

# play!

z i n e

REVIEW:

## NO MAN'S SKY

Vaš lični  
svemir

AROUND  
THE TUBE:

## LIFE OF BORIS

O kompotu  
i video  
igrama

# gamescom

INTERVJU:

## MOONBURNT STUDIO

Domaći  
Kickstarter  
heroji

REVIEW:

## BATMAN: THE TELLTALE SERIES

Press space to Batman

HARDWARE:

## KOJA JE GRAFIČKA ZA MENE?

Nova generacija  
GeForce i Radeon



**BROJ 97 – SEPTEMBAR 2016.**

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

**UREDNIK:**

Bojan Jovanović

**REDAKCIJA:**

Bojan Jovanović, Luka Komarovski, Stefan Starović

**SARADNICI:**

Aleksa Petronijević, Bogdan Diklić, Bojan Petrović, Borislav Lalović, Dejan Stojilović, 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, Uroš Pavlović, Veljko Vuković, Vladimir Pantelić

**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



**Svemir. Krajnja granica. Gde nijedan čovek nije do sad otišao. Ničije nebo...**

Teško je odoleti citiranju Star Trek kada nam je poslednji mesec obeležen svemirskim avanturama, od novog Star Trek filma (sabotaaage!), preko No Man's Sky i Master of Orion. A onda smo se podsetili i jedne legendarne svemirske simulacije da zaokružimo ceo svemirski doživljaj koji je avgust ostavio.

Kao što je tradicija svakog avgusta, posetili smo najveći gaming sajam Gamescom. Keln je bio poznata destinacija, sa previše zanimljivih štandova i prezentacija a premalo vremena da sve to obiđemo, isprobamo i uslikamo. Ipak, potrudili smo se da saznamo što više informacija o nadolazećim igrama i prenesemo barem delić atmosfere Gamescoma u našoj opsežnoj reportaži i galeriji.

Vratimo se na kratko u svemir. No Man's Sky je igra koja je obeležila protekli mesec, nekome kao veliko razočarenje, nekome kao savršena igra za opuštanje uz kompilaciju ambijentalne elektronike. Šta je zapravo od svih onih obećanja i snova ušlo u igrinih nekoliko gigabajta je najbolje da pročitate u našoj recenziji. Sem ove, u 97. broju Play! Zine ćete naći još dvadesetak recenzija video igara.

Sem što smo lutali svemirom, posetili smo "spaljeni mesec", tojest domaći gamedev studio Moonburnt čija je igra postigla uspeh na Kickstarteru. Kakva su njihova iskustva sa ovom avanturom i šta im predstoji ćete moći da pročitate u ovom broju. Ukoliko ste pre za povratak na zemlju, a zahvatila vas je Slav groznica, ne propustite Around The Tube rubriku u kojoj smo popričali sa autorom Life of Boris kanala.

Vrelo sci-fi leto je zaokružila nova ofanziva Zelenih i Crvenih. Nvidia je stigla do četvorocifrenih modela svojih svemirskih brodova, dok je AMD sa generacije 3 prešao na generaciju 4. Veliki broj modela se odjednom pojavio na tržištu i mi smo pokušali da vam napravimo starmapu kroz tu galaksiju i pomognemo da izaberete karticu za sebe.

A sada prebacite na ludicrous speed i okrenite sledeću stranu kapetanovog dne... pardon, 97. broja Play! Zine časopisa.

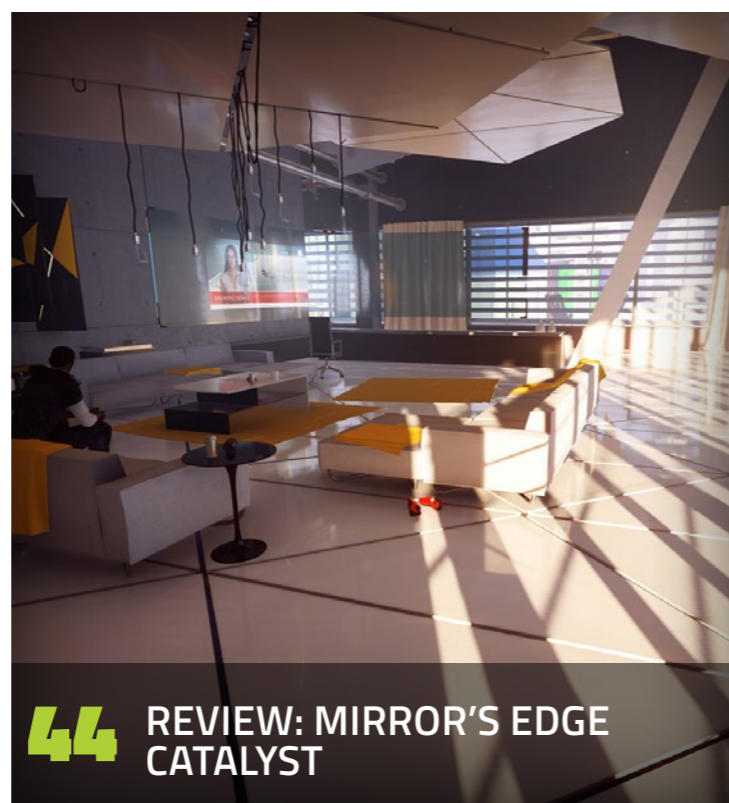




**14** IZVEŠTAJ: GAMESCOM 2016



**34** REVIEW: NO MAN'S SKY



**44** REVIEW: MIRROR'S EDGE CATALYST



**52** REVIEW: DEAD BY DAYLIGHT



**74** REVIEW: ARMELLO



**86** HARDWARE: KOJA JE GRAFIČKA ZA MENE?



**98** REPLAY: FREELANCER

Flash (vesti)	6
13th Page	13
IZVEŠTAJ: Gamescom 2016	14
NA LICU MESTA: Hearthstone leSF kvalifikacije	24
STEAM EARLY ACCESS: Ghost of a tale	26
STEAM EARLY ACCESS: We happy few	28
DLC: Forced Showdown Drone invasion	30
BETA: Elder Scrolls Legends	32
No man's sky	34
Batman The Telltale series - Episode 1	36
Hitman Episode 4	38
Inside	40
Mirror's Edge Catalyst	44
Master of Orion	48
Dead by Daylight	52
This is the police	54
Necropolis	56
Quadrilateral Cowboy	58
Furi	60
Drawful 2	62
LEGO Star Wars Force Awakens	64
Star Ocean: Integrity and faithlessness	66
One Piece: Burning blood	70
Space Run Galaxy	72
Armello	74
Lost Sea	76
Song of the deep	78
Dangerous Golf	80
Human: Fall Flat	82
INTERVJU: Moonburnt	84
HARDWARE: Koja je grafička za mene?	86
HARDWARE: Steelseries Rival 700	90
HARDWARE: Kingston HyperX CloudX	92
Around the tube	94
MOBILE: Reigns	96
REPLAY	98
MODDING SCENA	100
HEARTHSTONE	102



## NO MAN'S SKY JE NAJUSPEŠNIJA STEAM IGRA OVE GODINE

No Man's Sky nije imao baš najudobnije sletanje – nestabilan framerate na obe platforme (ali nešto više na PC-u), konfuzija oko toga da li je ili nije multiplayer igra, igra je bila dočekana negativnim ocenama na Steamu ali je to nije sprečilo da ima najbolje lansiranje Steam igre ove godine. Čak 212 620 igrača je prvog dana istovremeno istraživalo svemir u No Man's Sky, a Steam serveri su dostavljali podatke brzinom od 4.7 terabajta u sekundi svim ovim igračima dok su instalirali igru. Poređenja radi, XCOM 2 je imao 133 hiljade istovremenih

igrača, dok je Dark Souls 3 imao 129 hiljada. Ako uporedimo sa prošlogodišnjim gigantima poput Witcher 3 (93 hiljade) i Rocket League (103 hiljade), jasno je kolika je veličina No man's sky u gaming svetu. I nakon bombardovanja negativnim ocenama i neminovnih refundiranja od strane razočaranih igrača, igra se drži na visokom trećem mestu najigranijih Steam naslova sa 140 hiljada igrača, odmah ispod Dota 2 i CS:GO koji su liga za sebe. Koliko je tačno prodatih kopija igre još nije otkriveno od strane Hello Games, ali nema sumnje da je No Man's Sky postigao upravo uspeh kome su se nadali.

## FINAL FANTASY XV ODLOŽEN ZA NOVEMBAR

Početkom avgusta počele su da kruže glasine da Final Fantasy 15 nećemo zaigrati 30. septembra kako je prvobitno najavljeno već nešto kasnije ove godine. Square Enix je te nevesele glasine potvrdio objavivši novi video na zvaničnom Final Fantasy kanalu, objašnjavajući da im je potrebno još vremena da ispoliraju igru i igračima pruže iskustvo kakvo očekuju posle višegodišnjeg čekanja. Vest da je igra odložena za 29. novembar došla je lično od Najimee Tabate, glavnog i odgovornog za razvoj igre, koji je u videu najavio da ćemo na Gamescomu imati priliku da zaigramo praktično finalnu verziju igre. Takođe je objasnio da je razlog odlaganja i veliki patch koji je igra trebalo da dobije nakon izlaska, a za koji je odlučeno da mora da bude na disku pa zato i dodatno čekanje od dva meseca.



## NAJAVLJEN METAL GEAR SURVIVE

Jedna od prvih najava sa ovogodišnjeg Gamescoma dolazi iz Konamija, jer su upravo otkrili novu Metal Gear igru. Nazvana Metal Gear Survive, igra je smeštena u period između Metal Gear Solid 5 i Ground Zeroes i možemo očekivati alternativne univerzume i druge ludosti po kojima je serijal poznat. Igru ne potpisuje Hideo Kojima, a u pitanju je kooperativna pucačina sa stealth elementima. Nakon Ground Zeroes napada, Mother Base i svo osoblje usisava crvotočina premeštajući bazu u alternativni univerzum gde moraju da prežive napade mutiranih humanoida. Sve ovo zvuči znatno uvrnutije od uobičajenih MGS scenarija na koje smo se vremenom navikli a da li serijal može da opstane bez Kodžime proverićemo 2017. godine kada Metal Gear Survive izlazi za PC i konzole.



## DOMAĆA IGRA COLUMNAE USPEŠNO PROSLA KICKSTARTER

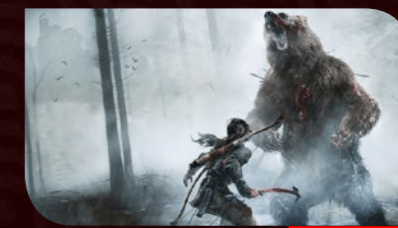
Avanturi domaćeg studija Moonburnt je postala prva srpska video igra koja je uspešno prošla Kickstarter kampanju sa manje od 24h do kraja. Studio je sakupio skoro hiljadu evra više od traženih 40 hiljada, a putem Kickstartera igru je podržalo gotovo hiljadu korisnika od kojih je čak četvoro uložilo po 2000 evra za projekat. Columnae: A past under construction je

nelinearna avantura sa klasičnim izvođenjem smeštena u utopijsko steampunk okruženje. Vizuelno je minimalistička sa zanimljivim stilom. Naše iskrene čestitke Moonburnt studiju kome predstoji puno rada na ostatku igre koja bi trebalo da bude završena početkom 2018. godine, a u ovom broju možete pročitati naš intervju sa developerima.

## DŽEK GILENHOL JE ZVEZDA THE DIVISION FILMA

Pored Assassin's Creed, još jedna novija Ubisoft igra će dobiti filmsku adaptaciju. Ubisoft je objavio da će se Tom Clancy's The Division sledeći pojaviti na filmskom platnu, a u glavnim ulogama će biti Jake Gyllenhaal i Jessica Chastain. Film će biti kolaboracija između Ubisoft Motion Pictures, Nine Stories produkcijske kuće i Freckle Films. Film tek treba da uđe

u fazu produkcije tako da ne možemo da očekujemo u skorije vreme više informacija iz Ubisoft. Krajem godine nas očekuje Assassin's Creed film i sigurno je da će na osnovu uspeha tog filma Ubisoft planirati produkciju svojih budućih filmskih projekata.



## NOVI SADRŽAJ DOLAZI U RISE OF THE TOMB RAIDER

Rise of The Tomb Raider je i dalje u planu za Playstation 4 (da, da, Square Enix nije zaboravio na PS4 igrače) i na tu platformu će doći kao specijalno 20 year celebration izdanje sa svim DLC-ima koji su do sada objavljeni. Sem dosadašnjih DLC-ova, ovo izdanje će imati i bonus misiju Blood Ties smeštenu u vilu Kroftovih koja će potpuno biti igriva u VR modu, naravno ako budete imali Playstation VR uređaj. Square Enix je u međuvremenu otkrio da će i PC i Xbox igrači moći da istraže vilu Kroftovih, a da pored Blood Ties dolazi i Lara's Nightmare, dodatak koji će gospođicu Kroft suočiti sa hordom zombija. Oba ova dodatka će biti u okviru PS4 izdanja, odnosno sezonske propusnice za do sada objavljene verzije igre. Što se tiče PS4 verzije, imali smo priliku da je isprobamo na Gamescomu i prvo što se primećuje je da je igra zaključana na 30fps, suprotno najavama da će biti otklučan framerate a samim tim nije na nivou PC verzije koju smo mi testirali pre nekoliko meseci. S druge strane, kontrole su responzivnije u odnosu na Xbox izdanje, a nisu primećeni nikakvi padovi performansi igre. Rise of The Tomb Raider izlazi 11. oktobra za Playstation 4



## OUTLAST 2 ODLOŽEN ZA SLEDEĆU GODINU

preciznog datuma izlaska), Outlast 2 je novo poglavlje horor sage koje nije direktan nastavak na original. U novoj igri nećete igrati kao Majls Apšur već suprug novinarka koja je netragom nestala u zabitima Arizone. Ponovo ćete biti "naoružani" kamerom sa opcijom noćnog snimanja i proživljavati svoj lični found footage film. Autori igre najavljuju još strašniju i napetiju atmosferu, a ovoga puta ćemo umesto mutiranih pacijenata bežati od ludih kultista. Outlast 2 će se istovremeno pojaviti za PC (Windows, Linux, OSX), Playstation 4 i Xbox One, a radiće na Unreal 3 engine-u tako da ne bi trebalo da bude naročito zahtevan. Pre izlaska igre trebalo bi da se pojavi strip koji će spojiti priče u serijalu.

Iz studija Red Barrels stiže malo loših vesti za ljubitelje horora – njihova nova igra Outlast 2 je odložena za prvi kvartal 2017. godine jer žele da još malo ispoliraju ovaj horor dragulj do užasavajućeg usijanja. Prvobitno najavljen za jesen tekuće godine (doduše bez

## DOTA 2 INTERNATIONAL 2016: WINGS GAMING SU ODNELI TITULU I 9 MILIONA DOLARA



Wings Gaming je postao šampion The International 2016 Dota 2 turnira, posle pobede od 3-1 nad Digital Chaos u velikom finalu. Oni iz Sijetla odlaze bogatiji za 9,1 milion dolara.

Wings Gaming je do finala stigao najkraćim mogućim putem. Oni su u plejofu ostvarili rezultat 9-2, sa nepredvidljivim draftovima koji su protivnike ostavljali zbunjene.

Wings je svoj tim formirao kratko nakon TI5, i održao ga stabilnim tokom cele sezone, uprkos masivnim promenama na kineskoj sceni po završetku Šangajskog Majora. Njihov

proboj na internacionalnu scenu je bila pobeda nad Team Liquid od 3-0, na ELS One Manila 2016 turniru. Od onda, njihovi rezultati su bili nestabilni. Poslednji na Manila Major turniru ali i drugo mesto na Nanyang Championships i prvo na The Summit 5.

Wings je treći kineski tim koji je osvojio The International. Pridružuju se Invictus Gaming i Newbee timovima, a pobeda na TI6 ih postavlja među esports igrače sa najvećom zaradom u istoriji, iznad prošlogodišnjeg šampiona Evil Geniuses.



Kao grom iz vedra neba stiže nam informacija da ćemo nastavak odličnog Divinity: Original Sin iz prošle godine moći da zaigramo već 15. septembra, kao Early Access naslov na Steam-u. Nakon par meseci tišine, momci i devojke iz Lairana su nam se najpre javili sa novim informacijama prošle nedelje, kada smo imali prilike da vidimo način izgradnje karaktera u igri.

## DIVINITY: ORIGINAL SIN 2 EARLY ACCESS STIŽE 15. SEPTEMBRA

Onda je došao Gamescom i period aktivne promocije igre medijima, a zatim je stigao i novi update na Kickstarter stranici igre, koji nas obaveštava da igra ulazi u Early Access fazu već u septembru. Early Access za Divinity Original Sin 2 startuje 15. septembra, tako da jedva čekamo da je zaigramo i prenesemo vam naše prve utiske. Igra nam donosi sve ono što nas je oduševilo u prvom delu igre, poput co-op igranja sa potpunom slobodom i manipulacije terenom i elementima, ali i veliki broj novina, a na osnovu reakcije fanova i novinara koji su probali igru na Gamescomu, možemo reći da je D:OS 2 već sada dostojan naslednik Divinity porodice igara.

## LIFE IS STRANGE DOBIJA IGRANU SERIJU



Jedna od najlepših igara iz 2015. godine, Life is Strange, ovih je dana opet i žiži vesti u gejming svetu. Najpre je pre prva epizoda ove igre postala potpuno besplatna, što je prava prilika da probaju igru svi oni koji su iz nekog razloga propustili ovo remek-delo prošle godine. Druga lepa vest koja nam stiže je da ćemo uskoro gledati i live-action digitalnu seriju rađenu po ovoj igri.

Kako je objavila izdavačka kuća Square Enix, projekat je već uveliko u toku i radi se zajedno sa produkcijskom kućom DJ2 Entertainment i kompanijom Legendary Digital Studios. DJ2 Entertainment trenutno radi na projektu filma po čuvenom SEGA karakteru Sonicu, dok je Legendary Digital Studios gejming publici poznat filmskoj adaptaciji igre Warcraft. Džon Bruk iz Square Enix-a je ovom prilikom rekao da je "ponosan na to što će zajedno sa Legendary Digital Studios da još jednom ožive Arcadia Bay i Blackwell Academy, kao i sve poznate i drage likove iz igre.", dok je Greg Sigel iz Legendary Digital Studios rekao da je Life is Strange savršena igra za ovakav projekat i da će se prirodno uklopiti u digitalizovanu seriju.

## JEDAN IGRAČ JE PLATIO 1300 DOLARA DA BI PRVI IGRAO NO MAN'S SKY

Očekivanja od No Man's Sky su bila velika i svi smo bili nestrpljivi da je zaigramo, ali je izvesni Daymehuhn sa redditu bio toliko nestrpljiv da je platio 1300\$ za jedan primerak igre. Jedan primerak igre se naime pojavio na sajtu eBay i pomenuti Daymehuhn je ponudio najviše za taj primerak samo kako bi pre svih mogao da vidi da li je vredelo čekati No Man's Sky. Međutim, svi njegovi pokušaji da podeli svoja iskustva iz igre sa svetom su završeni gašenjima naloga. Počev do Twitcha, preko Youtubea, pa sve do Dailymotion, gde god da je okačio snimke iz igre bili su ubrzo i uklanjani. Studio Hello Games koji stoji iza igre je nakon ovoga zamolio igrače da sačekaju izlazak igre i da ne kvare drugima prvi utisak. Zašto je ovaj momak dao toliko novca za igru? Ukratko, jer mu to nije predstavljalo nikakav problem. Da li je No Man's Sky vredelo čekanja saznajte u ovom broju PLAY! Zine.





## RAD NA ALLISON ROAD SE IPAK NASTAVLJA

jedna osoba često teško ugledaju svetlost dana, a kada se to i desi, obično bude godinama, ponekad i čitavu deceniju od prve najave igre. Svakako želimo puno sreće i uspeha porodici Kesler u radu na ovom naslovu, i nadamo se da će da odrade igru onako kako su je i zamislili.

Kada je najavljena, igra je ubrzo postala veoma popularna, posebno zbog pomenutog PT-a koji je stekao kulturni status, a sa kojim Allison Road deli puno sličnosti. Ipak, Kickstarter kampanja je prošla veoma loše, sa jedva 50% dostignutog cilja, što je ubrzo dovelo i do problema u razvoju. U međuvremenu nađen je izdavač, Team 17, i činilo se da će stvari krenuti na bolje što se tiče finansija, no ubrzo su krenuli problemi i sa izdavačem, te je došlo do raskida ugovora, a zatim i pomenutog otkazivanja igre u junu.

