svojevrsni scenario od iskrcavanja i inicijalnog sukoba sa legijom, do povlačenja nazad i potrage za davno izgubljenim oružjima koja su jedina šansa da se obuzduju demoni. Svaka klasa ima na izboru tri oružja koja

pomoću veoma interesantnog artifact sistema mogu da se unapređuju. Osim toga, svako oružje se može u toku razvoja vizuelno izmeniti na ukupno 5 načina. Trenutno nije moguće menjati artefakte, što ste odabrali to vam je, ali ćemo verovatno u kasnijoj fazi ekspanzije imati mogućnost da posedujemo sva tri. Usko vezan za artifact oružje je i Class Hall, hub koji je nasledio garnizon i u kome planirate svoje akcije. Svaka klasa ima svoju specijalizovanu halu i iz nje planirate koju sledeću zonu da posetite i da radite ponuđene zadatke. Zone nisu skalirane po nivoima igrača, svaka ima svoju posebnu skalu tako da je na vama da odlučite gde ćete prvo da idete.

PLATFORMA:

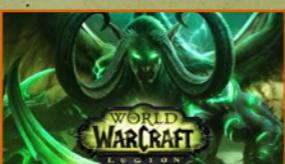
PC

IZDAVAČ:

Blizzard

DATUM IZLASKA:

30.08.2016



PRISTUP BETI
OMOGUĆIO
COMPUTERLAND

RAZVOJNI TIM:
Blizzard
TESTIRANO NA:
PC

RAZBIJAMO VAŠE KONZOLE



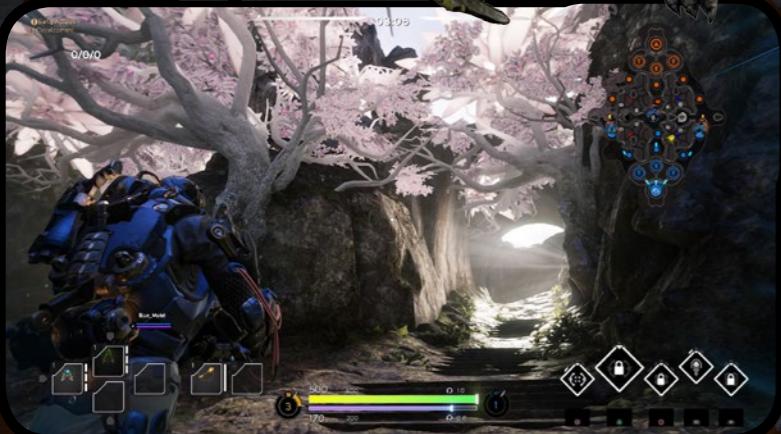


Autor: Stefan Starović

BETA



**“GRAFIČKI
NAJIMPRESIVNIJA
MOBA NA TRŽIŠTU”**



Paragon

MOBA NA EPIC NAČIN

N a tržištu MOBA igara vlada manje više totalna dominacija tria LoL, Dota i HoTS, free to play igara koje oko sebe okupljuju milionsku publiku a jednako milionske imaju i turnire i zarade. Logično, veliki broj studija bi želeo da štrpne deo tog ukusnog kolača i odlučuju se da i oni naprave igre u kojima takođe jurcate kroz tri koridora, farmujuće exp i zlatnike, da biste srušili protivničke kule, inhibitor i na kraju bazu. Ovake igre, pogadate, ne uspevaju da se održe dovoljno dugo da autorima donesu dovoljan profit da bi opstale. Jedina igra koja se dobro održava je Smite, studija Hi-rez, koja je ponudila dovoljno drugačije MOBA iskustvo da opstane u društvu giganata. Epic Games sa Paragon pokušava da ono viđeno u Smite prepakuje na svoj način i tako je nastao Paragon.

Paragon je, dakle, MOBA u kojoj direktno upravljate likom sa kamerom smeštenom u perspektivu koja više podseća na onu koju viđamo u pucačinama iz trećeg lica. Smeštena je u futurističko okruženje se šarenolikim izborom heroja (trenutno ih ima 15) i funkcioniše kao klasična MOBA – tri koridora. Al minioni koji se vremenom automatski pojavljuju i trče ka protivničkoj bazi, razbijte suparničku građevinu i pobedili ste. Da li se onda i po čemu izdvaja iz ostalih igara iz žanra? Jedva, u pitanju su sitnice i jedan gimmick.

Sistem karata kojim se Epic Games toliko hvali je daleko od inovativnog jer ovo nije ni prva ni poslednja akciona igra sa RPG elementima da ima karte koje su bonusi ili specijalne sposobnosti. U praksi, pravljenjem špila od karata koje vremenom skupljate, sastavljate personalizovani shop sa predmetima koji će vam biti dostupni tokom meča. Tako to mogu da budu health/manu napaci i razni pasivni ili aktivni predmeti koji pojačavaju lika. Sem kupovine same karte, možete je dodatno unapredijevati modulima koji su obično jako sitni bonusi i ne donose toliko velike promene u odnosu na svoju cenu. Ovo doduše znači da

je smanjena tenzija tokom samog meča jer ne prevrćete ceo item shop kako biste našli svoje omiljene predmete, ali isto tako možete loše sastavljenim špilom već na početku da ograničite razvoj svog heroja ili da nemate odgovor na protivničke taktike. Kartice inače imaju nekoliko "punjenja" koja se regenerišu svakom posetom bazi i nikada ih ne gubite iz inventara trošenjem sem ukoliko ih sami ne izbacite.

Dobra vest je da je Epic izabrao Dota 2 rutu po pitanju dostupnosti heroja – nećete morati da ih kupujete, već se naplaćuju jedino kozmetički dodaci i paketi ranije pomenutih kartica (mada iste možete da osvajate igranjem). Mala glupost je što vam neki "komplikovaniji" likovi nisu od početka dostupni, čak iako prilikom prvog pokretanja igre izaberete da imate iskustva u žanru, već morate da izlevelujete nalog do otključavanja. Pravljenje custom dekova je takođe zaključano u početku i njega dobijate malo nakon svih heroja. To ja zaista šteta, jer su početni špilovi poprilično dosadni zaigranje i svode se na male pasivne bonusne pa čete u početnim mečevima imati više osećaja da se gromade na mapi gađaju prskalicama umesto stenama, raketama i laserima. Igru trenutno nedostaje raznovrsnost jer je dostupna samo jedna mapa i jedan mod (5v5) kojim nije odstupljeno ni milimetar od mehanike žanra. Kada je Epic već vukao inspiraciju od Smite za mehanički deo igre, mogli su da ponude i neki od nestandardnijih modova koje ta igra ima.

Nema sumnje da je Paragon grafički najimpresivnija MOBA na tržištu. Unreal 4 engine je upregnut svom snagom da prikaže sve detalje mape i efekte, a i modeli likova su izuzetno detaljno napravljeni. To, međutim, znači da je ovo igra u kojoj neće veliki broj igrača moći da uživa jer je i najzahtevnija. A upravo je ovo kategorija koja može da presudi o životnom veku jedne mobe, kada konkurenčija nudi manje blještavu, čak i crtanoličnu grafiku, ali zarad

bolje optimizovanosti za slabije sisteme. Na kraju krajeva, League of Legends ne bi bio toliko rasprostranjen da ne može da se igra na tosteru. Vizuelni spektakl jako kvari nedovršenost igre poput bazičnih animacija miniona koji "vrte pedale" umesto da realističnije hodaju, odsustva tekstura na neutralnim creepovima, čak i potpuno nepostojanja modela inhibitora u bazama. Bukvalno ćete na tom mestu videti baricu i na vas će pucati zrak sa neke kule koja očigledno tu treba da stoji ali je nema.

Sve kritike koje smo imali na Paragon se uvećavaju sa činjenicom da se trenutno pristup igri naplaćuje. Potrebno je potrošiti najmanje 20 dolara za takozvani Founders Pack koji vam momentalno daje pristup igri i nešto malo kozmetike. Cene ovih paketa idu sve do 100 dolara. Za igru koja još nema završene sve modele na mapi, prodaja skinova za heroje je čista arogancija razvojnog studija. Na kraju, Paragon nije loša igra, ali u trenutnom izdanju ne nudi praktično ništa novo igračima koji su već zagazili u neku drugu MOBA igru.

**“PRISTUP IGRI SE
NAPLAĆUJE”**



PLATFORMA:
PC, PS4

IZDVAČ:
Epic Games

TESTIRANO NA:
PC

DATUM IZLASKA:
jesen 2016.



Autor: Veljko Vuković

BETA

Gang Beasts Online

**NIJE STVAR U PREBIJANJU
VEC U GNJAVLJENU**

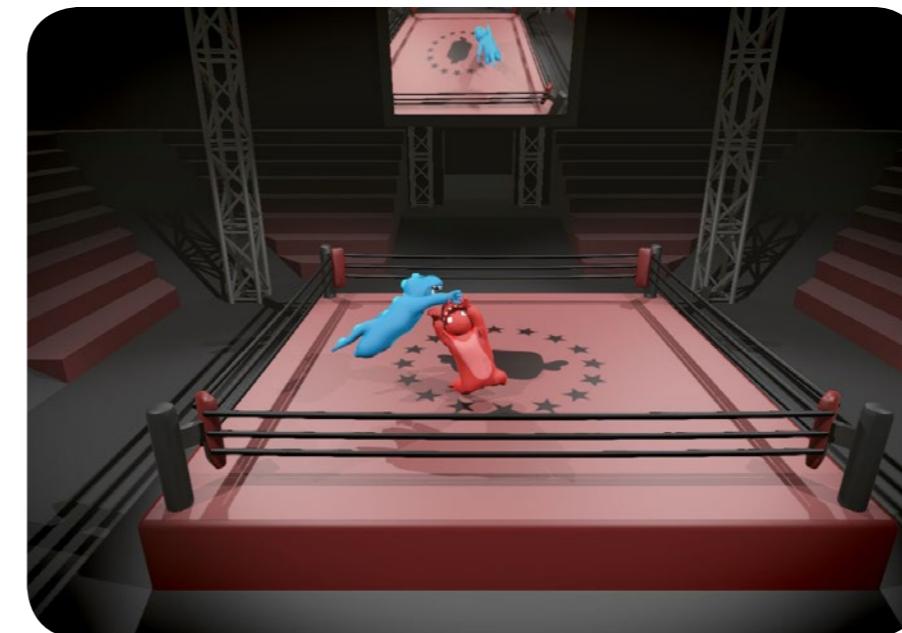
Prvi put sam se susreo sa Gang Beasts na jednom Twitch strimu gde je grupa pro Dota 2 igrača i komentatora u jednoj kući u Švedskoj slobodno vreme između kvalifikacionih mečeva za International turnir, provodila uz tada prvu verziju ove igre.

Četiri želatinasta humanoidna karaktera u borbi do smrti na najrazličitijim lokacijama proizvodila su toliko smeha i vrištanja, da se već tada videlo da je igra pogodila pravo u centar. Kada sam konačno došao do kopije ove igre, i podelio je sa kolegama, došlo je do iste reakcije. Gang Beasts, sa svojim pompeznim naslovom koji kao da je došao

iz nekog filma B produkcije iz osamdesetih je pravo osveženje.

U ovoj igri svaki igrač kontroliše jednog, nazovi, borca. Cilj je da, na bilo koji način, izbacite ostale igrače sa mape. Sve je dozvoljeno u sukobu bandi. Vucaranje, cimanje, udaranje glavom nisu baš neki potези za neku borilačku igru, ali Gang Beasts i ne pretendeju da to bude. Ovo je igra pokvarenih taktika, neprijatnih udaraca, udruživanja tri protiv jedan, bežanja od tuče i ostalih herojskih aktivnosti. A sa druge strane ekrana, na sofi vi i vaši drugari zvučite ovako: "Pusti me! Ne vuci me za dres! Ne..Ne...Ne .. što svi mene...? Ahahaha, magarče, pao si!"

**"IZBACITE OSTALE IGRAČE SA MAPE -
NA BILO KOJI NAČIN!"**

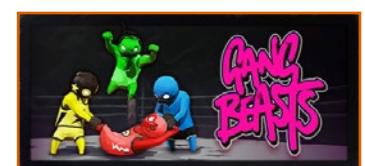


U Gang Beasts igri imaćete prilike da budete odvratna, odvratna osoba prema vašim protivnicima. Arene na kojima se susreti ovih želatinastih bandita odigravaju, predstavljaju neke od lokacija omraženog Beef Cityja. Ove lokacije su sve ono što smo voleli iz akcionih filmova B produkcije. Borbe na liftovima u pokretu, na panorami u luna parku na obali mora, na dva kamiona u pokretu na auto putu, na konstrukciji za pranje prozora na oblakoderu i ostalim mestima gde se tuče inače dešavaju u normalnom životu.

Da li sam pomenuo i mesaru na aparatu za mlevenje mesa, gde dok se odvija bespoštедna borba između članova suparničkih bandi, padaju viršle i ne dozvoljavaju bilo kakav vid uzimanja tuče za ozbiljno? E pa ima i toga u Beef Cityju. Tri brata iz Šefilda, pod imenom Boneloaf Studio, su Gang Beasts započeli kao local

**"ONLINE
MULTIPLAYER JE
ZABAVAN ALI JE
PRAVA STVAR
IGRANJE U LOKALU"**

multiplayer igru. Pošto je igra postala veoma popularna, istu je pokupio i Double Fine izdavač. Sa dodatnim finansiranjem, igra je dobila i online mod igranja, gde možete pokazati svetu koliko ste samo odvratni i prljavi borac. Ipak, prava stvar ostaje u igranju u lokalnu, jer prostro nije to to ako ne možete da se iskezite u lice drugaru koga ste upravo gurnuli u ponor.

PLATFORMA:
PCIZDAVAČ:
Double FineDATUM IZLASKA:
TBARAZVOJNI TIM:
BoneloafTESTIRANO NA:
PC



Autor: Nikola Savić

REVIEW



“PRISUTNI SU SVI KLASIČNI RPG ELEMENTI”



InSomnia - Prologue

Futurizam na sovjetski način

Pored klasičnog fantazijskog setupa, jedan od najpopularnijih polja gde dizajneri video igara vole da smeste svoje rpg igre jeste budućnost. Postapokalipsa, distopija, daleka budućnost u svemiru, sajberpunk, dizelpunk... sve smo ove teme videli u raznim video igrama proteklih decenija. Budućnost je tako popularno polje za razvoj video igara jer je nepoznata, mistična i beskonačna, nema nikakvih ograničenja i dozvoljava dizajnerima i piscima da puste mašti na volju i pokažu svu svoju kreativnost prilikom stvaranja svetova njihovih igara. Verovatno najpoznatiji predstavnik igara smeštenih

u budućnost, bar kada

su rpg igre u pitanju, jeste svakako Fallout serijal, koji kombinuje

postapokaliptična okruženja sa

retrofuturizmom u stilu SAD-a 50-ih godina prošlog veka.

Fallout serijal je zbog svog kvaliteta, ali i neverovatnog šmeka koji je nosio ceo taj svet, postao jedna od najkulturnijih igara u istoriji video igara, popularna kako kod starijih generacija (FO 1 i 2), tako i kod novih naraštaja gejmera (FO 3 i 4).

Igra o kojoj danas pišemo zove se InSomnia, u pitanju je RPG iz trećeg

lica, i stiže nam iz Samare, grada na jugu Rusije, blizu granice sa Kazahstanom, odakle je studio MONO koji radi na ovoj igri. Braća Rusi su ovaj projekat pokrenuli još 2013. godine, da bi 2014. godine imali uspešnu kampanju na Kickstarteru gde su prikupili oko 100 000 dolara. Ipak, ispostavilo se da rad na ambicioznom RPG-u za jedan mladi i nezavisni studio nije baš tako jednostavan zadatak, pa su sredstva polako nestajala, a igra je još daleko od završenog. Zato su krajem aprila ove godine organizovali novu Kickstarter kampanju, gde su tražili još 55 hiljada funti, koliko smatraju da im je potrebno da završe igru, i u trenutku dok ovo pišemo kampanja im se uspešno privodi



kraju, prešli su traženu cifru i sada su na stretch ciljevima. Kao deo kampanje, izdali su i prvi igrivi deo kampanje, prolog misiju koja je dostupna svima za preuzimanje (<http://insomnia-project.com/demo/>) , i na osnovu koje i mi danas prenosimo naše prve utiske o ovoj igri.

Kako ste i sami mogli da zaključite iz uvoda teksta, igra je smeštena u budućnost, kako, jako daleku budućnost, nakon neminovine propasti naše zelene planete izazvane ratovima ljudi, tako da je od Zemlje sada ostala samo pustoš u neprestanim olujama. Ipak, ovo nije postapokaliptična igra, bar ne u klasičnom smislu, jer se ne nalazimo na Zemlji, već na jednoj ogromnoj svemirskoj stanici, svojevrsnom letećem megalopolisu , koji već 400 godina pluta svemirom ka svom konačnom cilju, mističnom novom domu za ljudski rasu. Kako je prošlo već 400 godina od kada je poletela, stvari su daleko od savršenih i sav normalan red je već odavno nestao, tako da imamo neku vrstu leteće anarhije sa prividnim naznakama zakona i vlasti.

U prologu koji smo igrali, u ulozi smo Typera, jednog od mogućih budućih saputnika glavnog lika u igri. Typer je alkoholičar i nihilista, ali ima svoje veštine koje mu stalno nalaze posao, sa obe strane zakona. Ovoga puta se obreo u nebranom grožđu, zamerio pogrešnim ljudima, i sada mu je vilica fiksirana sa napravom koja eksplodira na daljinsku komandu, ukoliko ne ispunii

svoje dugove. Kroz oko dva sata igre, koliko nam donosi ovaj prolog, upoznajemo se sa sektorom za pročišćavanje vode u kome Typer živi i otprilike polako hvatamo atmosferu i društvene strukture koje postoje na stanicu. U ovom konkretnom sektoru, pored zvanične vojske i „dobrovoljaca“, tu su bande, krijumčari, verske sekte, mutirana čudesa, plaćenici.., dakle dobri stari miks frakcija i karaktera kakav možemo da očekujemo u rpgu. Nažalost, nismo imali previše interakcije sa svim ovim grupama, jer igra trenutno nudi veoma malo sadržaja i kvestovi se, osim par njih, uglavnom tiču glavne priče. Od ovo malo sadržaja što smo videli, možemo da kažemo da svet ima jako puno potencijala, ali da je potrebljano da se to na adekvatan način iskoristi sa zanimljivim sadržajem u vidu kvestova i dodatnih priča.

Trenutno sve deluje nekako nedovoljno popunjeno i prazno, kao da je tu samo ukrasa radi, a ne deo nekog rpga. Ipak, sami autori naglašavaju da prolog tretiraju kao alfa verziju igre, čiji je cilj da igrače upozna sa osnovnim mehanikama, i da će konačna verzija igre biti daleko bogatija.

Sam dizajn igre i priče je inače sjajan, ogromni plutajući kvadar od svemirske stанице na kojoj su svi zaboravili i zašto su tu, jer su prve generacije davno pomrle, a istorija Urba (ime ogromnog grada na stanicu), je počela da ide svojim tokom. Vizuelno, igrom dominiraju mračni, prljavi tonovi. Kanalizacije, zardžali cevovodi, napuštene prostorije sa razbacanim i nekada funkcionalnim stvarima,



INSOMNIA
A RETRO-FUTURISTIC RPG

gomila otpada, ruina i šuta. Igra obiluje retrofuturizmom, ali u sovjetskom stilu, sa specifičnim posterima i soc-realizmom kao uzorom. Sve ovo izgleda sjajno i jedva čekamo da istražujemo ostale dele stанице, kada se pojavi ostatak igre. Igra je rađena u Unreal 4 endžinu i izgleda lepo, ali ima tu svakako još posla. Pomalo nervira fiksiranost kamere na površinu, odnosno ne postoji mogućnost da se podigne pogled ka gore, što razumemo da je dizajnerska odluka, ali je i dalje iritantno da igra iz trećeg lica ima ograničen pogled na okolinu.



Što se gejpleja tiče, imamo sve klasične elemente jednog rpga. Vaš lik ima atribute, statse, veštine i perkove. Specifične veštine se leveluju tako što ih praktikujete, poput Bethesda igara. Ukoliko stalno koristite sačmarice, levelovaćete taj tip oružja, hakovanjem ćete budžiti veštinu hakovanja, itd. Borbe i kretanje su, trenutno, urađeni veoma trapavo i nadamo se da će proraditi na ovom aspektu pre izlaska završne igre.

“MNOGI ASPEKTI IGRE SU TRENUTNO ALJKAVO URAĐENI”

Kretanje ima dva moda, jedno je sa WASD tasterima i pomeranjem miša, dok pritiskom na ctrl se prelazi na cursor sa kojim možete da kliknete po predmetima gde je moguća interakcija. Ovo je poprilično nepotrebno i samo čini kretanje i tok igranja otežanim i nezgrapnim. Borba takođe nije previše obećavajuća. Range borba se izvodi sa nišanjenjem koje nikako ne leži igri i umeđu bude poprilično frustrirajuće. Borba prsa u prsa ima par elemenata, poput blokada, kombo udarca, sporog ali jakog udarca, i slično, i ni ona nije baš najispolarniji aspekt igre. Kamera umeđu da baguje u borbi, neki udarci da deluju čudno i da prolaze kroz protivnika, ili da vam se karakter tek tako zaglavlji. Vidi se da autori žele da urade „realnu“ borbu sa rpg elementima u smislu pozadinske statistike, ali tako nešto je potrebno da se uradi perfektno da bi funkcionalo kako treba i pritom da bude izazovno i zabavno, a borba u trenutnoj fazi je daleko od toga i postiže kontra efekat.

Kada povučemo crtu nakon odigranog prologa, imamo puno razloga da nestroplivo čekamo celu igru, ali i puno prostora za zabrinutost. Mnogi aspekti igre su trenutno vrlo aljkavo urađeni, a neke stvari su, čini nam se, iz korena loše dizajnirane, i tu pre svega mislimo na borbu koja je sve samo ne zabavna. Kombinacija bagovitosti i loše izvedbe trenutno čine borbe jedva igrivim, a kako je to jedan od glavnih aspekata igre, na



tome treba hitno proraditi. Bilo bi šteta da igra sa ovako dobrim premissama završi loše zbog par problematičnih odluka u gejmpajl dizajnu.



PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
MONO

DATUM IZLASKA:
Novembar 2016.

RAZVOJNI TIM:
MONO

TESTIRANO NA:
PC

Digital MAGAZINE

U PRODAJI
SVAKOG
PRVOG
U MESECU





Autor: Stefan Mitov Radojičić

STEAM EARLY ACCESS

play:
zine

RWBY Grimm Eclipse



KAD WEB SERIJA POSTANE VIDEO IGRA

Posle njihovog velikog uspeha sa web serijama kao što su Red Vs Blue i RWBY kao i njihovim gaming Youtube kanalima momci i devojke iz Rooster Teeth studija su odlučili da se sami oprobaju u pravljenju jedne igre. Ali, da pojasnimo malo – prvo bitno, Grimm Eclipse je bio napravljen od strane fana njihove serije Jordan Scotta i to u periodu od oko 5 meseci u Unity engine-u. Demo verzija koju je objavio je privukla toliko pažnje i podrške od strane ostalih fanova da je Scott ubrzo pozvan od strane samog kreatora serije da zajedno sa Rooster Teeth-om radi na zvaničnoj igri po serijalu. Tako da sa time nam dolazi RWBY Grimm Eclipse u Early Access-u na Steam-u, ali da li vredi već sad pokupiti igru?

Što se priče tice igrice podržavati sopstvenu jedinstvenu priču koja ne prati seriju ali će biti u kanonu sa serijom i dešava se između Volume 2 i Volume 3 serije. A počinje tako što glavne protagonistice tima RWBY, Ruby, Weiss, Blake i Yang Šalju do Emerald Forest da istraže razlog zašto sigurnosna mreža koja pokriva šumu prestaje da funkcioniše i ima kvarove na određenim mestima. Kako budete dublje zalažili u šumu i ovu misteriju tako ćete dublje zalažiti u sve veće i veće horde Grimm neprijatelja koji će vas u talasima napadati.

Sam gameplay i način na koji ćete odstranjavati horde neprijatelja je uređen u potpunosti u hack-and-slash stilu sa par

manjih RPG dodataka. Naime, i dalje ćete protivnike odstranjavati kombinujući ne samo standardne low i high napade, već i napade na daljinu koji sačinjavaju svaku oružje koje likovi poseduju. Pored toga ćete koristiti i raznorazne specijalne napade i kombine koji su jedinstveni za svakog lika i dodatno mogu da se personalizuju skilovima koje budete birali kako budete napredovali kroz igru i u ovome za sad dolazeći RPG elementi. Jedinstvena stvar oko skilova jeste da ćete samo malo broj njih oključati običnim napredovanjem likova kroz nivo, a većinu njih ćete otključavati kako budete izvršavali achievement-e koje vam igra postavlja za svakog lika. Druga veća novina u odnosu na standardne singleplayer hack-and-slash igre je to da je osim offline moda igra zapravo napravljena za online co-op mod sa četiri igrača i podržava odlican drop-in drop-out sistem sa kojim se i sukobi sa neprijateljima aktivno menjaju u težini.

“KADA FAN NAPRAVI IGRI, I ONDA DOBIJE PRILIKU DA JE OFICIJALNO ZAVRSI”



zadataka koje treba da obavite i to čini igru veoma repetativnom i dosadnom. Kasniji i novije dodati nivoi pokušavaju da dodaju neke sporedne zadatke i promene malo stil.

Grafika verno prenosi sve likove i lokacije iz serije ali posle najskorijeg patch-a koji je doneo nove nivoje došlo je i do promena dizajna likova koji kod fanova nije lepo primljen i već su najavljenе dalje promene.

Muzika se odlično uklapa u ovaj stil igre kao i u samu seriju iz koje je preuzeta, glasovna gluma je na nivou i naravno od strane glumaca koji rade i na seriji, ali pozadinski efekti su preglasni i vrlo brzo će vam ići na nerve pogotovo zbog nemogućnosti da se utišaju.