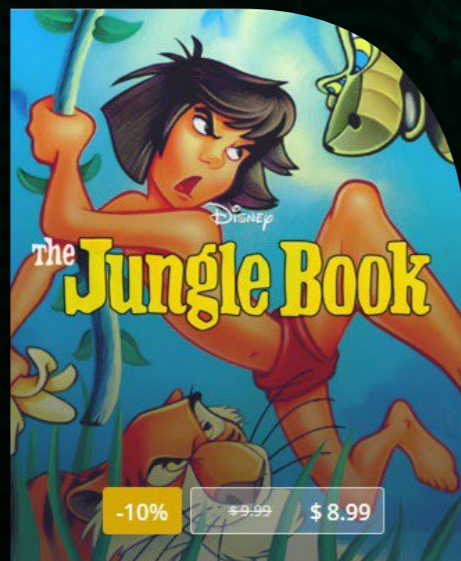
Iako je juna ove godine, na žalost fanova horora, igra zvanično otkazana, čini se da ćemo ipak imati prilike da na kraju igramo ovaj duhovni naslednik PT-a. Idejni tvorac igre Allison Road, Christian Kesler, najavio je da će nastaviti sa radom na igri, ali u "one man army" maniru, u studiju Far From Home koji je osnovao zajedno sa njegovom ženom. Iako se radujemo nastavku razvoja ove zanimljive igre, iz iskustva znamo da projekti na kojima radi

## LEGENDARNI DISNEY PLATFORMERI NA GOG-U

Hakuna matata, trio starih dobrih Disney igara je po prvi put dostupan digitalno!

Disney je udružio snage sa prodavnicom GOG.com i u prodaju su vratili svoje legendarne platformerske igre Aladdin, Lion King i Jungle Book. Igre su prošle tipičan GOG tretman i adaptirane su da rade na modernim sistemima, ali izgledaju i zvuče upravo onako kako ih se sećamo. Kao i ostale igre na ovoj prodavnici, igre su DRM-free i uz svaku dolazi digitalna verzija postera koji možete odštampati i okačiti na zid svoje sobe.

Doduše, kupovina neće biti baš neosetna po vaš novčanik. Igre su dostupne po pojedinačnoj ceni od 10 dolara, odnosno 20 ukoliko uzmete paket u kome su sve tri. To je poprilično novca za igre stare dve decenije ali, kao što kažu, nostalgija nema cenu.



## GWENT BETA JE ODLOŽENA ZA OKTOBAR

Naša omiljena aktivnost u Witcher 3 pored lova na karakondžule i malo drugačijeg "lova" na lepe deve bila je kartaška igra Gwent. Ova mini igra koja se prožima kroz ceo Witcher 3 je mnogim igračima pružila nebrojene sati zabave, a CD Projekt će je ove godine izdati kao nezavisnu igru.

Najavljeni beta test igre je originalno najavljen za sledeći mesec, ali je studio odlučio da odloži betu za oktobar kako bi je dodatno ispolirali pre nego što igrači budu zaseli za virtuelne stolove. Kako su izjavili u zvaničnom saopštenju, žele da ostave što bolje prve utiske na igrače i u svom tipičnom maniru preferiraju da je bolje da igra bude stabilna nego da jure za rokovima.

Gwent beta će tako početi 25. oktobra, a na zvaničnom sajtu se možete prijaviti za šansu da među prvima testirate ovu igru na PC-u ili Xbox One konzoli.



## WARHAMMER 40K: ETERNAL CRUSADE USKORO U PUNOM IZDANJU

Orkova) i puškama, mačevima i psioničkim moćima ćete pokušavati da za sebe osvojite najveći deo galaksije. Sem PvP-a koji je glavna okosnica igre, postoji i veliki broj PvE misija kroz koje ćete levelovati svog lika.

Igra je za sada dostupna kroz Steam Early Access po ceni od 40 evra i septembari datum izlaska je samo za PC izdanje. Konzolno izdanje je u planu ali je fokus studija isključivo na PC.

Hvala Imperatoru, shooter/MMO hibrid Eternal Crusade 23. septembra izlazi iz Steam Early Access.

U ovom Warhammer 40,000 MMO-u staćete na stranu Svemirskih marinaca, Eldara ili Haosa (a nešto kasnije i

## FACEBOOK POKREĆE SVOJU GAMING PLATFORMU

Nakon što je nedavno Blizzard implementirao Facebook logovanje na Battle.net nalog, iz Facebook-a sada nastavljaju sa ozbiljnijim ulaskom u vode video industrije. Iako je Facebook naširoko poznat po Facebook igrama koje svakodnevno igra desetina miliona ljudi preko ove društvene mreže, ipak se tu mahom radi o "kežual" igračima koji igraju na Facebook-u igraju u trenucima dokolice i razbibrige, to tržište je počelo polako da izmiče iz Facebook monopola, jer su se pomenuti kežual igrači okrenuli ka mobilnim igrama.

Sledeći korak Fejsbuka u ovom pravcu jeste razvoj PC desktop platforme za video igre, koja bi bila konkurentna Steamu. U te svrhe Facebook udružuje snage sa Unity Technologies, kompanijom koja stoji iza sveprisutnog Unity

endžina koji danas predstavlja jedan od najpopularnijih endžina za video igre, koga rado koriste kako mali indie studiji, tako i renomirane kompanije poput recimo Blizzarda.

Cilj je da se iskoristi tehnologija koju Facebook koristi za plasman i igranje igara na Facebooku, sa Unity platformom za 2D, 3D, VR i AR igre, i da se onda sve to uloži u novi zajednički projekat koji bi, kao što smo već pomenuli, trebalo da predstavlja modernu desktop gejming platformu.

Trenutno je već u opticaju modifikovana alfa verzija Unity 5.4 sa specijalnim mogućnostima eksportovanja igara na Facebook, i dostupna je odabranom broju developera koji će je testirati.

## BEZ TITANFALL 2 BETA NA PC-U

Kao i originalni Titanfall, nastavak će pre izlaska zakazanog za 28. oktobar imati multiplayer beta test kako bi se proverila stabilnost arhitekture.

Međutim, za razliku od bete za prvu igru, Titanfall 2 beta će biti otvorena samo konzolnim igračima. Vest dolazi direktno od Vinsa Zampela, jednog od osnivača Respawn Entertainment. Kako je naveo u svom blog postu, PC verzija je u ranoj fazi razvoja i studio još nije radio na optimizaciji, a tu je problem mogućeg kopiranja po izvornom kodu. Naime, Titanfall 2 će imati singleplayer kampanju sa pričom i studio ne želi da rizikuje da igrači prevrćući kod i izvorne fajlove igre otkriju iznenađenja koja Respawn čuva u rukavu do izlaska igre. Ipak, ovo je podiglo par obrva kod igračke komune, jer izjave da dva meseca pred izlazak studio još nema ni minimalnu konfiguraciju niti je radio na PC optimizaciji ne zvuče kao najbolji argumenti za nabavku igre.





## NAJAVLJEN POKEMON IGRANI FILM

Naravno. Posle nekoliko meseci pregovaranja između The Pokemon Company i Legendary Entertainment, dogovor je pao da se snima live-action film baziran oko lika Detektiva Pikačua. Film će pratiti lika koji je predstavljen ranije ove godine u Nintendovoj 3DS igri Great Detective Pikachu. Ova verzija nezaboravnog i prepoznatljivog Pikačua je natprosečno

inteligentna i udružuje se sa dečakom Tim Goodmanom da bi zajedno istraživali misterije koje okružuju razne Pokemone u gradu. Iako su pregovori započeti početkom ove godine, planetarni uspeh Pokemon Go aplikacije je ove dogovore ubrzao. Očekuje se da produkcija filma počne 2017.

## PARAGON BETA OD SADA DOSTUPNA SVIMA

Epic Games-ova MOBA Paragon je već neko vreme dostupna igračima, ali samo ukoliko su bili spremni da kupe jedan od Founder paketa ili bili srećni ruke na brojni giveawayima gde su se delili ključevi za igru. Od sredine avgusta igra je dostupna svima, potpuno besplatno.

Paragon deli dosta sličnosti sa Smite, od pogleda "sa leđa" do direktnog upravljanja herojem koje više podseća pucačinu nego na tipičnu mobu. Poput Dota 2, heroji ne moraju da se kupuju, ali ćete prvo morati da izvelujete nalog pre nego što vam igra dozvoli da igrate sa svima. Ono što se u igri naplaćuje su skinovi za malobrojne heroje i opciono možete kupovati pakete karata za pravi novac (osvajaju se i igranjem) kojima ćete poboljšavati svoj špil od koga pravite prodavnicu itema.

S obzirom da je rađena u Unreal Engine 4, trenutno je grafički najimpresivnija igra u žanru. Mada, mi nismo bili oduševljeni kada smo je testirali pre par meseci.

## KILLING FLOOR 2 U NOVEMBRU IZLAZI IZ EARLY ACCESS



Kooperativna zombi/demonska pucačina Killing Floor više od godinu dana je dostupna putem Steam Early Access, tačnije od aprila 2015. godine. Za to vreme igra je dobila brojne zakrpe i poboljšanja, a studio Tripwire je najavio da su spremni da napuste Early Access. 18. novembar je datum od kada će se Killing Floor 2 smatrati punim izdanjem, a tog datuma će doći i na police prodavnica za PC i Playstation 4. U igri su dostupni solo, kooperativni i kompetitivni modovi za do 12 igrača. Iz Tripwire studija su posebno ponosni na tehnologiju koja stoji iza "krvavosti" igre, sa lokalizovanom štetom na čudovištima i "crvenom bojom" koja ostaje prosuta po zidovima i plafonima tokom trajanja celog meča. Dobra vest je da će igra zadržati cenu od 27 evra koliko je i sada na Steamu, praksa koju ne vidamo toliko kod drugih Early Access igara (cena obično skoči), a u prodaji će biti i Deluxe izdanje po ceni od 37 evra a toliko će koštati i fizičko izdanje kada igra dođe u prodavnice.



## NOSULUS RIFT

Baš kao što mu i samo ime kaže, Nosulus Rift je uređaj koji je Ubisoft razvio u "saradnji sa" Oculusom, a koji pored VR elementa koji je nadaleko poznat u gaming krugovima, u industriju unosi mogućnost da zapravo osećate igru - nosom tj. mirisima.

Primena ovakvog uređaja može biti zanimljiva za mnogo toga, zamislite recimo igrate Far Cry i dok šetate pored mora osećate njegov miris. Ili u Steepu osećate reski hladni vazduh i "miris zime". Primena je mnogobrojna ali ... ne baš praktična. Da biste uspešno koristili Nosulus potrebno je da odnekle dolaze ti mirisi. To bi zahtevalo da kupujete dopune, da uzimate pakete mirisa u skladu sa igrom koju želite da igrate a da ne govorimo da čitava naprava deluje dosta blesavo.

Naravno, sve ovo bi bio slučaj kada bismo ozbiljno posmatrali Nosulus Rift, kao uređaj koji bi trebalo da se plasira na

tržište. To, na sreću, nije slučaj. Nosulus je šala - naprava koju je Ubisoft razvio u izuzetno ograničenom broju primeraka i koja je kompatibilna samo sa jednom igrom - South Park Fractured but Whole.

I već sada vam je jasno kakva je namena Nosulusa. Jedan od glavnih likova u uvodnim delovima nivoa odlazi na WC šolju da bi obavio veliku nuždu a jedan drugi, skoro po uzoru na poznatu igru Buggerman sa Sege koristi "izduvne gasove" da bi skočio više nego što inače može.

Jasno vam je, oba ova slučaja zajednički aktiviraju Nosulus i u vaš nos ispuštaju divne mirise poznate iz javnih toaleta. Da stvar bude zanimljivija - mirisi nisu isti, svaki od dečaka ima svoj unikatni "potpis". Kakav je osećaj? Naravno, totalno neprijatan i izdržljiv maksimalno 10ak minuta, koliko traje demonstracija igre. Ono što je "zabrinjavajuće" je da vam nakon toga u nosu ostaje pomenuti



miris (mirisi) do sutradan, jer se veštačka aroma "taloži" u vašim nozdrvama. Nije baš prijatno.

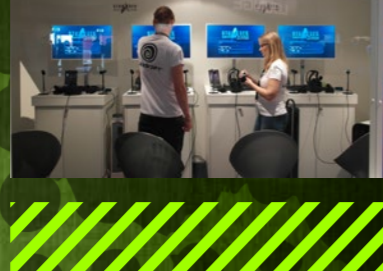
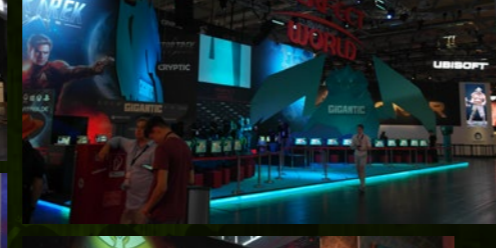
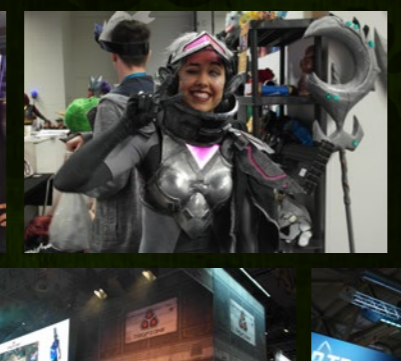
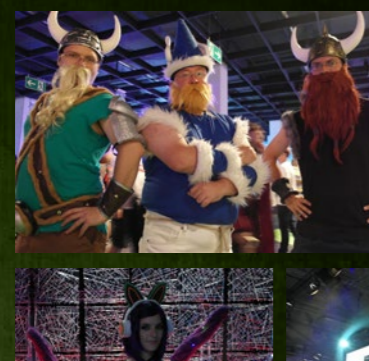
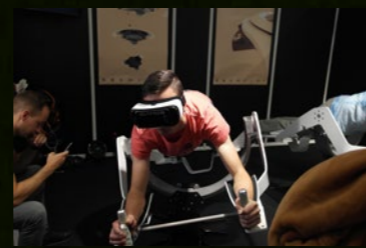
Ukoliko bismo da učinimo ovaj "review" još malo ozbiljnim - tvorci Nosulusa su definisali do pet mirisa koji se mogu ubaciti i koji mogu biti potpuno različiti. Ovo u teoriji znači da kada bi neko iskoristio prva dva za, narodski rečeno, prdež, ostalo bi još dovoljno mesta za na primer miris hamburgera ili koka kole, ukoliko pričamo o "lepim" stvarima ili pak, opet narodski rečeno, "povračke" ili "pegle", kako vam lakše.

Ja zasigurno ne planiram da isprobam ponovo Nosulus, čak i ukoliko mi se ukaže prilika na nekom od narednih sajmova.

# Gamescom 2016



# 2016



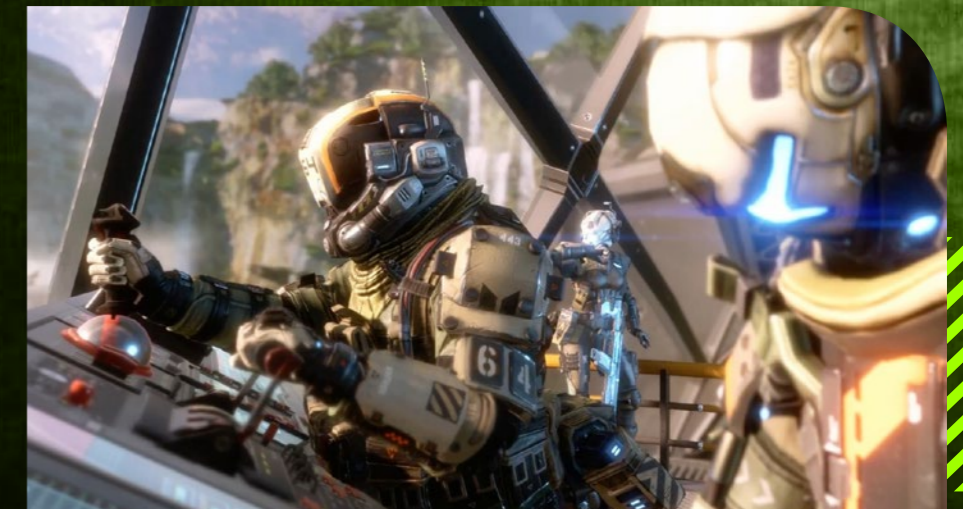
Ovogodišnja Gamescom avantura je počela u sredu 17. avgusta kada smo zajedno sa ostalim novinarima i posetiocima među prvima ušli na sajmište u Nemačkom gradu Keln. Ovog nultog dana smo imali prilike da slobodno prošetamo i sa vrlo malim gužvama pogledamo šta će sve biti u halama ovogodišnjeg Gamescom-a, najveće evropske a možda i svetske konvencije video igara. Među nama je bilo 30.500 posetilaca sa novinarskim i trade propusnicama dok je od sledećeg dana, kada se zvanično otvara za javnost, pa sve do nedelje Gamescom 2016 obišlo oko 345.000 posetilaca iz 97 zemalja. Svi oni su imali priliku da posete štanove kako velikih svetskih kompanija tako i indie izdavača i gomilu propratnog programa između kojeg je bio cosplay village, retro kutak i ogroman prodajni prostor za sve vaše geeky potrebe. Od kompanija ove godine je bilo rekordnih 877 iz 54 zemalja. Gamescom takođe svake godine određuje i takozvane pobednike sajma a između mnogobrojnih titula izdajamo: "The Legend of Zelda: Breath of the Wild" za titulu "Best of gamescom award", "PlayStation VR" za titulu "Best Hardware", "For Honor" je pokupio dve titule "Best Console Game Sony Playstation 4" i "Best PC Game", "Little Nightmares" je uzeo titulu za "Gamescom Indie award", dok je "Battlefield 1" je dobio nagradu publike kao "Most Wanted Consumer Award" kao i "Best Action Game" titulu. Sam Gamescom je bio poveliko u svetlu VR-a, i u skladu sa time nisu samo velike kompanije imale podosta VR stanica nego su čak i indie developeri

## Titanfall 2

Ukoliko ste pomislili da Titanfall ne može biti više "Call of Duty"-astiji, grdno ste se prevarili, dvojka toliko briše granice da nekome koje iole van tokova novih CoD igara možete pokazati T2 i pitati ga koja je igra u pitanju – zasigurno će mu jedan od prvih favorita biti upravo neki od novijih Call of Duty naslova. To ni ne čudi pošto na razvoju ove igre radi ista ekipa zaslužna za nekoliko CoD naslova. Brza akcija, uklizavanje, pentranje po zidovima, dupli skokovi, klizanje po stenama i vertikalnim površinama, sve ono na šta ste navikli u Titanfall 1 (ili Call of

tu da vas ponekad posavetuju ili upozore, ovoga puta predstavljaju prave saborce koji će sa vama komentarisati situacije, predlagati rešenja pa se ponekad i "nasmejati". Tome doprinosi i izuzetno jednostavan dijalog glavnog lika sa titanom u kojem imate opciju nekoliko odgovora. Naravno, kako ovo nije avantura ili napredni RPG, odgovori i pitanja mahom neće imati uticaja na to kako se dalje odvija igra.

Multiplayeru koji smo isprobali nemamo šta specijalno zameriti. Čini se da je akcija fluidnija i nekako dinamičnija nego u kecu,



Titanfall 2

Duty) ponovo je tu. Naravno, sve dok ne dođe deo sa titanima.

čemu doprinose mobilniji i agilniji titani. Sami vojnici, odnosno piloti, već su dovoljno agilni pa na tom polju nema puno novotarija. Okršaji u zabavni, deluju solidno balansirano i baš kao i u prvom delu postoje role koje mogu da obave samo titani, postoje i one koje mogu da urade samo piloti. Naravno, u pitanju je "teška" beta pa ostaje da se vidi kako će izgledati finalna verzija kada ugleda svetlost dana.



Metal Gear Survive

došli sa svojim idejama za VR igre. Sve ove brojke i količina ne samo ljudi nego izlagača je učinila ovogodišnji Gamescom jedan od najvećih do sad, i definitivno bi nam trebalo više od pet dana da sve to obidemo i iskusimo, no u daljem tekstu možete pročitati šta smo to uspeli da vidimo i kakav su utisak te igre ostavile na nas.

Jedan od najvećih noviteta zbog kojeg se izdavač nada da će T2 naći put do publike je kompletna singleplayer kampanja koja je izostala u kecu. Ovde ste u ulozi vojnika, pešadinca tj. prašinaru koji čudnim spletom okolnosti dobija priliku da upravlja sopstvenim titanom. I oni, titani, ovoga puta imaju razvijenije ličnosti. Iako su i u kecu bili

## Metal Gear Survive

Konami se našao u priličnoj "nebranom grozdu" kada je najavio novi Metal Gear tokom prvog dana, tako da je to verovatno prvi a ako ne prvi a ono jedan od retkih videa najave neke igre koji je doživeo da dobije ogroman broj negativnih glasova na YouTube. Poznata situacija sa Hideo Kojimom i ne baš "lagan" raskid sa obe strane doveo je do toga da internet zajednica igrača ne bude nimalo zadovoljna. Možda bi im, nakon svega toga, bolje bilo da su igru nazvali potpuno drugačije ali šta je tu je. Zato smo bili izuzetno zainteresovani da vidimo na koji će način Konami predstaviti svoju novu igru iz Metal Gear serijala.

I baš kao što ste i mogli da pretpostavite, Konami nije odlučio da otkrije previše o novoj igri, mimo onoga što je prikazano u trejleru. Igra se održava u paralelnom univerzumu koji











Yesterday Origins

na tržištu ovde nećete utrčavati u kojekakve ormare ili ormariće već će cela mehanika šunjanja zavisiti od vašeg sporog kretanja, pozicioniranja i zapravo skrivanja iza objekata bez ikakve potrebe da se stisne dugme da bi se prilepili iza neke prepreke ili uskočili u neko skrovito mesto. Sam demo je trajao veoma kratko ali je prikazao ono što je trebalo, tako da sad samo možemo da čekamo januar 2017 kad bi igra trebala da konačno i izađe.

### Yesterday Origins

Posle mnogo godina i sada pod pokrićem novog izdavača Pendulo studio nam predstavlja još jednu point-&-click igru. Ovog puta će to biti neka vrsta prequel na za njihovu zadnju igru pod nazivom Yesterday. Priča će se većim delom odvijati za vreme španske inkvizicije i prikazati kako je John Yesterday dospao do svog trenutnog stanja dok će se u moderno vreme odvijati potera za načinom na koji se ti isti događaji iz prošlosti mogu rekreirati u sadašnjosti. Ono što ovaj nastavak donosi, ne samo izazovne zagonetke, nego i par novina na polju avanturističkih igara. Te nećete samo skupljati nasumične predmete i nasumično ih sklapati nego ćete razlog za njihovo spajanje morati da obrazložite ili ti da pre toga nadete odgovarajuću naznaku pa sa njom da obrazložite spajanje i korišćenje nekih predmeta. Sve ovo će vrlo verovatno dodatno da zakomplikuje već dovoljno izazovne igre iz ovog studija, a priliku da se rivemo sa ovim zagonetkama dobijamo već 13. oktobra.

### Sniper Elite 4

Najnoviji nastavak u ovoj akcionoj snajperskoj franšizi vas neće razočarati. No da krenemo od snova, igra će početi i dešavaće se tokom skrivenih akcija u Italiji u 1943. godini, vi ćete biti bačeni iza neprijateljskih linija i na vama je da uspešno izvršite misije i sabotirate razne ciljeve. Samo izvršenje misije je prepušteno vama i sami možete birati putanju do vašeg cilja, kao i sredstvo, na veoma otvorenoj mapi predviđenoj za svaku misiju. Sve misije će uzimati inspiraciju iz istorije ali će imati sopstveni snajper twist. Inteligencija

protivnika je znatno povećana ali takođe je i vaš arsenal naoružanja i spravica za sabotazu protivnika, tako da idalje vrlo lako mogu da upadnu u vaše pametno postavljene zamke, ali takođe mogu i lako da vas otkriju ukoliko ne pazljivo odstranjujete protivnike. Moraćete da pazite ne samo na pozicioniranje nego i na zvuke i buku koju pravite kao i vizuelno



Call of Duty Infinite Warfare

da se skrivate. Multiplayer će takođe biti prisutan ali za sad je samo najavljen u obliku kooperativnog igranja i prelaženja misija. Sa osnovne gameplay strane svaki predmet koji možete da koristite u igri će imati dve funkcije, usporeni snimci prilikom otklanjanja protivnika će sada biti ne samo za snajper nego i za eksplozije i ubistva nožem, a među naoružanjem se možda nađu i neki ne klasični prototipovi iz drugo svetskog rata. Sve ovo moćićete da iskusite i takođe da se pokažete kao najbolji snajperista od 14. februara 2017 godine.

### Call of Duty Infinite Warfare

Pošto smo došli na prezentaciju ove igre dočekala nas je standardna velika soba sa ogromnim video platnom na kom je prvobitno prikazana jedna od prvih misija koju ćete iskusiti tokom igranja ove igre kao i za sada već standardne vojne i CoD trope.

Prvi video nam je prikazao skoro celu misiju sve do zamiljivog dela ili ti kad zapravo počne borba. Same stvari koje smo videli prikazuju veoma zanimljiv nastavak ovog serijala i ukoliko se prošunja još par taktičkih opcija ovo može biti jedan od boljih. Sledeći video nam je prikazao remasterovan Modern Warfare i za sada već opšte poznatu misiju u kojoj se na kraju aktivira atomska bomba i vi ginete, izvinjavam se za spoilere ali igra je prastara, i ovu misiju smo imali prilike da pogledamo od početka do kraja. Ono što smo videli je veoma dobro odrađen grafički remaster, sa mnogo detaljnijim i upečatljivijim efektima. Dok se sam gameplay i pucanje nisu mnogo promenili. Treći iznenadni video, čiji je glasni početak štrečno samo par od mnogobrojnih skupine ljudi koja je bila unutra, je zapravo bio video za potpuno novi zombie mod koji nam stiže u ovom nastavku serijala pod nazivom Zombies in Spaceland. Premisa ovog moda će biti da preuzmete kontrolu jednog od 4 tipična kliše srednjoškolca i preživite zombie napad na super zabavan i uzbudljiv Spaceland zabavni park prepun ludih voznja i još ludih zombija. Ono što nas je najviše iznenadilo posle ovog bioskopskog

malo izmenjeni sistem zauzimanja začaka i sakupljanje poena. Naime osim vas na bojištu će biti i povećani broj kompjuterski kontrolisanih običnih jedinica, a poene iako sakupite maksimum protivnički tim vam može zauzeti jednu od tačaka i preokrenuti igru. Sam cilj je da se sakupi maksimalan broj poena a onda pobeđe i otklone protivnički igrači kako bi se meč i osvojio, oni za to vreme mogu da

i nanošenje štete protivnicima, kao i naravno pozicija pilota koji će upravljati brodom i lansirati ga u vorp. Ono što je zanimljivo iako je igra perfektna kad se igra sa četvoro ljudi nju ćete moći da igrate i solo dok će ostale pozicije kontrolisati AI, a i vi ćete moći da se menjate između pozicija ukoliko želite bolju kontrolu nad brodom. Misije koje budete obavljali će biti nasumično generisane i biti

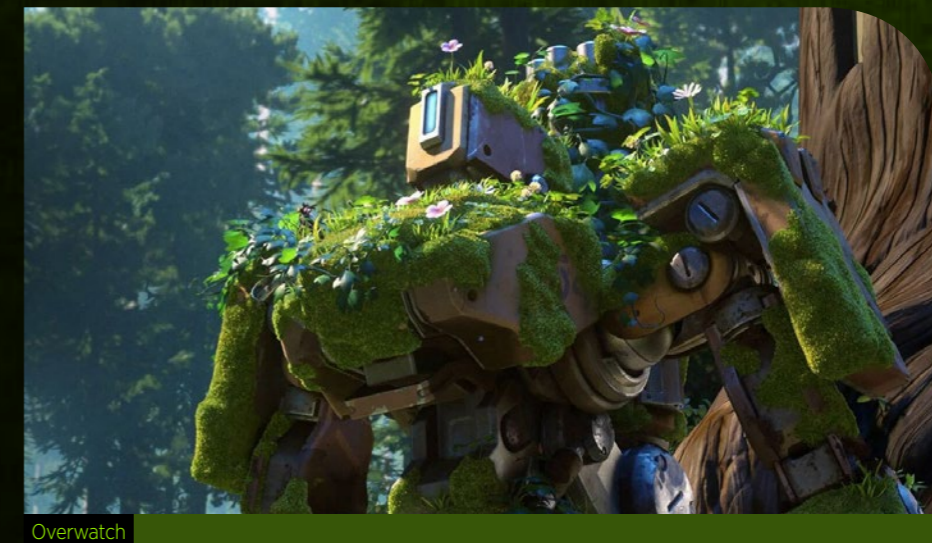


For Honor

probaj da se povrate tako što će vam zauzeti tačke na mapi. Ceo ovaj meč pa i sistem je bio veoma haotičan, sa ogromnim brojem iznenađujućih momenata na obe strane. Sam kaos je verovatno delom neiskustva igrača a i delom pregršt dešavanja na mapi koji lako mogu da ometu vašu pažnju pre nego što dobijete ogromnu sekiru u glavu od strane pomahnitalog varvarina. No balans i sređivanje igre će sigurno doći vremenom ili pošto sama igra izađe.

### Star Trek Bridge Crew

Ova igra je tođe bila jedan od iznenađenja ovogodišnjeg Gamescom-a. Kao što smo već napomenuli VR je veoma dominirao ove godine, a ovo je jedna od igara koja se odlično prikazala na tom polju i mi smo imali prilike da je odigramo. Ukratko ukoliko ste fan Star Trek serija, filmova i igara ova igra će vas oduvati od prvog momenta kad stavite VR uređaj i sednete za vašu komandujuću konzolu. Naime na raspolaganju su vam kapetanska stolica, zadužena za izdavanje komandi, kao i poticija inženjera, zadužena za kontrolu energije broda i teleportovanje ljudi, taktičarska pozicija, zadužena za ciljanje



Overwatch

vam slane putem video poruka, na vama je posle da krenete do odredišta i što uspešnije je obavite. Iako će biti skupo nabaviti dovoljno opreme za jednu igru ukoliko ste u prilici vrediti je bar isprobati negde.

### Overwatch

Glavna objava koju smo mogli da vidimo

na Gamescom-u je već uveliko obišla svet u obliku prvo Last Bastion kratkog videa a drugo u najavi nove Eichenwalde hibridne mape sa assaout capture modom koji prelazi u payload, i koju smo kasnije mogli i da odigramo. Ono što smo mi imali kao dodatni bonus je da postavimo par pitanja onima zaduženim za igru. Dodatne informacije koje smo dobili se svode na to da će nas očekivati novi legendarni skin Balderichov oklop i 44 novih emotikona. Mogući novi modovi borbe kao i manji modovo kao što je trenutni Lucio Ball, ideja ima i na nekima se radi. Planiran veći broj novih mapa i svaka od njih će biti poprilično popunjena raznim lore detaljima dok će one već postojeće dobiti nove detalje. Kad smo kod priče i lora igre svaki heroj trebao da dobije dodatno tekstualno proširenje dok će se naravno nastaviti na radu na kratkim filmovima a za to vreme najveći deo priče ćemo dobiti kroz stripove kratke forme i u novoj grafičkoj noveli na kojoj se trenutno radi. Što se tiče Sombre ili ti novog heroja u najavi, on će biti otkriven kad mu vreme dođe i kad bude spreman. U kompetitivnoj sezoni 2 neće više biti coin flipa kao ni sudden death tako da će biti moguće meč završiti nerešeno ali to neće biti tako česta pojava. Za sada nema nikakvih naznaka o cross platform igranju i

# Gamescom 2016

# HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT™

# leSF kvalifikacije

Sredinom avgusta održane su srpske kvalifikacije za Jakarta eSports World Championship koji organizuje leSF. Prošle godine, boje Srbije u igri Hearthstone je branio Miloš Perović koji je i osvojio šampionat tako da su takmičari imali popriličan "domaći zadatak" na ovim kvalifikacijama.

Turnir je organizovan u saradnji sa KlanRUR i Srpskom Esports Asocijacijom (SESA) i sastojao se iz online kvalifikacija kroz koje je špilove ukrstilo nekoliko stotina igrača i finalnog turnira između trideset dvoje najboljih.

Finalni turnir je održan u prostorijama igraonice AI Klub kod Vukovog spomenika 13. avgusta. Pobednici online kvalifikacija su prvo igrali u grupnoj fazi odakle je po dvoje najboljih prolazilo u plej of. Svaki igrač je za turnir morao imati spremna četiri špila, svaki za drugu klasu, od kojih je u meču koristio tri. Igrao se takozvani Last Hero Standing format u kome je potrebno da pobedite svaki protivnikov špil kako biste išli dalje.

U finalnom meču susreli su se BeastyQ i Satara. Nakon izuzetno, izuzetno uzbudljivog finala, Satara je uspeo da odnese pobjedu sa 4:3 i tako sebi obezbedi kartu za put u Indoneziju na finale leSF

turnira. Beasty je počeo sjajno i poveo sa 2:0, Satara smanjio na 2:1 pa potom Beasty poveo sa 3:1 i taman kada smo pomislili da će Beasty osvojiti još jednu rundu i tako pobediti, Satara se probudio i napravio potpuni preokret za 4:3.

Naše čestitke pobedniku i puno sreće u Indoneziji na leSF finalu 6. oktobra!





Autor: Milan Živković

STEAM EARLY ACCESS



# Ghost of a tale

## REMEK DELO U NASTAJANJU



Bez obzira da li ste ljubitelj akcionih igara ili sportskih simulacija, tabačina, pucačina ili strategija, u jednom trenutku se mora pojaviti neka igra van svih granica žanrova vašeg interesovanja i svejedno vas naterati da zăstanete i prosto kažete "vau". Ghost of a Tale je započeo život kao nezavistan projekat od strane samo jednog čoveka, finansiran Kickstarter kampanjom i fondom od 40.000 evra, novcem koji nakon što sad pogledamo na igru deluje gotovo mizerno za ono što ova igra u povelju uspeva da postigne. Neverovatno je šta jedan čovek može da napravi uz povremenu pomoć prijatelja i ogromnu količinu entuzijazma i ljubavi.

Igra će vas odmah zagrliti svojim veličanstvenim vizuelnim utiskom, nestvarno postignutim kroz Unity. Ne samo da deluje polirano i detaljno, već i odiše životom. Dok plamen sveće treperi, paučina se njiše na blagoj tamničkoj promaji a glavni karakter mrda svojim mišjim ušima i zabrinuto zvera unaokolo, znaćete da je kasno - već ste se uživali u ovaj maleni svet.

Ovaj "early access" demo prema rečima autora predstavlja oko trećinu lokacija, dijaloga, priče i mehanike koji su planirani za konačnu igru. Ali i u ovom obliku stvara itekakó dobru sliku onoga što možemo da očekujemo. Iako je na početku razvoja Ghost of a Tale bio više akciono orijentisan,

sada je ceo akcenat bačen na skrivanje i šunjanje. Glavni lik je miš po imenu Tilo i njegovu avanturu započinjete u tamnici, odakle će pokušati da pobjegne ne bi li pronašao svoju ženu. Dubina ne samo nivoa već celog sveta koji se krije i van granica zatvorskih zidina, biće vam jasnija svakim narednim minutom provedenim uz igru. Kroz zabavne dijaloge koji se ne ponavljaju već čine da osećate kao da je svaki izbor bitan kao i kroz jako lepo izvedenu mehaniku neprimetnog kretanja kroz neprijateljske linije, otkrivaćete sve veće misterije zatvorskih dubina, a nakon što konačno ugledate i svetlost dana bićete ubeđeni da vas očekuje avantura veličine neke Legende o Zeldi.

Kroz ovaj demo koji ćete igrati nekih 5 do 6 sati, nećete se dosadivati, vaš intelekt neće biti potcenjen, vaša radoznalost neće biti utoljena i vaše oduševljenje neće jenjavati. Ova kratka demonstraciona uvertira ima

toliko sadržaja i života da bi se mnoge završene igre mogle postideti kada bi se uporedile s njom. Stoga, umesto da vam preporučavamo sadržaj igre i šta je to sve u vezi nje toliko genijalno, imamo bolji



savet - kupite igru. Kupite je odmah. Ne samo što ćete je dobiti jeftinije ako je kupite pre nego što je završena, već ćete autoru pomoći da uveća sada već istrošen skromni fond i kompletnu igru ranije izbací na tržište. Drugim rečima, od vas zavisi hoće li igra biti nominovana za igru godine 2016. ili 2017. Mislite da preterujemo? Eto još jednog razloga zašto bi valjalo igru nabaviti što pre - proverite i sami. Uostalom, što bi autor igre rekao - koliko igara vam dopušta da zaigrate u ulozi miša trubadura, u svetu koji deluje kao da je otrgnut iz neke bajke? Koji ne očekuje od vas da napravite pokolj već vam udara na znatiželju i oduševljenje? I malo je reći da je u pravu. Ghost of a Tale je nedovršeno remek delo, koje samo čeka na to - da bude dovršeno.

**“OVAJ DEMO  
ĆETE IGRATI  
5 DO 6 SATI I  
ŽELEĆETE JOŠ”**

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:****OS:** Windows 7 64-bit**CPU:** Intel i7 3.4 GHz**GPU:** GeForce GTX 770 ili Radeon R9 285**RAM:** 4GB**HDD:** 5GB**RAZVOJNI TIM**  
SEITHCG**CENA**  
20€**DATUM IZLASKA**  
/**STEAM LINK**[HTTP://STORE.STEAMPOWERED.COM/  
APP/417290/](http://store.steampowered.com/app/417290/)**STEAM EARLY ACCESS**

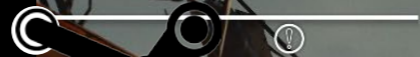
- ✓ Izuzetna detaljnost u svakom pogledu
- ✓ Neverovatna atmosfera
- ✗ Povremeni bagovi tipični za early access
- ✗ Stvara ogromna očekivanja za konačnu igru

**“NEZAVISTAN PROJEKAT OD  
STRANE SAMO JEDNOG ČOVEKA!”**



Autor: Uroš Pavlović

STEAM EARLY ACCESS



Day 3

“NA PRVI POGLED SVE OKO VAS JE DIVNO I SPOKOJNO, ALI JE ISTINA MNOGO STRAŠNIJA”

# We Happy Few

LAŽNI OSMESI

"London Bridge is falling down, falling down, my fair lady."

Compulsion je razvojni tim osnovan 2009. godine. Contrast (2013. god.) je bio njihov prvi pokušaj da se probiju na tržište video igara. Naslov je predstavljen primarno kao platforma sa velikim brojem raznovrsnih zagonetki, ali nažalost, nije doneo Compulsion-u slavu. Dobió je osrednje kritike i prošao je nezapaženo u očima publike, okarakterisan kao ambiciozan, ali nedovršeni projekat. Jedna stvar koja je izdvajala Contrast od ostalih naslova je upečatljivo dobar stil i odlična atmosfera. Tri godine nakon Contrast-a, ista ekipa nam donosi još jedan ambiciozni projekat pod naslovom "We Happy Few".

U ranim fazama projekta, tokom 2013. godine, We Happy Few je žestoko obećavao. Kada je igra bila u konceptualnoj fazi, producent i osnivač studija, Guillaume Provost, je izrazio želju da prikaže priču o izopačenom društvu u kome ljudi nose maske i impulsivno konzumiraju

medikamente – tzv. Joy pilule. Nakon izvesnog vremena, We Happy Few je uspešno izgurao Kickstarter kampanju, osvojivši srca publike. Sada nam je studio Compulsion obezbedio pristup Early Access verziji na Steam-u.

Na prvi pogled, svet u kome se igrač nalazi deluje predivno i spokojno. Uzorni građani moraju uzimati "Joy" pilule. U stvari, prvi utisak o ovom novom, čudnom svetu daje sliku prave utopije. Radi se o velikom gradu po imenu Wellington Wells. Alfa verzija igre nam dozvoljava da upravljamo jednim likom. Ovom prilikom upoznajemo novinara/urednika redakcije, Artura Hastingsa. Kao član jednog prosperitetnog društva on ima tu čast da uređuje sadržaj dnevnih novina. Od Artura se zahteva da se rukovodi jednostavnim načelom: dobre priče prolaze, a loše nikako. Bespotrebne su novosti koje bi mogle da izazovu loša osećanja čitaocima. Dakle bitno je objavljivati pozitivno štivo o uspehu i pobeđama, kao i izveštaje gde

je jasno naglašeno kako zakon surovo kažnjava građane koji se ne ponašaju shodno protokolu. Ovako izgleda prosečni radni dah Artura Hastingsa. Priču počinjemo u novinarskoj redakciji. Minuti prolaze, a Artura iznenada hvata panika i tuga. Jasno je da je loša emocija izazvana člankom koji je upravo pročitao. U redakciju ulazi ženska osoba, pri čemu počinje da insistira da se Artur drži pravila, da bude poslušan i popije svoj "Joy" – pilulu radosti. Konzumacija Joy pilula odagnava crne misli, svet u vašim očima postaje šaren, a problemi postaju prošlost. Ovaj primamljivi lekić privremeno izoštrava vaša čula i može vam značajno pomoći da se izvučete iz opasnosti. Sa druge strane, lek ima ozbiljne nuspojave i trajne posledice kađa dejstvo prestane, ali o tome ćemo malo dalje u tekstu.

Grad Wellington Wells je podeljen na ogromne četvrti među kojima su Hamlyn, Garden District i Emerald City. Pristupačne su samo neke lokacije, ali igrači mogu obići sasvim solidan deo grada (uzimajući u obzir činjenicu da je ipak alfa verzija). Imate potpunu slobodu kretanja i omogućena vam je interakcija sa NPC-evima, a dostupan je izvestan broj zadataka (neki su sporedni, a neki vezani za priču). Što se ambijenta i

same premise tiče, vidi se jak uticaj filmova kao što su V for Vendetta, a publika i kritičari već uveliko povlače paralele We Happy Few i igara kao što su BioShock i Fallout. BioShock prvenstveno zbog distopijskog šmeka, a Fallout zbog otvorenog sveta i preživljavanja.

Dakle da se vratimo na one lekiće koje građane dovode u "red". Tokom naše priče igrač će brzo shvatiti da je "Joy" ima halucinogeno dejstvo sa ozbiljnim

posledicama, poput nesvestice i gubitka memorije. Drugim rečima, lek daje krivu sliku realnosti, a istovremeno izaziva opasne koje vas mogu dovesti u veliku opasnost. Recimo, ako preterate, mogu vam se prividati leptiri... Hm, to i ne zvuči tako strašno? U svakom slučaju, "Joy" je očigledno ne samo jedan od ključnih faktora čitave premise, nego i bitan deo mehanike same igre. Daje vašem karakteru brzinu, energiju i istrajnost. Neke lokacije vam neće biti pristupačne ako ne popijete ovaj lek, ali opet morate voditi računa o dozi.