RWBY Grimm Eclipse za sad predstavlja veoma ambiciozan projekt od strane studija koji se do sad bavio web serijama i animacijama kao i za novopečenog developera koji je dobio šansu da oficijelno pravi igru. Za sad je preporka isključivo za fanove koji žele da podrže igru i novi studio u ovom projektu. Pošto trenutna količina sadržaja kao i njena repetativnost ne zavrednuju punu cenu, sačekajte neki popust i kupujte je tad.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7/8/10
CPU:	Core i7 2600 3.4GHz
GPU:	NVIDIA GeForce GTX 650 Ti
RAM:	4GB
HDD:	4GB

RAZVOJNI TIM
ROOSTER TEETH GAMES

CENA
20€

DATUM IZLASKA
TBA

STEAM LINK
[HTTP://STORE.STEAMPPOWERED.COM/APP/418340](http://store.steampowered.com/app/418340)



IGRU USTUPIO
ROOSTERTEETH
GAMES



STEAM EARLY ACCESS

- ✓ Ukoliko ste zavoleli seriju igra će vam se vrlo svideti
- ✓ Veoma dobar co-op za 4 igrača
- ✗ Trenutni nedostatak pojedinih opcija
- ✗ Repetativni zadaci u misijama



Autor: Bojan Jovanović

REVIEW



ĐAVOLSKI DOBAR!

“IGRA SAMO POČNE, DA VAM ORUŽJE
I PREPUSTI VAS UŽIVANJU”

Nekada je FPS žanr bio olicenje jednostavnog i elegantnog dizajna – evo vam puška, tamo su krakondžule, za dalje se snadite sami. I to je funkcionalo odlično i mnogo godina nakon što su Karmak i drugari svetu podarili Doom (zar je već prošlo 23 godine??). Žanr je vremenom postao, pa... čudan. Od prostranih nivoa došli smo do virtuelnih hodnika sa nevidljivim zidovima, pritiskanja E da pobedimo i posmatranja spektakla koji se dešava negde u daljinu umesto da sami u njemu aktivno učestvujemo. Previše FPS igara se trudi da vas zaintrigira nekakvom pričom o X koji je u nevolji jer Y, razglabajući i nikada zaista ne pružajući zadovoljstvo rešavanja tog problema Y. A nekada je dovoljno i da igra samo počne, da vam oružje i prepusti vas uživanju. Upravo tako počinje i novi DOOM.

Ne sećamo se kada smo poslednji put igrali igru koja samo počne. Bukvalno je potrebno desetak sekundi dok se vaš junak ne probudi, uzme pištolj sa poda i prosvira lobanju demonu koji je želeo da ga pojede za doručak. Bezimeni protagonist serijala, poznat samo kao Doomguy, je čovek kome je svega preko

glave – i demona i ludačke korporacije UAC koja rudari sam pakao za resurse i želi da pretvorи demone u hodajući arsenal. Mrzovoljan, ali bez ijedne progovorene reči, svojim pokretima i akcijama savršeno prikazuje koliko ga je baš briga za sve i samo želi da odradi ovaj “posao” i da ga svi više ostave na miru. Neverovatno je da je igra u serijalu poznatom da priče ima u tragovima koliko i pravog mesa u McDonald's hamburgerima u stvari uspela da poveže svu onu papazjaniju iz prethodnih igara u nešto potpuno validno i toliko grandiozno da ima čitavu mitologiju koja okružuje našeg protagonistu kao ultimativnog čistača brijotina kada naviru horde pakla. Ali, kao i njemu, priča u DOOM nam je potpuno sekundarna. Valja li ictem gameplay?

A na ovom polju igra ne samo da briljira, već potpuno uništava sve tvrdnje nevernih Toma da moderni šuter mora da ima zidiće, regeneraciju, dugme za sprint i da pritom ne možete da ponesete svako oružje sa sobom (Mythbustersi su pokazali da je ovo i te kako moguće!). Svaki sukob sa paklenim hordama je spektakl esplozija, krvi i udova koji lete na sve strane dok prevrčete po arsenalu tamaneći masu rogova i kljova koja urlajući grabi ka vama. Morate stalno da budete u pokretu, strefujući ili preskačući prepreke, stalno u potrazi za municijom i sledećom njuškom koju treba nabosti pesnicom. Akcija na ekranu podiže adrenalin do neverovatnih razmera, dok bez treptanja i zakrvavljenih beonjača igrate sve do sitnih sati, sa kezom od uha

**“SPEKTAKL
EKSPLOZIJA,
KRV I UDIOVA
KOJI LETE NA SVE
STRANE”**



do uha i neretkim oduševljavanjem brojnim sitnicama i referencama.

Ipak, to ne znači da DOOM nije pokupio poneki fazon od modernih igara. Manje-više sve što radite vas nagrađuje svojevrsnim tokenima za unapređivanje sposobnosti lika ili oružja. Posle nekoliko početnih nivoa počećete da skupljate i rune, pasivne bonusne za koje je potrebno izvršavati mini zadatke kako biste ih uopšte otključali, a za svako oružje možete da otključate dva alternativna moda paljbe čime se već bogat arsenal dodatno proširuje. Sačmarica sa lanserom granata, plazma puška koja povremeno šalje talas u krugu oko vas ili daljinsko aktiviranje raketa iz bazuke? Sve to ćeće imati i do kraja igre najverovatnije i apgrejdovati. Motorna testera je ovoga puta izuzetno moćno oružje sa ograničenim brojem upotrebe, ali kojim ćeće trenutno preploviti sve protivnike koji nisu bossovi i pritom se grohotom smejati. Tu je i nekoliko starih znanaca iz prethodnih igara, ali ćemo to ostaviti vama da otkrijete i isprobate, jer je zaista zabavno koristiti svako od oružja u igri.

**“GLORY KILL POTEZI SU IZUZETNO
BRUTALNI I IGRA VAS NAGRADUJE
ZA ČESTO IZVOĐENJE”**



Jedna zanimljiva novotarija je izvođenje tako zvanim "glory kill" poteza, izuzetno brutalni fatality poteza kojima ćete finisirati kajanje protivnike. Na prvi pogled nam je delovalo da će brzo dosaditi, ali satisfakcija o korišćenja kao i raznovrsnih istih je da do samog kraja igre nismo ni za trenutak pomisili kako su višak. I ne samo to, igra vas stalno nagrađuje ako na ovakav način okončavate demonske (ne) živote tako što ćete dobiti dodatne pakete healtha, municije ili čak oklopa. Pritom su neopisivo kreativni i nasilni, nekako odgovarajući stilu naigranog marinca koji na početku razbijje monitor kada završi briefing. Bez preterivanja, osobama slabijeg stomača neće biti svejedno kada vide određene glory kill animacije. Možete da uradite i mali test – ako svojoj lepoj polovini pokažete glory kill nad Mancubus i dotična ne pozeleni ili prebledi, slobodno je oženite!

Solo kampanja u DOOM traje poprilično, skoro 15 sati ako budete provodili vreme istražujući nivo. Baš u duhu originalne igre, novi DOOM ima masivne nivo sa isprepletanim hodnicima u kojima se lako možete izgubiti da nije mape. Veliki broj prolaza i tajni čine svaki od ogromnih nivoa igre pravom uživanjem za istraživanje. Tempo kampanje je sjajan i stalno ćete otkrivati ili otključavati nešto novo tako da nećete ni osetiti da je već prošlo desetak sati kad budete stigli do odjavne špicе. S obzirom da postoji nekoliko nivoa težine (sa najtežim

Ultimate Nightmare koji dobijate nakon prvog prelaska) i enorman broj tajni, garantovan je bar još jedan prolazak kroz igru ako ne i ponavljanje nekih nivoa više puta.

Kada ste izgustirali kampanju ili poželite pauzu od iste, tu je i relativno mlak timski multiplayer za 12 igrača i šačicom mapa koji nije oduševljavao ni u beti, kao ni sada u punom izdanju. Ovde je očigledno da je drugi studio bio zadužen i brzina i osećaj igranja više podsećaju na Halo nego na singleplayer komponentu. Ali, dovoljno je zanimljiv da ćete u njemu provesti nekoliko sati, a i jedina je prilika da

zaigrate kao neki od najvećih demona iz kampanje. SnapMap, s druge strane, pruža daleko duži "životni vek" igri na vašem hard disku jer poput Trackmania igara omogućava igračima da slažući debove mape i razne elemente prave nove nivo za solo, kooperativno ili kompetitivno igranje. Ima svojih ograničenja, pre svega u količini predmeta koje jedna mapa može da sadrži i nadamo se da će Bethesda i id proširiti njegove mogućnosti. I pored toga, imali smo priliku da igramo nekoliko parkour nivoa, svojevrsni farming simulator, da suprotstavimo demone u paklenim Pokemon bitkama i čak rešavamo jedan

**“MULTIPLAYER, IAKO KRATKOG
VEKA, PRILIKA JE DA ISPROBATE
IGRANJE U ULOZI DEMONA”**



room escape. Nije baš paklena verzija Super Mario Maker, ali više nego interesantan dodatak igri u kome možete provesti desetine sati.

Kao retko iznenadenje u svetu visokobudžetnih igara, DOOM je igra lansirana bez ikakvih tehničkih problema

na svim platformama. Najbolji je mogući kompromis između stare i nove škole FPS igara, hiperaktivno i ultranasilno iskustvo koje je toliko dugo bilo odsutno iz žanra, a naročito sa mainstream strane istog. Igra je koja apsolutno zaslужuje da joj se ime piše u caps-lock i od nas ima apsolutnu preporuku.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 64-bit
CPU: Intel i7 3770 ili AMD FX 8350
GPU: GeForce GTX 970 ili Radeon R9 290
RAM: 8GB
HDD: 55GB



IGRU USTUPIO
BETHESDA
SOFTWORKS

PLATFORMA:
PC, PS4, XONE
IZDAVAČ:
Bethesda Softworks
CENA: 60€

RAZVOJNI TIM:
id software
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

- ✓ Oružja i glory killovi ne mogu da dosade
- ✓ Ogromne, kompleksne mape
- ✓ Pravljenje mapa u SnapMap
- ✗ Mlak multiplayer
- ✗ Ograničenja SnapMap alata

9



Autor: Alekse Petronijević

REVIEW

Uncharted 4: A Thief's End

ODLAZAK LEGENDE



“FANTASTIČNA ATMOSFERA JE I DALJE TU, SA HARIZMATIČNIM I DUHOVITIM LIKOVIMA”



predstavlja „tabulu rasu“, karaktera koga treba razviti od nule i za vrlo kratko vreme, kako bi stekli neki stav o njemu, kao i objasniti zašto ga Nejt nije spominjao tolike godine. Taj problem je rešen pomoću tutorijala koji traje prvi sat vremena, a koji se sastoji od flešbekova u prošlost gde ćete se kroz nekoliko različitih scena upoznati sa Semom i njegovim odnosom sa Nejanom. Njihovi nestlašuci od ranog detinjstva, pa problemi u panamskom zatvoru u kom su se obreli za vreme potrage za najvećim piratskim blagom ikada, uspevaju lepo da oboje Sema kao starijeg

brata, Nejtovog oslonca u životu bez roditelja. Fast forward 15 godina, zatičemo penzionisanog Nejtna Drejka - posle toliko posećenih lokaliteta, otkrivenih relikvija, izgubljenih gradova, ispaljenih metaka i palih neprijatelja, skrasio se... Oženio je Elenu, ljubav svog života sa kojom živi u svom domu u Nju Orleansu. Bavi se „normalnim“ poslovima, kao ronilac kod sredovečnog Semjuela, izvlačeći razne stvari koje su se nekim nesrećnim slučajem našle na dnu rečnog korita i administracijom oko tih istih poslova u ofisu kraj reke... Baš uzbudljiv posao za legendarnog istraživača izgubljenih gradova i lovca na blaga

Sta nam to četvorka donosi, a što nismo prethodno videli? Za početak, kao što se moglo videti iz trejlera, u priču ulazi novi, vrlo bitan lik. U pitanju je Nejtov brat Sem koji se u prethodnim delovima nije pojavljivao. On za ljubitelje serijala



zatvoru i iz kog je nedavno uspeo da pobegne. U begu mu je, igrom slučaja, pomogao njegov cimer iz zatvora, čuveni kralj droge Ramon Salazar, kome je Sem obećao polovinu piratskog blaga. Nejt će zbog toga biti primoran protiv svoje volje (ali i volje svoje lepše polovine) da ponovo uskoči u svoje avanturističke cipele, opraše svoju vurnu beretu o pojasi i pomogne bratu da ne završi kao hrana ribama, kako bi pronašli piratsko blago koje ih je fasciniralo od ranog detinjstva. Od tog trenutka počinje poslednja Drejkova avantura.

Da predemo na sledeću bitnu stavku, gejmlajp - doživeo je unapređenje u nastavku, kako na polju platformisanja i istraživanja, tako i na polju okršaja sa neprijateljima, pa sveukupno ostavlja

“KUPLJENJE VILICE SA PODA JE ZAGARANTOVANO”



utisak fluidnijeg iskustva. Platformisanje je dobilo jednu važnu novinu, a to je kanap sa kukom koja vam omogućava da se zakačite za razne grede, grane i slične objekte i zanjište preko provalja u stilu Indijane Džonsa, spustite bezbedno niz strmu liticu ili zađrite preko iste u stranu do najbliže sigurne platforme. Isto tako, moguće je naskočiti na neprijatelje u punom zaletu i snažnim krošecom ih poslati na spavanje. Platformisanje je dominantniji element gejmlajpa u odnosu na prethodne nastavke, što je dobrodošla novina i draga nam je da su dizajneri bili suzdržaniji u želji da od Drejka naprave komandosa koji kosi buljuke protivnika najraznovrsnijim arsenalom. Iako je broj okršaja smanjen i dalje je prisutan, ali taman toliko da ne zamara, uz dodatak da je većinu njih moguće preći stealth pristupom.

Stealth mehanika funkcioniše daleko bolje nego u prethodna dva dela. Da bi stealth dobro funkcionisao, prvo vam treba dobar AI. Na sreću, konačno možemo da kažemo da Uncharted ima zaista dobar AI kako saboraca tako i neprijatelja. Trenuci iz Last of Us, kada vaš saborac izleti pravo ispred nosa neprijatelju, a ovaj ga iskulira kao da je od vazduha su davna prošlost. Sem će voditi računa gde traži zaklon u ondosu na patrolirajuće neprijatelje, bira kada može da izvrši stealth takedown, a ako slučajno napravi grešku i izazove uzbunu, opsovaće u stilu „proklestvo, primećeni smo“ i dohvatiće se svog oružja i otpočeti okršaj. Inače, takve greške su retkost. Primerice, vašem recenzentu se desilo dva puta za ceo prelaz igre da mu kompanjon izazove uzbunu. Zaista impresivno! Drugo, za razliku od prethodnih Uncharteda, ni tada nije kraj sveta ako ste primećeni: za igrače koji ne žele da se napucavaju, nema potrebe za restartovanjem checkpointa. Dovoljno je da im se svima izgubite iz vida na nekoliko trenutaka i nakon toga neprijatelji će preći u searching mod,

“GEJMLEJ JE UNAPREĐEN I ODLIČNO IZBALANSIRAN”

BONUS SEKCIJA!

Kada završite igru, očekuje vas bonus sekcija! Poene koje ste sakupljali kroz igru, tako što ste sakupljali hidden treasures koji su obeležje ovog serijala, započinjali opcione kratke dijaloge sa saputnicima i otključavali razne achievements možete trošiti na otključavanje dodatnih poslastica, koje su zaista unikatne i komične da vas mogu dobro nasmejati. Na raspolaženju vam je pregršt modova, koji vam omogućavaju da igratko izgleda stripski, poput stila u Borderlands, ili u bojama duge, u negativu, 8-bit, postoji preko 20 vizuelnih modova. Audio modovi ne zaostaju puno, od toga da svi zvuče kao da su na heliju ili argonu, zatim mogućnost da isključite gravitaciju ili uključite slow motion, da kupujete kostime i da ih menjate tokom igranja, ima raznih mogućnosti za zezanje. Jedan urnebesan primer: Drejk u ronilačkom odelu vozi se dolinom Madagaskara sa Salijem i Semom u džipu, i sav ozbiljan vodi diskusiju sa ovom dvojicom, a pritom svi pričaju kao da su se nagutali helijuma, a pritom je sve u bojama duge, gravitacija nema pa svakog protivnika koga pogode pošalju u vazduh da lebdi... U svakom slučaju interesantan i vrlo komičan dodatak, koji će vam ukrasti još malo vremena pre nego što igratko odložite u kutiju.



oprezniji nego li pre dizanja alarma, ali nesvesni vaše nove pozicije i eto opet prevaziđanje prepreka. To i ne bi bio šanse za nečujno uklanjanje jednog po jednog. Za one koji vole malo bučnije obraćunavanje sa neprijateljima, jedna dobra vest: tokom većeg dela igre, neprijatelji nisu više „sunderi koji upijaju metke“. Negde pred kraj će nažalost ponovo postati rođaci Sunder Boba ali u svega par navrata, te nema nekog prevelikog razloga za brigu. Zamerka se može uputiti naglom skoku težine pred sam kraj igre, ali srećom situacija nije toliko frustrirajuća koliko je znala da bude u ranijim delovima.

Zagonetke i dalje čine deo istraživanja i platformisanja. Jednostavne su, ali ne prelake, taman toliko da zadrže interesovanje igrača i sjajno se uklapaju u recept naizmeničnog miksovanih deonica istraživanja, sinematika i akcionih sekvenci koji je dobro funkcionišao u prethodnim naslovima, a ovoga puta je još bolje usklađen. Jedna od mana koja bode oči prilikom platformisanja je često korišćenje industrijskih drvenih kutija (sa točkićima)

koje Drejk treba da pronađe i iskoristi za prevaziđanje prepreka. To i ne bi bio veliki problem, da ih dizajneri nisu često koristili u mestima koje niko nije posetio 300 godina. To donekle ukazuje na nedostatak kreativnosti i žurbe da se igra isporuči na vreme, što im se da oprostiti obzirom na veličinu svake mape koje ćete posetiti. Razmera nivoa je uvećana nekoliko puta. Nivoi, iako linearni, sada su otvoreni i dozvoljavaju istraživanje i odabir različitih ruta do istog mesta.

Naughty Dog je tokom godina stekao reputaciju studija koji u audiovizuelnoj prezentaciji pomera granice mogućeg sa svakom novom igrom, a ovde je zaista prevazišao sva očekivanja. Nivo talenta i tehničke potkovanoosti u kreiranju lokaliteta koje ćete posetiti ostavlja bez daha! Lokacije izgledaju toliko fotorealistično i dizajnerski unikatno da ćete neretko kupiti svoju vilicu sa poda u neverici! Next gen endžin koji je razvijen za igru, pored najnovijih grafičkih efekata i tehnologija koristi i druge sisteme koji podižu prezentaciju igre na novi nivo.

Davo je u detaljima: animacija kretanja likova izgleda savršeno fluidno, realtme sinematički izgledaju na nivou holivudske animiranih filmova, rastinje i voda reaguju na spoljne eksplozije i vetar, a blato i prašina i sneg se kupe na Drejkovu odeću kao i na vozila, a isto tako se ravnomerno spiraju ako ih voda popraska, fizika džipa je dostojna nekog offroad racing naslova, lista ide u nedogled.

Naravno, nije sve savršeno ni kod ove igre, a ono što nam je najviše zasmetalo je pad u kvalitetu dizajna i kvalitetu u grafici na par lokacija, poput low-res tekstura, na brzaka sastavljenih modela, što ukazuje na to da je i ova igra bila donekle žrtva postavljenih rokova.



Zvuk, kao i ostatak prezentacije je na najvišem nivou. Oružje zvuči uverljivo, raznorazni okružujući zvukovi okoline odlično upotpunjaju atmosferu, poput cvrkuta ptica, hujanja vodopada, prasak grmljavine propraćen pljuskom kiše, verno će dočarati mesto gde se Drejk nalazi.

Muzička podloga je drugačija, nije toliko intenzivna i radije izaziva osećaj nostalгије nego uzbudjenje, naročito kod igrača koji su odigrali prethodne delove. Nije toliko prisutna u toku igranja, pa ćete većinu vremena provesti osluškujući ambijentalne zvukove, prekinute neobaveznim časankanjem između Nejta i njegovih prijatelja i porodice.

Kao i u svakom Uncharted naslovu, moraju da postoje trenuci sulude akcije koji se pamte, poput nezaboravnog nivoa na vozu u drugom delu ili borbe u avionu i ispadanje iz istog u trećem. Igrači neće ostati kratkih rukava ni u ovom delu, ali čini nam se da će im ovoga puta u sećanju ostati neke mirnije deonice istraživanja egzotičnih lokaliteta, razgovora između Nejtna i Sema, Salija, Elene i refleksije nad izborima... Možda se u tim trenucima najviše vidi uticaj voda studija koji je napravio Last of Us, a koji su vodili glavnu reč u izradi ove igre. Igra je i dalje puna harizme i humora koji su krasili prethodne naslove. Celokupna kreativna vizija ovog tima, koja je malo drugačija nego pre, kao

i naslede koje ovaj serijal ima, idealno se stapaju u poslednjoj deonici igre koja na najbolji mogući način odaje poštu serijalu i zaokružuje ga. Bolji kraj nismo mogli da zatražimo!

Ako ste ljubitelj akcionih avantura iz trećeg lica, dugujete sebi bar da iznajmите PS4 konzolu i za prvi slobodan vikend krenete u poslednju veliku avanturu, kakva ne postoji nigde drugde. Jer jedan je Uncharted, akciona avantura koja nosi duh avanturističkih filmova uz koje smo odrasli, prepuna cheeky humora, harizmatičnih likova koje ne možete da ne zavolite i trenutaka koje ćete dugo pamtiti.



IGRU USTUPIO
SONY

PLATFORMA:

PS4

IZDAVAČ:

Sony Computer Entertainment

TESTIRANO NA:

PS4

CENA: 60€

OCENA

9.5

- ✓ Savršen kraj avanture
- ✓ Fantastična audio vizuelna prezentacija koja postavlja nove standarde
- ✓ Inovacije u gejmlajp mehanici i odličan AI

- ✗ Korišćenje pomagala za prevaziđanje prepreka koja su van vremenskog konteksta

- ✗ Pad kvaliteta grafičke prezentacije na par mesta



Autor: Borislav Lalović

REVIEW

Overwatch

A new dawn



Tekuća godina je prilično bitna za Blizzard Entertainment i celokupna mašinerija koja stoji iza ove kompanije daje sve od sebe da sve što su zamisili prođe u najboljem redu. Ogroman hype koji je počeo da se generiše na prethodnom Blizzcon-u ovih dana doživljava dve, od ukupno tri kulminacije koje su planirane ove godine. Prvo je lansiran Overwatch, nedugo zatim imamo svetsku premijeru dugo iščekivanog filma baziranog na Warcraft univerzumu i na kraju, krajem Avgusta nas čeka lansiranje nove WoW ekspanzije – Legion.

Overwatch predstavlja Blizzardov iskorak u polje kompetitivnih multiplayer pucačica i potpuno novu franšizu iz njihove kuhinje. Najavljen je nedugo posle



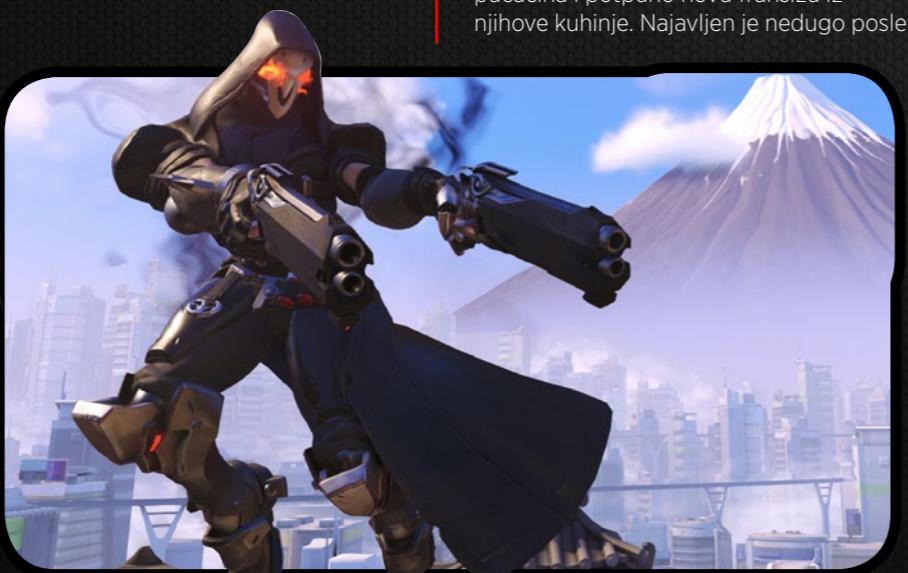
zvaničnog odustajanja od Titana, tako da je odmah bilo jasno da Overwatch predstavlja reciklirani deo koda upravo od Titana, što je kasnije i zvanično potvrđeno. Igra je setovana u bliskoj budućnosti kada je kao odgovor na globalnu pretnju nazvanu "Omnic Crisis" formirana međunarodna mirovna jedinica sastavljena od specijalaca iz svih krajeva sveta. U godinama posle okončanja krize, određeni incidenti širom planete bacaju senku na nekada poštovanu organizaciju. Zvanično, posle eksplozije u sedištu Overwatch-a u kojoj su ubijeni lider i zamenik, ceo projekat je penzionisan.

U osnovi, Overwatch predstavlja timsku pucačinu sa dva suprostavljena tima od po šest igrača. Igracima je na raspolaganju izbor od 21 lika od kojih svaki ima jednu od četiri specijalizacije: offense, defense, tank i support. Ofanzivni likovi su super pokretni i mogu da nanesu veliku kolicinu štete, a na uštrbu toga imaju mali broj HP-a što predstavlja određenu vrstu balansa. Defanzivci su dobri u zaštiti određenih lokacija na mapi, jer mogu da postave razne vrste field supporta na samoj mapi. U neku ruku defanzivci se mogu smatrati suportom, ali ne kao pravi heroji podrške koji daju buffove svojim, odnosno debuffove protivničkim igračima. Takođe mogu i da leče što je stvar koja bitno utiče na tok partije. Na kraju imamo i tenkove, likove sa najvećim HP-om u igri koji služe da privuku protivničku vatru na sebe da bi svom timu osigurali lakše postizanje cilja na mapi. Svaka od klase je itekako bitna i svaki tim koji želi da ima bilo kakvu



šansu za pobedu, mora da ih ima u svojim redovima.

Mečevi se odvijaju na mapama koje su inspirisane lokacijama iz stvarnog sveta i mogu da se podeli na četiri različita tipa. Imamo assault u kome jedan tim napada a jedan se brani što predstavlja klasičan setup za ovaj mod u svim sličnim igrama. Escort je drugi, prilično zanimljiv mod, u kome napadački tim mora da određeno vreme eskortuje vozilo do određene tačke na mapi, dok odbrambeni tim pokušava da ga u tome spreči. Eskortovano vozilo se kreće po predefinisanoj putanji i kreće se kada su članovi napadočkog tima u blizini. Assault-escort je hibridni mod u kome napadači prvo moraju da osvoje vozilo, a onda da ga za određeno vreme odguraju



do zadate tačke, dok defanzivci nastoje da ih spreče u tome. I na kraju imamo control, u kome timovi pokušavaju da osvoje određenu lokaciju na mapi i zadrže je u svom posedu dok se skala kontrole ne popne na 100%.