We Happy Few smo odigrali nekoliko puta. Svaki put kada počnete kampanju ispočetka, igra proceduralno generiše svet, što znači da kuće i pojedine lokacije kao i NPC-evi neće biti na istom mestu. Objekti poput zaliha, hrane, vode i sl. su takođe na drugačijim mestima kada ponovo pokrenete igru.

We Happy Few je pucačina u prvom licu. Pored toga igra se može definisati i kao avantura i RPG sa survival elementima. Rano je proceniti da li će svi ovi elementi lepo uklopiti, jer je dosta toga još u test fazi. Dok se šetate distopijskim gradom morate konstantno voditi računa o vašem liku. To podrazumeva, žeđ, glad, pospanost, generalno zdravlje, kao i količinu Joy-a koja je uneta u organizam. U želji za avanturom, skoro sam siguran da će vam prvi instinkt biti da istražujete okolinu, ali uvek morate imati vodu i hranu pri ruci. Ah da, valjalo bi da imate i neki krevet u blizini jer je Artur često pospan (vrlo često – a to ume da bude dosta opterećujući faktor koji smeta igraču da se jednostavno prepusti svetu koji istražuje).

FPS borba je vrlo jednostavna. Igrač će odmah naučiti kako da se brani i zadaje smrtonosne udarce protivnicima, bez obzira da li kao oružje koristi štap, kamen, ašov ili nešto drugo. Ako uđete u fizički konflikt sa policijom ili građanima, naići ćete na jak otpor zahvaljujući očigledno dobro optimizovanoj AI rutini. Protivnici će trčati za vama ako pokušate da pobegnute, a NPC-evi

će primetiti ako nešto ukradete iz njihove kuće. Sve ovo je prilično pohvalno u ovom ranom stadijumu razvoja igre.

Dobra stvar je što se razvojni tim trudi da zadovolji što više igrača i već su dosta toga korigovali. Igrači, na primer, mogu isključiti one malo surovije elemente, poput "permadeath" opcije. Zatim, aktiviranjem opcije "Second Wid" omogućavate glavnom liku da nastavi dalje, iako je smrtno ranjen.

Koliko smo uspeali da primetimo, igrači koji su pružili finansijsku podršku putem Steam-a (i ranije putem Kickstarter-a), su uglavnom podeljenog mišljenja. Deo publike favorizuje ono što je Compulsion do sada postigao, dok drugi deo otvoreno kritikuje. Glavna zamerka se okreće oko nedostatka priče. Shvatamo donekle ovu zamerku, ali smatramo da je prerano donositi bilo kakav sud o priči i karakterima ove igre kada je jasno naglašeno da je mnogo toga izostavljeno iz alfa verzije.

Dakle, pozivamo na malo više strpljenja, jer je se programeri i dizajneri ovog naslova vidno trude. Čestitamo im na dosadašnjim rezultatima. We Happy Few je svojom atmosferom zaokupirao pažnju medija, kao i igrača, i pretenduje da postane kulturno ostvarenje. Ostaje još samo da se vidi da li će Compulsion ispuniti sva svoja obećanja.

#### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

**OS:** Windows 7 64-bit  
**CPU:** Intel/AMD Quadcore 2.5 GHz  
**GPU:** GeForce GTX 660 ili Radeon HD 7870  
**RAM:** 8GB  
**HDD:** 6GB

#### RAZVOJNI TIM COMPULSION GAMES

**CENA**  
28€

#### DATUM IZLASKA

/

#### STEAM LINK

[HTTP://STORE.STEAMPOWERED.COM/APP/320240/](http://store.steampowered.com/app/320240/)



IGRU USTUPIO  
COMPULSION  
GAMES

#### STEAM EARLY ACCESS

- ✓ Originalno
- ✓ Atmosfera
- ✗ Previše survival elemenata
- ✗ Nepregledan inventar

“SVAKU PUT KADA KRENETE ISPOČETKA IGRA PROCEDURALNO GENERIŠE SVET”



Autor: Igor Totić

DLC

Settsu

Brutus

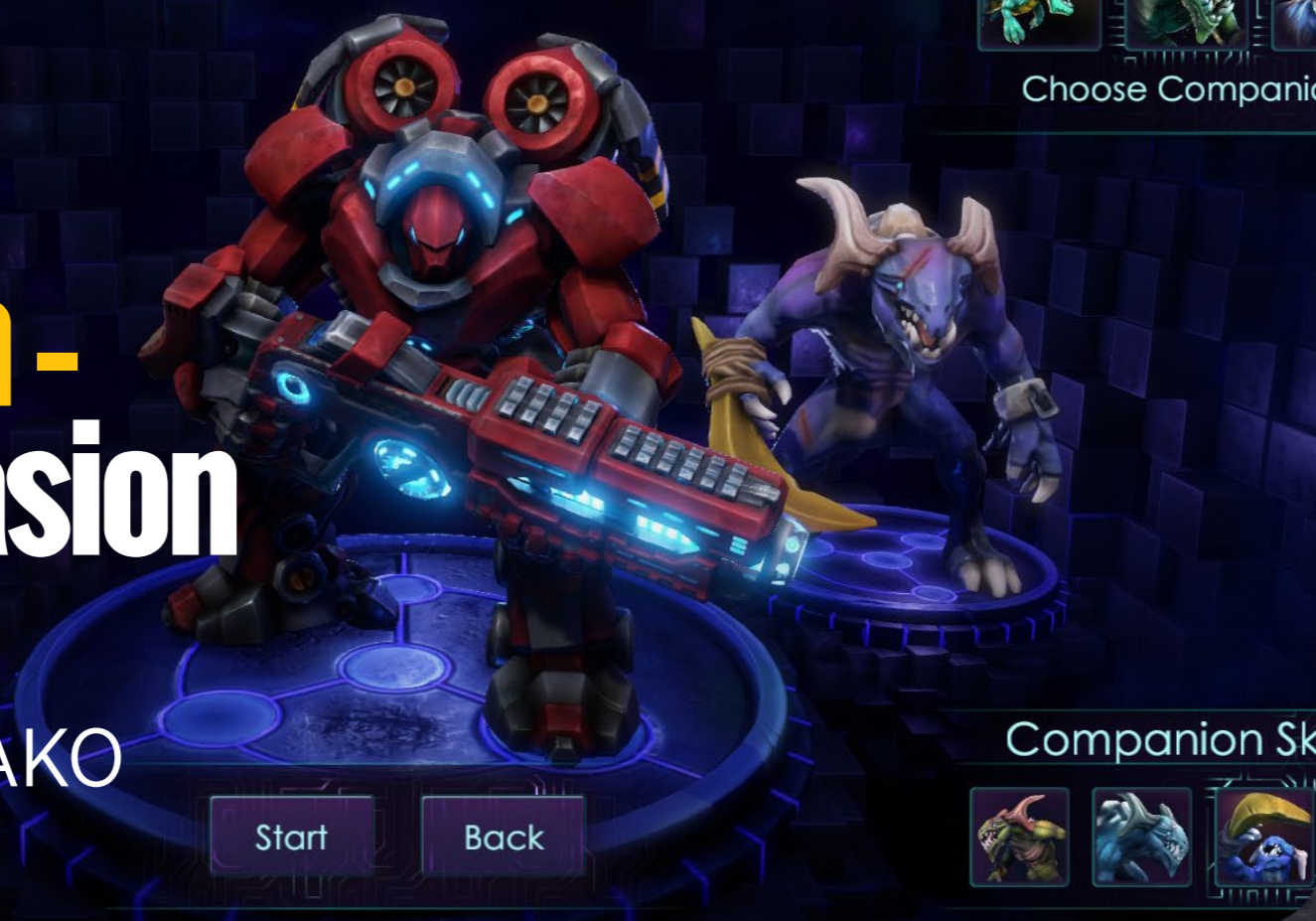


Choose Deck:

Choose Companion

# Forced Showdown - Drone Invasion DLC

## DLC URADEN KAKO TREBA



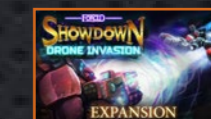
### “SVE NOVE KARTE MOGU DA SE OTKLUČAJU DAILY QUEST-OVIMA BEZ KUPOVINE EKSPANZIJE”

Sigurno sad već mislite zašto bi reload-ovao u sred šaržera, ali tu dolazi druga magija na desnom kliku – Plasma Ball. Ova magija je velika energetska lopta koja ne radi ništa. Molim? Kako to ne radi ništa? Pa ne radi dok je ne pogodite nekim metkom i onda eksplodira i uradi porlično veliku štetu oko sebe. Ovde dolazi reload mehanika do velikog značaja. Vi možete da ispalite tu loptu i pogodite je bilo kojim metkom i ona će eksplodirati. Ali, ako je ispalite tako da ona prođe kroz veći broj protivnika, možete iskoristiti poslednji metak, koji prolazi kroz sve, i tako zahvatiti mnogo više protivnika bez brige da će vam neko istrčati ispred običnog metka dok pokušavate da pogodite loptu. Ova mehanika zahteva odlično pozicioniranje i praćenje šaržera da bi bila vrlo, vrlo isplativa. Poslednja magija je Jetpack Jump koji vas instantno lansira u vis i posle nekog vremena vas naglo spusti na zemlju time čineći veliku AOE štetu. Dok ste u visu, možete maltene da se pomerite od jedne ivice arene do druge i predstavljate sjajnu mehaniku za beg ali i za inicijaciju.

DLC-om pokazao da poznaje kvalitet i da poštuje svoje kupce. Najveća mana igre je što i dalje nema Co-Op koji tako treba ovoj igri da bude, po meni, desetka. Toplo preporučujemo ovu igru i DLC – dok ne nerfuju Settsu.

#### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

**OS:** Windows 7  
**CPU:** Intel Core i, 2.4 Ghz  
**GPU:** NVIDIA GeForce GTX 570  
**RAM:** 8 GB  
**HDD:** 6 GB



IGRU USTUPIO  
BETADWARF

**PLATFORMA:**  
PC  
**IZDAVAČ:**  
BetaDwarf  
**CENA:**  
10€

**RAZVOJNI TIM:**  
BetaDwarf  
**TESTIRANO NA:**  
PC

## OCENA

# 8

- ✓ Vrlo zabavan novi karakter
- ✓ Interesantna nova kampanja
- ✗ I dalje nema multiplayer

Retko su DLC dobra stvar. Više polemika se vodilo da li je DLC samo vadipara igračima ili da donosi igri nove stvari i time je poboljšava. BetaDwarf je izbacio DLC za Forced Showdown koji ne samo da je dobar, nego vredi svih 10 evra koje traže.

BetaDwarf je poznat po community delatnostima u poslednje vreme gde su čak i delili besplatnu igru preko steam-a, konstantno dele besplatnu kozmetiku za svoje igre i slično. Sa svim tim stvarima koje su radili za community, zaslužili su da izbacite taj ozloglašeni DLC koji je pritom odličan.

Kao što sam napomenuo u svom opisu

osnovne igre, svaka misija se sastoji od kratkih arena koja svaka ima svoju tematiku. Ovog puta ste u svemiru i borite se protiv raznovrsnih dronova koji su itekako izazovni. Ovaj tip arene je stvarno lepo dizajniran i čini mi se da su više vremena odvojili za ulepšavanje nego u osnovnoj igri.

Nova kampanja, koja ima naziv Mentor's Maze, vas ubacuje u jednostavan (ali ponekad i frustrirajući) lavirint gde imate za cilj da pronađete novog boss-a, R3-KT (haha, vidimo šta ste uradili ovde) koji je poprilično izazovan.

DLC takođe donosi 10 novih modifikatora od kojih su neki poprilično smešni a neki poprilično teški ali ih neću spoilovati ovde.

Uz modifikatore, bosovi dobijaju 10 novih karata koje će vaše takmičenje dodatno otežati.

Uz DLC stižu i 22 nove karte kako common tako i hero-specific što je poprilično velik broj karata za ovakav tip igre. U suštini, ove karte mogu da vam donesu par potpuno novih stilova igre što je odlično ako ste neko ko je napravio savršen deck i traži novi izazov. Sve nove karte mogu da se otključaju daily quest-ovima BEZ kupovine ekspanzije – Hvala BetaDwarf! Nova kartična mehanika, Dismantle, takođe menja igru iz korena. Ova mehanika kaže da ćete uništiti drugu kartu koja ima moćan efekat za drugu kartu čiji je efekat povećan za onoliko koliko je koštala Dismantle karta. Ova mehanika je vrlo rizična, i zahteva savršen deck building, ali može da donese ogromne nagrade.

Najbolji i najsladji deo ovog DLC-a sam ostavio za kraj a to je novi šampion – Settsu. Ona je bivši vojnik koja se pridružila emisiji i mogu da kažem da je, po meni,



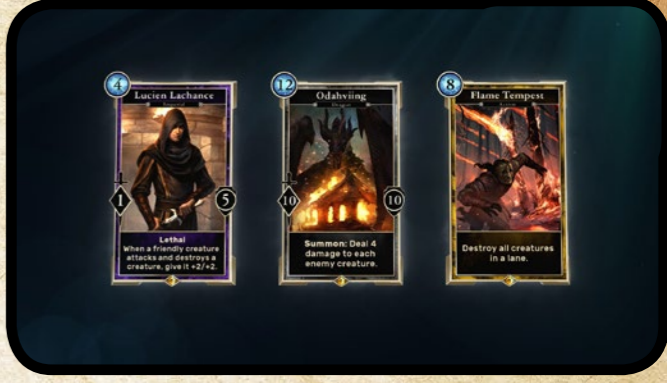
najzabavnija od svih ostalih karaktera a pride je vrlo, vrlo OP. Ceo kit je drugačiji od ostalih kako po mehanikama tako i po izvođenju. Glavni napad joj je pulse puška koja ima šest metaka od kojih poslednji prolazi kroz protivnike. R magija je reload opcija koju možete da iskoristite bilo kad ali morate da vodite računa jer tokom reload-a ne možete da pucate. Ovo donosi dodatnu težinu heroju, što je odlično, jer morate da pratite na kom ste metku i da li želite da žrtvujete poslednji metak da biste više pucali ili da ispucate sve pa onda reload.

### “BETADWARF JE SA OVIM DLC-OM POKAZAO DA POZNAJE KVALITET I DA POŠTUJE SVOJE KUPCE”





Autor: Nikola Savić BETA



# The Elder Scrolls: Legends

## I BETHESDA IMA SVOJ HEARTHSTONE!

Nošene talasima uspeha sada već čuvenog Hearthstonea, digitalne kartične igre su poslednjih godina počele da niču kao pečurke posle kiše. Neke su zaista donele kvalitet, neke su bile brzi i jeftini pokušaj zarade, treći besramne kopije Hearthstonea.

Ipak, uspeh i proširenje ovog tržišta na duge staze svakako znači povećanje konkurencije, pa samim tim i kvaliteta ovih igara. Globalni uspeh Hearthstonea je pre svega približio žanr CCG igara običnim igračima i mnogim gejmerima kojima je ovo bio prvi susret sa ovakvom igrom. Magic The Gathering, najveći i najpoznatiji brend TCG/CCG igara, je ipak u neku ruku imao niša publiku.

Upravo zbog ovakvog otvaranja svetlu kartičnih igara, Blizzard je dao podršku i drugim velikim kompanijama da se isprobaju na ovom polju. Ekpa iz CD Projekt RED je ovog proleća najavila

samostalni Gwent po ugledu na onom iz Witcher 3, dok je Bethesda još na E3 2015. najavila svoj projekat kartične igre – Elder Scroll: Legends.

Nakon tihe najave, koja je prošla sa relativno puno kritika od strane publike, došao je još tiši period razvoja igre, toliko tih da su mnogi mislili i da se odustalo od igre na kraju. Ipak, radilo se u tišini i maja ove godine, došla je zvanična najava zatvorene bete, koja je ubrzo nakon toga i počela. Mi smo imali prilike još tada da igramo igru, ali je dozvola za razgovor o igri stigla tek sa početkom otvorene bete, tako da vam sada i mi prenosimo naše utiske.

Pre početka igranja birate jednu od poznatih rasa/frakcija iz sveta Tamriela, i na osnovu tog izbora neke tipove karata u igri ćete brže/lakše dobijati. Nakon toga startujete sa mini kampanjom/pričom, koja ima 3 akta sa po nekoliko misija u svakom, i čija je svrha da vas bolje upozna sa funkcionisanjem mehanika igre. Ovo je odrađeno dosta ozbiljnije i zanimljivije od tutorijala koji igrate kada započnete Hearthstone. Trebalo bi da napomenemo ovde da će biti dosta upoređivanja sa Hearthstoneom, što dolazi nekako prirodno

jer je igri konkurent i u neku ruku uzor. Nakon što završite tu kampanju, za koji će vam trebati nekih sat i nešto, otvara vam se mogućnost igranja klasičnih deula i solo arena. U igri postoje dva tipa Arena, klasična Arena protiv drugih igrača i arena protiv kompjutera – solo arena. Za obe arene se naplaćuje ulaz 150 zlatnika i obe vam daju nagrade. Baš ako i u Hearthstoneu, nakon 3 pobeda ispadate iz arene, ali maksimalni broj pobeda je 9.

Kada smo kod nagrada, moramo priznati da igra svakako daje mnogo više „mafih“ bonusa i nagrada igraču nego što to čini Hearthstone. Nagrade u areni su za nekih 15-20% veće od onih u Hearthstoneu, a ono što je posebno pohvalno je što svaka partija nagrađuje igrača na neki način. Samo za igranje obične partije protiv kompjutera na kraju iste dobićete desetak kristila. Kristali su isto što i „dust“ u Hearthstoneu, koji vam služi da pravite nove karte.

Odnos pravljenja i uništavanja karata je otprilike sličan kao i u Hearthstoneu, s tim što legendarne karte ovde koštaju 1200 kristala. Kada smo kod legendarnih, nisu sve legendarne „unikatne“, neke možete

igrati i po 3 primeraka u decku, ali postoje i jedinstvene legendarne koje predstavljaju neke važne ličnosti i njih možete igrati u samo jednom primerku. Kako budete levelovali vaš nalog, tako ćete otključavati dosta novih; boljih verzija vaših starih karata, kao nagrade. Osim kraftedovanja i otključavanja karata, tu je i klasično otvaranje packova sa 5 karata, koji koštaju 100 zlatnika. Retkost karata je Legednary, Epic, Rare i Common, dakle isto kao i u Hearthstoneu.

Dosta toga, kao što vidite, je poprilično slično onome što smo videli u Hearthstoneu, ali sličnost ume i te kako da zavara, jer nam Legends u geimplej smislu donosi jako puno novina.

U igri postoje 6 atributa (ono što bi u HS bile klase), to su: Strength, Intelligence, Willpower, Agility i Endurance, a tu su i Neutralne karte. Svaki od ovih atributa predstavlja set karata sa specifičnim stilom igranja i taktike. Kada pravite deck, možete praviti mono špil (jedna boja) ili dvojbajni špil. Minimum karata u špilu je 50, a maksimum 70 karata. Mana u igri je univerzalana i raste za po jednu u svakom krugu, ali za razliku od Hearthstonea, ovde

niste ograničeni na 10 mana, već ona raste i preko toga.

Legends nam donosi 3 ključne karakteristike koje definišu geimplej ove igre. To su pre svega „lejnovi“, gde je tabla podeljena na dva polja (lane) koja imaju svoje karakteristike. Minone možete igrati u jedan od dva lejna, i oni mogu samo da napadaju protivnika ili Creature u tom lejnu.

U story modu ili u Solo Areni, ta polja mogu imati raznorazne zabavne karakteristike, ali u borbama protiv drugih ljudi, jedno polje je uvek „obično“, dok je drugo takozvani shadow lane, u kome su Creature-i sakriveni (cover) kada ih odigrate, i protivnik ne može da ih napada, ali i dalje može da ih targetuje efektima. Ovo u startu stvara zanimljive strateške odluke prilikom igranja: da li i gde odigrati vaše sledeće biće, pogotovo što i efekti mnogih karata rade samo po lejnu.

Osim lejnova, tu je i drugi veliki momenat – rune. Rune se nalaze u okviru oko heroja, i svaki put kada neko izgubi 5 života, runa se aktivira i igrač vuče dodatnu kartu. Ovo opet stvara zanimljivu stratešku tenziju oko toga da li igrati agresivno i omogućiti protivniku da možda povuče rešenje na vreme, ili ne napadati protivnika i čekati pogodan trenutak.

U okviru mehanike sa runama, tu su i specijalne karte sa osobinom Prophecy, ove karte možete odigrati odmah besplatno ukoliko ih povučete prilikom uništavanja rune, i ovo je lično nama jedina stvar koja se ozbiljno ne sviđa u igri jer unosi jedan radnom momenat sa prevelikom razlikom. Ove karte obično imaju relativno moćan efekat uz visoku cenu, tako da je razlika između igranja uz plaćanje i igranja kao proročanstvo zaista previše velika i neizbalansirana. Biće zanimljivo videti da li će i kako ovo uspeti da izbalansiraju.

Vizuelno igra zaista izgleda sjajno, i u klasičnom Elder Scrolls duhu, sa ozbiljnim fantasy vajbom, suprotan veselom i neozbiljnom stilu Hearthstonea.

Art karata je vrhunska klasa, a isto važi i za animacije u igri, kao i za audio aspekte, tako

je je Legends prva kartična digitalna igra koja kvalitetom produkcije može da parira Hearthstoneu. Jedinu zamerku je što zasada „zlatne“ verzije karata imaju relativno siromašan izgled koji se ne razlikuje puno od običnih verzija karata. Moja lična zamerka je i nedostatak nekakvog flavor teksta ili nečeg tako slično uz svaku od karata, nešto što svim kartičnim igrama daje šmek i dušu, a što je ovde izostala i nekako karte ostavlja previše prazne bez toga.

Iako je na prvi pogled delovalo kao jeftin pokušaj Bethesdae da profitira na popularnosti Hearthstonea, moramo da kažemo da pred nama imamo igru sa puno potencijala i sa iznenađujuće puno strateške dubine, ili nam bar tako deluje sada, dok igra još uvek nije „provaljena“ što se neminovno desi mnogim igrama. Pratićemo dalji razvoj ove igre, i kao ljubitelji Hearthstonea, zapravo želimo da igra uspe, jer je upravo razvoj konkurencije ono što će i sam Hearthstone učini boljim, jer će dizajnere naterati da shvate da više nemaju monopol i da će morati ozbiljnije da pristupe igri.

Ukoliko volite kartične igre, ili ukoliko ste fan Elder Scrolls serijala, probajte Legends, sigurno će vam se sviđeti.

**“DOSTA TOGA JE SLIČNO HEARTHSTONE-U”**



**PLATFORMA:**  
PC, iOS

**IZDAVAČ:**  
Bethesda

**DATUM IZLASKA:**  
2016. godina

**RAZVOJNI TIM:**  
Dire Wolf Digital

**TESTIRANO NA:**  
PC



Autor: Milan Živković

REVIEW

“KOLIKO PRAZNINE, NIJE NI ČUDO ŠTO JE NIČIJE NEBO”

# No Man's Sky

SVEMIR SE ZAVRŠAVA GDE I VAŠE STRPLJENJE



“KOLIKO JE IGRA DOBRA, SAZNAĆETE SAMO AKO UPORNO NASTAVITE DA TRAJŽITE ODGOVOR NA TO PITANJE”

opet vam ni ne dozvoljava preterano da diskutujete o tome, koliko vas odvlači svojom otvorenšću i obećanjima koja izmiču. Izmiču, ali na kraju nisu nedostižna. Ovo je jedan nekontrolisani, repetativni, čarobni haos koji će vas za vreme svojih jednostavnih i ispraznih rešenja naterati da se zapitate - kakav se smisao krije u praznini. Haos baš poput ovog teksta koji vam možda neće reći da li je igra obavezno dobra ili loša, ali svakako će nagovestiti da od nje možete očekivati manje nego što ste se nadali, ali i dobiti mnogo više nego što ste to prvobitno mislili. Uh...

**K**ada se obelodani jedan tako ambiciozan projekat kao što je No Man's Sky, niko ne može da ostane ravnodušan. Neki ljudi odmah počnu da grizu prste od nestrpljenja da zaigraju igru dok drugi odmahuju glavama proročnički joj već predviđajući preambicioznu propast. Ali i jedni i drugi zapravo dele jednu nadu - istinsku želju da igra zaista bude toliko grandiozna koliko jedan otvoren svemir ispunjen bezbrojnim planetama može da ponudi. Uh... Nije bilo teorije da zaronim u ovu igru pre jednog dubokog uzdaha ispunjenog najvećim nadanjima i strahovima.

S obzirom na to da se univerzum ove igre samostalno i nasumično generiše kako ga istražujete, svako će sa oduševljenjem pokušati da obiđe što više svetova ne bi li posvedočio veličanstvenim varijacijama. Ali, već tu ćete naići na prvi problem. Kretanje između planeta ili ne daj bože solarnih sistema, zavisice od resursa koje osim što ćete morati dugo da skupljate, nećete ni sa lakoćom skladištiti. Sistem inventara je toliko ograničen i usporen i nezgrapna da ćete sigurno desetinu puta u afektu pokušati da pregrizete kabl vašeg bežičnog kontrolera pre nego što ga prihvatite kao takvog. A i kada sakupite resurse, potrošićete ih dovoljno brzo da se ponovo osetite isfrustrirano. Kako ćete pred sobom imati otvoren univerzum delovače kao da se krećete brzinom koja je bliža kretanju u rikverc nego nuli. Tu na scenu stupa linija nade - put ka centru univerzuma koji će se nametnuti kao jedini smislen pravac priče u ovoj igri. Kao neko skriveno obećanje koje vam šapuće da ga pronađete. Pod uslovom da ste strpljiv igrač, ne sumnjam da ćete prevazići ovu turbobnu prepreku i poput Malog Stopala krenuti put ove "Velike Doline".

svemir, sve sam više uočavao koliko su ove varijacije nedovoljno bitne da bi vam se igra dalje igrala. Tu je pustinjska planeta, hladna planeta, otrovna planeta, neka tamo ne-znam-kakva planeta, ali osim drugačijeg izgleda i palete boja, držaće vas samo identični utisak bezgranične praznine. To je tačka u kojoj želja za igranjem naglo opada, jer osim unapređivanja opreme i letelice, glavni adut igre - istraživanje golemih, prelepih, posebnih svetova, na žalost razočarava.

Ovo je već drugi put da mi se pri igranju desilo da se dosađujem, što je neoprostivo za jednu igru koja je tako smelo obećavala ogromnu slobodu pri uzbudljivom istraživanju. Ova druga velika prepreka za igrača, moći će da se prevaziđe samo uz upornost i koncentrisanje na unapređivanje opreme u cilju dostizanja konačnog cilja - centra svemira. Uz to ćete nailaziti i na inteligentan vanzemaljski život s kojim ćete moći da komunicirate samo ako naučite dovoljno reči njihovog jezika, pronalaženjem istih širom univerzuma. Svemirske stanice, mesta za okupljanje velikog broja vanzemaljskog života, još jedna su od razočaravajućih lokacija. Gotovo su istovetnog izgleda, nude po jednog kompjuterskog igrača koji služi kao prodavac i prometni "aerodrom" gde razni vanzemaljci dolaze u svojim svemirskim brodovima i sa kojima možete da trgovate resursima ili čak

Kad smo već kod dinosaurusa, svet flore i faune planeta u No Man's Sky je ogroman! Ako volite algoritamski generisane životinje sastavljene od nasumično odabranih delova i boja. Zaista, koliko god da sam plovio kroz

od njih kupite njihovu letelicu. Pod uslovom da su vam ove stvari okupirale pažnju dovoljno da ne posustanete već nastavite dalje i dalje, sve brže i efikasnije, velike su šanse da ste dostigli i treću iznenađujuću tačku ove otvorene avanture. Nakon što ste prihvatili nedostatke sistema inventara, malo ga unapredili, skapirali šta gde ide, šta se, gde i kako lakše pronalazi, zastaćete i pogledati iza sebe. Ovo će biti trenutak gde igrač posmatra na svoja dostignuća. Neću vas lagati, ovo je trenutak koji ćete doživeti posle više od dvadeset sati igranja, ali tek tada, baš u tom momentu, pred vama će se otvoriti No Man's Sky svet kakav ste od početka očekivali. Osetićete slobodu, iskustvo... Osetićete se kao pravi svemirski veterani. Tada vam više neće smetati ni poneko glupo napucavanje sa svemirskim piratima, krajnje neinventivno pucanje u dosadne stvorove i dronove koji šetkaju po površini planeta... Više ništa neće biti bitno koliko činjenica da ste brkati, svemirski Solid Snake koji je nedavno počeo da se pita o smislu života. I priča će vas u ovom trenutku više intrigirati, pa će čak i borbe biti nešto zabavnije kada budete uznapredovanim oružjem rešetal robotike grdosije.

zatraži da se izjasnite po pitanju kvaliteta ove igre. Jao!... Pa to je takav cepajući napor za bilo kakvog objektivnog kritičara. No Man's Sky je obećanje o kom je bilo lepše maštati nego ga početi igrati, igra koju je bilo zabavnije nastaviti igrati nego početi, delo koje i razočarava i prijatno iznenađuje u isto vreme, haos praznine i nedefinisanog kvaliteta koji ćete pronalaziti na mestima gde ga najmanje očekujete. Poslužiću se prilagođenom citatu Duha iz Aladina: "Fenomenalne kosmičke moći na raspolaganju! Ali malen dnevni boravak." No Man's Sky je temelj mogućnosti kakvim ni jedna igra nikada nije prišla, ali je toliko prazan naspram svoje veličine. A opet ako uspete da sakupite sve kvalitete na koje naidete, bez sumnje ćete biti isprepadani prelepim ushićenjima. Ovo je igra koja je ispunjena tehničkim problemima, bledunjavim grafičkim dočarenjima, ali

Sećate se onog "uh" sa početka teksta? E, pravi uzdah dolazi tek kada neko od vas

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**  
OS: Windows 7 64-bit  
CPU: Intel Core i7 / AMD FX-8120 2.8GHz  
GPU: GeForce GTX 960 / Radeon R9 285  
RAM: 8GB  
HDD: 10GB



**PLATFORMA:** PC, PS4  
**RAZVOJNI TIM:** Hello Games  
**IZDAVAČ:** Hello Games  
**TESTIRANO NA:** PS4  
**CENA:** 60€

## OCENA

# 7

- Otvoren svemir. Toliko.
- Intrigantna priča za istrajne
- Dobra atmosferska muzika
- Nikakav strah od umiranja u igri
- Repetativna ispraznost svemira
- Preduga uvertira u kvalitet



Autor: Nikola Savić

REVIEW

# Batman: The Telltale Series - Episode 1

## REALM OF SHADOWS

Priča o čuvenom Betmenu je uvek zapravo bila priča o čoveku. Brus Vejnu i njegovoj unutrašnjoj borbi sa duhovima prošlosti i monstrumima sadašnjosti. Od svih mejnstrim super heroja, priča o Betmenu je svakako najzrelija i najmračnija.

Upravo tu nit Telltale pokušava da uhvati sa njihovim najnovijim serijalom avantura, Batman - The Telltale Series. Prva epizoda je izašla ovog avgusta i naravno jedva smo čekali da je probamo, jer je svakom ko je upoznat sa Telltale igrama jasno kao dan da je mračan i izopačeni svet Gotham grada savršeno tle za Telltale avanturu, punu teških odluka i višeslojnih karaktera.

Priča koju Telltale avantura prati obrađuje upravo onaj motiv koji smo pomenuli u

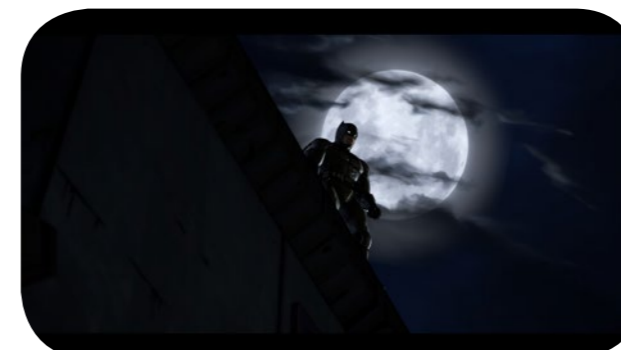
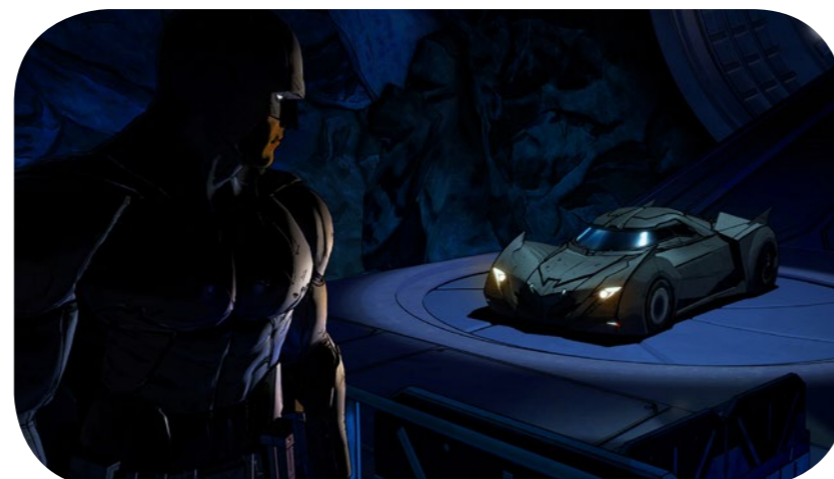
početnoj rečenici – duhovi prošlosti. Brusu je glavna pokretačka snaga za njegov noći život upravo ta nesrećna tragedija koja mu je obeležila život – ubistvo njegovih roditelja. Roditelja koji su bili donatori, mecene, filantropi i dobročinitelji, koji su dali tako puno za Gotham, i na kraju izgubili život u njemu. Brus je želeo da nastavi putem svojih roditelja i taj prljavi unesrećeni grad učini boljim mestom za sve, ali dalje otkrivanje priče u igri će nam pokazati da on možda, iako je već solidno zašo u tridesete, i dalje kao dečak naivno veruje u ideale i dobrotu ljudi, u jednom amoralnom, korumpiranom i deformisanom sistemu Gotham.

Prva epizoda je postavila odlične temelje priči, i možemo da kažemo da je zasada pun pogodak, upravo ono što i očekujemo od jedne Betmen igre. Ono što se možda neće

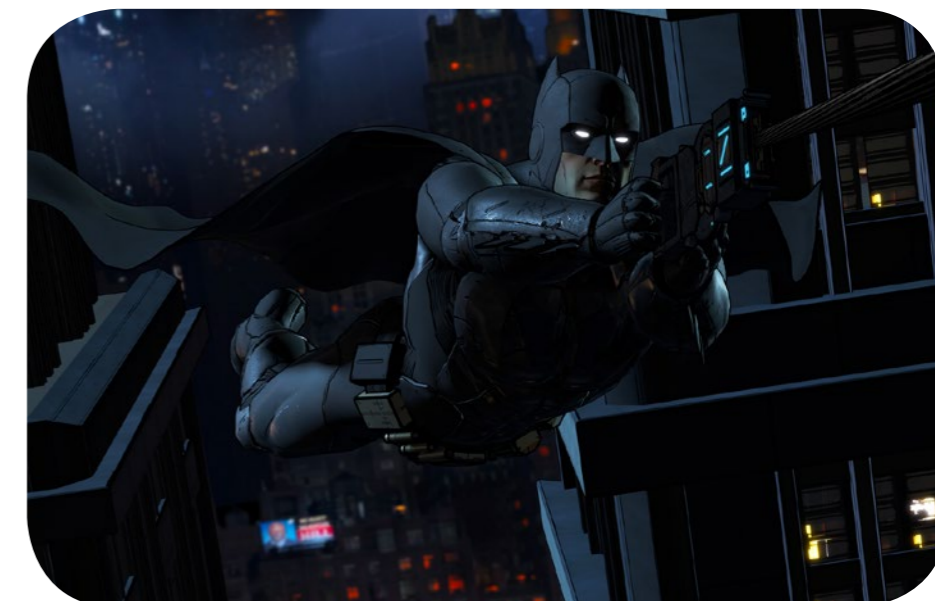
svideti nekim fanovima, je što je akcenat u prvoj epizodi previše na Brus Vejnu, dok su scene sa Betmenom trenutno u drugom planu. Ali te scene su odrađene savršeno i pomeraju granice akcionih momenata u Telltale igrama. I dalje je to dobro staro testiranje vaših refleksa, pritiskanje odgovarajućih tastera u pravom trenutku, ali je režija i kadriranje tih scena odrađeno

tako savršeno da zaista svaki takav trenutak doživljavate kako kakav dobar akcioni film. Od početne scene i jurnjave sa Catwoman, pa do strateškog planiranja akcije u jednoj od poslednjih scena.

Što se gejmplaja tiče, tu je manje više dobri stari oprobani recept Telltale igara. Akcione sekvence sa brzim pritiskanjem ponuđenih tastera, dijalozu gde morate da donesete brzu odluku, čitanje informacija i ključni izbori. U dve scene



“POSTAVLJEN JE ODLIČAN TEMELJ ZA PRIČU”



vidimo blage novitete koji su nas malo podsetili na novije Šerlok Holms igre; u jednoj morate da uradite rekonstrukciju mesta zločina kako biste izveli zaključke, dok u drugoj unapred planirate najoptimalnije sekvence vaših poteza, pre nego što krenete u akciju. Iako interesantne i zabavne, ipak ne predstavljaju suštinski ništa novo, što se gejmplaja tiče.

Vizuelno igra izgleda apsolutno sjajno. Korišćen je cell shade karakterističan za Telltale igre, ali poprilično unapređen i igra zaista odaje utisak animiranog stripa dok je igrate. Animacije i pokreti lica su vrhunski, a isto važi i za komplikovane akcione scene. Za glasove likova je unajmljen provereni set glumaca, tako da je glasovna guma na najvišem nivou i značajno dodaje na celokupnoj atmosferi.

Sve u svemu, dobili smo jedan odličan, zaokruženi paket, priču koju jako obećava i vrhunska tehničku izvedbu, uz već viđeni, ali provereni gejmplaj. Telltale igre ionako igramo zbog priče i atmosfere, a tu su nam ponovo isporučili kvalitet.

“GAMEPLAY JE OPROBANI RECEPT TELLTALE IGARA”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7  
CPU: Intel Core 2 Duo 2.4GHz  
GPU: Nvidia GTS 450  
RAM: 3GB  
HDD: 3GB



PLATFORMA:  
PC, PS4, XONE, PS3, X360

IZDAVAČ:  
Telltale Games

CENA:  
23€

RAZVOJNI TIM:  
Telltale Games

TESTIRANO NA:  
PC

OCENA

8

✓ Stripski vajb i amotsfera

✓ Vizuelno sjajno izgleda

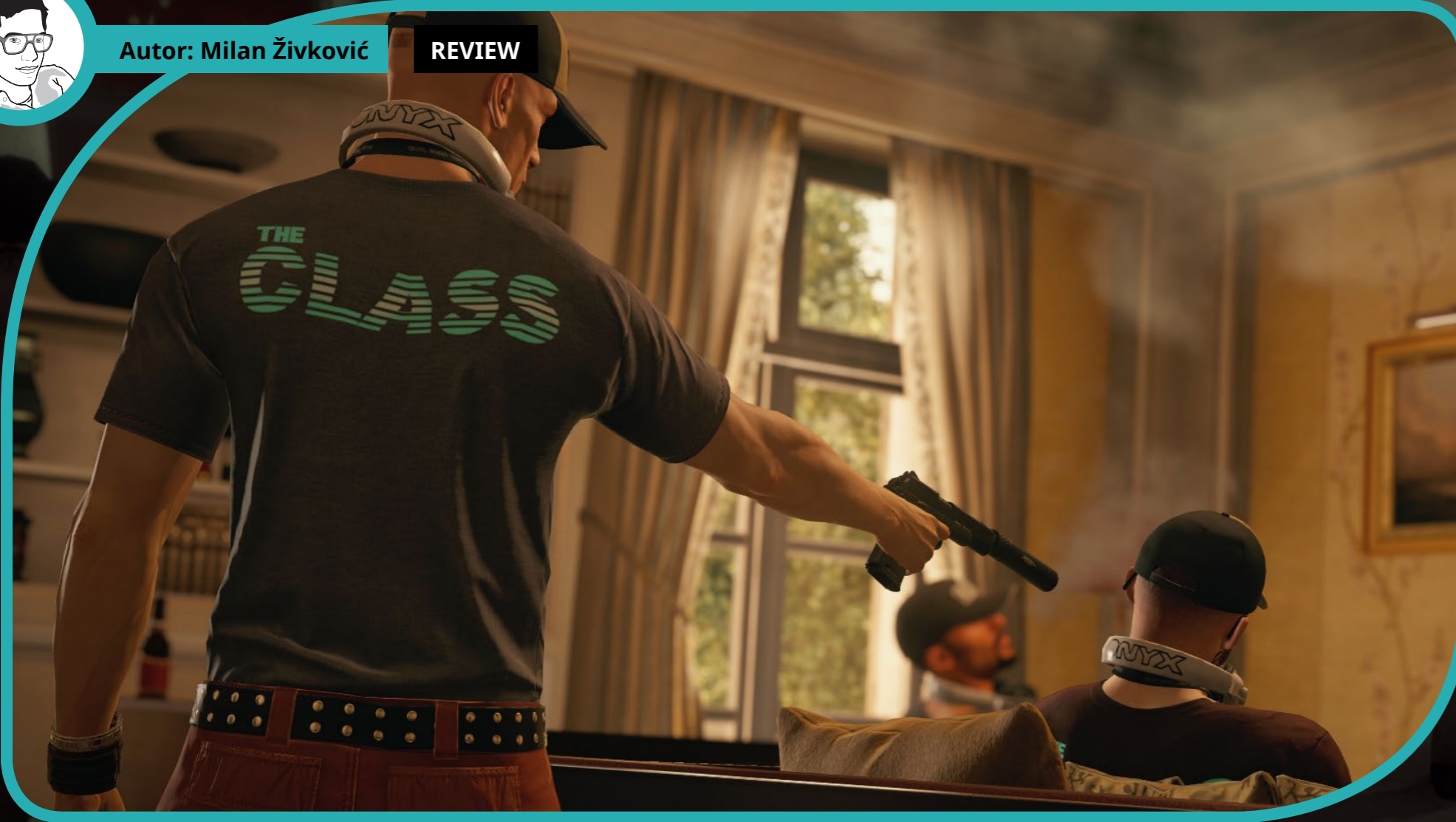
✗ Ništa suštinski novo iz Telltale studija

“ODGOVOR NA PITANJE ŠTA RADI BETMEN KADA NIJE BETMEN”



Autor: Milan Živković

REVIEW



“NAJTIŠI UBICA ZA NAJGLASNIJIM INSTRUMENTOM, MOMENAT JE KOJI NE SMETE PROPUSTITI”

# Hitman - Episode 4: Bangkok

AGENT 47... I NA ODMORU UBIJA

“OTKAZUJEMO LETOVANJE NA TAJLANDU DOK ČELAVI NE ODE...”