Tokom igranja, svaki igrač dobija iskustvo i to na nekoliko načina. Osim standardnog broja iskustvenih poena koji se dobijaju na kraju svake partije za pobedu ili poraz, imamo i poene koji se dobijaju u zavisnosti od broja fragova, efektivnog korišćenja moći. Na kraju imamo i user-vote sistem u kome sami igrači određuju najkorisnijeg igrača u partiji neposrednim glasanjem. Sa dobijanjem novog iskustvenog nivoa, igrač dobija loot crate koji sadrži kozmetičke detalje kao što su pobjedničke poze ili specifične rečenice koje heroji izgovaraju.

Po bespućima interneta o ovoj igri se govori kao o nekom mešancu MOBA i FPS naslova što baš i nije najsrećnija definicija. Neka vas ne zavaraju, ovde je reč o MOBA naslovu isto toliko koliko je i CS-GO RPG. Po svom

stripovskom šmeku, Overwatch nas podseća na TF2 s tim što su ovde likovi skladnije dizajnirani i manje militarizovani, u smislu da manje podsećaju na vojsku, a više na individualce kojima se na licu očrtavaju karakterne osobine. Stripovska šarenolika vizija nije nešto što će se svima svideti, pogotovo tu mislimo na okorele fanove CoD, BF ili CS serijala. Ali ruku na srce, Overwatch puca na drugi tip publike. Sa jedne strane imamo mlađe igrače, koji nisu odrastali uz ostale Blizzardove franšize i samim tim nisu opterećeni praćenjem priče koja se razvija godinama unazad. Sa druge strane tu je ogromna baza "starih blizzardonovih fanova" koji će probati sve što stigne iz kuhinje pomenutog izdavača. Sve ovo je rezultiralo ogromnom inicijalnom bazom igrača, što lanisanje Overwatcha čini jednim od najuspelijih ikad. Dodavši tome i činjenicu da je igra fantastično optimizovana, dobijamo zaista pun pogodak od strane developera. Takođe, imajući u vidu koliko je e-sports dobio na

značaju poslednjih godina, nema sumnje da će ovaj naslov biti neizostavni deo svetskih turnira u narednom periodu. Tako je ulaskom u FPS svet, Blizzard kompletirao svoje prisustvo na svim relevantnim poljima u e-sports svetu i ostaje da se vidi kako će konkurenčija odgovoriti.

Što se samog Overwatch naslova tiče, brzo se

Ne možemo a da ne pomenemo određene



tužbu za povredu intelektualne svojine što bi trebalo da reši celu zbrku u narednom periodu.

Na kraju da sumiramo utiske. Ako želite igru lepu na oko, balansiranu u svakom smislu, fan ste Blizzarda i imate ambiciju u kompetitivnom e-sportu, ovo je svakako naslov za vas. Ako želite igru koja "puca na realizam", to ovde nećete naći, što svakako ne znači da Overwatchu ne treba da pružite šansu jer se stvarno radi o zabavnom naslovu. Možemo reći da je Blizzard uspeo u nameri da se okuša u ovom tipu igara i imajući u vidu da je ovo potpuno nova franšiza, sigurni smo da će dati sve od sebe da je što duže zadrže aktuelnom i atraktivnom za igranje.



uči, ali se teško u njemu postaje dobar. To može da bude nešto što će odbiti jedan deo causal publike. Takođe, navodna superiornost određenih heroja bila je tema brojnih rasprava proteklih dana, ali ne možemo da se otmemo utisku da je tu više u pitanju neznanje, a ne superiornost. Naime, svaki heroj ima svog antiheroja, kao i taktiku kako treba igrati protiv njega i stim u vezi ne ostaje nam ništa drugo nego da sednemo i vežbamo.

kontroverze vezane za ovaj naslov. Verovatno ste svi čuli za famozne proteste koji su bili usmereni na previše seksističku pobedničku pozu Tracer. Blizzard je rešio stvar u svom maniru (čitaj, isterao je svoje tako da se čini da je udovoljio svima). Međutim, druga daleko bizarnija stvar dešava se u poslednjih par sedmica, u kojima su pojedini sajtovi sa sadržajem za odrasle (da ih ne imenujemo), objavili da se broj pretraga sa imenima iz Overwatch univerzuma povećao za fantastičnih 800%. Blizzard je najavio

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Win10 64-bit
CPU: Intel i5 (ili bolji)
GPU: AMD Radeon HD 7950
RAM: 8GB
HDD: 30GB slobodno (6GB na HDD-u)



IGRU USTUPIO
COMPUTER-
LAND

PLATFORMA:
PC, PS4, Xbox One
IZDAVAČ:
Blizzard Entertainment
CENA: 40-60 €

RAZVOJNI TIM:
Blizzard Entertainment
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

- ✓ Dinamično, šareno okruženje
- ✓ Optimizovanost
- ✓ Gameplay, likovi, muzika
- ✗ Pucačina u kombinaciji sa šarenim likovima i okruženjem neće se svima dopasti

9

"ROOSTER
OD UKUPNO
21 HEROJA ZA
SVĀCIJU UKUS"

JOŠ JEDNO MIŠLJENJE

STEFAN STAROVIĆ Blizzard je iskoristio osnovu svog propalog Titan projekta i napravio pucačinu u idealnom trenutku. Valve već neko vreme Team Fortress 2 drži u "niši" okrenutoj specifičnoj grupi igrača i za "narodne mase" forsira Dotu i Counter Strike. Time je jedina prava konkurenčija prebačena u drugi plan a oni koji žele da uhvate talas novih kompetitivnih pucačina sa klasama morali su da ponude nešto pre Overwatcha. Time je prostor za uspeh Overwatcha, bez obzira na sve probleme, mikrotransakcija i naplate same igre prilično zagarantovan, makar u prvom periodu. Naravno, Blizzard je poznat i po tome da od svojih igara tek kroz godinu, dve pa i više napravi baš dobre naslove, kakvi su i trebalo da budu na početku, pa ostaje da vidimo da li će to i sa Overwatch biti slučaj.

IGOR TOTIĆ Kao i ostali, bio sam skeptičan dok nisam probao betu. Posle bete sam bio zainteresovan ali nisam bio navučen.

Posle igranja bete sa još pet drugara i nekoliko sati vrhunskih mečeva, prelomio sam i preorderovao.

PAVLE MOMČILOV Igra se u velikoj meri oslanja na timski rad, što je koliko dobra toliko i loša stvar. Svaki tim će morati kroz svoj timski rad da progresuje ka zadatku, gde neće biti prostora održavanje ličnog učinka poput ubistava i smrti (KD/R) kao u ostalim FPS igrama. Što ujedno ovu igru i izdvaja od drugih.

BOJAN JOVANOVIĆ Prvobitno osuđivan kao Team Fortress 2 klon, Overwatch je kroz svojih nekoliko beta i finalnim izdanjem zapušio mnoga usta, a legijama igrača ponudio konačno drugačije FPS iskustvo od milion puta prezvakanih vojnih štetera. Igra je koja se vrlo brzo kapira i svoj pun sjaj doživljjava kada igrate u organizovanoj ekipi. Kaže se da kada kupite Blizzard igru imate zabavu narednih deset godina. Sudeći po početnom uspehu Overwatch-a, u to nema sumnje.



Autor: Miljan Truc

REVIEW

Stellaris

PER ASPERA AD ASTRA

Paradox, majstori svog zanata kada su tзв. „Grand strategije“ u pitanju, su nam ovog meseca priredili pravo malo iznenađenje svojom novom igrom, Stellaris. Iako poznati kao studio čije igre najbolje „pašu“ ljubiteljima istorijskih strategija, ovaj put su se otisnuli van svojih uobičajenih istorijskih okvira i doneli nam igru u kojoj ne postoje nikakve istorijske inhibicije, te je potpuno na igraču da od samog početka kreira svoju priču. Ovaj koncept već u svojoj srži otklanja bilo kakvo opterećenje činjenicama i pravilima, otvarajući put nesmetanoj kreativnosti u žanru koji je već sam po sebi potpuni sandbox od samog starta.

Igru počinjete odabirom svemirske nacije s kojom ćete započeti igru. Sama igra

vam nudi nekoliko već definisanih opcija, ali svakako najzanimljivija je da svoju naciju i rasu kreirate sami. Tu su vam na raspolaganju mnogi parametri, neki estetski, a neki (daleko bitniji) mehanički, koji će odrediti opšti pravac vašeg razvoja. Tako ćete birati generalnu vrstu (humanoidi, reptili... gljive...), planetarnu podobnost (kontinentalna, arktička, pustinjska, itd.), rasne vrline i mane, kao i etičke preferencije (militaristi ili pacifisti, individualisti ili kolektivisti, itd.), iz kojih zatim proistiće i izbor oblika vladavine. Između ostalog, odabratice i kako izgledaju svemirski brodovi vaše nacije, kakvu vrstu projektila upotrebljavaju i koji je njihov metod putovanja dubinama svemira (ili ukratko, FTL – Faster Than Light). A to je sve samo deo, te ako volite

da se igrate sa ovakvim kreatorima u npr. RPG naslovima, verovatno ćete provesti dobru količinu vremena dovodeći svaki aspekt vaše rase do savršenstva.

Nakon toga odabratice parametre igre – veličinu galaksije, broj protivnika, hendekepe, i slično – i konačno započeti svoju svemirsku operu. Bez obzira na veličinu, galaksije su uvek podeljene na zvezdane sisteme koji sadrže različite vrste zvezda i njihovih orbitujućih planeta, asteroida, gasovitih divova, kao i ostala tela koja plutaju svemirom. Igru počinjete u jednom takvom sistemu na svojoj rodnoj planeti, uz pripojenu svemirsku stanicu, par civilnih brodova i skromnom flotom korveta. Ako bismo morali da kategorizujemo gejmpolej Stellarisa, rekli bismo da je Grand strategija sa snažnim uticajem 4X strategija i malom, ali vrednom, dozom RPGa. Paradox je uneo neke od najboljih elemenata iz svih svojih prethodnih igara i objedinio ih pod kapom Stellarisa. Tako imamo sisteme vladavine

i opšti layout sličan Europa Universalis, menadžment Pop-ova, nacionalnosti i ideologija iz Victorie, određene RPG elemente iz Crusader Kingsa, i prilagodljivu kreaciju i opremanje armija i jedinica iz Hearts of Irona. Glavni resursi koje ćete koristiti su „energija“, koja bi bila ekivalent novcu, zatim „minerali“, ključni resurs za izgradnju svega, zatim „uticaj“, koji se koristi za interno upravljanje i diplomaciju, i na kraju tri resursa za tri grane istraživanja – fiziku, društvo i inženjeringu. Kontrola i balans ovih resursa su ključ za uspešan napredak u igri i izuzetno je zabavno u početku kada je svega jako malo i potrebno je praviti ustupke zarad razvoja, ali srećom i u kasnijoj igri, jer tako i potražnja eksponencijalno raste, te se nikada nećete osećati kao da imate preteran priliv i jednog od njih – vrlo lako mogu nestati u trenu.

Tu dolazimo i do jednog od glavnih problema Stellarisa, ali i Grand strategija uopšte – kriva učenja je izuzetno oštra,



“GRAND STRATEGIJA SA SNAŽnim UTICAJEM 4X STRATEGIJA I DOZOM RPGA”

i tutorial je najblaže rečeno oskudan: Svakako, veterani Paradoxovih igara će se snaći kao riba u vodi nakon svega nekoliko minuta listanja menija i opcija, ali sveža krv bi mogla biti lako odbijena nedostatom objašnjenja za mnoge sisteme u igri.

Njima možemo da poručimo samo jedno – istražite, jer nagrada za to je izuzetna! Uistinu, Stellaris je vrlo zaražna igra i često nam je bilo jako teško da se odvojimo od nje i posvetimo drugim životnim radnjama. „Samо još ovaj mesec... evo samo još da se istraži ova tehnologija... uf, pa spremio sam se za rat, mogao bih i da ga započнем... a i da ga završim... ček, nije u redu da ovu anomaliju ostavim neistraženu, ko zna hoću li se setiti...“ i odjednom je 5 ujutru. Sindrom „samо još jedan potez“ u svom najboljem obliku. Zabavi doprinose i mnogi random eventi koji se dešavaju redovno, ali ne toliko često da postanu dosadni ili preuzmu zabavu ostatku igre. Tako će stanovnici neke vaše planete naići na stanovnike podzemnih tunela, potpasti pod uticaj feromonskog polena

koji ih tera da zabušavaju, posetiće vas duhovi u svemiru, ili ćete naći mumificirane astronaute kako plutaju prazninom. Ovi mali događaji dodatno pružaju naraciju vašoj avanturi i obogaćuju igru.

Ali povoda za naraciju ima više nego dovoljno i u rukovođenju vašom državom. Planete koje kolonizujete su podeljene na polja na kojima možete izgraditi zgrade za proizvodnju ili razne bonusne, ali da bi one funkcionišale, potrebitno je da je naseli Pop – sistem sličan onom za upravljanje gradovima u Civ igrama. Međutim, ovde dosta može zavisiti od nivoa zadovoljstva svakog pojedinačnog Pop-a. Da li mu se dopada planeta? Sused? Da li se slaže sa etikom Vlade? A šta misli o robotima iz polja pored? Neke od ovih stavki mogu dovesti da se udruži sa istomišljenicima i pokrene subverzivni pokret koji će nastojati da istera svoje ciljeve, a onda je na vama da im se ili dodvorite, ili da ih ugušite pomoću medija i mita. U suprotnom, ako dovoljno narastu, mogu



“SINDROM „SAMO JOŠ JEDAN POTEZ“ U SVOM NAJBOLJEM OBLIKU”

**"IGRA JE IZUZETNO ZABAVNA,
ZARAZNA I UJEDNO OPŠTAJUĆA"**



potpuno da uguši industriju čitavih sektora, a time i vaše imperije, u najgorem mogućem trenutku.

Armije i jedinice se sastoje iz flote svemirskih brodova i jurišnih i defanzivnih trupa na planetama. Najveći deo će se odigravati u svemiru, i deluje da su terenske akcije samo drugorazredni element nakon svemirskih bitaka - što ne mora da bude loša stvar. Svoje flote ćete organizovati pomoću odličnog kreatora - za svaki individualni brod možete da napravite onoliko varijacija koliko vam mašta, potrebe i tehnologija dozvoljavaju. Tako, na primer, običnu korvetu možete napraviti u varijanti za napad iz blizine, napad torpedoma iz daleka, kao male baterije štitova, itd. Kako vam tehnologija bude napredovala moći ćete i da ih nadogradujete i retrofitujete prema svojim potrebama. Kao i u prethodnim Paradoxovim igrama, nad samim borbama nemate mnogo uticaja, te vam preostaje samo da se nadate da vam je sreća naklonjena i admiral dovoljno vešt da iznese pobedu. Imati više brodova od protivnika svakako nije na odmet.

Na žalost, protivnikov AI nije preterano bistar i relativno ga je lako navući u zamku i nadmudriti. To je čest slučaj sa veštačkom inteligencijom u vanila fazama Paradox strategija i nešto što će verovatno biti brzo ispravljeno. Sličan je i slučaj sa prisustvom bagova. Definitivno ih ima i neki su u najmanju ruku bizarni. Na primer, desilo nam se da se cela flota od preko stotinu brodova zaglavi u FTL-u i jedino rešenje je bilo da se raspusti i ponovo izgradi - veoma krupna stvar u mid-game delu partije. Slično, naučni brod koji istražuje planetu naprosto nestane, bez propratnog eventa koji obično iskoči kada dođe do nesreće ili neuspeha. Takvi i mnogi drugi bagovi na žalost naružuju

po defaultu preglasni, i ukoliko ih stiže za nekoliko podeoka u opcijama, biće sasvim kako treba u poređenju sa muzikom.

Paradoxove igre pri izlasku su obično neispolirani dragulji koji vremenom i kroz mnoge iteracije konačno zasiju svojim punim sjajem. Njihova publika je navikla na to i arnija fanova je tu da pomogne. Stellaris je jedan takav dragulj, ali bi se moglo reći da je prilično ispoliran u poređenju sa svojom sabraćom. Igra je izuzetno zabavna, zarazna i ujedno opuštajuća. U njoj su svi najbolji elementi prethodnih Paradoxovih igara, kao i potpuna sloboda omogućena izmišljenim settingom, te sa sigurnošću verujemo da će ubuduće postajati samo bolja i bolja. A tu je i legija modera koju Paradox svesrdno podržava, koji će se pobrinuti da igra ima puno opcija u predstojećim godinama igranja. Tako da obucite skafander, stavite šlem i otisnite se među zvezde - galaksija čeka.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel i3 2100 @3.1 Ghz
GPU: Nvidia GTX 560Ti, sa 1024MB VRAM-a
RAM: 4 GB
HDD: 4 GB

STELLARIS	IGRU USTUPIO PARADOX
PLATFORMA: PC	RAZVOJNI TIM: Paradox Development Studio
IZDAVAČ: Paradox Interactive	TESTIRANO NA: PC
CENA: 40€	
OCENA	8.5
✓ Dubok, zarazan gameplay	
✓ Objedinjeni najbolji sistemi prethodnih Paradox strategija	
✓ Setting pruža najslobodniji sandbox do sada	
✗ Povremeni bizarni bagovi	
✗ Neki elementi deluju nedovršeno	

AOXO
PlayStation®4 EXCLUSIVE

UNCHARTED 4

A Thief's End™

**SVAKA POTRAGA ZA BLAGOM
IMA SVOJU CENU**

**Prisiljen da živi život koji je želeo da ostavi za sobom
Nathan Drake mora da odluči šta je spremam
da žrtvuje kako bi sačuvao one koje voli**

U PRODAJI OD 10. MAJA

PS4

PlayStation

UNCHARTED 4

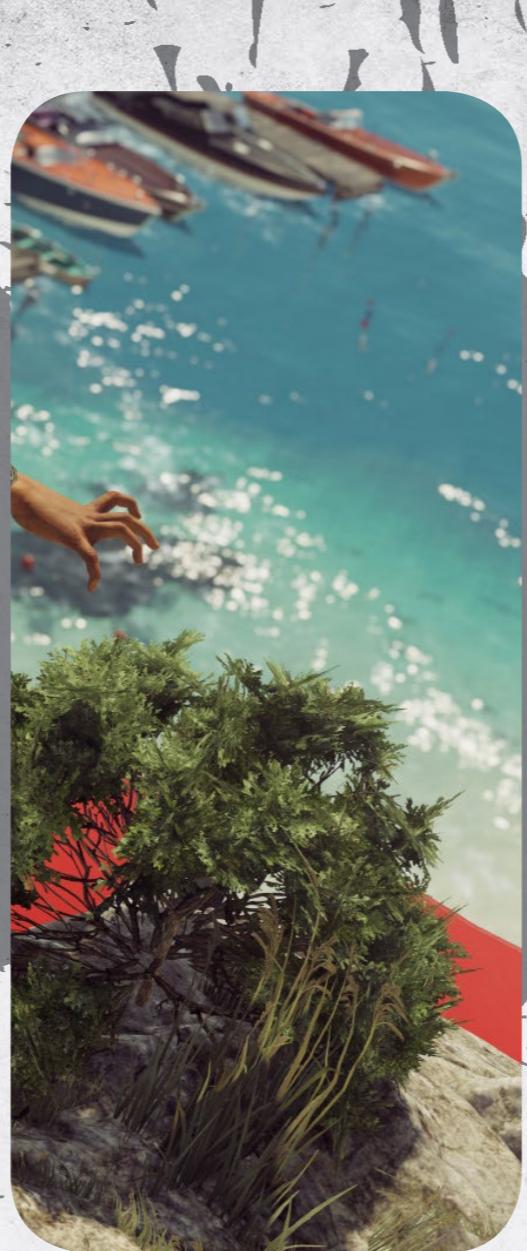
16

www.play.com

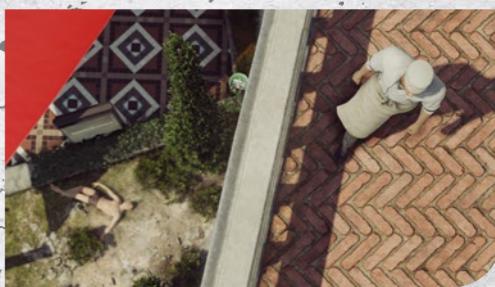


Autor: Milan Živković

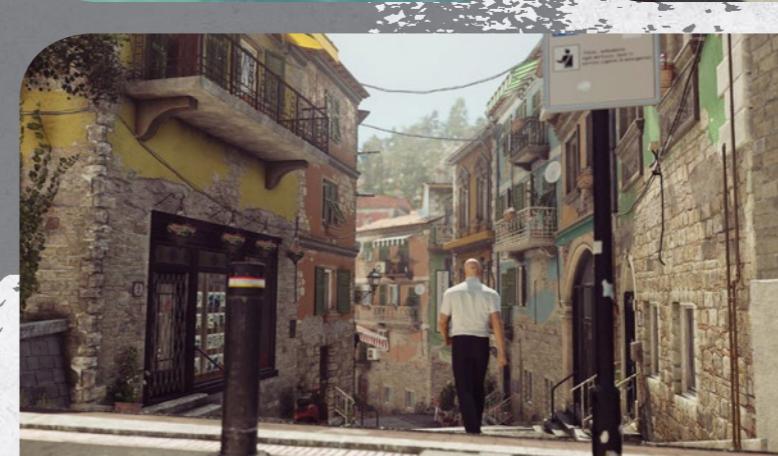
REVIEW



**“UTROŠIĆETE MNOGO SATI DOK
PRONAĐETE SVE MOGUĆNOSTI ZA
PRELAZAK”**



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 64-bit
CPU: Intel i7-3770 ili AMD FX-8350
GPU: GeForce GTX 770 ili Radeon R 290
RAM: 8GB
HDD: 50GB



Hitman - Episode 2: Sapienza

Ubistvo na sunčanoj rivijeri

Druga epizoda najnovijeg izdanja iz Hitman serijala je pred nama, spremna da dokaže da su izdavači bili sasvim u pravu kada su se odlučili za epizodično rasparčanu igru o čuvenom plaćenom ubici. I da li su bili u pravu? Teško je priznati ali... Poprilično jesu. Jer druga epizoda se savršeno nadovezuje na prethodnu i priču, kao i sam gejmploj, odvlači baš u pravu stranu - šireći mogućnosti igranja ali i sam nivo, u jednu ogromnu, detaljima ispunjenu lokaciju. Vreme je da agent 47 malo osunča svoju epski-obrijanu glavu, pod vrelim zracima sunca italijanske Sapience.

Kako ste bez sumnje odigrali prvu epizodu, ovde ćete se naći na dobro poznatom terenu. Mehanika je ostala ista, s tim što ćete kroz ovaj ogroman nivo zasigurno pronaći još više mogućnosti i načina za prelaženje. Sapienza je ogromno mesto, i pored toga što u nju ne ćete nailaziti na veličanstveni metež od više stotina ljudi odjednom, budite sigurni da ćete na

raspolažanje imati mnogo živopisnije i raznovrsnije lokacije za istraživanje od onih u Parizu. Za svakog ljubitelja Hitman-a, ovo su itekako dobre vesti. Ako ovo epizodično izdanje nastavi da se razvija u ovom smjeru, imate itekako čemu da se radujete za ubuduće.

Druga epizoda nam bez sumnje servira samu suštinu Hitman naslova, a to je potreba za ponovnim igranjem. Kako nećete na raspolažanju imati celu igru, ona će vas nagoniti da svaku njenu epizodu istražite do tančina i ponovnim prelaženjima otkrijete najbolje načine za njeno efikasno kompletiranje. Iako je isprva objavljuvanje u epizodama izazivalo masivne količine skepticizma među fanovima a i šire, sada baš ta metoda dobija na težini ističući u prvi plan ono što je ljubitelje serijala i privlačilo sve ove godine. Ko bi rekao ali, Hitman u epizodama je pun pogodak.

Iako nećete nailaziti na impresivne grupe ljudi kao u prvoj epizodi, itekako odlinčna "zamena" jesu široki predeli kao i znatno raznovrsnije lokacije brdovitog gradića. Sa tehničke strane, ova epizoda deluje čak bolje od prve, pati od manjeg broja bagova koji su na žalost i dalje prisutni. Ali oni će ovde biti čak još manje primetni dok budete "žonglirali" odećom za prerušavanje i provlačili se kroz sijaset odličnih ali i duhovitih situacija koje ćete sami režirati.

Trošiti dalje reći na najnoviju epizodu, bilo bi odveć pogrešno. Niti se tu ima reći bog zna šta novo, ako ste već igrali prvu epizodu, niti bi se tu trebalo reći bog zna šta novo, da vam ne bismo sve odmah pokvarili. Ako vam se dopala prva epizoda, u drugoj ćete sigurno uživati još više. Prisutna je osetna promena na bolje, i ako se ovako nastavi... Ko zna, možda poslednja epizoda, a i igra u celini budu za čistu... Ubojitu desetku?

**“GDE SE OBREO, UZ KVALITETNU PERIKU,
AGENT 47 BI BIO ODLIČAN BOND”**

IGRU USTUPIO
COMPUTERLAND

PLATFORMA:
PC, PS4, XONE

RAZVOJNI TIM:
IO Interactive

IZDAVAČ:
Square Enix

TESTIRANO NA:
PS4

CENA:
8€

OCENA

7.5

- ✓ Još veća sloboda kretanja
- ✓ Kompleksnije, detaljnije

- ✗ Repetativne deonice
- ✗ Još prisutnih bagova



Autor: Bogdan Diklić

REVIEW

Battleborn

NIJE SVAKI DAN BADNJI DAN

**“OD
PREPOZNATLJIVOГ
GEARBOX HUMORA
POSTOJE SAMO
TRAGOVI”**

Pompeznog najavljen od strane Gearboxa kao „hero shooter“, Battleborn je trebalo da bude igra hibridnog žanra – kombinacija pucačine u prvom licu i mega popularne Multiplayer Online Battle Arenе odnosno MOBA. Na papiru svi sastojci koji bi trebalo da dovedu do uspeha su tu, Gearbox kao tvorac, osnova igre po pitanju dizajna u vidu Borderlandsa, simpatična grafika, žanrovska dopadljiva tematika, humor, veliki broj likova ...

I pored toga, već po najavi igre mnogi su bili skeptični. Ne samo da se Battleborn pojavljuje u trenutku kada „svi“ izdaju

svoje timske pucačine sa kartunolikom grafikom (Overwatch, Gigantic...) već sam koncept razvoja naslova koji je predviđen za treće lice ali se odvija u prvom podigli su dosta obrva u stručnoj javnosti. Battleborn je ugledao svetlost dana i evo rezultata.

Za 60 evra dobijate igru koja će u budućnosti biti proširena DLC paketima od po 5 evra, a sve to možete zaobići ukoliko kupite „sezonsku kartu“. Nešto što će igrači teško oprostiti čak i Blizzardu, prva je stvar koja neće doprineti boljoj poziciji Battleborna.

Kampanja za jednog igrača ili igranje u društvu predstavlja ništa drugo do odbijanja

talasa i talasa protivnika u određenim situacijama i scenarijima koji posle nekog vremena postaju monotonii. Pored vašeg glavnog lika blago osveženje dodaju roboti i druga mehanizacija koju možete privoliti na svoju stranu, ali je sve to kratkog daha, baš kao i humor. Od prepoznatljivog Gearbox/Borderlands humora postoje samo tragovi, kao da je ova igra dobila sve ono što nije prošlo u finalnom izboru za Borderlands.

Heroji, baš kao u tipičnim MOBA naslovima napreduju i otključavaju svoje nove moći

“VEĆ SKUPA IGRA KOJA
ĆE DODATNO NAPLAĆIVATI
SVE DODATKE”

i mogućnosti, što donekle dodaje na zanimljivosti, posebno u multiplayer okršajima, ali sam gameplay nimalo ne pomaže da ti okršaji budu još interesantni. Ako u Overwatchu ne volimo kako nemamo utisak da protivniku činimo štetu, onda je u Battleborn situacija još nekoliko puta gora. Likovi se kreću presporo i kao da levitiraju, svi vaši projektili ih pogadaju kao da koristite NERF puške a ne najsmrtonosniji arsenal koji univerzum ima da ponudi a u krkljancu kada se susretnete sa protivničkim timom ne samo da nije jasno šta radite vi, šta rade oni, već i najefektniji napadi koji proizvode neverovatne svetlosne efekte čine izuzetno malo štete.

Dodatni problem leži u činjenici što su multiplayer mape kreirane sa MOBA idejom u glavi, koja se jako loše prebacuje u pogled iz prvog lica. Igrači ne dobijaju mogućnost da najbolje shvate šta je potrebno raditi i gde je cilj jer nemaju pregled situacije kao u pogledu „odozgo“.

Teško je reći bilo šta više o Battlebornu. Iako 25 heroja ne izgleda kao mali broj, činjenica da se gameplay svodi na ponavljanje odbijanja talasa i talasa protivnika za što je nagrada mahom promena boje kostima likova kojeg vodite, ostavlja malo za „hvatanje pažnje“ kod igrača. Čini se da je ova igra (nažalost) najveći gubitnik „izbora“ održanih na tržištu video igara u maju. Pored jednog DOOMa i Overwatcha, Battleborn predstavlja „OK“ pucačinu koja će zasigurno biti zaboravljena već tokom leta.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 64 bit
CPU: Intel i5 ili AMD Phenom IIx4
GPU: GeForce GTX 660 ili Radeon HD 7850
RAM: 8GB
HDD: 50GB



PLATFORMA: PC, PS4, XONE
IZDAVAČ: 2K
CENA: 60€

RAZVOJNI TIM:
Gearbox Interactive

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

6.5

- ✓ Humor ponekad zablista
- ✓ Veliki broj karaktera
- ✗ Monotonio i u single i multiplayeru
- ✗ Hibrid koji nije uspeo



Autor: Stefan Starović

REVIEW



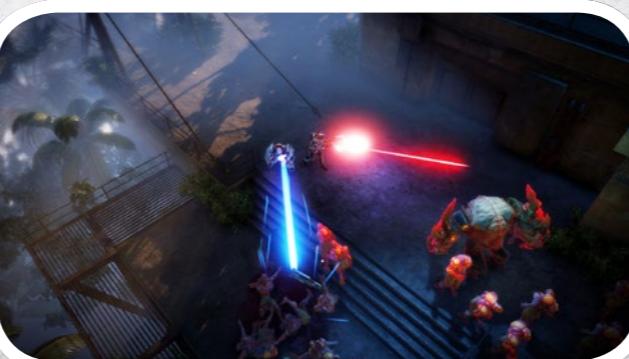
Alienation

Udri po svemu što se pomera

Housemarque je još jednom uspeo da napravi sjajan twin-stick shooter. Gameplay je dobro poznat – trčite na sve strane i pucate na sve strane, naravno ne u istom smeru u isto vreme, boreći se protiv horde vanzemaljaca. Ukoliko vam se približe isuviše blizu, dokrajčiće ih jak udarac prsa u prsa, ili ćete skočiti u stranu i pokušati da napravite distancu dok formirate novi napad.

Priča, iako u potpunosti nebitna i služi samo za to da se popuni vreme i da malo

odmorite od besomučnog pucanja, ipak na početku igra svoju ulogu – daje vam opciju da birate jedno od odela-oklopa koje je napravio UNX, trudeći se da odbrani planetu od vanzemaljaca. Možete biti standardni tenk koji je u prvim redovima i koristi samo naoružanje, možete odabratи bio-specijalistu koji je negde pri sredini odabira klasu i može da zada jak udarac ali i da leći saborce i tu je konačno Saboter koji je uvek pozadi i predstavlja nešto veću podršku nego bio specijalista. Svaka klasa naravno ima



"ALIENATION NAGRAĐUJE ISTRAŽIVANJE SVE BOLJOM OPREMOM"

svoje specijalne mogućnosti poput lečenja saboraca, činjenja velike štete ili pozivanja nanomašina koje napadaju neprijatelje. Posmatrajući sve klase, čini se da je tenk možda najizazovniji za upravljanje, makar dok ne napreduje dovoljno da dobije jače naoružanje i oklop.

Kada smo kod oružja, klasa određuje primarno, dok kao sekundarno birate dvocevku, revolver ili energetski snop. Teško oružje su ručni top, lanser raketa ili bacać plamena i to je to. Možda će vam ovo pomalo zasmetati kroz vreme jer ne doprinosi prevelikoj različitosti i ne daje mogućnost da testirate raznorazne kombinacije. S vremenom na vreme dobicećete unapređenje postojećeg oružja, poput recimo bumerang metaka, što je upravo ono što bi trebalo da se događa češće jer doprinosi i sjajno zabavi i katkad komičnim momentima. Jednostavno će vam biti žao kada dođe trenutak za unapređenje oružja kada znate da ćete pomenute dodatke izgubiti.

Alienation na sve strane izbacuje predmete iz mrtvih protivnika ili okolnih objekata, što ćete svakako želeti da ispitate i pokupite jer od onoga što

nađete usput zavisi sa kakovom ćete lakoćom i da li ćete uopšte uspeti da preživite naredni napad protivnika.

Pohvalno je i to što igra nagrađuje vašu znatiželju kroz dosta otvoren sistem mapa. Ne samo da ćete na iste lokacije dolaziti ponovo, samo iz različitih pravaca, već ćete biti u prilici da istražite delove koji uopšte nisu povezani sa zadatkom. Bićeći zasigurno nagrađeni skrivenim dodacima, naravno ukoliko istražite dovoljno „duboko“. Sa druge strane, vredno pomena je i da će vam igra s vremenom na vreme ubaciti iznenadni napad vanzemaljaca, gde se morate spremiti za „tone i tone“ protivnika, bez obzira na to da li samostalno lutate naokolo ili pratite cilj.

Upravo iz ovog razloga, jasno je da je igra dizajnirana za kooperativni nastup. Možete igrati sami, ali ukoliko imate jednog (a najbolji tri) saigraca sasvim sigurno ćete se ne samo sjajno zabaviti već i pojačati svoje šanse za preživljavanje.

Sa negativne strane, postoje određeni bagovi koji se najpre ogledaju u nemogućnosti da prođete određene segmente mapa zbog nevidljivih prepreka, kao i trenuci kada vam igra ne omogućava da nastavite dalje iako ste uradili sve što je potrebno. Sve ovo bi trebalo da bude rešeno zakrpama, no za sada nije, iako je igra već skoro mesec dana stara.

Još jedan potencijalni problem će vam biti i poslednja misija koja je bez nekog pravog razloga jedina proceduralno generisana, nema pozicije za snimanje napretka, traje sigurno četiri puta duže nego svaka prethodna i teža je bez razloga.

No ako se izuzme ovaj pomalo jeftin način da vam igra oteža njen prelazak, Alienation je sjajan shooter koji vredi igrati sa prijateljima.



**"IGRA JE
OČIGLEDNO
DIZAJNIRANA ZA
CO-OP GDE JE
URNEBESNA"**

IGRU USTUPIO
SONY

PLATFORMA:

PS4

IZDAVAČ:

Sony Computer
Entertainment

TESTIRANO NA:

PS4

CENA:

30€

OCENA

- ✓ Odličan coop
- ✓ Super grafika i zabava

- ✗ Veštački otežano
- ✗ Malo oružja

8



Autor: Igor Totić

REVIEW

Severed

UVRNUTI FRUIT NINJA

Moja Vita već oko godinu dana stoji sakrivena u fioci i štiti se od prašine. Slabo je Vita imala dobre ekskluzive još od početka svog života pa preko Persone 4 i danas - ništa. Izgustirao sam svoje Metal Gear-ove, Killzone-ove i Uncharted-e i čekao sam neku dobru ekskluzivu da me raspameti. Verovao sam u to i imao sam nade da će jednog dana igrati igru na Viti koju će pamtiti do kraja života a da to ne bude „Kajanje kupovine ovog sistema“. Taj dan je došao.

Zamislite triler dungeon crawler sa fruit ninja kombatom, uvrnutom tematikom i crtanom grafikom. Ako ste uspeli da zamislite, dobijete Severed. Ova igra nam dolazi od DrinkBox Studija koji su zaduženi za fenomenalni Guacamelee! i vidi se grafički uticaj starijeg brata. Ako je Guacamelee! uzimao za tematiku luchadore-a, tako Severed koristi temu španskog Dana Mrtvih (El Dia de los Muertos) i to na atipičan način jer imate osećaj da ste u španskom paklu ali nigde ne vidite izuzetno prepoznatljive stvari, kao na primer kosture.

“DUNGEON CRAWLER SA FRUIT NINJA KOMBATOM”



Kretanje kroz igru je node-based što znači da se krećete od prostorije do prostorije iz jednog kretanja. U prostorijama, pored kombata, ne radite previše stvari. Pored skrivenih ručica, vazni koje možete da polomite i skrivenih vrata, nećete imati puno interakcije sa istim, što je šteta. Ono što ove prostorije ne čini dosadnim je dizajn. Vidi se da su dosta uticaja imali iz Guacamelee!. Šarenoliki hodnici tamnica i tvrdava vam neće ni u jednom trenutku dojaditi. Pa čak i da osetite monotonost, igra će preći na drugu tematiku i tačno zna

Priča prati Sašu, devojku koja je misteriozno ostala bez ruke i koja se vraća u svoju kuću da bi videla da je sve uništeno i da su joj nestali roditelji i brat. Ubrzo potom se pred Sašom pojavljuje misteriozna groteskna figura koja joj daje mač i govorii joj da krene u potragu za svojim roditeljima i bratom. Ostatak priče se objašnjava kroz zagonetne komentare dvoglave ptice (?) i raznih skrivenih slika i poruka koje će pronalaziti usput. Priča i razrešenje iste je jako kriptična i morbidna tako da neću ulaziti u detalje jer igru vredi probati i iskusiti. Mogu samo da kažem da će se više puta naježiti.

kad je igraču potrebna promena pejzaža i okruženja. Nikada do sad se nisam osetio kao da developeri prate moj prolaz i znaju kad će mi postati monotono kako bi zamenili scene.

Kombat je 90% samog gameplay-a. Ako umete da igrate Fruit Ninja, snaći ćete se i u Severed. Znaćete u svakom trenutku kada će vas napasti protivnici jer ispred prostorije gde se oni nalaze, stoji vatrka koja vas upozorava da vas tamo čeka nevolja. Ovo su uradili zbog interesantnog sistema unapređenja Saše o kom će pričati malo dalje u tekstu.

Svaki neprijatelj je jedinstveno dizajniran i neki su toliko originalni da sam par puta pomislio da nešto nije u redu sa ovim dizajnerima kad su uspeli da nacrtaju toliko groteskna bića. Svako stvorenje ima slabu tačku koju „sećete“ kratkim ili dugim prevlačenjima preko ekrana. Igra veoma precizno razume da li vi želite kraci potez, koji radi manje, ili duži, koji radi više štete. Kako bijete protivnike, tako vam se puni fokus metar, ako promašite slabu tačku ili vas oni udare, fokus se gubi. Kad skupite pun fokus metar i pobedite protivnika, dobijate mini igru gde imate mogućnost da isecete udove i druge organe tog čudovišta. Da, udove i organe. Svaki protivnik ima metar koji se puni oko njihovog

portreta koji vam govori kada će vás napasti. Tad imate mogućnost da odbijete napad svojim mačem ako ste dovoljno precizni i brzi. U početku nećete imati muke sa borbom, ali kasnije, igra se trudi da vam zagorča život i moraćete mnogo više da se skoncentrišete i trudite da biste prešli neku sobu.

Ti organi i udovi imaju veliku ulogu u igri. Svaki ud ili organ služi da unapredi Sašu na neki način. Na razne načine možete da je unapredite kao što je povećanje štete koju činite, veća šteta pri punom fokusu, veca odrvana itd. Od neprijatelja i u vazni mogu da vam ispadaju delići tela (giblets - gibbs), koje možete da „transformišete“ u bilo koji



“AKO UMETE DA IGRATE FRUIT NINJA, SNAĆI ĆETE SE I U SEVERED”



“ESENCIJALNA KUPOVINA ZA SVE VITA KORISNIKE”

drugi organ ili ud koji vam fali za upgrade. Morbidno, ali zabavno.

Pored mača imate još tri magije, ali spomenuću samo prve dve a nek treća ostane iznenadenje. Prva magija služi da na kratko zaustavite vreme što je veoma korisno ako vas napadne više neprijatelja, ali u tom slučaju primaju manju štetu od vašeg mača. Druga magija vam dozvoljava da „proždrete“ bafove koji protivnici imaju i da ih iskoristite za себе. Obe magije mogu da se koriste tokom nivoa za otkrivanje skrivenih soba pa i za rešavanje zagonetki i puzli na koje najdete. Preporučujem vam da pretražite svaku prostoriju detaljno jer se nikad ne zna na kom mestu možete naći upgrade za manu ili život.

Severed nije igra bez mana, ali su one toliko zanemarljive i ne mogu vam narušiti sjajan osjećaj pa čak i tenziju i strah dok igrate ovu igru. Prepreke su jednostavne i tajne prostorije se podosta lako otkrivaju i voleo bih da sam imao još neki izazov pored borbi. DrinkBox je uspeo jednostavne koncepte da podigne na najviši nivo i pokaže da čak i, nažalost zaboravljena, Vita može



da ima svoje mesto pod suncem konzola nove generacije. Ako neko želi da „prošeta“ svoju Vitu opet, apsolutno preporučujem Severed.



IGRU USTUPIO
DRINKBOX STUDIOS

PLATFORMA:
PS Vita

RAZVOJNI TIM:
DrinkBox Studios

IZDAVAČ:
DrinkBox Studios

TESTIRANO NA:
PS Vita

CENA:
15€

OCENA

9

- ✓ Dizajn
- ✓ Atmosfera
- ✓ Borba
- ✗ Jednostavne prepreke
- ✗ Frustrirajuće bitke u kasnijim nivoima



Autor: Alekса Petronijević

REVIEW



Fragments of Him

Even with so few moments, we could love him. We always will...

Danas igre više nisu samo medijum za puku zabavu. Možda to zvuči loše na prvu loptu, ali zapravo nije tako. Zahvaljujući developerima i njihovoј želji da nam prenesu svoje ideje, emocije, iskustva, imamo igre poput Journey, To the Moon, Dear Esther, Firewatch, Life is Strange i sl., koje ne moraju da budu isključivo koncipirane oko ubijanja hordi neprijatelja ili prevazilaženja arkadnih izazova. Zli jezici bi rekli da to zapravo i nisu igre, jer odstupaju od konvencija duboko uklesanih u kamenu i ponavljenih kao 10 zapovesti, koje se ne smeju menjati i preoblikovati. Delom su u pravu, jer ako igra zapravo nema izazov i gejmpajl mehaniku koju igrač treba da nauči i usavrši kako bi uspešno prevazišao pomenuti izazov, onda zapravo nije igra, zar ne? Paaa, i dalje je igra, ali ne po davno zacrtanim aršinima.

Ali moderne kompjuterske igre su mnogo više od toga, one predstavljaju interaktivnu art formu čije beskrajne mogućnosti izražavanja autori tek počinju da otkrivaju. Nešto poput filma pre 100 godina, od brze zabave za mase koja je oduševljeno gledala snimljene scene iz života ljudi i prestravljeno se saginjaša u svojim sedištima kada bi njih naišao voz, do sedme umetnosti čije je nasleđe danas možda i uticajnije od knjiga, s obzirom na to da ljudi već odavno daleko lakše odluče da pogledaju film, nego li pročitaju knjigu...

Dame i gospodo, dragi gejmeri, upoznajte se sa Fragments of Him, melanholični "walking simulator" koji želi da nam predstavi priču o Vilu, tragično preminulom protagonistu preko osoba koje su ga volele i koje pokušavaju da pronađu način kako da se nose sa strašnim gubitkom.

"UPOZNAĆETE ČOVEKA KROZ SEĆANJA OSOBA KOJE SU GA VOLELE I POKUŠATI DA OD TIH FRAGMENATA SKLOPITE SLIKU O WILL-U"

Izvođenje igre se odvija iz prvog lica, poput FPS avantura. U ulozi ste nezavisnog posmatrača prisećanja najdražih, najtežih, kao i svakodnevnih trenutaka likova. Trenutci su prepričani kroz unutrašnje dijaloge, od samog Vila pred tu kobnu saobraćajnu nesreću, njegove bivše devojke, dečka i njegove bake. Naizgled, možda će vam seksualno opredeljenje protagonisti kao i izbor osoba koji iz toga sledi zasmjetiti. S obzirom na današnji trend da igre moraju da promovišu seksualne manjine, a u ovom slučaju i sporazumno ljubavni trougao koji je nedugo trajao između osoba koje su ga volele, možda ćete i s pravom i prezrihom u očima odbaciti ovu igru, ali nakon ove recenzije nadamo se blažoj i tolerantnijoj reakciji. Igra se takođe osvrće na pomenutu činjenicu i obrađuje je kroz jednog od glavnih likova na zanimljiv način, ali da vam ne bi otkrivali detalje, ostavljemo to na vama da otkrijete ako se rešite da je odigrate.

Kao što rekosmo, izvođenje igre se odvija kroz fragmente sećanja na lokacijama kao što su Vilov i Harijev stan na dan nesreće, kuća Vilove bake na Božić, razne lokacije u kampusu na kom su se Vil, Hari i Sara upoznali, stan nakon Vilove smrti

i tako dalje. Lokacija zaista ima puno za jedan indie naslov, pa otud i odgovor na pitanje zašto je ova igra teška 8GB. Na tim lokacijama imaćete mogućnost interakcije sa pomenutim osobama i predmetima koji su naglašeni konturama raznih boja, za razliku od ostatka igre koja je pretežno obojena sivim tonovima, ali o tome nešto kasnije. Interakciju vršite kroz levi klik koji inicira delove unutrašnjeg dijaloga i animiranje likova u sceni, što suštinski pokreće naraciju i odmotava sećanje pred vašim očima. To bi otprilike bilo to, uz kretanje na "wasd" tastere, kroz igru ćete koristiti još jedno dugme za interakciju, odnosno levi klik – nije loše za jedan walking simulator, zar ne? Šalu na stranu, kroz ovu jednostavnu mehaniku, kliktanjem na predmete i osobe, sklapaćete fragmente u celinu i tako graditi sliku o Vilu, odnosno kako ga pamte osobe koje su ga volele.

Voice acting je zaista sjajan za jedan indie naslov, kao i muzička podloga koja zna da probudi emocije i možda neke teške uspomene kod igrača. Vizuelni dizajn ove igre je takođe vrlo upečatljiv i originalan. Kompletna igra je urađena u nijansama sive boje uz vešto korišćenje drugih boja koje su karakteristične za sepia fotografije, doprinoseći sveukupnoj melanholijski

"SJAJNA GLASOVNA GLUMA I ZVUČNA PODLOGA ĆE VAS UVUĆI U IGRU"



"IAKO TRAGIČNA, PRIČA ZRAČI OPTIMIZMOM"



IGRU USTUPIO
SASSYBOT
STUDIO

PLATFORMA:
PC, PS4, Xbox One

RAZVOJNI TIM:
SassyBot Studio

IZDVAĆAĆ:
SassyBot Studio

TESTIRANO NA:
PC

CENA: 20€

7

OCENA

- ✓ Nenametljiv i skladan vizuelni stil
- ✓ Muzika koja se savršeno uklapa u prezentaciju
- ✓ Jednostavna, poetična priča o gubitku voljene osobe
- ✗ Previsoka cena za indie naslov koji traje 2 sata
- ✗ Nedostatak izazovnog gejmpajla i složenije mehanike

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel® Core™ i3 2.1 GHz ili AMD ekvivalent
GPU: NVIDIA® GeForce® GTX 560 ili bolja
RAM: 6 GB RAM
HDD: 12 GB slobodnog prostora



Autor: Igor Totić

REVIEW

Enter the Gungeon

ORUŽJA, ORUŽJA SVUDA!



**“SRŽ OVE IGRE
SU ORUŽJA KOJE
DOBIJATE KROZ
IGRU”**

R etko sam ljubitelj indi igara, pogotovo retro indi igara koje koriste 8-bit, 16-bit grafiku. Više bih voleo da vidimo nove ideje za savremene igre a ne da se držimo za nostalgiju i kukamo kako su igre ranije bile bolje. Ali, skrećem sa teme. Ako ste još tu i niste prešli na drugu recenziju, mogu vam reći da je Enter the Gungeon odlična igra.

Svaki nivo je nasumično generisani labyrinint od prostorija odvojenih međusobno vratima i zbog toga, svaki put kad krenete igru,

Enter the Dungeon je top-down, shoot-them-up, rogue-lite, dungeon-crawler twin-stick-shooter igra smeštena u jedan prelep i smešan paket generalno poznat kao „shmup“. Već od prvog momenta igre, kad izaberete vašeg heroja, ekran pršti od metaka, boja i eksplozija i nameće vam neizlečiv osmeh na lice koji ćete držati neko vreme dok igra ne postane nepodnošljivo teška.

Ne treba puno vremena da prođe kako biste naučili da igrate ovu igru. Pokrećete izabranog heroja na WASD, nišanite mišem i levi klik pucanje do smrti. Ključna mehanika je dodge koji može da vas spasi od jednog napada ali samo u prvim frejmovima, ranjivi ste već pri kraju animacije. Takođe skupljate razne item-e koji mogu da budu pasivni ili aktivni bonusi. Svaki heroj kreće sa jednim predmetom koji karakteriše tog heroja i razlikuju se od oklopa koji vas štiti od jednog napada do zvanja dodatne municije i slično.

Uništavate neprijatelje na najčudnije i najsmešnije moguće načine i svaki pokušaj prelaska će vam biti poseban i unikatan.

imaćete drugačije mape, iskustvo pa čak i težinu. Ljubitelji Ikaruge ili Jamestown-a će se pronaći u ovoj igri jer u kasnijim nivoima, mape će biti preplavljene mećima gde će svaki piksel biti bitan da prežive. Takođe, igrači Binding of Isaac-a će pronaći dottične tačke sa ovom igrom i neće se razočarati.

Priča Enter the Guneona prati pištolj koji je skriven duboko u tamnici koji ima moć da vrati korisnika kroz vreme. Ni meni nema smisla. Ali to je nebitno, jer ćete imati pregršt zabave pokušavajući da dođete do tog pištolja.

Srž ove igre su oružja koje dobijate kroz igru. Apsolutno sve što vam padne na pamet, postoji u ovoj igri. Preko običnog ujiza, lasera i raketa do letećih pratećih lobanja do puške koja puca bare iz kojih iskaču ajkule i, mog omiljenog, Mega-Man topa. Još jedan element koji uvodi dubinu igri je punjenje šaržera jer većina oružja ima određen broj municije u šaržeru i u inventaru.

Velika zamerka igre je sistem napredovanja. Ako poginete, poginuli ste i morate sve iz početka. Iako svi mi volimo izazov, ti izazovi služe da nas unaprede i da nas spremi za kasnije, teže, nivoe. Ali, ako se vraćamo stalno na početak i stalno prevazilaimo lake protivnike i prepreke, igra gubi ideju progresovanja i utiče na igrača da joj se vraća samo periodično kad



“ATMOSFERA IGRE I MUZIKA SU ODLIČNI”



Kažem „pokušaj“ jer veoma mali procenat ljudi je uspeo da pređe igru do sad.

Na svakoj mapi možete da uništite sve što je pred vama a čak neke stvari, kao što su stolovi, možete da prevrnete i koristite kao privremeni zaklon. Iznenadjuće je koliko ova jednostavna igra ima dubinu tokom izvođenja i koliko, na kasnijim nivoima, zahteva strpljenje, koncentraciju, upornost i refleks od igrača. Neprijatelji će posle svoje smrti izbacivati prazne čaure koje možete da skupite i prodajete NPC-u u radnji za ključeve koji se koriste za skrivenе škrinje ili novo oružje. Tu nastaje dilema pa i problem jer su sve mape nasumično generisane a ključevi i oružja su skupi pa ne znate da li je pametnije da kupite oružje kod NPC-a ili da kupite ključ za škrinju i da se molite RNG bogovima za dobar drop. Ja sam u više navrata izabrao kocku i više puta sam se opekao, mada vama želim ogromnu sreću.

Atmosfera igre i muzika su odlični. Mogu da garantujem da nikо neće preskočiti prvi ekran instantno nego će barem dva puta poslušati uvodnu pesmu koja ostaje u glavi danima. Svaki neprijatelj, svako oružje i svaka stvar na mapi ima svoj šmek i na neki način pridodaje humoru igre. Prvi neprijatelji su hodajući menci koji pucaju na vas a jedna kraljica je nabildovana vrana sa minigunom. Da li treba još nešto reći?