Kako je Agent 47 zagazio preko polovine najavljenih 7 epizoda, već definitivno možemo da ocenimo generalni kvalitet koji krasi ovaj nastavak. Iz jedne u drugu epizodu, posvedočili smo osvežavajućim momentima nasuprot nekolicini recikliranih elemenata. Ali ono što možemo reći za četvrtu epizodu a da je svakako pohvalno, jeste da je ovo verovatno vizuelno najlepša lokacija do sada. Luksuzni hotel u Bangkoku gde se Agent 47 obreo, svakako će vam držati pažnju u prvim minutima igranja, svojim atmosferičnim sumrakom i predelima koji izgledaju sjajno.

Meta u ovoj epizodi je proslavljeni muzičar kog porodica njegove bivše devojke tereti za njeno ubistvo. Ovde na scenu stupa unajmljeni Agent 47, da sprovede svoju tihu i brutalnu pravdu. Po pitanju težine, u pitanju je možda i najlakša misija do sada. Ali po pitanju mogućnosti, verovatno je najraznovrsnija. Bangkok i luksuzni hotel, lokacija su najsljednija onoj u Parizu, barem što se igračkog dizajna tiče, ali nudi više tajni i zahteva veće baratanje odećom za prerašavanje nego što to čini prva epizoda. Ovde ćete već znatno više žonglirati različitim odelima, kako se

budete kretali kroz spratove hotela. Iako neobavezno, s obzirom na lakoću kojom glavnu metu možete smaknuti, ova epizoda ponovo otvara mogućnosti za zaista širok dijapazon pristupa igranju. Sigurno ćete mnoge varijante isprobati, pre nego što konačno pustite kontroler iz ruku.

Ako bismo uporedili ovu sa prethodnim epizodama, mogli bismo reći da je na nivou zanimljivosti Sapience ali sličnija Pariškom

ili nivou u Marakešu, s tim da su putanje kojima ćete se kretati još kompleksnije i zabavnije. Ova epizoda ne samo da svojim dizajnom osvaja igrača vizuelno, već tim istim dizajnom nudi mnoga zabavna rešenja za prelaženje. Vrlo je ohrabrujuće videti da nove epizode poslednjeg izdanja Hitman serijala ne jenjavaju po pitanju kvaliteta, već ga održavaju a nekad i podižu.

Nema sumnje da ako ste odigrali prve tri epizode i ovu ćete dočekati s nestrpljenjem. Bangkok nudi još više mogućnosti i razloga da biste nastavili sa igranjem ovog prilično kvalitetnog, iako epizodičnog izdanja legendarnog plaćenog ubice. Iako možete naići na kakav tehnički propust, biće vam evidentno da ovaj Hitman obećava još kvalitetnije preostale epizode. Nas svakako interesuje šta će novo doneti naredna epizoda, a do tada... Ako ne možeš pobediti neprijatelja

muzičara... Pridruži mu se. Kao Agent 47, legendarni gospodar ritma za bubnjevima. Ne, ozbiljno, ne propustite da odsvirate nešto na bubnjevima i podignete ceo Tajland na noge. E to se zovu inovacije, ha!

#### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

- OS: Windows 7
- CPU: Intel i7 3.4GHz / AMD FX-8350 4GHz
- GPU: GeForce GTX 770 / Radeon R9 290
- RAM: 8GB
- HDD: 50GB



IGRU USTUPIO COMPUTERLAND

PLATFORMA:  
PC, PS4, XONE

IZDAVAČ:  
Square Enix

CENA:  
8€

RAZVOJNI TIM:  
IO Interactive

TESTIRANO NA:  
PS4

## OCENA

# 7.5

- ✓ Verovatno najlepša epizoda do sad
- ✓ Više mogućnosti nego ikad
- ✗ Slaba motivacija kroz priču
- ✗ Možda ipak previše lako





Autor: Vladimir Pantelić

REVIEW

# Inside

## DUHOVNI NASTAVAK NAJBOLJE INDIE IGRE 2010.

Zvuči prosto neverovatno, ali prošlo je 6 godina od izlaska jedne od igara koja je već sada uspela da uđe u stranice novije gejmerske istorije i ostala upamćena kao jedna od najvećih i najkvalitetnijih iznenađenja koje su stigle na naše računare i konzole. Naravno, pričamo o Limbu, autorskom prvencu danske kompanije Playdead, koja se pratkično preko noći proslavila sa samo jednom, ali veoma vrednom igrom. Limbo je odisao atmosferičnim i

unikatnim dizajnom, pa čak i sada posle dosta vremena, kada se rešite ponovo da ga odrigate, deluje toliko sveže, glatko i ispolirano, i prosto je pravo zadovoljstvo opet (ili možda i po prvi put) prolaziti kroz taj crno beli svet išaran sa milion nijansi sive (ne samo 50).

Da ne bi ostali zapamćeni kao one hit wonder, Danci su poslednjih godina vredno radili i u celom tom procesu nisu odustali od žanra koji ih je i proslavio.

Činjenica je da poslednjih godina kvalitetni logički platofomeri i nisu nešto preterano zastupljeni na našim ekranima, tako da je novo čedo Playdead-ovaca dočekano sa ogromnim uzbuđenjem i velikim iščekivanjima. Svi unapred znamo da je u pitanju nesumnjivo dobar naslov – ali pitanje koje se nameće je – da li može da postane deo istorije i možda čak i nadmaši svog starijeg brata? Dame i gospodo, pred nama je Inside.

Hajde da počnemo od onih očiglednih stvari. Inside je 2D (tj. 2.5D) logički platformer. Njegova sličnost sa duhovnim prethodnikom je prisutna u ogromnoj meri. Počev od stila izvođenja, preko zagonetki slične

konstrukcije, identične kontrolne šeme, nivoa brutalnosti, pa sve do glavnog protagoniste, koji je i u ovom slučaju dečak, koji deluje kao da je u potrazi za nečim. Igra otvara svoju avatnuru bez reči teksta ili nekog detaljnijeg objašnjenja. Iako smo kod Limba imali sličan slučaj, developeri su nas u toj igri bar počastili sa tagline-om iz koga smo shvatili da smo ušli u limbo u potrazi za sestrom. Ovde nema čak ni toga. Sve informacije o svetu koje budete pokupili, biće isključivo vezane za vašu moć percepcije i pažnje sa kojom budete igrali igru. Ali Danci ne bi pokupili svu slavu koju jesu pokupili – da je to neka negativna stavka. Moć da se ispriča jedna priča, bez ijedne pisane reči ili audio zapisa kojima bi dodatno objasnili svet, je upravo

**“VEOMA ČUDAN SVET KOJI IZGLEDA KAO NEŠTO ŠTO JE PROIZAŠLO IZ ORVELOVE 1984.”**



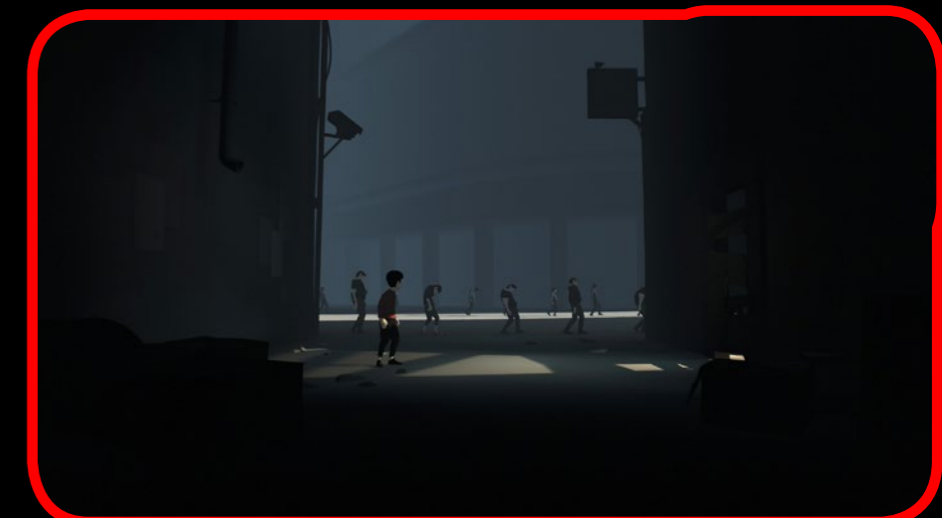
**“NEĆETE MORATI DUGO DA SE ZADRŽAVATE NA NEKOM EKRANU LUPAJUĆI U GLAVU ŠTA DALJE”**

to što izdvaja Playdead i stavlja ga iznad konkurencije.

Dakle, uposlite svoje oči i uši, i bićete instant uvućeni u jedan veoma čudan svet koji na početku izgleda kao nešto što je proizašlo iz Orvelove 1984-e. Ono što ćete shvatiti na prvu loptu je to da ste u koži dečaka koji beži od nekoga ili nečega. Na svom putu će morati da rešava zagonetke koje se apsolutno uklapaju u taj svet, i praktično nikada neće delovati da je neka zagonetka postavljena u svet tek reda radi, već će većinom izgledati kao logičan nastavak i potreban postupak da biste napredovali dalje kroz igru. Ne uvek, ali eto, u većini slučajeva. Njihova težina može biti predmet diskusije, jer je Playdead zamislilo da igra ima dobar „flow“, što bi značilo da se u većini slučajeva nećete previše mučiti oko toga gde dalje i šta dalje. Odgovori će vam biti uglavnom na dohvata ruke i nećete morati dugo da se zadržavate na nekom ekranu lupajući glavom.

Iz svega toga proizilazi da je Inside veoma kratko iskustvo. Opet, to nije negativna stvar sama po sebi, ali pošto mnogi igrači vole da za svoj uloženi novac dobiju dosta igrivog materijala, moramo da napomenemo i to. Ako ste neko ko voli da u igrama ostavi desetine sati i da istražuje svet u sledećih par nedelja, Inside vam neće pružiti to zadovoljstvo. Cena od 20 evra jeste tri puta manja nego ona vezana za AAA naslove, ali pošto igra traje svega 3-4 sata, pre kupovine razmislite i o toj stavci i o tome šta ustvari očekujete od neke igre.

Ono gde Inside stvarno blista je njegova vizuelna prezentacija. Grafički bogatija nego svoj prethodnik, igra se sa lakoćom poigrava sa prelamanjem senki, refleksijama vode ili celom fizikom sveta. Skoro svaki ekran koji budete videli imaće u sebi kvaliteta da od njega napravite dobar screenshot. Treba dodati ipak da neke stvari mogu delovati repetitivno,



“IGRA STVARNO BLISTA KADA JE U PITANJU NJENA VIZUELNA PREZENTACIJA”



tako da nemojte da se iznenadite da kad vas posle hala sa ogromnim postrojenjima dočeka još jedna slična takva. Svakako bi malo veća raznovrsnost okoline bila u boljoj službi naracije same priče.

Kako budete napredovali kroz igru, neke stvari će vam postajati jasnije, a pošto nema nekog objašnjenja za mesto u kome se nalazite, nećete imati drugog izbora, nego da sami kreirate scenarije šta se to ustvari dogodilo sa svetom, ko je zapravo dečak koga vi vodite, i na kraju krajeva, kuda on ide i šta je njegov cilj. Tu dolazimo do još jedne diskutabilne stavke, a to je priča koju

Inside želi da vam ispriča. Pošto je prosto nemoguće bez nekih većih spoilera objasniti šta se dešava, reći ćemo samo da vam se može desiti da ostanete kratkih rukava kada budete shvatili da je „to“ ustvari

kraj. Naravno, Playdead je na tu kartu igrao i u prethodnoj igri, ali pošto ovde i svet i priča deluju opipljivije, oduševljenje ili razočaranje biće na većem nivou. Opet, sve zavisi od toga kako doživljavate gaming sam po sebi i koliko puta ste prošli i videli neke stvari kroz druge video igre. Kako god da okrenete, sa sigurnošću možemo da vam tvrdimo da nećete ostati ravnodušni kada budete videli ending credits.

Na kraju ostaje da kažemo da je Inside jedna stvarno zanimljiva, prelepa, turbna, atmosferična igra. Sve ostalo ćete morati da saznate sami. Od nas svakako dobija preporuke kao jedna od retkih kvalitetnih logičkih platformi u kojoj ćete sigurno uživati u skoro svakom pogledu. Krajnju ocenu i konačnu presudu bi ipak trebalo da donese sam igrač koji i doživljava to putovanje, te ostaje na vama da na kraju zaključite da li je Inside stvarno uspeo da nadmaši svog velikog brata, bilo po pitanju atmosfere, zagonetki ili priče, a pogotovo emocije koju igra treba da izazove u vama. Zašto emocije? Zato što sva prava umetnička dela izazivaju emociju u nama. Pitanje je samo – da li je Inside stvarno umetnost u svetu igara? Vreme će reći.

“SVE INFORMACIJE O SVETU KOJE BUDETE POKUPILI BIĆE ISKLJUČIVO VEZANE ZA VAŠU MOĆ PERCEPCIJE”

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**

**OS:** Windows 8 64-bit  
**CPU:** Intel i7 920 2.7 GHz ili AMD Phenom II 945 3.0 GHz  
**RAM:** 8GB  
**GPU:** GeForce GTX 660 ili Radeon R9 270  
**HDD:** 3GB



IGRU USTUPIO  
PLAYDEAD

**PLATFORMA:**  
PC, XONE, PS4

**IZDAVAČ:**  
Playdead

**CENA:**  
20€

**RAZVOJNI TIM:**  
Playdead

**TESTIRANO NA:**  
PC

**OCENA 8.5**

- ✓ Flow igre je skoro pa savršen
- ✓ Fantastična atmosfera sveta i audio vizuelni raj za oči
- ✗ Prilično lake zagonetke
- ✗ Neke deonice umeju da budu vizuelno repetitivne



www.unchartedthegame.com



# UNCHARTED 4

*A Thief's End*



**SVAKA POTRAGA ZA BLAGOM  
IMA SVOJU CENU**

Prisiljen da živi život koji je želeo da ostavi za sobom, Nathan Drake mora da odluči šta je spreman da žrtvuje kako bi sačuvala one koje voli

**U PRODAJI OD 10. MAJA**





Autor: Petar Vojinović

REVIEW

# Mirror's Edge Catalyst

Zamislite sledeću situaciju: na nagovor dobrog prijatelja otišli ste na večeru u novootvoreni restoran, udobno se smestili, poručili specijalitet kuće, konobar se pojavio, spremio sto, poželeo prijatan obrok i ostavio da uživajte. Nakon prvog zalogaja shvatili ste kakvo kulinarsko remek-delo je pred vama, svaki zalogaj bio je prava rapsodija ukusa i mirisa, ovo je definitivno mesto koje ćete preporučiti mnogim

prijateljima i restoran koji će vam ostati u lepom sećanju.

Nekoliko godina (ok, sedam godina kasnije) prilikom jedne romantične šetnje sa vašom dragom osobom, naleteli ste na jedan restoran, svratili na večeru, dok ste listali šta se nudi na

meniju, uočili ste isto ono jelo koje ste nekada davno probali, blaženi osmeh razvukao se preko vašeg lica, veselo poručujete porciju za sebe i nestrpljivo čekate. Kada je jelo stiglo, prvo što uočavate je bogata dekoracija i prelep vizuelni ugođaj, dok vam voda kreće na usta, prinosite zalogaj...

Tog trenutka shvatate da je obrok prethodno bio zamrznut, potom odmrznut, na brzinu podgrejan i bačen vama na tanjir. Otprilike je ovakav osećaj dok budete igrali Catalyst. Umesto hvalospeva i recenzije koja će dizati u nebesa novi nastavak, sada već legendarne prve igre, primorani smo da na prste jedne ruke nabrajamo šta valja.

Mnogo je godina prošlo od izlaska prve igre, mnogo se i premišljalo prilikom stvaranja nastavka, da li se nadovezati na prvu igru, da li praviti novu priču, na kraju rešeno je da novi ME bude neka vrsta prednastavka prvoj igri, gde ćemo se pozabaviti prošlošću glavne protagonistkinje Faith i kako je ona postala ono što jeste - Trkač.

Iako je, možda, za narednu igru bilo dovoljno ispeglati i utegnuti ionako savršeni parkur i platformski deo igre, poraditi na nekim sitnicama i malo više



pažnje posvetiti samoj priči koja prati igru, veselo društvanje iz EA/DICE ekipe smatralo je da treba poraditi na još koječemu pa možemo lagano analizirati koliko su uspešno ostvarili svoje namere.

Najveća novina, u odnosu na prvi ME, jeste uvođenje otvorenog sveta. Da, Catalyst je zamišljen kao open world/sandbox naslov. Pored toga što je najveća novina, to je ujedno i prvi ogroman minus koji više šteti nego što koristi igri. Koncept otvorenog sveta itekako je složena stvar, nije dovoljno samo napraviti mapu od nekoliko hiljada hektara i diviti se njenoj veličini, potrebno je istu opskrbiti kvalitetnim sadržajem koji će držati pažnju igraču i koji će u pravom smislu te reči obogatiti svet igre i produbiti ga. To u Catalystu nije slučaj. Sporedne misije, bilo koje da su, pate od sindroma "ako si video jednu, video si ih sve" i iako u donjem delu ekrana, s vremena na vreme, stoji poruka da njihovim izvršavanjem igrač dobija uvid u život stanovnika Staklenog grada, to naprosto nije baš najpreciznije objašnjenje. Da, saznaćete neke tričarije iz odnosa dvoje ljudi, ali je

to za samu igru bitno kao i činjenica da je Jamusukro glavni grad Obale Slonovače. Jednostavno, na početku ćete sve probati, ali prva dostava paketa biće apsolutno ista kao i 56. ili 87. Osim malo drugačije putanje i vremenskog ograničenja sve se svodi na isto - otrči od tačke A do tačke B, predaj šta imaš, pokupi iskustvene poene i tako u krug. Takođe, širom mape raštrkani su čipovi i datoteke koje možete skupljati, audio snimci, raznorazna dokumenta i metagrid žuti balončići, ali i dalje ostaje isto pitanje - osim dodatnog iskustva, ne vidi se neka preterana potreba za skupljanjem i kompletiranjem setova ovih đakonija.

Još jedan u moru problema koje ima otvoreni svet u Catalystu je osećaj praznoće grada, naime, 80% vremena provešćete na krovovima, gde ćete možda sresti nekoliko desetina ljudi, sa kojima nikakav vid interakcije nije moguć, osim ako nemaju neki zadatak za vas (najčešće je to dostava lomljivog paketa), a ostatak čine neprijateljske KSec jedinice od kojih ćete ili bežati ili se boriti sa njima. Kada

“JOŠ JEDAN U MORU PROBLEMA KOJE IMA OTVORENI SVET U CATALYSTU JE OSEĆAJ PRAZNOĆE GRADA”



“NAJVEĆA NOVINA, U ODNOSU NA PRVI ME, JESTE UVOĐENJE OTVORENOG SVETA”





**“ME JE ZASLUŽIO DALEKO VIŠE OD PROSEKA.”**



na sve ovo dodamo sitnicu da je zarad što tečnijeg i atraktivnijeg platformisanja i parkura bilo neophodno uvesti takozvani “Runner’s vison” (moguće isključiti u svakom trenutku) koji će vas usmeravati kuda da idete (nažalost, u početku je to jedini način koji možete koristiti za snalaženje u prostoru) postavlja se logično pitanje zašto se nije odustalo od ovoga.

Ono što ME radi dobro, pardon, ne dobro, nego fantastično, to je parkour. Sve funkcioniše besprekorno. Osećaj prilikom trčanja, skakanja, penjanja, zaista je sve odrađeno bez mane. Kada Faith veže nekoliko uspešnih akcija ulazi u fokus i postaje brža i agilnija što je osećaj kome nema ravnog. Usput, Faith je dobila još nekoliko komada nove opreme pa će moći da izvodi još gomilu novih poteza i onda kretanje mapom dobija novu dimenziju i sve postaje još atraktivnije i brže. Treba napomenuti da se oprema i neki od poteza uče tokom igre, postoji neki rudimentarni skill tree, međutim to neće predstavljati preveliki problem, jer igrač ne kreće od nultog nivoa, već ima pozamašan deo perkova otključan, a i levelovanje je poprilično brzo i lagano.