Dodatno, igra je uvelike i interesantna. Neće vam biti uobičajeno da u jednom nivou poginete, poginuli ste i morate da se vrati na početak. Iako svi mi volimo izazov, ti izazovi služe da nas unaprede i da nas spremi za kasnije, teže, nivoe. Ali, ako se vraćamo stalno na početak i stalno prevazilaimo lake protivnike i prepreke, igra gubi ideju progresovanja i utiče na igrača da joj se vraća samo periodično kad

mu se igra a ne da bi je prešao ili postigao nešto u igri.

Enter the Gungeon je zabavna igra sa malo mana, ali nije najbolja u svom žanru. Izazovna je ali ne motiviše igrača da je završi zbog svog perma-death sistema. Ovo je igra kojoj ćete se vraćati ako želite da se smejete preludim oružjama i situacijama u koje vas ona ubace, ali vas neće dugo držati.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7, Mac OS X, Steam OS + Linux

CPU: Intel Core 2 Duo E6320 (2*1866) ili sličan

GPU: GeForce 7600 GS (512 MB) ili slično

RAM: 2 GB RAM

HDD: 2 GB slobodnog prostora



PLATFORMA:
PC, PS4, Linux,
Mac OS

IZDAVAČ:
Devolver Digital

CENA:
15€

OCENA

8.5

Oružja

Humor

Progresovanje

Prodavnica



Autor: Petar Vojinović

REVIEW



Shadwen

PSSST, MORAMO BITI TIHI

Jedna od popularnijih premissa u kompjuterskim igrama je dati igraču kontrolu nad ubicom koji odskače od antagonističkog arhetipa. Videli smo to u igrama kao što su Assassin's Creed i Hitman, a na toj premissi postavljena je i šunjalicu Shadwen delo studija Frozenbyte koji se pre nekoliko godina proslavio fantastičnom igrom Trine.

Priča u Shadwenu vrti se oko istomene gospodice koja uz pomoć kratkog mača, kuke za hvatanje i još nekoliko gedžeta u prati najnapornije devojčice bez roditelja. Lili, pokušava da ubije zlog, podlog, lošeg, ružnog i <ubaci pridiv kojim se opisuje neko u lošem kontekstu> kralja koji je zbog svega

navedenog, a i toga što je osvojio njihov grad, pobio voljene definitivno zaslужio da umre.

Uvodni nivo u igri prelaziće kao Lili i služi da vas igra upozna sa osnovnom mehanikom – dok se ne krećete, vreme stoji ostavljavajući vam mogućnost da na miru isplanirate sledeći korak, vrlo sličnoj onoj u igri Superhot. U paru sa kukom koju ćete napraviti čim preuzmete kontrolu nad Shadwen ovo zvuči kao temelj za izvrsnu šunjalicu, a Shadwen bi to i bila da su developeri ispoštovali i ostale elemente.

Ispit na kome Shadwen pada je kompjuterska (ne)inteligencija kako protivnika kojih inače ima (čak!) dva različita tipa tako i najnapornije

devojčice, činjenica koju ne mogu da naglasim dovoljno. Lili koja vas nažalost prati kroz svaki nivo. AI koji upravlja protivnicima je najblaže rečeno rudimentaran i svaki vojnik na koga budete našli kretće se po ustaljenim putanjama, gledaće u određenim pravcima i to sve po tačno utvrđenom redosledu bez ikakve promene. To dovodi do smešnih situacija gde ćete po nekoliko minuta provoditi krušći se u žbunovima i plastovima sena, sve vreme držeći taster za proticanje vremena dok ga ne ogulite, čekajući da se deseti, očigledno klonirani vojnik pošto je kopija prethodnih devet koje ste videli, mrdne ili okrene da biste mogli da ga zaobidete ili pomazite sećivom po vratu. S druge strane,

Lili će vam zadavati drugačije muke s obzirom na to da se ponaša isuviše nepredvidivo, a komanda kojom određujete da vas sačeka negde je više beskorisna nego korisna. Lili će, bez obzira na vaše „stay put and don't move“ nasumično istrčavati na otvoreno pokušavajući da stigne do bale sena okružene vojnicima samo da bi se na pola puta predomislila i uputila na otvoreno. Frustrujuće do granica besmisla, naročito kad se uzme u obzir da vam igra daje mogućnost da probate da je pređete bez da Lili vidi užas ubijanja ljudi, a vi veći deo vremena provodite noseći leševe do skrivenih mesta spamući dugme za koje legenda kaže da čini da Lili čeka gde joj je i rečeno.



“ZAUŠTAVLJANJE VREMENA OTVARA FANTASTIČNE MANEVRE”

“IGRA MOŽE DA ISFRUSTRIRA DO NEVIĐENIH GRANICA”



Drugi aspekt koji je više nego diskutabilnog kvaliteta je dizajn nivoa. Bez obzira na kuku za hvatanje i mogućnost da vreme stane što otvara opcije za fantastične manevre, nivoi su manje-više sastavljeni od dva seta koji se naizmenično ponavljaju. Deonice gde nema neprijatelja koje ćete pretrčavati bez muke pomešane sa deonicama prepunim neprijatelja koje treba ukloniti na ovaj ili onaj način. Još gore je što su delovi sa neprijateljima najčešće uski hodnici prepuni kutija, buradi i polica sa flašama koji isključivo služe da budu pomereni ili oborenii kao vid privlačenja pažnje neprijatelja i plastova sena i žbunova u kojima ćete čekati sa mačem u ruci.

Ipak, na trenutke Shadwen zna i da zablista što se najbolje vidi na nivoima koje ćete provesti više u vazduhu nego na zemlji koristeći do maksimuma kuku za hvatanje i stopiranje vremena dajući igri guš odličnog akcionog filma. Ostaje nejasno zašto Shadwen nema više takvih momenata imajući u vidu da su to najinteresantniji momenti koje igra ima da ponudi. Kapu treba skinuti i pokušaju da se svet u igri učini živim koliko je god to moguće, pa ćete s vremenom na vreme mukotrpna čekanja po budžacima prekracivati slušajući vrlo zanimljive razgovore stražara. Ponekad mislim da bi mi bilo lakše da je igra koju opisujem loša od početka do kraja umesto što, kao Shadwen, s vremenom na vreme oduševi kvalitetom. Sve u svemu, ako uspete da se naterate da progutate bure žuči na kraju vas čeka kašika meda ili dve. Šteta, zaista.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: Intel Quadcore 2.0 GHz
GPU: GeForce GTX 560 ili Radeon HD 6850
RAM: 8GB
HDD: 6GB



IGRU USTUPIO
FROZENBYTE

PLATFORMA:
PC, PS4

IZDVAĆ:
Frozenbyte

CENA:
17€

RAZVOJNI TIM:
Frozenbyte

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

6

- ✓ Interesantna time-stop mehanika
- ✓ Delovi nivoa pružaju izuzetnu zabavu
- ✗ Dizajn nivoa je užasan
- ✗ AI = zločin protiv čovečnosti



Autor: Igor Totić

REVIEW

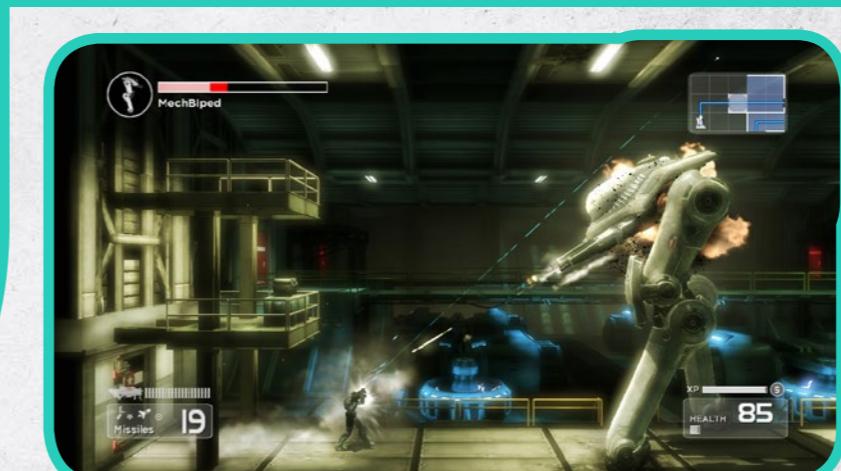
Shadow Complex: Remastered

METROIDVANIA SE VRATILA U STILU

Metroid je postavio standard akcionih avantura davne 1986. a par meseci nakon, Castlevania je to i potvrdila. Iz ove dve igre nastao je novi žanr koji danas znamo po imenu „Metroidvania“. Ovaj žanr opisuje igre koje su nelijeline 2D sidescrolling akcije koje vas nagrađuju novim sposobnostima, oružjem i samim tim pristupima srkivenih lokacija na veoma kompleksnim mapama. Posle bezbroj nastavaka, Metroidvania polako upadaju u zaborav i ostaju samo poneke na hand-held uređajima koje se nisu nešto previše proslavile. Epic games je onda rešio da se oproba na toj sceni i 2009. izbacuju veoma uspešan Shadow Complex za XBLA a danas, sedam godina kasnije, imamo priliku da igramo remasterovanu verziju ove fenomenalne igre.



“SVE ŠTO MOŽETE DA OČEKUJETE OD METROIDVANIE”



“ANIMACIJE SU FLUIDNE, ORUŽJA IMAJU AUTENTIČAN OSEĆAJ”

ćete provoditi u samom kompleksu ali i enterijer je urađen veoma lepo i detaljno. Efekti eksplozija su izvanredni i nateraće vas više puta da glasno izgovorite „wow!“. Takođe tu je i odlična fizika pa će delovi robova kog ste uništili leteti na sve strane.

Shadow Complex je izazovna ali bagovita, nostalgična metroidvania koja uzima najviše uticaja iz Super Metroid igre za koju su developeri Chain Entertainment reklamovali da je vrhunac 2D dizajna. Uspeli su taj dizajn da prenesu na svoju igru toliko da može komotno da se poređi sa ovim retro originalom. Ako ste propustili da je besplatno preuzměte preko Epic Launcher-a u Decembru prošle godine, platite je sad i nećete zažaliti ni dinara.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7, Mac OS X
CPU: Intel Core i5
GPU: Nvidia GT 540
RAM: 4 GB
HDD: 2 GB



Jason Fleming (Nolan North) ostaje bez svoje devojke dok su planinarili, koju kidnapuje nepoznata vojna jedinica i odvode je u tajni vojni kompleks, i na njemu je da je spasi. Kliše, da, ali priča pada u drugi plan zbog fenomenalnog izvođenja i ogromne količine nostalgične kojom vas igra obasipa non-stop.

Igru počinjete sa rancem, baterijskom lapppom i preskakačete planine i puzačete po pećinama dok ne dobijete prvo oružje i tad kreće potpuni osećaj metroidvania. Pošto je igra 2.5D avantura, to znači da ima i dubinu iz koje protivnici mogu da vas napadaju. Vi možete da pucate u neprijatelje koji su u dubini lokacije, ali morate tačno da se pozicionirate kako bi igra prepoznala da li želite da pucate u dubinu ili ispred sebe. Igra ne radi ovaj posao baš najbolje, tako da ćete se na par mesta namučiti da pogodite neprijatelja koji se krije iza kutije koja se nalazi u dubini mape. Neretko ćete naići i na koji bag koji će vas zlepiti za neku teksturu ili ćete nasumično propasti kroz teren, mada checkpoint sistem je veoma dobar tako da ne utiče previše na igru ali se nadamo da će bagovi biti ispeglani uskoro.

Sve što možete da očekujete od metroidvania, naći ćete ovde. Mape su node-

based, tajne lokacije su zaključane dok ne pronađete neko novo oružje koje može da ih otvari. Oružja su u početku generična, vojna, ali kasnije postaju interesantnija. U jednom trenutku ćete dobiti i oružano odelo.

S obzirom da je igra tehnički iz 2009. i pre remastera je izgledala fenomenalno. Remaster je samo preneo igru na novu generaciju ali nisu puno dirali grafiku jer nisu ni moralni. Animacije su fluidne, oružja imaju autentičan osećaj, robovi i neprijatelji su detaljno dizajnirani a lokacije mogu da budu prelepe viste. Nažalost, većinu vremena

“SHADOW COMPLEX JE IZAZOVNA ALI BAGOVITA, NOSTALGIČNA METROIDVANIA”

PLATFORMA:
PC, PS4, XBONE

IZDAVAČ:
Epic Games

CENA:
15€

OCENA

8

- ✓ Metroidvania
- ✓ Dizajn
- ✓ Nolan North (naravno)
- ✗ Bagovi
- ✗ Ocena dubine pucanja



Autor: Petar Vojinović

REVIEW



Kad su u pitanju igre sa motivima čudovišta i tamnica obično ste u ulozi heroja ili grupe heroja koji ubijaju iz prve kategorije, a pljačkaju iz druge. Međutim, sa pojmom igara kao što je legendarni Bullfrogov Dungeon Keeper popularizovan je obrnut pristup gde igrač kontroliše vladara tamnice u pokušaju da na svaki način ubiju

ili barem zagođaju život avanturistima koji su došli u posetu sa namerom da ponesu po neki, kahm, suvenir.

Jedna od takvih igara je Boss Monster koja je ruku delo programerskog tima pod imenom Plain Concepts Corp, a bazirana je na popularnoj kartičnoj igri Boss Monster: The Dungeon Building Card Game koja

je izšla 2013., a godinu dana kasnije je bila jedna od nominovanih za najbolju tradicionalnu kartičnu igru. Koncept igre je prilično jednostavan – skupiti deset duša avanturista koje je potrebno namamiti u svoju tamnicu i rešiti ih ovozemaljskog tela, a bićete poraženi ako pet avanturista uspe da preživi sve zamke i čudovišta koje ste im namenili.

potez imate mogućnost da izgradite sobu u svojoj tamnici određenu sa dva atributa: količinom štete i blaga ili da bacite magiju koja će vam dati neki bonus ili direktno naneti štetu suparničkom tamničaru. Kad završite sa prvim delom poteza na scenu nastupaju heroji, a kompoziciju istih možete videti na levoj strani ekrana. Postoji nekoliko različitih klasa avanturista: magovi, vitezovi, lopovi, sveštenici i sl., a svaki od njih je zainteresovan za određeni tip blaga. Tu nastupa drugi atribut soba koje gradite pošto je atraktivnost vaše tamnice određena ukupnom količinom različitih vrsta blaga, a heroj će se odlučiti da poseti vas, a ne vašeg protivnika (i samim time predati vama svoju večnu dušu „na čuvanje“) ako se u vašoj tamnici nalazi više blaga za koje je zainteresovan u odnosu na protivničku. Što je vrednost blaga u sobi veća to je manja količina štete koju ona nanosi što dodatno daje na strateškom aspektu Boss Monstera jer je

potrebno stalno održavati atraktivnost tamnice u odnosu na suparnika, a opet zadržati dovoljno „vatrene moći“ da potamanite napasti. Simpatičan koncept, izuzetno zanimljive sobe i veliki broj kombinacija, jednostavna i jasna pravila čine Boss Monster odličnom igrom za ukrstiti oružja sa prijateljima. Ipak, postoje dve velike zamerke koje ne možemo, a da ne uputimo momcima iz razvojne kuće Plain Concepts Corp: kontrole su u najbolju ruku diskutabilnog kvaliteta s obzirom na to da se više nego često dešava da igra jednostavno ne registruje levi klik miša, a startovanje multiplejer partije je „zanimljivo“ iskustvo samo po sebi pošto igra trenutno ne

registruje igrače sem ako nemaju isti skup DLC-ova kao kreator partije. Svakako koliko god da su ovakvi propusti iritantni lako su rešivi i nadamo se da će biti rešeni narednom zakrporom.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel/AMD Dualcore
GPU: 512MB VRAM
RAM: 2GB
HDD: 600MB



IGRU USTUPIO
PLAIN CONCEPTS
CORP



“KAO VLADAR TAMNICE ZAGORČAVATE ŽIVOT AVANTURISTIMA”

Da ne bude sve tako jednostavno na svakom nivou nadmetaćete se sa drugim vladarima tamnica koji imaju isti motiv i iste uslove za pobedu, tj. poraz. Svaki

PLATFORMA: PC, Android, iOS, Windows Mobile
IZDAVAČ: Plain Concepts Corp
CENA: 5€
RAZVOJNI TIM: Plain Concepts Corp
TESTIRANO NA: PC

OCENA

- ✓ Izuzetno lepo prenesen osećaj kartične igre
- ✓ Simpatičan dizajn i vrlo interesantan retro izgled
- ✗ Očajne kontrole
- ✗ Još očajniji matchmaking sistem

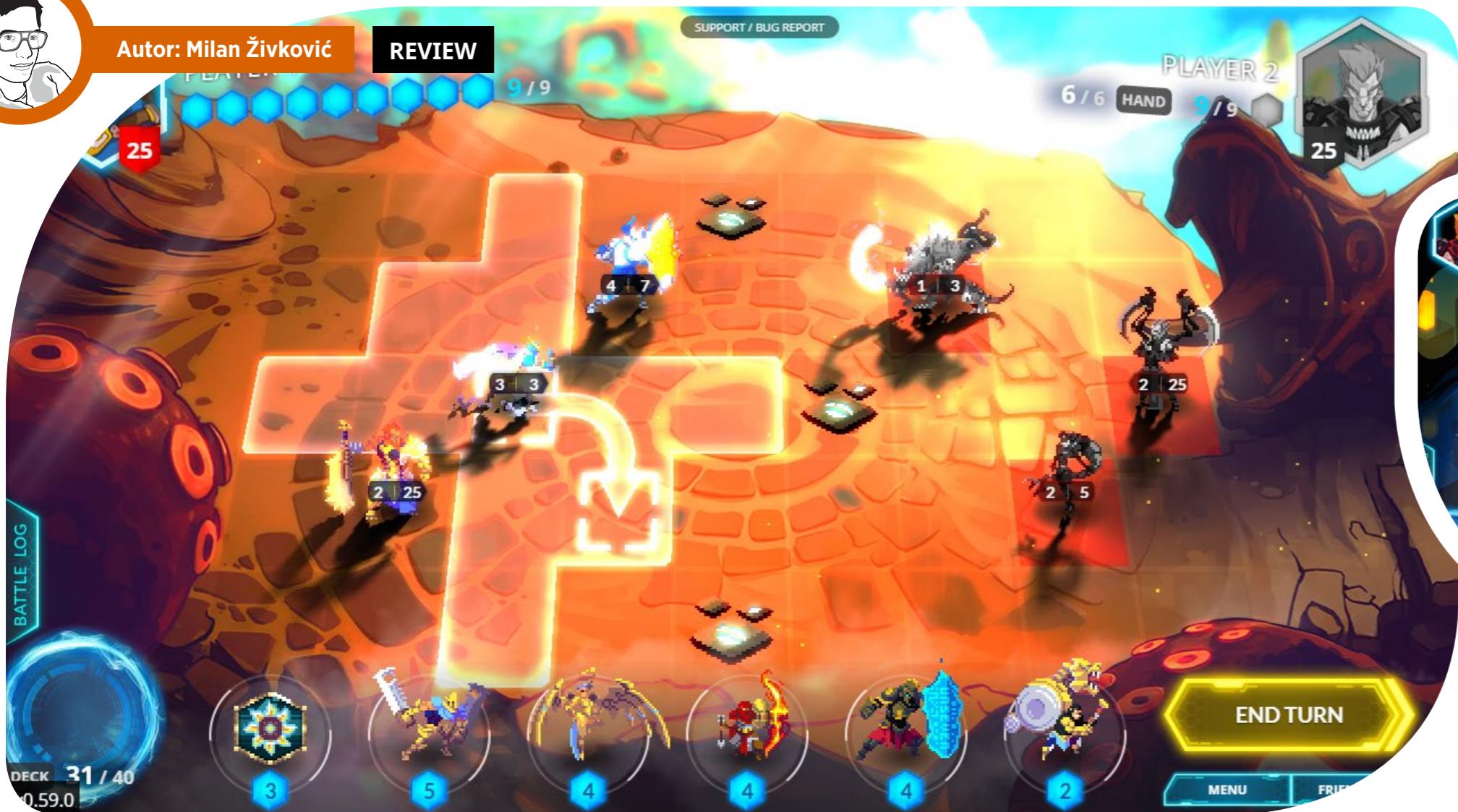
7



Autor: Milan Živković

REVIEW

SUPPORT / BUG REPORT



“KOLIKO KARATA I EFEKATA NEKAD MOŽE DA STUPI NA SCENU, SVE SE PRETVORI U YU-GI-OH EPIZODU”



Duelyst

ONI TAMO KARTAJU ŠAHA

S ećam se vremena kada sam mislio da volim šah. A onda sam shvatio da ne volim da gubim. Ta iznenađujuća, lako previdiva slabost koju šah donosi sa sobom igraču, ostavila je na mene trajne posledice koje sam nastavio da lečim kartanjem... Gde sam krivicu za svaki poraz svaljivao na Mesećeve mene i sreću u ljubavi. I ni slutiti nisam mogao da će igre s kartama toliko evoluirati i do tekuće godine izroditи toliko zarazan i popularan

žanr. Od Heartstone-a pa do Fife, igrači troše dragocene dinare i pezose, ne bi li otvorili još jednu "kesicu" i pronašli neku retku kartu koja će ih vinuti u visine. Misleći da je sve to bezazleno, barem za one igrače koji umeju da se kontrolišu, prevideo sam i uhodničko približavanje jednog novog pristupa žanru, koji će mi ponovo slediti krv u žilama poput igre sa crnim i belim figurama. Duelyst me je privukao svojim strateškim pristupom igre sa kartama, kompletno zarazio a zatim oduvao

“VRLO JE MOGUĆE DA ĆETE IZGUBITI PRVIH DESETAK PARTIJA. ALI ZATO ĆETE JEDANAESTU... VEROVATNO ISTO.”

kao malog, zelenog početnika, natrag do udobne kolevke. Dobro, preterujem. Ali, saslušajte me do kraja.

Duelyst je sličan bilo kojoj igri sa kartama na koje ste do sada mogli da naletite, uključujući svakako i megapopularni Heartstone. Ali Duelyst ovde unosi strateško-akcioni element, postavljajući karte na tablu sa poljima. Po ovoj tabli se likovi mogu kretati i napadati protivničke karaktere koji su tih uz njih. Svaka strana ima svog generala i cilj je poraziti suparničkog. Na raspolažanju imate i razne čarolije, a svako dozivanje karte iz ruke zahteva određen broj magičnih poena koji se vremenom uvećavaju. I tako polje po polje, potez po potez, shvatih ja da se nalazim na šahovskoj tabli koja mi ne da da je napustim. Zarazno me je mamio svaki poraz, jer ništa osim poraza nisam poznavao u sijaset prvih partija. Iako vas prvi tutorial uči maltene kako da kliknete mišem kao dačk prvak, već prva "practice" borba će vas našamarati kao dobra doza tri duple kafe bez šećera. Zaista, da je put učenja igre išta strmiji, trebala bi vam oprema za planinarenje samo da predete prvu borbu.

A onda, taj trenutak. Porazili ste svog prvog generala, osvojili dovoljno bodova da

otvorite vašu prvu "kesicu" karata i... dobili vašu prvu epsku, ili ne daj Bože legedarnu kartu. I dok sam odolevao da potrošim koji dinar na omražene mikrotransakcije za "kesicu" više, uvideo sam da je sistem bodovanja ipak poprilično fer. Redovnim igranjem od po barem sat vremena dnevno, moguće je zaraditi dovoljno poena za jedno do dva otvaranja novih setova karata. Moj novčanik je sada bio na sigurnom, pa sve i da nije bio zaturen negde u drugoj sobi gde sam ga namerno pre dva dana zaboravio.



Naravno, nakon što ste počeli sve brutalnije da uništavate vaše kompjuterske protivnike, uvideli ste da za dalji užitak borba protiv ljudskog neprijatelja je neophodna. I kada

ukrstite svoj špiškar sa onim u pravog čoveka, ili ćete se nepovratno zaljubiti u Duelyst ili ćete proći test kartične zavisnosti. Hajde da kažemo da se nije dogodilo ni jedno ni drugo, treće će svakako biti nezaobilazno. Bilo da vas uvuče duboko u sebe ili ne zainteresuje dovoljno, shvatićete da je Duelyst jedna odlična igra. Ono što možemo da očekujemo od nje je da će još evoluirati, naravno, dodavanjem novih karata, pravila, pa čak i različitih frakcija. Ali čak i u stanju u kakvom se trenutno nalazi, svojim pametnim pristupom igranju, odlično ubličava do sada ubičajeno izvođenje igre sa kartama.

Možda mislite da ste sve čuli, ali ne, ovaj put sam ostavio najbolje za kraj. Duelyst je prelepa igra. Sam umetnički stil je izuzetan i veoma originalan. Ne samo način na koji su karakteri nacrtani, već i nivoi i pejzaži počevši od pozadine na glavnom meniju, bez sumnje će vam izmamiti osmeh na lice. I dok su likovi za vreme borbi predstavljeni u pikselizovanoj retro formi, ujedno sjajno animirani, ova kombinacija dva izuzetna i nesumnjivo kvalitetna vizuelna stila, sa grafičke strane postavljaju Duelyst u sam vrh igara ovog tipa, što se izgleda tiče.

Ako imate vremena koje biste voleli da posvetite učenju i savladavanju jedne jako kvalitetne igre sa kartama koja deluje kao da ima jako svetu budućnost, a uz to volite i strateški pristup igranju, ne tražite dalje. I dok gledam iza sebe u sve ono što sam rekao i mislim se - "gotovo je, niko ovo neće igrati nakon što pročita tvoje nepovezano trubunjanje Milane", poslušajte moj trezni savet. Duelyst, iako poseban

tretman za svakog šahofobičara, odlična je igra za svakog strpljivog igrača. Za svakog promišljenog kartića. A ako niste ništa od ponuđenog. Probajte je. Možda i postanete neko baš takav.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel i5 2GHz
GPU: GeForce GTX 6xx
RAM: 8GB
HDD: 1GB



PLATFORMA:

PC

IZDAVAČ:

CENA:

besplatno

RAZVOJNI TIM:

Counterplay Games

TESTIRANO NA:

PC

OCENA

- ✓ Strateški pristup kartanju
- ✓ Ogromna biblioteka karata
- ✗ Malo teže uhodavanje
- ✗ Borbe umeju biti haotične

8



Autor: Senad Matić Karić

REVIEW

**"OPUŠTAJUĆA,
INTERESANTNA
I ZABAVNA
AVANTURA"**



LINK? NE, TYRIM!

Cornerstone je prepun neugodnih iznenadenja u vidu traličnih kontrola, užasne kamere, neispolirane detekcije kolizije i najgoreg od svega – bugova koji potpuno zaustavljaju progres u igri i prisiljavaju vas da je počneteigrati iz početka. Mešavinu depresije i frustracije koju smo osetili kada smo otkrili da gnezdo sa ključem nije na vrhu Alminog dimnjaka – i da se tamo definitivno nikada neće pojavitiosimako ponovo pokrenete kampanju – nešto je što ne bismo poželeli ni najgorem neprijatelju. Švedski dizajneri iz Overflow Gamesa očigledno ne žure da poprave taj i druge bugove, budući da će patch možda biti (a možda i ne) objavljen "u narednih nekoliko nedelja" zbog toga što "trenutno imaju drugi prioriteti projekat". Eh, muke naše.

Srećom, igra je veoma zabavna i zasigurno cete dobroj delom ignorisati bugove



samo da biste videli novu lokaciju, quest ili novu liniju otkačenog dijaloga.

The Song of Tyrim je akciona avantura otvorenog sveta, urađena po uzoru na The Legend of Zelda: The Wind Waker – na raspolaganju imate 8 ostrva koje morate istražiti,

a svet u igri je dizajniran u niskopoligonalnom stripovskom stilu. Kako biste istražili ostrva, najpre se trebate, je li, dovući do njih, a za to će morati izgraditi brod. To nas dovodi do ključne gameplay mehanike u Cornerstoneu: craftinga.



je



Moraćete sami da napravite sve što vam je potrebno za uspešno tumaranje svetom igre – od oružja, oklopa i štitova, pa do zavoja, sanduka i eksplozivnih buradi. A, kako biste izgradili ove stvari, biće vam potrebna hrpa resursa i recepata koje sakupljate detaljno zavirujući u sve čoškove lokacije na kojoj se trenutno nalazite.

Priča vas stavlja u opanke dečaka Tyrima, koji se odmetne na put pronalaska svog oca i otkrivanja razloga nestanka muškaraca iz vikiškog sela Borja. Iako je Borja tutorial područje obeshrarujuće dosadno, ostatak igre je maestralno dizajniran, bogat misterijama i dungeonima. Mnoge lokacije su nelinearne i nude višestruke puteve stizanja do odredišta, kao i slobodu da neprijatelje "odradite" kako želite, u zavisnosti od vaše opreme i zdravlja. Možete se sa njima direktno obračunati, ali se možete i šunjati oko njih. A, možete im se i prišunjati s leđa i zatući ih daskom. Šta god vam odgovara.

Borba je bazirana na jednostavnoj kombinaciji blokiranja protivničkih napada i dobro tempiranih kontraudaraca. Dopaljivo nam se kako ovde naglasak nije na borbi, jer većina Cornerstoneovog gameplay-iskustva dolazi od istraživanja i uživanja u "laganini" priči. Mnogi opisi, razgovori i questovi u igri su ponosno humoristički (zavisno od toga da li vas vicevi tipa "Šta je malo crveno i ide liftom gore-dole" nasmejavaju) – uzmite za primer ovaj natpis na vikiškom kamenu u Borji:

"Ovaj kamen obeležava Borjin prvi uspeh u bici. Invazija je počinjena od strane usamljenog protivnika, Elofa Debelog. Halvadan, koji je tada još uvek bio jedini stanovnik Borje, video ga je kako se penje uz Borjine stene. Kada je Elof prišao užarenim ostacima Halvadanove logorske vatre, Halvadan je na njega s visine gurnuo ovaj kameni blok te tako zgnječio Elofa. Čak i danas, jedan deo Elofa je prilepljen za ovaj kamen."

Dodajte tome questove tipa pronađenje šunke da nahranite izgladnelog domara

u akademiji ludih čarobnjaka kako bi vam ovaj dao knjigu ribljih takos recepata i možete zamisliti na šta čitava stvar itči. Ovi questovi vas šalju na put kroz najrazličitije dungeone i lokacije, od pitoresknih sela, pa do rudarskih tunela zajedno sa vožnjom u rudarskim vagonima, kao u Indiana Džouns filmovima.

Mnoge od Cornerstoneovih zagonetki (šta, mislili ste da ovde nema zagonetki?) su bazirane na pomeranju, razbijanju i blokiraju raznih objekata, budući da igra ima veliki naglasak na simulaciji fizike. Na ovaj način, jednostavne bitke koje bi inače bile dosadne, mogu izgledati spektakularno nakon što raznesete nekoliko neprijatelja odjednom i svedočite njihovim otkinutim udovima i glavama koje lete okolo i stvaraju nerđ na tlu koji vam usporava kretanje.

Nažalost, kao i u mnogim drugim igrama koje su debelo zasnovane na fizici, Cornerstoneov fizički model je bugovit, jer zbog njega možete zaglaviti između kutija ili poginuti dok se pokušavate otkotrljati iz gomile smeća dok ste okruženi izuzetno neprijateljski raspoloženim kosturima.

Iako Cornerstone ima jednostavan vizuelni stil, njegov svet uopšte nije jednostavan, naročito zbog toga što se veliki deo interakcije sa okruženjem vrti oko fizičkog modela. Svet igre sadrži brojne stvarčice koje možete šutnuti, odgurnuti, uništiti ili baciti prema nečijoj glavi, što može imati krajnje negativne posledice za performanse u slučaju da koristite kantu od kompjutera. Ako ste, recimo, zaglavili sa dvojezgrenim AMD-ovim procesorom iz doba dinosaurosa, predlažemo da u launch opcijama igre unesete "-force-gfx-direct" parametar – ovo je učinilo čuda da naše testiranje te je zaustavilo protrzavanje u zagužvanjem i većim lokacijama.

Uprkos tome što je Cornerstone generalno dobro dizajnirana igra, nakon nekog vremena će bugovi i prethodno spomenuti problemi početi da vas mnogo iritaju. Kada to kažemo, mislimo ne to da će nakon 8-10 sati igranja poželeti da se ubodete viljuškom u čelo radije nego da ponovo prolazite novu kljakavu borbu ili "kreiraj sanduk-skoči na višu platformu" sekvencu, pakleno zakomplikovanu bagovitim fizičkim modelom i kamerom koja se u užim prostorima kreće na sve načine, osim na onaj koji vam je potreban za kvalitetan pregled akcije. Tu je i problem konstantnog craftinga svega što vam je u datom momentu potrebno. Hajde da budemo iskreni: ovakav sistem nije ništa dugo nego produžena animacija za

**"POČETNA
ZONA JESTE
DOSADNA,
ALI JE
OSTATAK IGRE
MAESTRALNO
DIZAJNIRAN"**

opremanje oružja i opreme. On ovde nema nikavu funkciju. Osim ako vam dopušta da gradite vlastita naselja i drastično menjate opremu, crafting ne dodaje ništa smisleno igri.

Međutim, pošto imamo običaj da odvajamo bugove od objektivnog kvaliteta priče, questova i level dizajna, moramo naglasiti da se ispod svih bugova i nepotrebnih gameplay dodataka ovde krije veoma fina igra. Nakon jednog ili dva patcha, Cornerstone će biti super. Igra je interesantna, opuštajuća i najvažnije od svega – zabavna.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows XP
CPU: Intel/AMD Dualcore 2GHz
GPU: 512MB VRAM
RAM: 4GB
HDD: 3GB



IGRU USTUPIO
PHOENIX ONLINE
PUBLISHING

PLATFORMA:
PC

RAZVOJNI TIM:
Overflow Games

IZDAVAČ:
Phoenix Online Publishing

TESTIRANO NA:
PC

CENA:
20€

OCENA

7

- ✓ Dizajn, likovi i dijalozi
- ✓ Zabavan gameplay
- ✓ Questovi
- ✗ Bagovito
- ✗ Neispoliran fizički model



Autor: Nikola Savić

REVIEW

1979 Revolution: Black Friday

NOVA TELLTALE IGRA, A NIJE TELLTALE IGRA

Revolucija u Iranu iz 1979. godine i danas predstavlja jedan izuzetno zanimljiv fenomen za proučavanje, kojim se i dalje aktivno bave istoričari, politikolozi i sociolozi. U svojoj osnovi ona je pobuna protiv vladavine šaha (kralja) Reze Pahlavija, poslednjeg iranskog monarha, koja je ujedinila islamiste, levicare, komuniste, inteligenciju, umetnike i radnike. Koreni ove revolucije i njenog uspeha i danas su predmet debata i novih teorija, pošto se ona dosta razlikuje od „standardnih“ revolucija koje smo videli kroz istoriju, pošto nema realnih osnova za njeno nastajanje i toliku uspešnost.

Igra o kojoj danas pišemo pokušava dan prikaže ovaj period očima jednog mladog Iranca tog vremena, i da nam da neki dublji uvid u društveno stanje Irana u revolucionarnom periodu. Crni petak iz naslova se odnosi na događaj koji se

dogodio 8. septembra 1978. godine, kada je oko 5000 ljudi izašlo na ulice Teherana uprkos policijskom času, prilikom čega je došlo do sukoba sa armijom i pogibije oko 60-80 demonstranata, što se uzima za jedan od prelomnih trenutaka u padu šaha Reze Pahlavija.

U ulozi ste mladog Reze Širazija, ambicioznog fotografa iz dobro situirane porodice višeg srednjeg staleža. Kroz igru u retrospektivi pratite njegov povratak iz Nemačke u Iran, u nemirno revolucionarno vreme koje će ga i samo zahvatiti, mimo njegove volje. Snažni porodični odnosi su, kao i kod nas, u Iranu veoma bitni, i to će Rezi praviti problem kada bude donosio svoje odluke, jer nisu svi na istoj strani i ne gledaju isto na burna dešavanja u zemlji. Kroz 19 kratkih poglavljia pratimo revolucionarna dešavanja iz ugla „običnih“ Irancaca i pritom saznajemo o iranskoj

kulturi, tradiciji i običajima, ali i o detaljima iz vremena revolucije. Kako je Reza fotograf, jedan od glavnih aspekata gejmpela je njegovo slikanje, kako bi „pokazao svetu što se dešava u Iranu“, i slikanje ključnih detalja kroz scene će vam otvarati nove unose i „stories“ odeljku menija, gde možete više saznati o konkretnim događajima. Svaka vaša slika je propraćena i autentičnom istorijskom slikom sa istom temom, uz tekst koji objašnjava ono što na slici vidimo. Za neke koji nisu previše upoznati sa iranskom kulturom, biće poprilično iznenađenje koliko sličnosti ima sa našim prostorima, što možemo „zahvaliti“ Turcima, koji su preuzeli puno toga od Persijanaca. Čini se da igra uspeva veoma dobro da faktografski i jednostavno prenese stanje u Iranu toga doba, nema „navijanja“ za neku od strana, već se prosti iznose stvari onako kako je bilo, dovoljno da neko ko se zainteresuje može dublje da zagrebe nakon igranja igre.

Za kratko vreme igranja igra nas upoznaje sa velikim brojem glavnih aktera i čini se da nekako ne uspeva da ih dovoljno razradi. Tokom igre sam brinuo za možda dvoje od njih, dok ostali zaista nisu bili previše interesantni, pogotovo glavni ženski lik Bibi, koji bi trebalo da bude emotivni okidač za

Rezu, ali jednostavno nije bilo trenutka koji bi tu vezu razradio kod igrača. Ipak, donekle plitke likove vadi sjajna glasovna gluma u kombinaciji sa uspešnim animacijama likova, što im je udahnuo život, a zašta su opet zasluzni isti ti glumci, koji su radili motion capture. Vizuelni dizajn igre je u cell shade stilu, koji izgleda poprilično dobro sa jedne strane, ali i loše sa druge, pogotovo kada su u pitanju one animacije za koje nije rađen motion capture, pa izgledaju potpuno



neprirodno. Scene protesta imaju možda 5 različitih skinova za žene i muškarce skupa, što ostavlja jeftin utisak, kao da gledamo publiku sa Fife 98. Muzika u igri je sjajna, kombinacija orijentalnih zvukova sa dramatičnim, brzim tonovima koji naglašavaju napetost i ozbiljnost situacija u igri.

Gejmpelj (kao i ceo koncept i izgled igre, kad smo već kod toga), je 1/1 kopija Telltale avantura. Stil igre je toliko verno kopiran, da smo morali više puta da proverimo da li ova igra ima ikakve veze sa Telltale studijom, makar i kroz neke daleke veze, ali ne nema. Igra kopira apsolutno svaki detalj Telltale avanutra, i da sednete da igrate igru bez znanja o čemu se radi pomislili biste da je neka nova Telltale igra. Dijalozi sa ograničenim vremenom, način donošenja odluka, poruke da će „x osoba zapamtiti vašu odluku“, prosti gejmpelj elementi, način kretanja, listanje vaših odluka na kraju igranja, pa čak i pomenuta grafika, sve je detalj preuzeto od Telltale igara. Ovo nije nužno urađeno loše, ali sam čin bukvalnog kopiranja tuđeg stila u kombinaciji sa blisko-istočnom tematikom ostavlja gorak utisak onih „turski supermen“ filmova, koje svi gledaju zato što su loši. Ovde to nije slučaj,

igra je (uglavnom) verna i kvalitetna kopija svojih uzora, ali je i dalje očigledna kopija.

Ukoliko vas interesuju bliski istorijski događaji čije posledice i danas utiču na globalna geopolitička kretanja i ukoliko ste fan Telltale avantura, preporučujemo vam da odigrate ovaj naslov, za koji će vam trebati nekih 2 sata igranja. Igra ima aljkavih momenata na svim poljima, ali isto tako uspeva da zaintrigira i u nekim osnovnim crtama objasni šta se to desilo u Iranu, zašto je došlo do revolucije i ko su bili učesnici te revolucije.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Win 7
CPU: 2.0 GHz Dual Core
GPU: ATI ili NVidia sa 1024 MB RAM
RAM: 2 GB
HDD: 5 GB



IGRU USTUPIO
INK STORIES

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
iNK Stories

CENA:
12€

RAZVOJNI TIM:
iNK Stories , N-Fusion Interactive

TESTIRANO NA:
PC

7

OCENA

- ✓ Zanimljiva kao dokumentarac
- ✓ Dobra muzika
- ✗ Kratka i sa lošim završetkom
- ✗ Nedovoljno razvijeni likovi

„IRANSKA REVOLUCIJA 1979, POZNATA I KAO „ISLAMSKA REVOLUCIJA“, JE PRELOMNA TAČKA U MODERNOJ ISTORIJI IRANA“



Autor: Bojan Jovanović

REVIEW

Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan

Bez koferčeta

Nova Platinum Games igra! Razlog za slavlje, kupovinu novog kontrolera i razmrđavanje prstića! Studio koji je napravio toliko

dobrih akcionih igara, kroz svaki rafinisan svoj specifičan stil i mehanike apsolutno ne može da omane, zar ne? Zar ne? Dobro, napravili su Legend of Korra, to se ne računa. Ali, napravili su i novu igru o Nindža Kornjačama.

Odmah jedno olakšanje i razočarenje. Igra ne prati film koji je napravio Majkl Bej, ali isto tako nije zasnovana na staroj animiranoj seriji koju su mnogi od nas gledali na domaćim televizijama niti stripu od koga je sve počelo. Ovo jesu kornjače koje i dalje vole da klopaju picu, ali su "modernizovane" ubacivanjem beskrajno loših štoseva koji više nikome nisu smešni. Naravno da se

opet bijete protiv Sekača, Kranga i buljuka drugih poznatih negativaca, a razlog tome je... ma koga je još briga ako je akcija dobra.

Veliki problem je upravo što akcija uglavnom nije zanimljiva. Na početku će vas Splinter provesti kroz trening brojnih poteza. Naučiće kako da izbegavate, blokirate i parirate udarce. Tu je i poznati Platinum potez sa izbegavanjem udarca u poslednjem trenutku kako biste imali par trenutaka da protivnika nalemate u slow motionu. Sve super, sve jasno, dobiceće čak i nekoliko nindža da ih mlatite pre nego što krenete dalje. Ali, onda na nivoima imate mini hordu protivnika i još tri kornjače, svakoga sa specifičnim potezima i shvatite da od preciznog izbegavanja udaraca i naročitog taktiziranja nema ništa. Vaš pogled na dešavanja je zaklonjen šarenicom

i sva je sreća da oružja kornjača svetle (?) inače bi se lako utopili u pozadinu. Vi ćete uvek voditi jednu kornjaču dok ostalima upravlja veštačka inteligencija, uglavnom nezainteresovano da vam pomogne iako ste zadali komandu da vas prate (da, ima i toga). Lako će ginuti, ali isto tako se i protivnici bez po muke zaglave ili potpuno pogube tražeći vas. Svaki od četvorice braće sem drugačijeg oružja ima i blago različit set poteza i domet sa istim. Mogu da se pentraju po zgradama i klizaju po gelenderima, žicama i horizontalnim šipkama. Poseban naglasak je na nindžutsuima, specijalnim potezima i shvatite da od preciznog izbegavanja udaraca i naročitog taktiziranja nema ništa. Vaš pogled na dešavanja je zaklonjen šarenicom

onda se čak i borbe protiv "kraljica" svode da besomučno lupate sve tastere dok ne pobedite. Igra je više dosadna nego izazovna.

Bosovi su prave zvezde ove igre. Nivoi se svode na tumaranje i lemanje beskrajnih talasa sve dok vam igra ne kaže da možete da se bijete sa bossom. A tada prelazite



"MODERNIZOVANE NINDŽA KORNJAČE OBILUJU HUMOROM, ALI LOŠIM"



“BOSSOVI SU PRAVE ZVEZDE IGRE”



“VIŠE DOSADNO NEGO IZAZOVNO”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: Intel Core2Duo 2GHz ili AMD Athlon II x2 3GHz
GPU: GeForce 8800GT ili Radeon HD 4770
RAM: 1GB
HDD: 7GB



PLATFORMA:	PC, PS3, PS4, X360, XONE	RAZVOJNI TIM:	Platinum Games
IZDAVAČ:	Activision	TESTIRANO NA:	PC
CENA:	30€		

OCENA

4

- ✓ Borbe sa poznatim glavonjama TMNT univerzuma
- ✓ Online co-op je dobar, ako ikoga nadete
- ✗ Prazni nivoi i repetativne misije
- ✗ Očajan AI
- ✗ Često nepregledno

Konačno, nova TMNT igra je dosadno iskustvo koje serijal odličnih stripova i crtača nipošto nije zasluzio, a naročito je neverovatno da je studio koji je ranije napravio Bayonetttu, Vanquish i MGR Revengeance uspeo ovoliko da podbaci. Da je bar moguće igrati kooperativno na istoj mašini pa bismo još i nekako mogli da preporučimo, ali pored starih arkadnih igara sa kornjačama, Turtles in Manhattan nema šta da traži u vašim kolekcijama, sem ako ste najveći fan na svetu.



Autor: Lazar Marković

Exploding Kittens



"DIGITALNO IZDANJE JEDNE OD NAJUSPEŠNIJIH KICKSTARTER IGARA"



Pose izuzetnog fizičkog izdanja, igra Exploding Kittens je dobila i svoje digitalno izdanje. Samu igru su osmisili dva čoveka Elan Lee i Shane Small, dok im je karte dizajnirao treći član njihove grupe a to je Matthew Inman, ili poznatiji pod umetničkim imenom "The Oatmeal". Digitalno izdanje igre je radio studio Substantian iz Sietla i San Franciska, dok je muziku i dizajn radio The Oatmeal.

Fizičko izdanje igre je na Kickstarteru prikupilo neverovatnih 8 miliona dolara a ciljna suma im je bila svega 10 hiljada dolara. Ovim izvanrednim rezultatom igra Exploding Kittens je postala kampanja sa najviše donora, a i samim tim je ovo igra koja je dobila najviše novca u istoriji Kickstarter kampanja.

Exploding Kittens je jednostavna i pravila igre se mogu naučiti za svega minut vremena. Cilj igre je da ne izvučete kartu "exploding kitten" iz špila. Ako imate kartu "defuse" u ruci, možete da se spasite od ove loše karte. Pored ova dva tipa karata, tu se nalazi još njih. Karte "See the future" vam omogućavaju da pogledate karte na vrhu špila. Tu je karta "Steal a card" koja vam omogućava da uzmete jednu kartu od protivnika, a sa kartom "Skip" preskaćete izvlačenje karte. Ima tu još par tipova karata kao što su "Shuffle", "Slap", "Reverse", itd.

Ovu igru možete da igrate sa prijateljima kojima šaljete kod sa kojim pristupaju vašoj igri ili sa nepoznatim igračima. Potrebno je minimum dva igrača, a maksimum je pet. Svako dobija po šest karata na početku od kojih je jedna karta "Defuse". Igrač u svakom svom potezu mora da izvuče po jednu kartu osim ako u ruci nema neku kartu koja mu omogućava da taj krug preskoči.

Ako igrač kojim slučajem izvuče kartu koju ne želi, on ima par sekundi da iskoristi kartu koja bi ga spasi. A kad se spasi, igrač ima



pravo da kartu vratи u špil i to na poziciju koju on želi, bilo to neko mesto među prvih pet karata ili na dnu špila. Tim potezom možete da podmetnete kartu osobi koja vam ide na živce. A brojčanik pored špila vam govori kolike su vam šanse da izvučete kartu "exploding kitten". Što manje ima karata u špilu, to su šanse veće da izvučete ovu lošu kartu.

Pored standardnog špila tu je i Party pack koji može da se dodatno kupi za 1.99 dolara i u tom špilu dobijate 4 nove karte koje



dodatno doprinose zabavi. U igri dobijate sedam besplatnih avatara koje možete da koristite, ali po ceni od 1.99 dolara možete kupiti dodatnih osam avatara iz seta "Science vs. Religion", a po ceni od 0.99 dolara možete pazariti još po dva seta koji su "Party animals" i "Tasty foods".

Igra je u principu veoma zabavna i partie ne traju duže od petnest minuta. Zabava vam je zagarantovana ako igrate u društvu prijatelja i cena od dva dolara za igru je ništa ako igrate u dobrom društvu.



PLATFORME:
Adroid, iOS

RAZVOJNI TIM/IZDAVAČ:
Exploding Kittens

CENA: 2€

IGRA DOSTUPNA NA:
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.explodingkittens.projectbombsquad>

TEST UREĐAJ:
Lenovo TAB 2 A8

OCENA
(Da ili Ne):

DA

SuperButterBuns



SuperButterBuns

Često slušamo o poznatim YouTuberima kao što su PewDiePie i Markiplier koji imaju ogroman broj gledalaca i pregleda na svojim klipovima. Njihova tajna je da su zabavni velikoj većini publike i što veoma često izbacuju klipove, nekad i više komada dnevno. Oni su zabavljači i dobro rade svoj posao. A šta se dešava kada se zabava spoji sa video igrami i korisnim informacijama? Tad dobijamo kanal „SuperButterBuns“.

SBB je prvo bitno mali kanal koji se naglo progurao zahvaljujući simpatičnoj „Veknici“ koja svojim humorom i glasom u svakom momentu svakog klipa, stavlja osmeš na lice gledaoca. Kroz svoj serijal „For Beginners“, SBB prikazuje igre ljudima koji ne igraju često igre. Ako gledaoci ne ostanu zbog odlične montaže, ostaće zbog humora. Imali smo prilike da popričamo sa njom i evo šta smo saznali:

SAKUPILA SI OGROMAN BROJ GLEDALACA ZA KRATAK VREMENSKI PERIOD, KAKO SE OSEČAS POVODOM TOGA? KOJA JE TVOJA TAJNA?

Rast gledalaca me je do sad preplavio i osećam se blagosloveno što me ljudi podržavaju i što su fini. Deo mene je bio uplašen da će dobiti negativan odgovor kad sam počinjala jer internet može ponekad da bude okrutan, ali za divno čudo, ljudi su počeli da uživaju u mojim sadržajima. Što se tajne tiče, nisam baš sigurna da li uopšte postoji neka VELIKA tajna. Ja uvek kažem da se upload-uje sa namerom i da se pravi neki video kao da bi preko 100.000 ljudi gledalo ali nije kao da pratim one „osnovne“ YouTube trikove. Napravi dobar thumbnail, imaj dobar zvuk i dobro montiranje i šta god. Naravno, moj glas se ističe u odnosu na druge kanale pa je to možda jedan od razloga za [veliki broj gledalaca].

KOJI OD „FOR BEGINNERS“ JE TRAŽIO NAJVISE VREMENA I KOJI JE BIO NAJTEŽI ZA PRAVLJENJE?

Kada sam započela serijal „For Beginners“, klipovi su bili mnogo kraći i trebalo mi je oko dan da ih napravim. Sad mi oduzimaju dane vremena zbog montaže i veoma su duži. Najteže mi je bilo da napravim „Persona 4 Golden For Beginners“ jer sam koristila mnogo efekata i želela sam da baš ovo bude moj najveći klip do sad jer većina mojih prijatelja nisu gameri i želela sam da nađem način da pomognem ljudima koje igre ne interesuju i da imaju mali vetrar u leđa što se toga tiče. Onda sam bacila pogled na YouTube da proverim da li neko radi klipove za gaming početnike i nisam ih puno našla. I tako je rođen „For Beginners“!

DA LI MISLIŠ DA TVOJI GLEDAOCI PRATE „FOR BEGINNERS“ RADI ZABAVE ILI ZBOG INFORMACIJA KOJE SERIJAL PRUŽA?

Želim da mislim da ima malo od oba, ali ipak dobijam dosta komentara da ljudima nije stalo do igre nego misle da sam smešna i zabavna, tako da, ko zna. Naravno, pravim svoje klipove da budu smešni tako da ljudima bude zabavno iako nemaju interes za neku igru i tada prekrstim prste i poželjam da im klip bude od koristi ako odluče da kupe igru.

Jeffery (a short film)



KAKO JE JEFFERY?

Onako? Jadnom Jeffery-u se polomilo parče noge dok smo snimali film. Srećom, super lepak postoji ali Jeffrey ne стоји isto kao ranije.

DA LI SI IMALA NEKIH NEGATIVNIH ISKUSTAVA SA YOUTUBE-OM? AKO JESI, DA LI BI NAM DALA PRIMER?

Za sad ide sve kako treba. Naravno, dobijem par prekršaja za copyright i naravno zli ljubomorni komentari kao i ljudi koji te mrze bez razloga, ali to je za očekivati. Baš se trudim da ne uznemirim ili iznerviram ljudi i da uvek budem pozitivna i time moja zajednica mene prihvata i podržava. Retko se susrećem, zбog toga, sa negativnošću.

KAKO TI JE DOŠLA IDEJA DA POKRENEŠ KANAL?