Stižemo i do sledećeg stavke u gameplay-u, a to je borba. U Catalystu je, recimo, podnošljiva, ali ponekad nezgrapna, sa lošom kamerom, što može biti veoma frustrirajuće. Moraćete da se pomučite da nanišanište pravu metu, kao i da se okrećete da biste videli šta protivnici rade. Kako Faith može zadati jače udarce dok se kreće, veoma često ćete biti svedoci opšteg haosa na ekranu, jer ćete se truditi da se zaletite, odskočite i udarite

jednog lika, a onda ponoviti taj proces dok ih ne svedete na lako savladiv broj. Na svu sreću, borbe su u većini slučajeva opcione te možete samo protrčati i ostaviti u prašini neprijatelje.

Što se priče tiče, ona nije ništa bolja, ali ni mnogo gora od one u prvoj igri, generična, nezanimljiva, sa lako predvidivim obrtom i raspletom, prepuna nezanimljivih likova, začinjena prosečnom glasovnom glumom, uklapa se u opšti prosek kojem Catalyst pripada.

Na kraju, šta je EA/DICE zapravo hteo ili želeo sa ovom igrom, kome je ona namenjena, da li je ovakva kakva jeste uopšte morala ugledati svetlost dana? Catalyst je još jedan dokaz da veće ne znači uvek i bolje, da postoje igre kojima otvoreni svet više smeta nego što pomaže, da se treba držati proverenih stvari i nešto što valja treba usavršiti, da se treba pozabaviti kvalitetom, a ne kvantitetom.

Na kraju, konačna ocena je možda i prestroga, možda je mogla biti pola ili ceo podeok viša, ali ako neka igra u imenu nosi Mirror’s Edge, onda mora snositi i

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**  
**OS:** Windows 10 64-bit  
**CPU:** Intel core i7 3.4 GHz / AMD FX-8350 4.0 GHz  
**GPU:** GeForce GTX 970 / Radeon R9 280x  
**RAM:** 16GB  
**HDD:** 25GB



**PLATFORMA:** PC, PS4, XONE  
**RAZVOJNI TIM:** DICE  
**IZDAVAČ:** Electronic Arts  
**TESTIRANO NA:** PS4  
**CENA:** 60€

**OCENA 6.5**

- ✓ Fenomenalan parkur
- ✗ Open world
- ✗ Nezgrapna borba
- ✗ Nezanimljiva priča

**“SPOREDNE MISIJE, BILO KOJE DA SU, PATE OD SINDROMA “AKO SI VIDEO JEDNU, VIDEO SI IH SVE””**

**KONZOLA.RS**

XBOX 360 | Wii | DS | PSP | PS2 | PS3

# RAZBIJAMO VAŠE KONZOLE



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



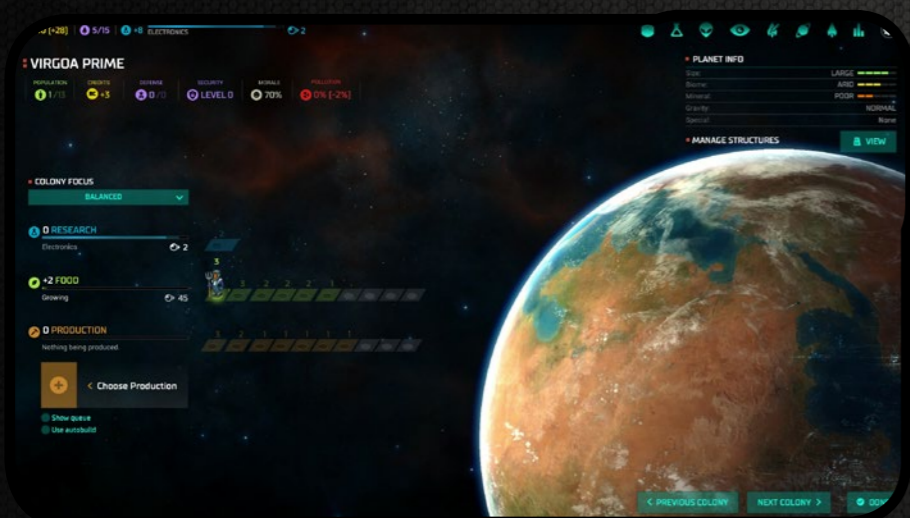


Autor: Miloš Hetlerović

REVIEW

# Master of Orion

## Postanite vladar galaksije!



Konačno se pred nama nalazi finalna verzija Master of Orion – reboota legendarne 4X strategije još iz 90ih godina prošlog veka. Iako smo već pisali o njoj iz Early Access faze u međuvremenu se dosta toga i promenilo i doradilo i dodalo novih opcija pa je red da se pozabavimo i finalnom verzijom i damo sud o njoj.

Kada je pre nekoliko godina Wargaming preuzeo Master of Orion licencu od Atarija mnogi su se brinuli šta će se desiti s igrom, da li će se neko u pohodu za što više profita oglušiti o želje vernih obožavalaca. Međutim kako smo saznali direktno u razgovoru sa prvim čovekom Wargaminga – Viktorom Kišljićem i on sam je veliki obožavalac ove franšize i baš zato su hteli da poslušaju šta

igrači imaju da kažu o tome. A igrači su jednoglasno želeli novi i moderniji Master of Orion, ali su takođe bili i vrlo izričiti u tome da se ništa puno ne menja i da se ne ide u neku komercijalizaciju proizvoda putem mikrotransakcija ili sličnih stvari po kojima je zaista Wargaming i poznat u drugim igrama. I zaista vlasnici licence su u potpunosti poslušali želje zajednice, poverili rad na igri argentinskom NGD Studios timu i izdali je pod WG Labs brendom koji će u budućnosti i služiti da podržava manje, indie timove. Naravno igra je produkcijski na zavidnom nivou, angažovani su vodeći svetski glumci da rade voice-over za različite karaktere u igri, među kojima je svakako najpoznatiji Mark Hamil odnosno Luk Skajvoker iz Ratova Zvezda.



“U ODNOSU NA EARLY ACCESS BROJ RASA SE POVEĆAO NA 10”



Master of Orion je u potpunosti zadržao svoj osnovni koncept potezne 4X (EXplore, EXpand, EXploit and EXterminate) strategije. U početku istražujete planete i sisteme oko svoje, zatim ih kolonizujete odgovarajućim brodovima, sa njih sakupljate resurse i gradite svoje carstvo a na kraju se borite za prevlast sa drugim rasama koje takođe obitavaju u istoj Galaksiji. U odnosu na Early Access se broj rasa povećao na 10, odnosno na celih 11 ukoliko računamo i posebnu rasu militantnih ljudi koja se dobija samo u okviru Collector's edition paketa (oni koji su bili u Early Access je imaju u startu, kao i interesantne pikselizovane brodove za retro izgled i originalne tri Master of Orion igre). Na početku same igre birate svoju rasu a

sve se osim po fizičkom izgledu razlikuju i po karakteristikama – neke su bolje za tehnologiju, neke za populaciju, neke su bolji ratnici, neke se lakše prilagođavaju teškim uslovima na planetama. Možete čak izabrati i da kreirate sami svoju rasu koja će vizuelno biti bazirana na nekom od postojećih modela, ali na osnovu određenog broja poena za bonuse kojima raspolazete u startu možete napraviti potpuno jedinstvenu kombinaciju. Zatim birate broj protivnika i njihove rase, težinu, slučajne događaje i veličinu galaksije (može imati i preko 100 solarnih sistema), a zanimljiva nova opcija je i da možete odabrati da počnete bez tehnologije warp pogona. To u praksi znači da ćete na početku biti potpuno ograničeni samo na svoj solarni sistem dok ne istražite

“UVEDENI SU I ŠPIJUNI PA VAM ONI MOGU POKRASI TEHNOLOGIJU, UNIŠTITI ZGRADU I SLIČNO”

warp pogon koji vam je neophodan za putovanje između sistema.

Na početku kontrolirate samo jednu planetu na kojoj možete upravljati gradnjom novih građevina ili svemirskih brodova koji služe, između ostalog, i da kolonizuju druge planete. Svakak kolonija se sastoji od radnika koji proizvode hranu (što je više hrane više će rasti populacija), radnika koji proizvode građevine i brodove i istraživača koji istražuju nove tehnologije. Malo je čudno što sve rase imaju potpuno iste građevine, što za neke i nije problem, ali recimo je teško shvatiti šta će rasi koja ima samo robote sa veštačkom inteligencijom recimo farme za proizvodnju hrane da bi uvećavala populaciju?

Samo tehnološko stablo je značajno usložnjeno od prve verzije i sada ima preko 75 novih tehnologija. Takođe nam se sviđa što sada možete neke nove tehnologije da prenesete na već postojeću flotu brodova, odnosno ne morate da ih uništavate da biste dobili modernije i tako gubite vreme. Deo istraživanja svemira je jako zabavan i otkrićete mnogo različitih tipova planeta, kako po veličini, tako i po klimatskim uslovima ali i po bogatstvu minerala pa treba dobro paziti koje ćete kolonizovati. Tu su i različiti asteroidi ili druge anomalije koje možete koristiti na više načina, ali i mogućnost da u bespuću svemira izgradite odbrambene baze ili prislusne stanice. Uvedene su i neke novine kao što je crvotočina (wormhole) koji vas vodi s jedne strane galaksije na drugu ili slučajni događaji kao što je supernova koja može razneti ceo sistem ili bolest koja može napasti vaše koloniste. O svemu ovome vas izveštavaju roboti iz GNN – Galactic News Network koji se povremeno javljaju, ali ponekad mogu biti previše opširni pa vam brzo dosade.

Kada ste uspostavili sistem funkcionisanja u svojim kolonijama istraživanjem dolazite do drugih rasa i s njima možete graditi različite diplomatske odnose, ovaj deo je sada znatno usložnjen. Ima više opcija kako možete saradivati, deliti tehnologije,

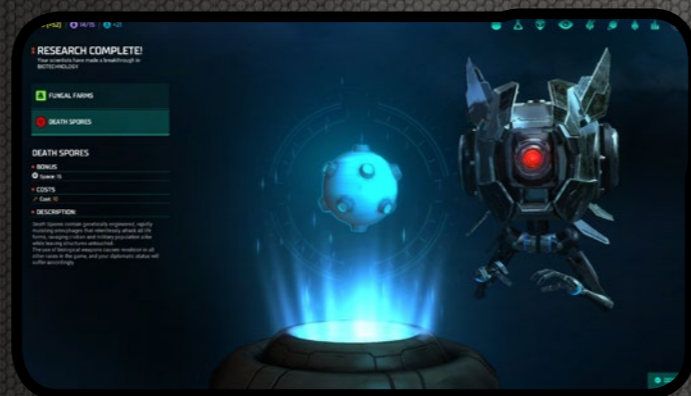
**“MULTIPLAYER PARTIJE TRAJU I PO NEKOLIKO SATI!”**

resurse, novac, sklapati saveze ili postati čak izabrani vladar cele galaksije. Naravno jedan od najzabavnijih načina delovanja je i ratovanje sa njima a borbe možete prepustiti samom računaru koji vam pre svake i da predviđanje ishoda ili uzeti stvari u svoje ruke. Ako se odlučite da lično vodite borbu imaćete pred sobom pregled sličan onome kao u real time strategijama i tu možete svojim brodovima i stanicama zadavati različita naređenja, usporavati ili ubrzavati borbu. Malo nam se nije sviđalo čudno upravljanje brodovima pa kad im kažete da napadnu protivnički brod oni zapravo napadaju celu grupaciju i nekako uvek najmanje pogađaju onog koga bi najbrže uništili što može biti malo frustrirajuće, još malo više direktne kontrole ne bi bilo na odmet. Takođe kada napadate protivničku planetu možete je bombardovati iz vazduha ili slati marince da je zauzmu, kada je bombardujete možete ubiti sve stanovnike i onda ponovo kolonizovati planetu a kada napadate marincima onda možete dobiti već oformljenu koloniju ali imajte u vidu da ćete malo teže da ih naterete da budu srećni. Uvedeni su i špijuni pa vam oni mogu pokrasti tehnologiju, uništiti zgradu i slično, ali isto to možete i vi uraditi protivnicima.

Na kraju možete pobediti u igri na više načina – najvećom ekspanzijom carstva, vojnom pobedom nad svim konkurentima, tehnološkom pobedom ili pobedom nad mitskim bićem Gospodarem Orionom koji se nalazi u istoimenom sistemu a koga je doduše jako teško savladati.

Igra ima i multiplayer opciju i možete igrati sa poznanicima ili sa random ljudima koje vam igra nađe na serveru. Ipak, s obzirom da partije traju i po više sati bolje je igrati s ljudima koje poznajete a koji neće odustati u sred partije, koje ćete minutima morati da čekate da odigraju svoj potez ili tako nešto s obzirom da je utrošak vremena znatan.

Zvuk u igri je jako dobar, glasovi protagonista su zaista na izvanrednom nivou a grafika i više nego solidna ali opet ne previše zahtevna, tako da je igra sasvim lepo zaokružena sa tehničke strane.



Master of Orion donosi upravo ono što se od njega i očekivalo – modernu verziju dobro poznate igre koju smo voleli i koju je sada još lepše igrati, što je nekako i dobro i loše u isto vreme. U međuvremenu su se pojavile i neke kompleksnije igre sa sličnom svemirskom tematikom, ali Master of Orion nekako nudi dobar balans između lakoće razumevanja i dubine opcija koje vam igra pruža.

#### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

**OS:** Windows 7  
**CPU:** Intel i5 2.8GHz / AMD Athlon X4 3.0GHz  
**GPU:** NVidia 560 / ATI 5870  
**RAM:** 4GB  
**HDD:** 15 GB



IGRU USTUPIO  
WG LABS

**PLATFORMA:**  
PC  
**IZDAVAČ:**  
WG Labs  
**CENA:** 28 €

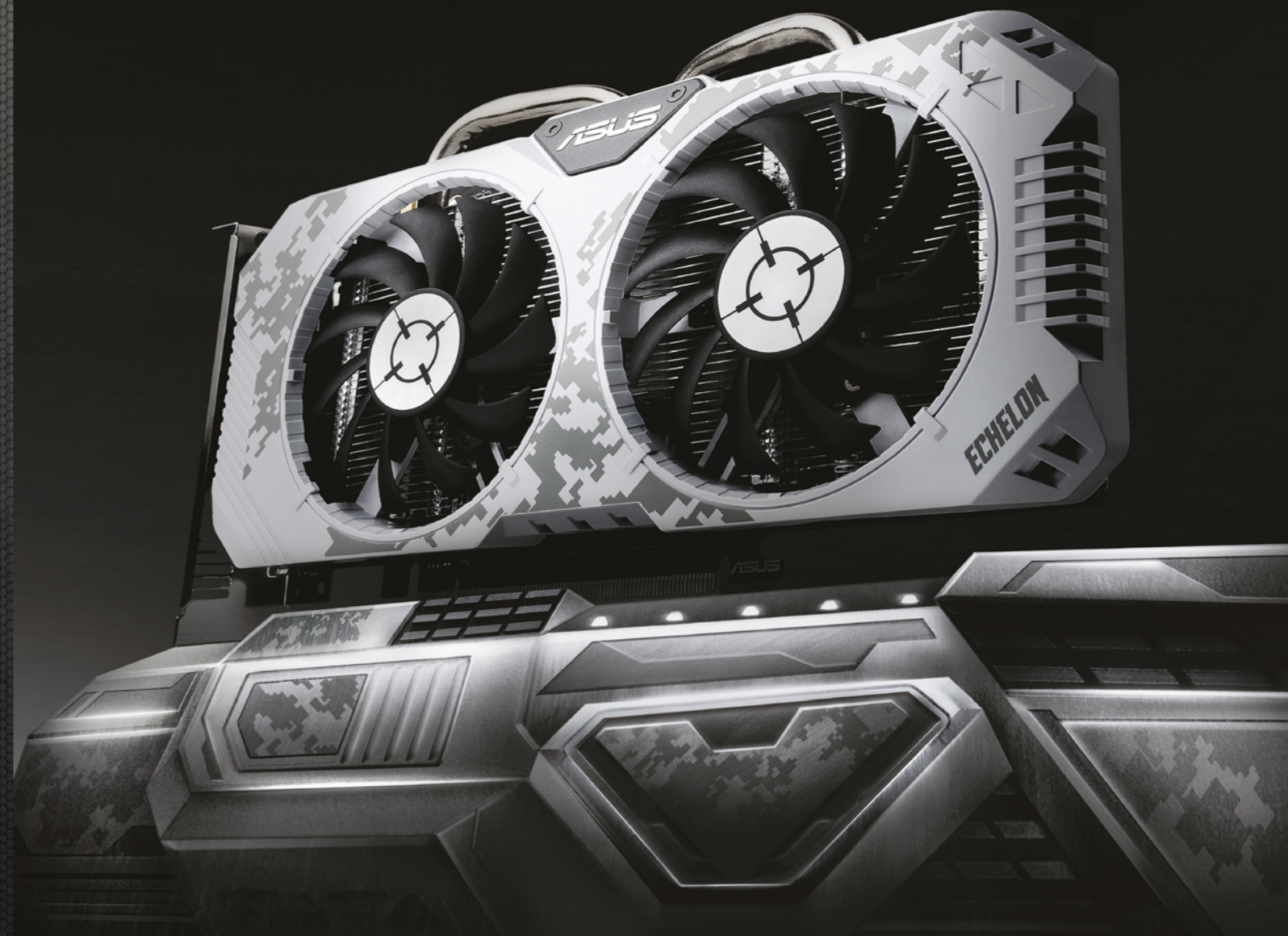
**RAZVOJNI TIM:**  
NGD Studios  
**TESTIRANO NA:**  
PC

OCENA

7.5

- ✓ Odlično prenet utisak originalnog naslova
- ✓ Super svemirska 4X zabava
- ✓ Tehnički jako dobro urađena a ne previše zahtevna
- ✗ Neke od cut scena umeju da malo zamaraju
- ✗ Multiplayer može da frustrira ako dobijete neodgovornog protivnika

**ASUS**<sup>®</sup>  
IN SEARCH OF INCREDIBLE



## ECHELON GEFORCE<sup>®</sup> GTX 950 GEJMERSKA GRAFIČKA KARTA VOJNO IZDRŽLJIVA. SPREMNA ZA BORBU.

### DVOSTRUKI VENTILATORI

4X Duži životni vek

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

### AUTO-EXTREME TEHNOLOGIJA SA TUF KOMPONENTAMA

Vojna pouzdanost za teške zadatke

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

### SERVER-GRADE TESTOVI

Sistematski testirana stabilnost

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

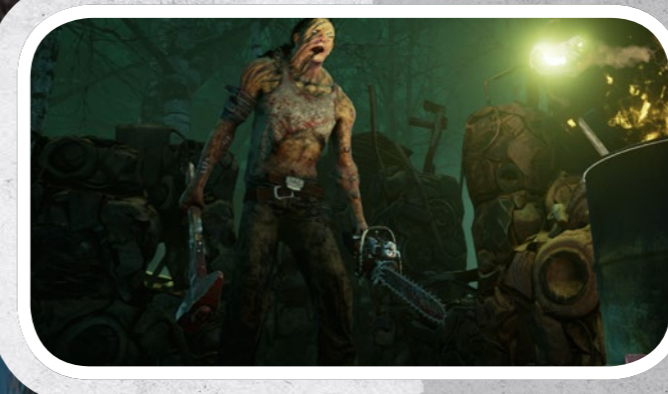


Autor: Bojan Petrović

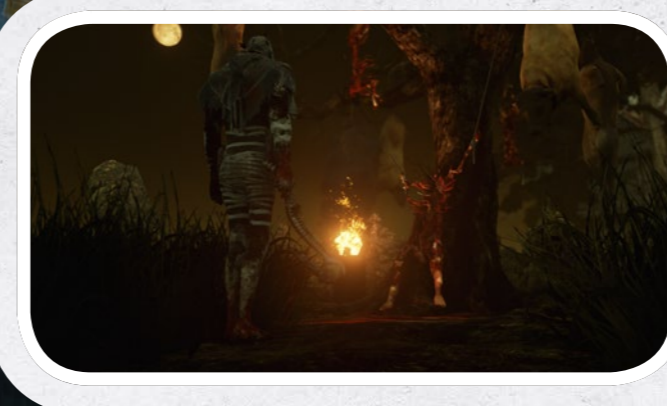
REVIEW

“ORIGINALNI KONCEPT NA KOJI JE ŽANR ČEKAO”

“JEDAN UBICA PROTIV ČETIRI SURVIVORA”



sa ogromnom motornom testerom kao specijalnim oružjem. Ako su vam The Hills Have Eyes i Wrong Turn omiljeni horori, to je pravac kojim želite da idete. Poslednji je Wraith, stvorenje čija je najveća snaga nevidljivost. Tako da, od taktičara koji postavlja zamke, preko agresivnog ludaka sa motornom testerom, do stealth igrača - Behaviour Digital je pokušao



da pokrije sve mogućnosti kada je u pitanju jurcanje za ljudima.



godine, ali će biti drugačija od svega što se igrali svih ovih godina. Drugačija na dobar način. Ako ste ljubitelj horora, ako ste ljubitelj preživljavanja - svakako joj treba dati šansu.