Želela sam da pravim YouTube sadržaj o igrama ali nisam bila sigurna kako da se istaknem. Imala sam iskustva u montaži i zaključila sam da mogu to da iskoristim i da moj sadržaj bude veoma dobro izmontiran ali nisam htela da se držim tipičnog scenarija. Većina mojih bliskih prijatelja nisu gameri i želela sam da nađem način da pomognem ljudima koje igre ne interesuju i da imaju mali vetrar u leđa što se toga tiče. Onda sam bacila pogled na YouTube da proverim da li neko radi klipove za gaming početnike i nisam ih puno našla. I tako je rođen „For Beginners“!

ZAŠTO BAŠ SUPERBUTTERBUNS?

SuperButterBuns je ime koje sam koristila dugo online. Prvobitno sam pokušavala da napravim nalog na Tumblr-u sa korisničkim imenom ButterBuns (jer OBOŽAVAM hleb)(buns-vekna) ali je bilo zauzetno. I tako sam dodala „Super“ na početak i napravila mali blog sa omanjim brojem pratilaca tokom par godina i ostalo mi je „SuperButterBuns“. Kada sam počela da pravim klipove, zadržala sam ga. Takođe,

mislim da ime odgovara mojoj ličnosti veoma lepo a i to što imam ime koje odgovara mom avataru se veoma isplatiло.

DA LI SAMA RADIŠ GRAFIKU ZA SVOJE KLIPOVE?

Da! Ne bih rekla da sam dobar umetnik ali odradim fino taj posao. Nije ništa fensi ali ja sam jednostavna osoba tako da mi odgovara.

KAKO SI SMISLILA DIZAJN?

Originalnu „Veknu“ nisam nacrtala ja nego moj prijatelj kad sam je pitala da me nacrti kao parče hleba. Pošto sam imala taj crtež neko vreme, rešila sam da ga digitalizujem, promenim neke stvari, dodam boju i tako se rodilo novo lice mog kanala.

ŠTA BI PREPORUČILA NOVIM YOUTUBERIMA?

Istražujte i nađite koja ideja vama najviše odgovara. Ljudi primećuju trud tako da posvetite vreme svojim klipovima i pokušajte da pravite nešto što biste i vi gledali i učinile da svaka sekunda bude zabavna a izbacite sve što je dosadno. Montaža veoma pomaže! Takođe, ljudi će progledati kroz prste ako imate loš video ali ne i loš audio. Nek vam zvuk bude na prvom mestu!

PAPIR ILI PUTER? (POŠTO SI SVAKI GRICNULA U SUBSCRIBER SPECIJALIMA)

Puter do kraja! Dokle god je posoljen, doduše, jer je bolno jesti neposoljen. Naravno ni papir nije ništa bolji.

DA LI BI PORUČILA NEŠTO SVOJIM GLEDAOCIMA U Srbiji?

Čak i na drugoj strani sveta, svi ste vi gomila nerdova!

Uspeh dolazi trudom, to svi znamo. SBB je savršen primer kako trud, humor i prstohvat talenta može za kratko vreme da od malog kanala napravi nešto ozbiljno. Mi smo se preplatili na SuperButterBuns kanal, pozivamo vas da to uradite i vi na https://www.youtube.com/channel/UCKn72wsF89-DxIA1jlq_fUA

Autor: Miloš Hetlerović

Kingston HyperX Cloud II

Oblak u surroundu

Kingston je brand koji je najpoznatiji po memorijskim modulima i kasnije SSD ali je u međuvremenu krenuo vrlo ozbiljno da se bavi igračkim hardverom. U tu svrhu se najviše koristi HyperX brand a trenutno u ponudi imaju slušalice i podloge za miševe. Jedan od naših urednika je već duži vremenski period jako zadovoljan svojim Kingston HyperX Cloud slušalicama a sada smo na test dobili drugu generaciju.

Cloud II slušalice dolaze u vrlo luksuznoj kutiji u kojoj se nalaze same slušalice, mikrofon koji se odvaja, dodatni kablovi, torbica za nošenje i uputstvo. Posebno hvalimo što se u pakovanju dobija dva para „naušnica“, jedne su kožne a jedne su od finog pliša. Iako se nama lično mnogo više dopadaju kožne one mogu biti dosta nezgodne u vrelim letnjim mesecima, a ima i ljudi koji pre sve preferiraju platnene obloge na ušima. Takođe prema tvrdnjama proizvođača kožne naušnice imaju bolju izolaciju spolašnjeg zvuka dok platnene mogu biti zgodne ako treba da čujete i nešto iz okoline. Sam mehanizam skidanja jednih i stavljanja drugih je vrlo jednostavan i praktičan.

“DRUGA GENERACIJA CLOUD SLUŠALICA DONOSI 7.1 ZVUK”



HARDVER
USTUPIO
HYPERX

Same slušalice su jako dobro izrađene, deluju izdržljivo i ipak i savitljivo kako bi mogle da istrepe naprezanja. Deo koji ide oko glave je obložen finom kožom i tako lepo naleže pa je dugotrajno nošenje vrlo udobno. Posebno ističemo i lep kožni štep i diskretno uklopljene HyperX logotipe što daje utisak koje kakava se može naći na sportskim automobilima. Slušalice koje smo mi dobili su u efektnoj crno crvenoj kombinaciji boja, a postoje i diskretnije sivo crne, kao i roze bele za one koji to preferiraju. Mikrofon je usmerenog tipa i može se potpuno skinuti ili namontirati kad vam treba. Jedina zamerka ovde je dosta mali plastični poklopac za rupu koja ostane od mikrofona koji deluje da bi se u nekoj igraonici odmah zagubio, ali realno nije estetski toliko ni problematično da ga nema. Kabl je končanog tipa što pozdravljamo,

a njegovom kraju se nalazi samo jedan 3.5mm priključak koji služi i za mikrofon i za slušalice, po standardu kao što ide na tablete, telefone ili novije laptopove. Ukoliko pak imate odvojene ulaze za mikrofon i slušalice dobijate adapter preko koga možete povezati slušalice i na dva konektora. Takođe još jedan od razloga zašto je ovo urađeno na taj način jeste i što igračke konzole imaju ovakav priključak pa Cloud II možete lako da koristite uz Playstation 4 ili Xbox One. U paketu se dobija i specijalni konvertor koji prebacuje jedan 3.5mm džek na dva džeka kakvi se inače koriste u avionu što će sigurno odgovarati onima koji dosta putuju a lep je gest pošto ne košta puno a može da koristi.

HyperX slušalice su razvijane u saradnji sa kompanijom Takstar pa je ovaj model baziran na modelu Takstar Pro 80 koji je dodat mikrofon. S obzirom da ovaj model slušalica ima puno poklonika audiofilskom svetu kvalitet zvuka ovih slušalica je zaista izvanredan, pre svega za slušanje muzike i gledanje filmova. Basevi čak nisu preterano naglašeni što je dobro za nekoga ko želi

da pomiri gaming slušalice s onima koje bi koristio svaki dan. Mikrofon je takođe usmerenog tipa tako da se vrlo lepo čuje za igranje, a na njegovom vrhu se nalazi sunđer koji apsorbuje neke negativne efekte.

HyperX Cloud II ima posebno DSP pojačalo koje donosi potpuni 7.1 surround zvuk. Prosto konektore priključite na jedan dodatni adapter i dobijate 7.1 zvuk. Na ovom adapteru takođe možete podešavati jačinu mikrofona i slušalica kao i uključivati ili isključivati surround zvuk po potrebi. Treba naglasiti da ukoliko se koristi surround zvuk se slušalice na računar moraju povezivati preko USB porta, upravo da bi se iskoristile mogućnosti praktično eksterne zvučne kartice koja se nalazi u malenom adapteru. Naravno i dalje ostaje pitanje da li je svima potreban 7.1 zvuk ali to već ostavljamo korisnicima da odluče. Interesantno je da iz prodaje nije povučena prva generacija Cloud slušalica i da je jedina suštinska razlika između njih i modela Cloud II u 7.1 zvuku. Dakle kome ne treba ta opcija može da uštedi nešto novca i opredeli se za prethodnu generaciju.

Kingston HyperX Cloud II praktično samo nastavlja ono što je započeto s prvoj generacijom ovih slušalica dodajući tu jednu vrlo bitnu stavku kao što je 7.1 surround zvuk. Ukoliko vam trebaju nove slušalice ovaj model po relativno pristojnoj ceni nudi solidnu udobnost, dobar kvalitet zvuka i surround. Ukoliko pak imate već prethodnu generaciju verovatno nema potrebe raditi nadogradnju jer ako izuzmemo 7.1 zvuk praktično se radi o istim slušalicama.

“SLUŠALICE MOŽETE POVEZATI I NA KONZOLE”



“SOLIDNA UDOBNOŠT I JAKO DOBRA IZRADA PO POVOLJNOJ CENI”



MODEL	HyperX Cloud II
TIP	7.1 surround slušalice
POVEZIVANJE	1x3.5 mm džek, 2x3.5mm preko adaptera, USB za 7.1
MIKROFON	Usmereni, moguće skidanje
UDOBNOST	Kožni headband, kožni i platneni jastučići
DODATNO	Platnena vreća za nošenje

Autor: Miloš Hetlerović



Asus Maximus VIII Extreme

Sveeee!

Matična ploča je srce svakog računara ona služi da poveže sve vaše pažljivo odabранe komponente u jedan celovit sistem koji radi stabilno i pouzdano. Ali šta kada želite više od toga, šta kada želite ekstremni overklok procesora i memorije, kada želite da imate sve što možete da poželite od opcija za povezivanje, šta kada ne želite koliko ćete potrošiti na matičnu ploču? Onda treba da pogledate Asus Maximus VIII Extreme.

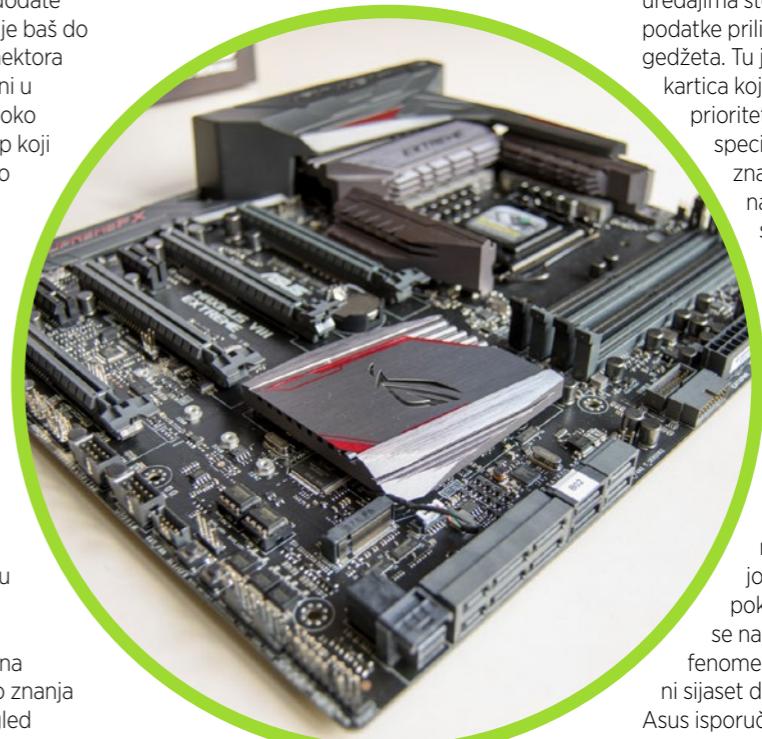
Asus Maximus VIII Extreme je trenutno najbolja matična ploča za krajnje korisnike koju Asus može da ponudi, a s obzirom da je ova kompanija već godinama u samom vrhu proizvođača matičnih ploča jasno je i kako se ovaj model pozicionira na celom tržištu – gađa sam vrh! Samim tim je i vizuelno ovaj proizvod izuzetno impresivan a moramo pohvaliti i činjenicu da je Asus iako je ovo model iz Republic of Gamers edicije ipak odlučio da upotrebí malo jednostavniju crnu i sivu kombinaciju, naravno s crvenim akcentovanjem svakog bitnog elementa. Inače i sam ROG logo ima LED osvetljenje koje podešavate pa možete da dodate malo šarenila u kućište ako vam je baš do toga. Ceo deo zadnje strane konektora i pripadajući elementi su zaštićeni u specijalnom plastičnom oklopu, oko procesora se nalazi metalni oklop koji potpomaže i hlađenje ali se jasno vidi i sekcija kondenzatora koja na najbolji način filtrira napon do samog ležišta procesora. Slična je situacija i nešto niže sa najmodernejom Supreme FX zvučnom kartom koja je isto oklopljena, ali se pored nje mogu videti i fenomenalne pozlaćene komponente. Jednostavno uz takvu pažnju posvećenu detaljima vrlo je teško uopšte ubediti i audiofile da bi im pored ovoga mogla zatrebiti dodatna zvučna karta u računaru.

Ovo je ploča pre svega namenjena overklokingu i to jasno stavlja do znanja i na prvi pogled, ali na drugi pogled dolazimo do nekih elemenata koji mogu biti poprilično praktični kada se upustite u ovakve poduhvate. Prvo što smo primetili na samoj ploči jesu reset i start dugmići na samom vrhu tako da ploča zapravo ni ne mora biti priključena na kućište da biste pokrenuli računar. Tu je i panel koji daje informacije o boot sekvenci a posebna pažnja je posvećena lokacijama konektora za ventilatore kako bi što manje ometali protok vazduha. Tu je i posebna pločica sa dodatnim konektorima za ventilatore ukoliko vam postoješih šest ne

“UGRAĐENA JE WI-FI KONEKCIJA KOJA TEORIJSKI POSTIŽE BRZINE DO NEVEROVATNIH 1.300 MBIT/S”

bude dovoljno. Ono što je ipak najimpresivnije u ovom domenu jeste da se uz ploču dobija i eksterni uređaj preko koga možete direktno raditi overklok, displej koji možete staviti na sto ili ubaciti u kućište u okviru 5.25" slota. On se povezuje sa svim bitnim elementima matične ploče, uključujući i direktnu kontrolu nad brzinom rotacije kuleru, a preko njega možete direktno bootovati sistem i sa safe podešavanjima ukoliko ste malo preterali sa overklokom. Sve na ovoj ploči ukazuje na veliki overklok potencijal što ona vrlo lako i demonstrira ali možda najinteresantnija stvar koju smo našlu u kutiji je bio takozvani kvakovis koji poručuje svim znatiželjnicima da vas ne uznemiravaju dok se igrate!

Kada pričamo o samim karakteristikama matične ploče i mogućnostima koje ona pruža tu je možda najbolji opis iz onog Youtube klipa gde se jedan gospodin dere



„Sveee!“ ali krenućemo redom pa ako nešto propustimo ne zamerite. Prvo tu je već pomenuti SupremeFX audio procesor koji će zadovoljiti i audiofile ali ima i neke karakteristike bitne igračima, na primer posebno pojačalo za slušalice. Zatim tu su 4 DDR4 memorijska slota koja podržavaju overklok do 3866MHz i ukupno 64GB RAM memorije. Tu su dalje 3 PCIe 3.0 slota za grafičke kartice kao i još 3 PCIe 3.0 slota

za druge uređaje. Zabavna stvar je što se na gornjem delu ploče nalaze prekidači kojima možete fizički onesposobiti neki od ovih slotova i samim tim ostaviti više propusnog opsega za druge. Ukupno ima 6 SATA konektora koji se mogu koristiti i za pravljenje RAID niza a tu su i još dva novija SATA Express konektora koji su unazad kompatibilni sa starijom generacijom. Osim toga se na ploči nalazi i jedan M.2 konektor za SSD diskove, ali i najnoviji U.2 konektor za diskove koji će se tek pojaviti.

Treba naglasiti i veliki potencijal za povezivanje sa eksternim uređajima, pre svega preko najnovijeg Thunderbolt 3 porta, čak 3 USB 3.1 porta, 4 USB 3.0 i još 6 USB 2.0, a ovaj broj se može i povećati dodavanjem prednjeg panela. USB portovi imaju i specijalnu TrueVolt USB zaštitu koja obezbeđuje konstantan napon na svim uređajima što je bitno da ne biste gubili podatke prilikom priključivanja eksternih gedžeta. Tu je i Intelova Gigabit mrežna

kartica koja ima tehnologije za davanje prioriteta gaming saobraćaju ali ima i specijalnu tehnologiju LANGuard koja znači veću toleranciju na kolebanja napona preko mrežnog kabla, samim tim i bolju zaštitu ploče i celog računara. Osim toga ugrađena je i 3x3 802.11ac Wi-Fi konekcija koja teorijski postiže brzine do neverovatnih 1.300 Mbit/s, naravno sve sa upakovanom antenom sa tri konektora.

Koliko god sve u vezi Maximus VIII Extreme izgledalo neverovatno na prvi pogled još veći šok nastupa prilikom pokretanja računara. Prvo našta se nailazi jeste BIOS koji je potpuno

fenomenalan, ali ne treba zaboraviti ni sijaset drugih korisnih softvera koje Asus isporučuje uz matičnu ploču. Sam BIOS je vizuelno potpuno u Republic of Gamers fazoru što je lepo, ali je njegova funkcionalnost mnogo lepša.

Pre svega bismo pohvalili opcije za manje napredne korisnike gde se overklokingom možete baviti na nivou samo zahteva za povećanjem kloka procesora dok softver odradi sve ostalo za vas – povećavanje volataže, multiplikatora, brzine magistrale i slično. S druge strane ako ste napredni korisnik naravno sve ćete staviti na manualni

mod i igrati se s podešavanjima svake pojedinačne stavke, što je isto jako dobro. U našem testu smo koristili Intel Core i7 6700K procesor koji standardno u turbo modu radi na 4.2 GHz i uspeli smo da ga stabilno poteramo na 4.6GHz, ali se po netu mogu naći testovi gde su ljudi sa boljim hlađenjem i možda i boljim primerkom procesora uspeli da ga poteraju i do 4.8GHz u stabilnom i dugotrajnom radu. Naravno ako želite da se bavite oveklokingom ova ploča je apsolutno san za vas u smislu broja opcija koje pruža. BIOS je takođe vrlo interesantan jer se i njegovo ažuriranje može uraditi direktno odatle, čak i skidanjem najnovije verzije sa interneta. Ipak ako nešto uspete da pogrešite na zadnjoj strani ploče se nalazi BIOS flash dugme kojim ga možete resetovati na podrazumevana podešavanja čak i kad je računar isključen.

Uz ploču dolazi i još interesantnog softvera kao što je na primer Asus RAM Cache, program koji vam omogućava da ukoliko imate dovoljno slobodne RAM memorije delove podataka sa hard diska prebacite u RAM i na taj način ubrzate vremena učitavanja igara ili drugih programa. Naravno dolaskom SSD diskova se situacija na ovom polju mnogo popravila, ali ako želite još brže onda je RAM memorija definitivno najbolji izbor. Jedina manja ovog sistema jeste što u slučaju nenadanog nestanka struje možete izgubiti podatke koji su učitani u memoriju nakon poslednjeg keširanja sa diska (možete podešavati interval „snimanja“ sadržaja na disk). Tu je i program Overwolf koji vam omogućava dodanti interfejs tako da u igrama možete direktno aktivirati neke predefinisane aplikacije, odgovoriti na poruku iz instant messaging aplikacije ili se javiti na telefonski poziv. Keybot II aplikacija vam omogućava da snimate i reprodukujuete makro komande na tastaturi ukoliko recimo vaš softver za samu tastaturu to već ne podržava. Interesantno je da Keybot II možete programirati i da automatski overklokujete sistem na određene vrednosti a Asus tvrdi da se rezultat vidi već za dve sekunde. I na kraju da li se sve to isplati?

U najkraćem – ne. Ovo definitivno jeste najbolja, najbrža, najlepša i sve ostalo „naj“ ploča koju smo ikada držali u rukama. Problem jeste što je jedan od prideva koju uz nju ide i najskuplja, sa cennom od oko 500 evra ovo je ploča koja je skupljala od većeg broja celih gejming sistema koji važe

MODEL	Asus Maximus VIII Extreme
ČIPSET:	Intel Z170
PODRŽANI PROCESORI:	LGA1151, šesta generacija Intel Core procesora
MEMORIJA:	Do 64GB DDR4 @ 3866 MHz
OVERKLOKING:	OC Panel II, Optimizacija sa Auto-Tuning
AUDIO:	SupremeFX 2015 sa Sonic Studio II.
POVEZIVANJE:	Thunderbolt 3, 3x3 802.11ac Wi-Fi, NVMe U.2, M.2, SATA Express i USB 3.1
MREŽA:	Intel Gigabit Ethernet, LANGuard i GameFirst tehnologija.



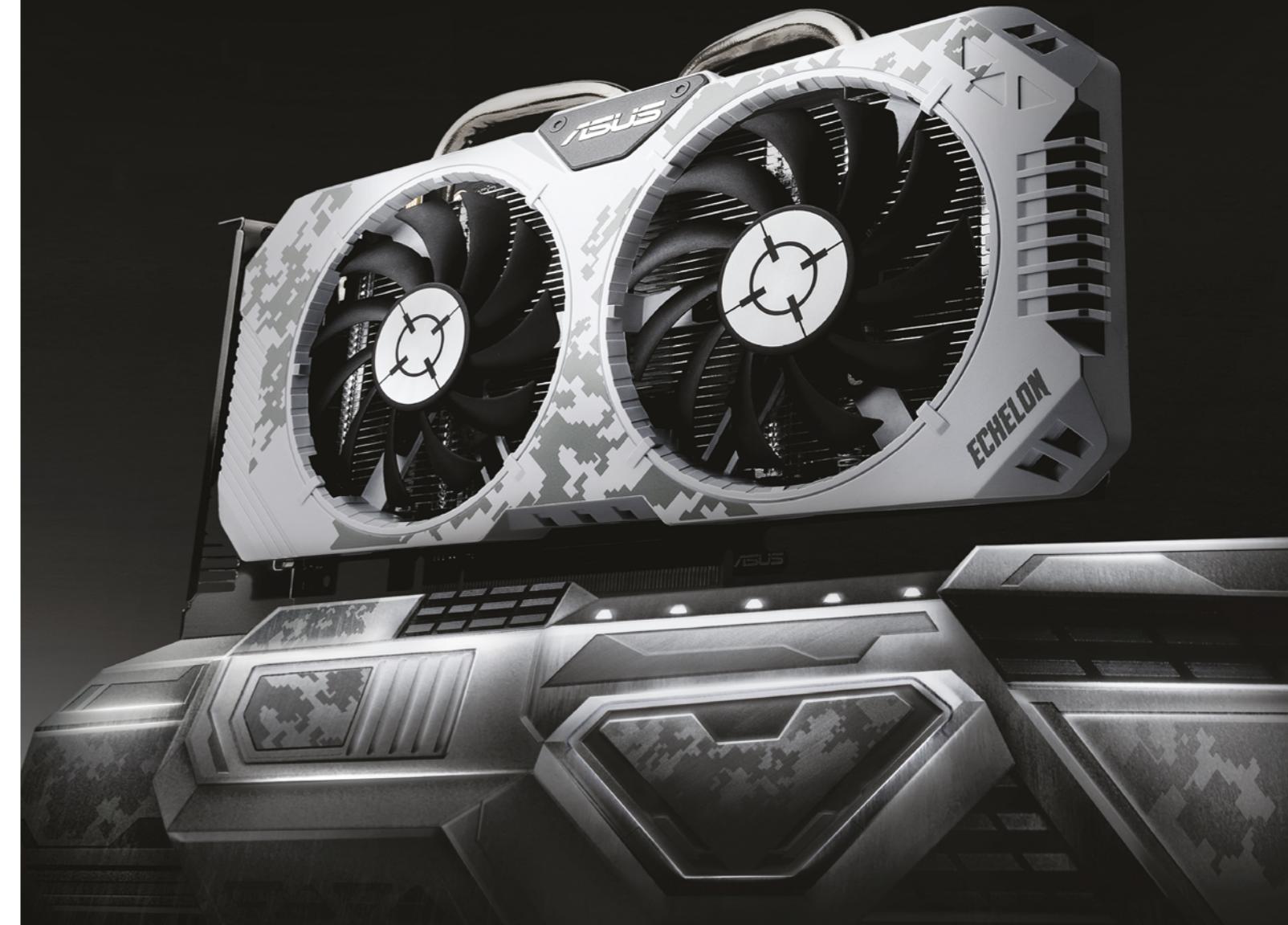
“SUPREMEFX AUDIO PROCESOR KOJI ĆE ZADOVOLJITI I AUDIOFILE”

za solidne mašine. Ovo je ploča kojom želite da pokažete prijateljima da možete da priuštite najbolje što se može kupiti za desktop gejming sistem. Ali u praksi osim gomile dobrih karakteristika i opcija od kojih će vam možda baš neka zatrebati to nije mnogo drugačije čak i od drugih Asus Maximus VIII edicija matičnih ploča koje koštaju i više nego duplo manje. Pritom i upotrebljivost overklokingu najačeg desktop Intel procesora u ovom momentu u igrama je vrlo diskutabilna. Sa jakom grafičkom kartom, GeForce GTX 980, dobitak u igrama

kada se klok podigne sa 4.2 na 4.6GHz je jedva jedan frejm u sekundi u proseku, dakle praktično zanemarljivo. Tako da za veliku razliku u ceni dobijate zanemarljivu razliku u performansama, ako već imate para viška bolje kupite još jednu grafičku karticu ili procesor sa više jezgara, to ćete bar primetiti. Ali očigledno da postoji tržiste i za ploče ovog cenovnog ranga jer Asus nije jedini proizvođač sa ovakvom ponudom ali deluje da je za sada izašao sa ipak najboljim proizvodom.

Treba istaći da ova ploča, kao i veći broj drugih matičnih ploča i gejming monitora kompanije Asus učestvuje u Doom promociji gde ukoliko kupite neki od proizvoda dobijate trenutnu hit igru besplatno. Celokupan spisak proizvoda koji učestvuju u akciji možete naći na ovoj lokaciji, pa ako ste već planirali neku takvu kupovinu ne zaboravite da pokupite i svoj besplatni Doom kod.

“UZ PLOČU DOLAZI I EKSTERNI UREDAJ PREKO KOGA MOŽETE DIREKTNO RADITI OVERKLOKING”



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

DVOSTRUKI VENTILATORI

4X Duži životni vek

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

AUTO-EXTREME TEHNOLOGIJA SA TUF KOMPONENTAMA

Vojna pouzdanost za teške zadatke

Jedini 100% automatizovani proces proizvodnje uz TUF komponente po vojnim standardima obezbeđuje visoku izdržljivost i pouzdanost.

SERVER-GRADE TESTOVI

Sistematski testirana stabilnost

Preko 7000 sati testova u kombinaciji sa preko 1000 uređaja osiguravaju pouzdan rad u svim uslovima.

Autor: Miloš Hetlerović



Logitech G610 Orion Brown

Novi takmac na terenu
mehaničkih tastatura

Neko je napisano pravilo da su mehaničke tastature najbolje za gejming a Logitech je odlučio da svoj segment ovih proizvoda osveži novim modelom poprilično svedenog dizajna što nam se jako svidelo.

Logitech G610 Orion tastatura je vrlo jednostavnog a opet efektognog dizajna – raskrstio je Logitech sa šarenim tasturama sa još šarenijim pozadinskim

osvetljenjem i ponudio model koji je prosti svedenih linija, crne boje sa belim pozadinskim osvetljenjem. Dakle vrlo lako će se uklopiti i u neka ozbiljnija poslovna okruženja jer prosti ne vrišti „gejming“ na sve strane. Moram priznati da mi se taj trend lično jako dopada. Tastatura je dosta masivna a gumeni podlošci s donje strane je na stolu drže vrlo čvrsto u mestu. Posebna pogodnost je mogućnost izbora tri nivoa visine, jedan osnovni i dva tipa nožica za podizanje različitih visina, tako da svaki

“TASTATURA JE VRLO SVEDENOOG DIZAJNA I NE VRIŠTI „GEJMING“ NA SVE STRANE”

“POSTOJE VERZIJE SA CHERRY MX BROWN I SA RED TASTERIMA, NA KUPCU JE DA IZABERE ONU KOJA MU VIŠE ODGOVARA”

Model koji je nama došao na test je Logitech G610 Orion Brown koji ima i svog „brata bližanca“ Orion Red. Razlika je zapravo samo u timu mehaničkih tastera koji se koriste za glavni deo tastature (dodatni tasteri nisu mehanički). U oba slučaja se koriste provereni Cherry MX tasteri a logično se u jednom koristi serija Brown i Red. Oni koji se ozbiljnije bave kucanjem već znaju razlike između različitih Cherry MX serija ali ovde je bitno naglasiti da su ova dva tipa najrelevantnija za igranje jer zahtevaju relativno lagan pritisak na taster da bi se registrovao klik što olakšava situacije gde mnogo puta uzastopno velikom brzinom morate pritisnati taster. Glavna razlika između ova dva tipa jeste što Red tasteri imaju onaj prepoznatljiv klik. Nije ni da su Brown baš potpuno nečujni, neće vam pobeći osećaj da kucate na naprednoj kućačkoj mašini ali su prosti malo više pripitomljeni u odnosu na Red. S obzirom da lično nisam najveći obožavalac mehaničkih tastatura, pogotovo ne za kucanje tekstova (za igranje su mi skroz dobre) ovaj kompromis sa Brown tasterima mi je super legao, ali verovatno će oni zagriženiji korisnici ipak birati Red varijantu. Dobra stvar je što su cene ova modela identične pa na vašu odluku utiče samo lični izbor koji tasteri više odgovaraju. Treba naglasiti i da su Cherry MX tasteri sertifikovani na 50 miliona klikova tako da je to i više nego dobro svedočanstvo o dugotrajnosti tastature.

Sa Logitech G softverom se dosta često srećemo a sada on ima i neke nove funkcionalnosti. Pored standardnog podešavanja tu je sada mogućnost i da se „F“ tasterima dodele neke makro funkcije kako bi se premostio nedostatak posebnih makro tastera, kao i već pomenuta mogućnost da neke tasteri potpuno isključite u gaming modu. Osvetljenje možete podešavati za svako dugme pojedinačno, ali na sreću samo u beloj boji. Takođe se i pozadinsko osvetljenje može usaglasiti s drugim Logitech proizvodima.

Logitech je napravio vrlo lepo dizajniran i zaokružen proizvod koji donosi tačno ono



MODEL	Logitech G610 Orion Brown
TIP	Mehanička tastatura
TASTERI	Cherry MX Brown
DODATNO	26-KEY Rollover, Podešavanje osvetljenja, Logitech G softver, Media controls, podešava visina

što treba ljubiteljima mehaničkih tastatura – dobro i precizno iskustvo bez zamagljivanja očiju raznoraznim mogućnostima koje reljano ničemu ne služe. U tom smislu G610 Orion Brown od nas dobija sve preporuke. Preporučena maloprodajna cena ovog modela je 120 evra u Evropi, što je sasvim u skladu s renomeom proizvođača i klasom kojoj pripada, ali je kod nas ta cena dosta veća pa se prosti nadamo da će se u budućnosti malo uskladiti s inostranim tržištima, pogotovo što je kupovna moć ljudi ovde znatno manja.



“U KRAJNJEM DESNOM UGLU SE NALAZI VRLO PRAKTIČNI VOLUME VALJAK”



MOŽETE LI UKRATKO DA NAM ISPRIČATE O KINGSTON I HYPERX?

Kingston Tehcnology je imao još jednu jaku godinu, sa porastom prodaje svih linija proizvoda. 2002. godine Kingston je lansirao brend HyperX kako bi PC gamerima/overklokerima ponudio opciju da izaberu DRAM većih performansi. Tokom godina, HyperX je rastao i uključio SSD-ove, USB-ove i sada periferije kao što su naše HyperX Cloud slušalice i FURY podloge.

Da bismo vam dali ideju o veličini gejminga u Evropi – procenjeno je da samo u Evropi ima 323 miliona gejmera; ovaj broj je vrlo blizu brojke od 351 miliona ljubitelja sporta (po istraživanju Newzoo). U poslednje tri godine videli smo da je eSports industrija eksplodirala. HyperX je ozbiljno investirao i eSports industriju i nastavlja da podržava gejming od početaka do velikih svetskih turnira i profesionalnih eSports timova. Trenutno, HyperX sponzoriše 27 profesionalnih eSports organizacija širom sveta i glavni je sponzor i DreamHack i Intel Extreme Masters.



Edward Daily

HYPER

U OVOM BROJU SMO TESTIRALI NAJNOVIJE HYPERX SLUŠALICE, A U ISTO VREME SMO POPRIČALI SA JEDNIM OD MENADŽERA KOMPANIJE HYPERX, EDVARDOM BELIJEM. ZANIMALO NAS JE "ODVAJANJE" OVOG BREND A OD OSTATKA KINGSTONA I GDE KOMPANIJA VIDI SEBE U RASTUĆEM SVETU ESPORTA, KAO I O TOME ŠTA PLANIRAJU U BUDUĆNOSTI.

ZAŠTO JE HYPERX ODVOJEN OD KINGSTON?

Želeli smo da napravimo odvojeni brand kao što je Microsoft uradio za XBOX; sve se vrtelo oko postavljanja HyperX kao zasebnog brenda. Hteli smo da izbegnemo da nas vide kao čisto "korporativnu" kompaniju. Odvajanjem brenda sada možemo da dosegnemo drugačiju publiku i bavimo se marketingom koji pomera granice kreativnosti. To nam omogućava i bolje povezivanje sa našim mlađim fanovima koji HyperX brand prepoznaju preko društvenih mreža. Na primer, osnovali smo HyperX Twitter nalog (sa skoro 500K pratilaca) što je fantastičan način da budemo u vezi sa našim fanovima gejmerima iz čitavog sveta. Neki od naših mlađih fanova se interesuju isključivo za HyperX umesto za Kingston Technology, tako da jako zavisi sa kime ste u komunikaciji.

KAKVI SU PLANOVNI ZA HYPERX PO PITANJU PERIFERIJA I MEMORIJE U 2016?

Na CES 2016 smo najavili neke bitne nove proizvode za predstojeću godinu, pre svega smo najavili partnerstvo sa Microsoft – XBOX, pa ćemo imati zvanični headset kompatibilan sa novim XBOX elite kontrolerima koji izlazi u drugom kvartalu 2016., i nosiće naziv 'CloudX'. Još jedna velika najava je bila za našu novu liniju slušalica: 'Cloud Revolver' gejming slušalice koje smo mi kompletno dizajnirali. Ovo će gejmerima pružiti prednost u audio svetu sa poboljšanim zvukom i velikim komforom, a ponudićemo i Dolby 7.1 Surround zvuk. Na kraju, pokazali smo nadolazeći osveženi Predator DD3/4 DRAM koji izlazi kasnije ove godine; novi dizajn i agresivne brzine sve do 3000MHz i kapacitetom do 64GB.

DA LI ĆE HYPERX RAZMATRATI ULAZAK NA TRŽIŠTE TASTATURA I MIŠEVA?

Trenutno smo fokusirani na naše memorije i slušalice sa mnogo novih modela koji izlaze ove godine, ali ko zna šta budućnost donosi...

ŠTO SE TIČE GEJMINGA, U KOJIM ASPEKTIMA HYPERX PROIZVODI POBOLJŠAVAJU PERFORMANSE U IGRAIMA?

HyperX proizvodi pružaju gejmerima

KADA ORGANIZACIJA, TIM, IGRACI ILI STRIMER KONTAKTIRAJU HYPERX ZA SPONZORSTVO, KOJE SU TRI NAJBITNIJE KARAKTERISTIKE KOJU KAO KOMPANIJE GLEDATE?

Svakoga dana dobijamo pozive za sponzorstvo i očigledno želimo da podržimo što više strimera i igrača koliko je u našoj moći. Trenutno sponzorišemo 27 eSports timova i mnogo strimera. Tražimo tribitne karakteristike kada odlučujemo da li sponzorišemo tim/igraca/strimera. 1) Relevantnost trenutnom tržištu: da li je njihova igra i dalje popularna? 2) Prisutnost na društvenim mrežama: koliko YouTube pretplatnika, ili stream/twitter pratilaca imaju? 3) Uspešnost: želi da radimo sa timovima i igračima koji su uspone, tako da je 'pedigree pobednika' bitan za HyperX. Svi zainteresovani za HyperX sponzorstvo mogu da posete ovaj link – <http://www.hyperxgaming.com/en/sponsorship>

ŠTA HYPERXIMA ŠTO DRUGI PROIZVODAČI MEMORIJE NEMAJU? ZAŠTO BI KUPCI TREBALO DA IZABERU HYPERX PROIZVODE?

HyperX sada ima 14 godina i unikatan je na mnogo načina; pre svega, mi smo kompanija u privatnom vlasništvu sa iskustvom i podrškom Kingston Technology koji je 28 godina globalni specijalista za memoriju.

Pošto smo u privatnom vlasništvu to nam daje prednost da svojim tempom donosimo nove i inovativne proizvode na tržište; omogućava nam da investiramo u potrebne resurse (kao što su talenti, vreme i novac) da bismo zadovoljili potrebe naših kupaca, ne da žurimo na tržište kako bismo zadovoljili investitore. Svi HyperX proizvodi prolazi strogu kontrolu kvaliteta i testiranje pre nego što stignu na tržište. Takođe se ponošimo našom podrškom nakon prodaje, nudeći dvadesetčetvoročasovnu korisničku podršku na više jezika. Još uvek smo među retkim proizvođačima memorije koji nude doživotnu garanciju na svu našu DRAM emmoriju.

U HyperX verujemo da su naše mušterije budućnost po re-investiramo i podržavamo gejming komunitu. Ukratko, kada kupite bilo koji HyperX proizvod, dobijate kvalitet, dizajn i performanse.



MODDING SCENA



DARK SOULS 3 KAO FPS

Već ste prešli Dark Souls 3, privodite kraju New Game+ i želite veći izazov? Ovaj mod bi trebalo da bude upravo to, jer poznatu kameru "sa leđa" prebacuje u perspektivu prvog lica. Ovaj mod je delo Zulliehewitch koji je i prethodne dve Dark Souls igre uspeo da pretvorio u FPS i ovo je možda njegov najbolji takav projekat do sada. Da, ima čudnih glitcheva u animacijama, ali posle odgledanog snimka iz igre deluje nam da Dark Souls 3 zaista možete igrati i čak kompletirati igrajući ga ovako. Mod preuzmite putem [ovog linka](#) i obavezno bekapujte sve fajlove pre presnimavanja. Za svaki slučaj budite oprezni ukoliko odlučite da koristite ovaj mod jer još nije potvrđeno da li može da dovede do banovanja iz multiplayera.



STELLARIS: TWILIGHT OF THE IMPERIUM

Opis odlične strategije Stellaris možete da čitate u ovom broju Play! Zine, a igra je već dobila hrpu modova od kojih se najviše istakao Twilight of The Imperium. Ukoliko odmah iz naslova nije bilo jasno, ovaj mod je inspirisan univerzumom Warhammer 40.000.

Autora moda, Panther, ima godine iskustva u modovanju igara koje izdaje studio Paradox, tako da se odmah po izlasku Stellarisa latio posla, doduše sa podrškom tima entuzijasta. Iako je mod još uvek u razvoju, već je poprilično funkcionalan.

Ideja je da mod bude potpuno imerzivan i veran 40K univerzumu tako da se tokom razvoja očekuju i teksture i brojne specifičnosti koje samo Warhammer ima.

Više informacija i download su na [ovom linku](#).



NOVI DOOM ZA STARI

Naša igra meseca nažalost nema nativnu podršku za modove (ako ne računamo ingame alat za izradu nivoa), ali originalni Doom je i te kako modabilan.

Doom for Doom, ili skraćeno D4D, je modifikacija originalne igre koja pokušava da prenese gameplay iz modernog Doom-a. Rad na modu je tek započet tako da su od oružja dostupni samo pištolj, sačmarica i automatska puška, ali za svaki su dostupni alternativni modovi paljbe i funkcionišu manje-više identično novoj igri. Više informacija na [Zdoom forumu](#).



FALLOUT 4: RESURRECTION

Fallout 4 nije najveselija igra na svetu. Svet uništen radijacijom posle nuklearnog rata je velika pustoš i posle desetina sati provedenih u virtuelnom Bostonu možda ćete želeti promenu.

Resurrection mod vraća zelenilo u pustoš i, iako preliči na Skyrim, prijatna je promena od uglavnom dosadnih pejsaža. Promene koje donosi u igru su ogromne jer, sem nove vegetacije, velikom broju zgrada su promenjene teksture kako bi

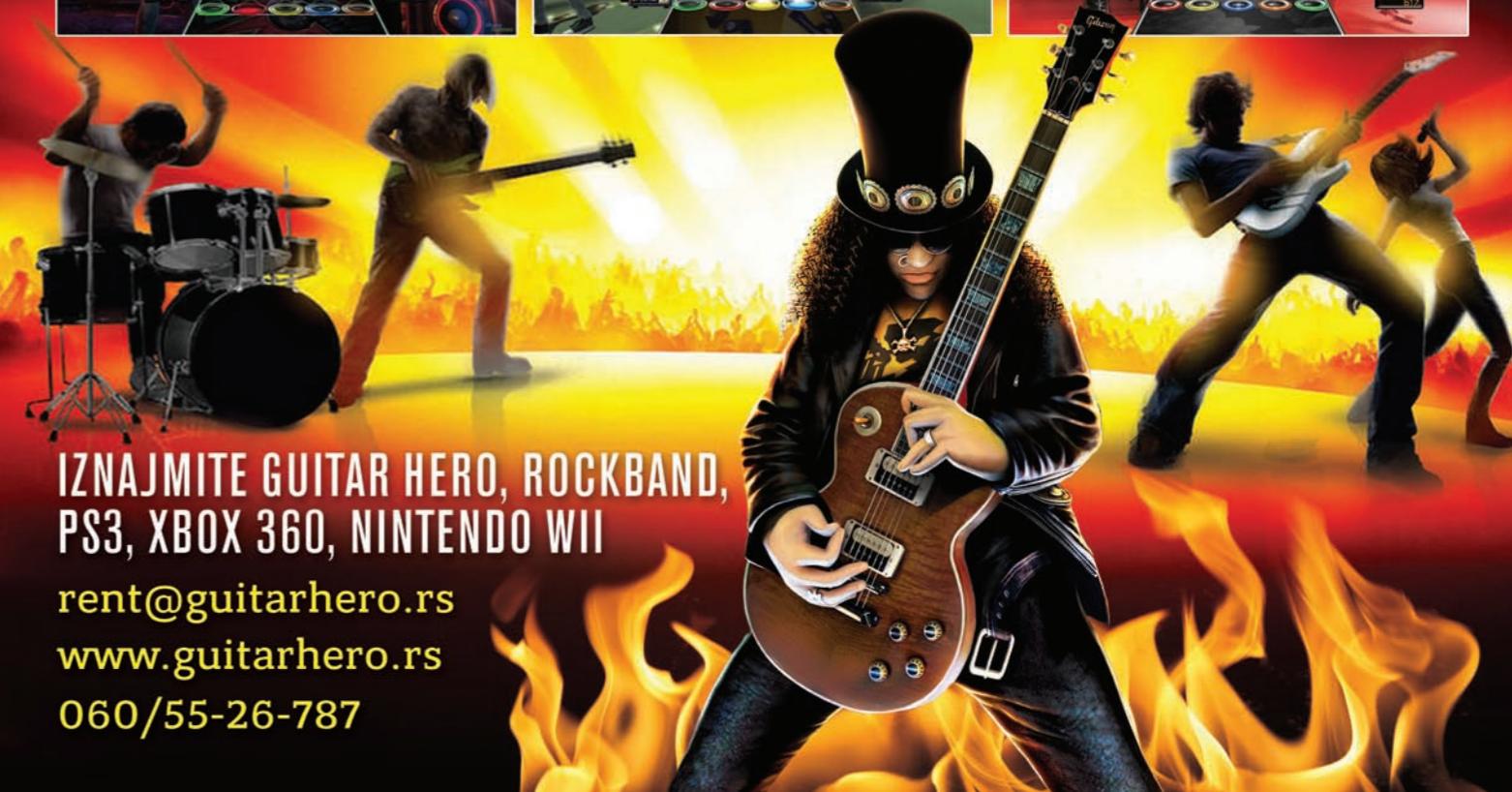
odgovarale opštem zeleniju.

Mod je težak preko 2GB i dostupan je na [Nexus Mods](#) sajtu.



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

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



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

Hearthstone Specijal

KEC IZ RUKAVA



30

Autor:
Nikola Savic

Tempo Warrior

Warrior na drugačiji način

Kao klasa, Warrior je u Hearthstoneu najpoznatiji po Control Warrior šipu koji je kroz sve ove godine prošao test vremena, te se i dalje nalazi u samom vrhu takmičarskog Hearthstonea, kao najpouzdaniji control deck. Ipak, svaki je period obeležila i pojava nekih dodatnih Warrior deckova koji su sa manje ili više uspeha obeležili neke Hearthstone epohe.

U zatvorenoj beti videli smo Molten Giant OTK Warrior deck, sa dolaskom Blackrock Mountain avanture Hearthstoneom je mesecima dominirao jedan od najjačih combo deckova u istoriji - Grim Patron Warrior. Isto tako, kroz sve ove godine bi s vremenima na vremene isplivao poneki agresivni Warrior build, koji koristi charge minione i oružja da što pre ubije protivnika. Tako i danas imamo Pirate Warriora koji je preuzeo ulogu agresivnog Warrior decka.

I sa dolaskom Whispers of the Old Gods ekspanzije, Ctrl Warrior je nastavio da bude jak. Gubitak oružja Death's Bite u standardu je težak udarac za Warriora, ali je nadoknađen sa zaista puno sjajnih alata koje je Warrior dobio u ovoj ekspanziji. Tu je još i C'Thun Warrior, kao nešto više midrange varijanta Control Warriora. Ipak, kao najčeće iznenadenje u prvom mesecu Old Gods mete izašao je jedan potpuno novi Warrior arhetip - Tempo Warrior. Ovaj deck svoje prve korake je napravio još u periodu pre izlaska WotOG, ali je eksplozija popularnosti stekao tek sa izlaskom sjajnih novih karata koje je Warrior dobio.

U pitanju je deck čiji stil igranja, kao što mu i ime kaže, jako zavisi od vašeg ranog prisustva na tabli, koje kada se jednom osigura, kako se teško gubi. Deck je vrlo fleksibilan - protiv sporijih deckova igraje kao agresor, dok ćete protiv šipova kao što su Zoo, Tempo Mage



Tempo Warrior	
1 Blood To Ichor	2
1 Execute	2
1 Whirlwind	2
2 Fiery War Axe	2
2 Battle Rage	2
2 Slam	2
2 Armorsmith	2
3 Acolyte of Pain	2
3 Fierce Monkey	
3 Frothing Berserker	2
3 Ravaging Ghoul	2
4 Arathi Weaponsmith	
4 Bloodhoof Brave	2
4 Kor'kron Elite	
6 Cairne Bloodhoof	
7 Malkorok	
8 Grommash Hellscream	
8 Ragnaros the Firelord	
10 Varian Wrynn	



i Aggro/Midrange Shaman igrati defanzivno i kontrolisati tablu. Kada sam prvi put uzeo da igram ovaj deck moram da priznam da sam se osećao jako čudno, jer nisam tačno znao šta da radim. Kao neko kome je Control Warrior jedan od najomiljenijih deckova ikada, navikao sam da Warriora igram pasivno, gomilam armor i da odgovaram na protivnikove poteze i rešavam se svih pretnji koje spusti na ta Tempo Warrior deckblu. Čak i Patron Warrior, kome je ovaj deck (donekle) sličan, igra se prilično drugačije od Tempo Warriora.

Pa kako se onda igra Tempo Warrior? U pitanju je deck čiji je snaga u tome što od starta do kraja partije izbacuje snažne minione koji konstantno po malo kidaju health protivnika i pritom efikasno uklanjaju sve protivnikove minione. Ovaj deck svoj potencijal najbolje pokazuje protiv agresivnih deckova koje veoma brzo zaključa. Pored standarnih alata koje su Warrior učinile tako moćnim u ranom delovima partije, kao što su Armorsmith i Fiery War Axe, ova ekspanzija nam je donela i gomilu izuzetno efikasnih novih Warrior karata za ranu kontrolu table, koje pritom imaju međusobnu sinergiju. Blood To Ichor je verovatno jedna od najboljih novih karata koje je Warrior dobio još od Death's Bite. Za kratko vreme uspela je da zameni Cruel Taskmaster a u praktično svim Warrior arhetipovima. Snaga ove karte leži u njenoj fleksibilnosti i mogućnosti da je uvek "ugurata" u svoj potez jer košta svega jednu manu. Možete da aktivirate vašeg Acolyte of Pain ili Execute, da dogradite damage za neki trejd i pritom uvek dobijate i 2/2 miniona, sve to za jednu manu!

Iz nove ekspanzije tu su još i Ravaging Ghoul i Bloodhoof Brave. Ghoul je još jedna karta koja je odmah našla svoje mesto u svakom tipu Warrior decka, jednostavno svestrana karta koja ima odličnu sinergiju sa puno Warrior karata i generalnim stilom Warrior igranja. Budži Frothing Berserkera ili armor ukoliko



je Armorsmith na tabli, olakšava trejdove, čisti protivniku token minione, aktivira Battle Rage i Execute... Dakle veoma jaka karta koja odlično sarađuje sa ostalim kartama u šipu, i možemo da kažemo da je Death's Bite dobio dostojnog naslednika u ovoj karti.

Bloodhoof Brave je prvi Enrage minion posle dužeg vremena, kada se već mislio da je Blizzard i odustao od ove zanimljive mehanike. Ovaj tauren je isto jako brzo našao svoje mesto u sricima Warrior igrača. Odličan je protiv agresivnih deckova, a ume da bude i solidna pretnja protiv nešto sporijih midrange/control šipova, pogotovo ukoliko se ne odgovori odmah na njega. Tu je i jedan primerak Fierce Monkey iz LoE, koji je dobar protiv rane agresije ili kao zaštita za vašeg Frothing Berserkera koji nanosi face damage dok ga tauntovi štite. Deck sadrži i jedan primerak Arathi Weaponsmith, karta koja je uvek bila odlična, ali nekako nikad do sada nije uspela da nađe svoje mesto u kompetitivnom decku. Za 4 mana 3/3 minion i 2/2 weapon je i value i tempo, upravo ono što ovaj deck traži.

Kao što vidite dakle, ovaj deck ima "brdo" kvalitetnih early game karata koje imaju jako puno međusobne sinergije, što decku omogućava da brzo preuzme kontrolu table i krene da nanosi damage i pritisak protivničkom heroju. Sve to je praćeno sa nekoliko efikasnih načina da se povuku karte, pa vam sa ovim deckom nikada neće faliti karata u ruci. Battle Rage je u stanju da vam povuče "pola decka", pa ćete često ovaj deck i dovoditi do fatiguea, taman pre nego što pobedite. Ukoliko rani pritisak u partiji ne bude dovoljan za pobedu, pomenuta vuča karata vam omogućava da bez problema predete u mid i lejtgejm, gde na scenu stupaju efikasni value i tempo minioni, Cairne Bloodhoof i Malkorok. O Malkoroku smo pisali pre nekog vremena, ova legendarna je jedno od najvećih iznenadenja ekspanzije, koja uz malo sreće može sama da vam donese pobedu. Za 7 mana 6/5 minion koji vam odmah



opremi neko oružje je jako dobar tempo, ali i potencijalno ogromni value, u zavisnosti od toga šta ste dobili.

U odmaklim delovima deula, partiju najčešće zatvara Grommash Hellscream ili Ragnaros ili pak Varian Wrynn sa par dobrih miniona koje povuče. Varian Wrynn je posebno dobar jer je do tog trenutka protivnik verovatno istrošio sve svoje AoE efekte, pa će vam minioni koje povučete biti sigurni.

Nisam siguran da li sam uspeo adekvatno da vam prenesem čar igranja ovog šipila, niti mislim da je to moguće samo jednim tekstom. Jednostavno, morate ga i sami probati i igrati ga dosta da biste uspeli da uhvatite nit i šmek ovog decka. Jednom kada se uhodate, osetiće svu moć Tempo Warrior, decka koji je veoma efikasan, ali i veoma zabavan za igranje, pogotovo zbog toga što jednostavno ima veoma puno međusobne sinergije i uživačete dok budete kombinovali vaše karte u punili ruku sa Battle Rage dok istovremeno preotimate tablu od vašeg protivnika. Jedini pravi predator ovom decku trenutno su sporije varijante Warriora, kao i N'Zoth Paladin, pošto su ovi deckovi u stanju da ukrote eksplozivni start Tempo Warriora i zatim da ga polako neutrališu dok se istovremeno healuju iznad granica potencijalnog iznenadnog lethal damagea. Sa druge strane, trenutno dominant Zoo i Shaman deckovi su prava poslastica za ovaj šip, tako da, ukoliko su vam dosadili svi agresivni deckovi na laderu, probajte Tempo Warrior, deck je i zabavan i efikasan, i povrh svega - nagrađuje dobre igrače. Potvrdu kvaliteta ovaj deck je dobio i na nedavno održanim Spring Preliminary turnirima, gde je bio jedan od najpopularnijih izbora, kvalifikovanih igrača.