# Dead by Daylight

## Preživite noć

Horor igre su decenijama bile veliki izvor inspiracije za mnoge programere igara. Osećaj bespomoćnosti i ne baš sjajnih šansi za preživljavanjem je bio lajtmotiv koji je vukao ceo žanr ka konstatnom boljitku. Oni koji su kao dosta mlađi igrali Alone in the Dark, ili možda Resident Evil, vrlo dobro znaju koliko je svaki njihov korak i potez morao da bude isplaniran da bi napredovali dalje. I vremenom - to se nije menjalo. Menjala se grafika, menjalo se izvođenje, menjao se setting, ali jedno pravilo je bilo jasno. Atmosfera je morala uvek da bude na nivou.

Ono što nije bilo oduvek najsajnije je bio AI. I dan danas postoje igre čija veštačka inteligencija nije na zavidnom nivou. Ali kada se pojavila Amnesia, sve je postalo jasno kao dan. Dovoljna je i jedna spodoba na mapi, da vas natera da budete u konstantom grču

i da vas žmrci prolaze od svakog zvuka koji čujete, a kamoli vidite.

A šta se dešava kada taj AI više nije AI? Kada ne možete da ga predvidite i da ga naučite, kada niste sigurni u njegov sledeći potez jer je svako od nas drugačiji. Kada znate da morate da pobegnute, a sa druge strane se takođe nalazi čovek koji isto tako razmišlja kao vi. I on baš vas traži. Horor je upravo dostigao novi nivo.

Dead by Daylight je asinhroni coop u kojem 4 igrača preuzimaju ulogu ljudi koji treba da prežive taj horor, a peti se stavlja u kožu ubice i nosi glavnu ulogu. Ulogu onoga ko će survivorima za to vreme unositi strah u kosti i lediti krv u žilama. Ko će izaći trijumfalno, a ko ostati zauvek na imanju...

Veliki deo utisaka, kao i detaljno opisan gameplay, ste imali prilike da pročitate u

našem opisu bete ove igre. Za one koji su to propustili (mada mogu uvek da pogledaju na našem sajtu), u jednoj rečenici možemo da kažemo da su u beti bili dostupni četiri survivor, jedan ubica i jedna mapa i bili ste ograničeni do 5. nivoa. Popravljanje generatora je ostao glavni način za survive da pobegnu sa imanja, mada postoji još jedna mogućnost ako ostanete sami sa ubicom, a to je šaht koji se otvara kada ostanete poslednji na mapi.

Inače, levelovanje je naravno sada otključano, sa 50. levelom kao maksimumom, a ponuda survivorova je ostala ista. 4 osobe, koje levelujete odvojeno i kojima vremenom otključavate (za svakog ponaosob) perkove i dodatke. Situacija se ne menja i ako igrate kao ubica. Naravno u pitanju je totalna druga mreža perkova i korisnih alatki, ali je princip isti. Razlika u odnosu na betu je što sada možete da birate između 3 „stvorova“ kojima ćete plašiti jadne survive.

Dok je ranije Trapper (inspirisan Džejsonom iz serijala Petak 13.) bio jedini izbor, sada se možete odlučiti i za Hillbilly-ja, deformisanog čoveka

Osnovnih mapa ima samo 3, pored imanja iz bete, sada je tu i kukurzno polje i groblje automobila, ali postoji nekoliko varijacija svake od njih, tako da to nije toliki problem, mada bi bilo svakako bolje da je količina „igrališta“ veća.

Glavna zamerka ovoj igri se upućuje na njenu nestabilnost. Iako je veoma igriva, postoje trenuci u kojima će njena nedovršenost vrištati na sav glas. Nekada će biti čak i ispadnje iz igre, a nekada i zamrzavanje loading screena, nemogućnost ulazanja u lobby kao i razni čudni grafički bagovi. Igra ne deluje ispolirano.

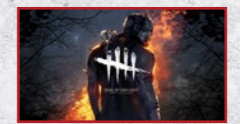
Ako dodate na to nemogućnost igranja sa prijateljima (osim u posebnom Kill your friends modu koji ne donosi nikakav napredak, tj. blood pointse koji predstavljaju XP u ovoj igri), stiče se utisak da je igra mogla neke stvari mnogo bolje da reši. Doduše, developeri jesu najavili coop mod u kome će prijatelji konačno moći zajedno u isti competitive lobby.

Kada se podvuče crta - da, igra ima mane, probleme i mogla je da bude urađena sa većom raznovrsnošću. Ali jezgro je odlično. Ideja je sjana. Ovo je stvarno nešto novo i sveže u horor žanru. Ovo defitnitvno neće biti najbolja igra koju ćete odigrati ove



**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**

OS:	Windows 7
CPU:	Intel i3 ili AMD FX-8300
GPU:	GeForce GTX 760 ili Radeon HD 8800
RAM:	8GB
HDD:	15GB



<b>PLATFORMA:</b>	PC	<b>RAZVOJNI TIM:</b>	Behaviour Digital
<b>IZDAVAČ:</b>	Starbreeze Studios	<b>TESTIRANO NA:</b>	PS4
<b>CENA:</b>	20€		

**OCENA 7.5**

- ✓ Direktna obračun sa ubicom nije moguć
- ✓ Odlična atmosfera i osećaj tenzije
- ✓ Originalni koncept na koji je žanr čekao
- ✗ Neki od bug-ova su ostali i posle bete
- ✗ Nemogućnost komunikacije između survive
- ✗ Trenutno, nema opcije za igranje sa prijateljima

“HOROR JE DOSTIGAO NOVI NIVO”



Autor: Bojan Jovanović

REVIEW

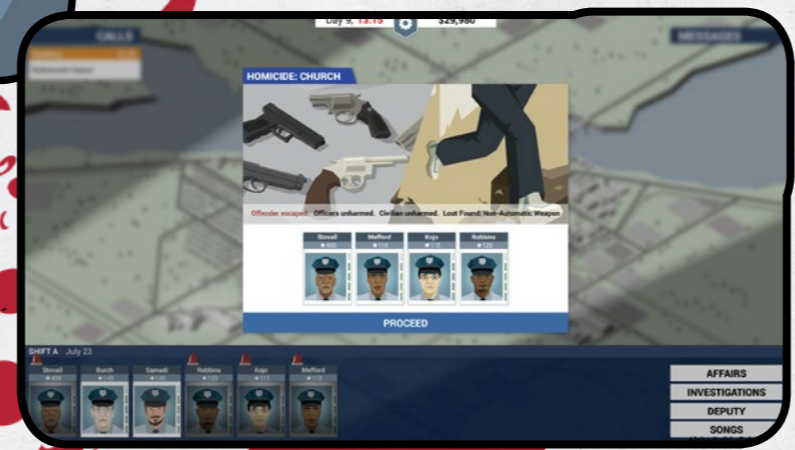


osnovu hitnosti ćete znati gde da šaljete najbolje policajce, a gde čitave trupe. Kasnije ćete rešavati komplikovanije slučajeve ili razbijati demonstracije specijalnim odredima. Pomenuli smo mafiju

Upravo ta surova linearnost uzroka i posledica, ali i njihova protivrečnost u određenim momentima prave kamen spoticanja igri. Tu je i problem lošeg balansa napretka tj. nagrada i kazni koje igra deli svakog dana. Ako niste izvršili pomenuto otpuštanje policajaca, grad će vam postepeno uskraćivati resurse i onda ćete, hteli ili ne hteli, morati da otpustate ljude jer jednostavno više nemate mesta u stanici. Loši potezi se jako teško ispravljaju i vrlo je moguće pasti u začarani krug iz koga je jedini izlaz restart čitave kampanje. Koja, da ponovimo, traje 180 dana. Ma sjajno.

Barem povremeno,

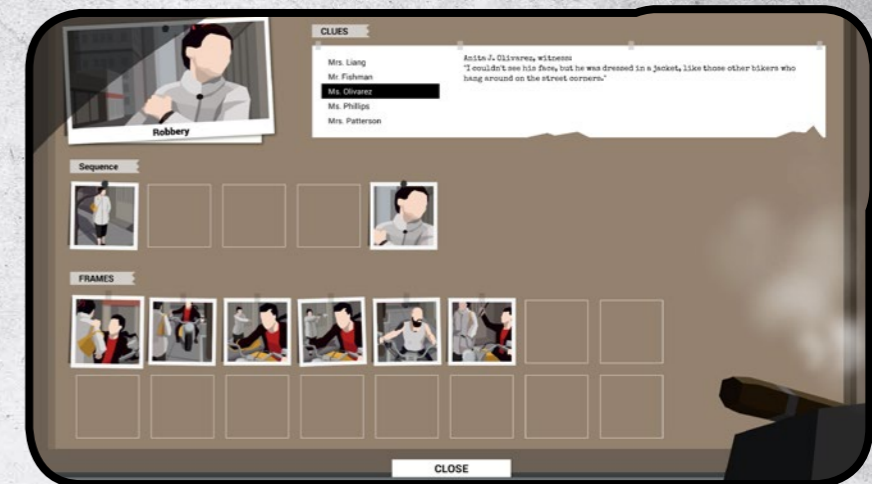
This is the police ostavlja utisak kao da zaista imate sve konce u rukama, posmatrajući kako mrak polako pada na maketu Freeburga dok u pozadini ide lagani džez. Prezentacija igre je minimalistička, ali izuzetno upečatljiva, bez bespotrebnog pretrpavanja interfejsa koje bi samo smetalo. Simpatičan detalj je otključavanje soundtracka kupovinom novih



– oni će vam biti jedan od razloga zbog kojih ćete malo brže puniti svoju štednu knjižicu, ako za uzvrat zažmurite na jedno oko i "zaboravite" da pošaljete odred na naznačenu lokaciju. Odnos sa njima i gradonačelnikom će se lagano razvijati svakog dana i pratićete isti kroz kratke sinematike, ali i dnevne novine koje Bojd ujutru prelistava uz kafu.

Moć koju vam igra naizgled daje nad policijom je samo privid i vrlo brzo ćete shvatiti da ako ne igrate kako vam "oni iznad" sviraju progres će postati praktično nemoguć. Već tokom prve nedelje ćete imati zadatak da otpustite sve policajce koji nisu belci, sa sumanutim razlogom da se gradonačelnik plaši nekakvog bunta naroda. Naravno, vi tu naredbu možete hladne glave izvršiti ali i ignorisati nakon čega će svaki sledeći dan skupština da vam svaljuje sve više bede na glavu jer ste neposlušni ker. Da li imate priliku da branite svoj stav? Apsolutno ne, štaviše Bojd ni u jednom trenutku neće menjati svoje ponašanje u međusekvencama koliko god da ste (ne) uspešni.

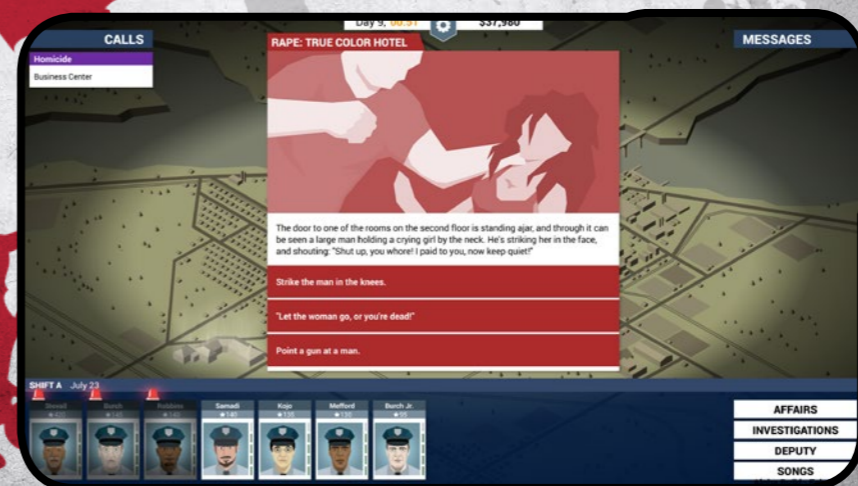
“DOBRA IDEJA SA TRAPAVOM REALIZACIJOM”



gramofonskih ploča iz kataloga. Odlična glumačka postava koju predvodi John St John (poznatiji kao glas Duke Nukema) briljira u brojnim sinematicima i želećete da ih što češće srećete.

This is the police je dobra ideja, trenutno sa trapavom realizacijom koja ima potencijal da bude više od toga. Preveliki pritisak koji se vrši na igrača da igra na tačno jedan naznačen način i jako veliki broj virtuelnih dana koje je potrebno pregrmeti sputavaju igru da bude "FTL sa policajcima". Biće igrača kojima će surovost izazova odgovarati, ali je za sada najbolje sačekati neizbežnu zakrpu koja će bolje balansirati igru.

“GLUMAČKU POSTAVU PREDVODI JOHN ST JOHN (DUKE NUKEM)”



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

- OS: Windows 10
- CPU: Intel/AMD Quadcore
- GPU: GeForce GTX 560 ili Radeon HD 5800
- RAM: 4GB
- HDD: 5GB



IGRU USTUPIO NORDIC GAMES

PLATFORMA: PC  
IZDAVAČ: Nordic Games  
CENA: 15€

RAZVOJNI TIM: Weappy Studio  
TESTIRANO NA: PC

OCENA 6.5

- ✓ Obrada kontroverznih tema
- ✓ Audio-vizuelna prezentacija
- ✓ Priča
- ✗ Nebalansirana težina
- ✗ Forsiranje jednog stila igranja

# THIS IS THE POLICE

## TANKA PLAVA LINIJA

Bojd je šef policije kome je ostalo svega pola godine do penzije. Ispijen i izmoren stresnim poslom, nakljukan bensedinima i koječime, alkoholičar, oličjenje je čoveka koji je za života video i uradio svašta, čoveka koga je sve pregazilo i ostaje mu samo da se klacka u svojoj stolici dok ne dobije šut kartu sa jedinog posla koji zna da radi. Rešen da kolotečinu posla naplati, odlučuje da preostalo vreme na poslu posveti poboljšanju visine svoje penzije. Pola

miliona za 180 dana, laka lova kada vam mafija čuva leđa.

This is the police vam daje priliku da se poigrate vlašću kao upravnik kompletnih policijskih, detektivskih i SWAT snaga fiktivnog grada Freeburg. Svakog od ravno 180 dana dolazićete uredno na posao, zasesti ispred minijature grada, odgovarati na pozive i raspoređivati snage reda i zakona. Slučajevi variraju od porodičnih svađa, preko sitnih krađa do obračuna bandi i na

“PRILIKA DA SE POIGRATE VLAŠĆU NAD FIKTIVNIM GRADOM”

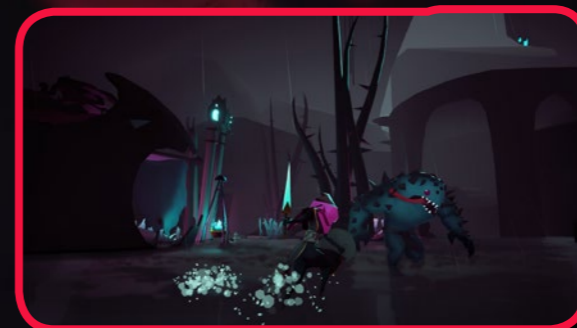


SABIRNI CENTAR...  
SAMO DOSADNIJE

# Necropolis



“MAŠI, MAŠI, UDRI,  
SECI, GREBI, MAŠI, MAŠI,  
POGINI. ISPOČETKA? NE  
BIH REKAO...”



intrigantni ali vremenom postaju očajno bleđi i repetitivni. Cela nauka u opremanju lika se krije u tome da uzmete oružje iz višeg “tier-a” i to je to. Zapravo apsolutno sve vezano za priču, grafiku, mehaniku ili sadržaj je krajnje osrednje u svakom pogledu. I svaki aspekt igre koji u početku može delovati jako zanimljivo, ubrzo će dosaditi i izgubiti poentu. Već posle nekoliko nivoa, nema sumnje da će svaki igrač početi da zaobilazi protivnike u stilu Dark Souls speedrunera i traži isključivo ulaz u narednu oblast, ne bi li sebi skratio muke iole ozbiljnijeg prelazanja. A za igru koja kao svoj glavni privlačni faktor ističe varijacije pri svakom ponovnom igranju, ovo je kobna greška.

Necropolis je igra koja ima svoje svetle momente, ali se ta svetlost jako brzo smanjuje i gasi. Što je više igrate, više ćete osećati kako se vrtite u krug iz kog samo želite da pobjegnute. Ovo je velika šteta, s obzirom da na prvi pogled igra deluje zaista obećavajuće. Drugim rečima, prvih nekoliko sati ćete verovatno i uživati u ovoj nespretno sklepanoj šklopociji. Ali već pri prvim znacima umora, uvidećete da je cena koju izdavači traže za ovo isprazno i repetitivno delo, više puta veća no što mu se sme oprostiti. Barem sada, pre nekog ozbiljnog, inekcijom uz adrenalin i serotonin ubrzanog dodatnog sadržaja.

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**

- OS:** Windows 7
- CPU:** Intel i3 3.1 GHz ili AMD A8 3870K
- GPU:** GeForce GTX 750ti / Radeon HD 7900
- RAM:** 8GB
- HDD:** 10GB



Nije lako poverovati, ali na ovom svetu zaista postoje ljudi koji su zavrili u privlačnost Souls igara i pomislili u sebi - hajde da uzmemo pobedonosni žanr i ogrnemo ga misterioznim vizuelnim stilom, nagovestimo dubinu i lepotu borbenog sistema i sve to začinimo

onim čuvenim generišućim nivoima koji svako ponovno igranje čini novim iskustvom i... Da ništa od toga ne uradimo kako treba! Ali ne, ozbiljno, kao da se nešto baš takvo odigralo pri stvaranju Necropolis-a, igre koja inspiraciju vuče direktno iz Souls igara i tu bukvalno prestaje sa daljim razvojem.

Kada Necropolis uporedimo sa njegovim uzorom koji ima izuzetno precizan borbeni sistem i komande koje igraču nameću odgovornost za svaki postupak, raznolike nivoe i protivnike i onu “baš taman” težinu prelazanja, lako je shvatiti koliko je ova igra zapravo plitka. Nakon što je prvi put zaigrate, možda pomislite - ovaj recept je dobro prenet. Ali ne zavaravajte se. Ne, umesto da vam ja tu opisujem kakva je ovo igra zapravo, bolje da nastavim da se služim tokom misli kreatora koji možda i nije 100% precizan ali je itekako uverljiv.

Dakle - Hajde da napravimo igru koja će delovati mračno ali dopadljivo tako što nećemo koristiti gotovo nikakve teksture. Tako je! Igrači će bez sumnje odmah pasti na ovaj pastelni stil jer će igra delovati umetnički, tu nema greške. Glavni lik neka bude zli brat blizanac protagonistice Journey-a i neka čilji što više može, da

igrači pomisle da mu se nešto odigrava u glavi i da ima poentu. Protivnici neka budu blentavi. Neka trčkaraju prema glavnom liku kao muve bez glave, to će ga prestraviti! I ne, nije bitno da svi imaju lepe animacije, u žaru borbe se to ne primeće. I igrač neka na raspolaganju ima gomile oružja, ali neka to bude samo tri različite vrste bez velike razlike, kao da je bitno... I čemu objašnjenja! To uvek smara. Najbolje bi bilo da oružja, priča, apsolutno sve bude objašnjeno kroz viceve. Tako je, hajde da svaki tekst u igri bude neka fora! Unajmićemo nekog forumaša, ljubitelja pop kulture da smišlja fore. Zašto da napitak ili oružje imaju objašnjenje kad mogu da imaju tekstualnu foricu da nasmeju igrača. I kad igrač pogine, kraj igre! Pa to je genijalno, to prosto moramo ubaciti u igru. Kada umre, jedva će čekati da proba sve ispočetka jer će sve biti drugačije. Jeste da će nivoi biti skroz isti ali će levo ovaj put biti desno i stepenice neće

biti na istom mestu i sve će biti promenjeno i niko tome neće moći da odoli. Jao, ponestaje mi dobrih ideja, pozovite mog trogodišnjeg nečaka, on će sigurno umeti dobro da osmisli poslednjeg boss-a, mali je genije!

Ne, ovde moram da prestanem, da ne počnem i sam da pravim očajne igre. Šalu (i apsolutno svaku šalu) na stranu, Necropolis vrlo loše otaljava posao koji je zamislilo da završi. Što više naučite o protivnicima i pravilima igre, to će igra biti plića. Protivnici su mahom nezanimljivi, borbe iako imaju poneku lepu animaciju, deluju jako nespretno što je neoprostivo za igru koja svaku grešku grubo kažnjava. Simpatičan je i sistem u kom specijalni potezi troše skalu izdržljivosti lika koju nadoknađujete napicima i hranom, ali i to gubi poentu nako što se nakrcate zalihama kao atomsko sklonište. I nivoi su u početku

“SPUŠTANJE IZ JEDNOG NIVOA U DRUGI, PODSETILO ME NA “NO CLIP” ŠIFRE IZ DAVNINA KOJE SAM OBOŽAVAO DA KORISTIM I PROLAZIM KROZ OBJEKTE. ČEKAJ MALO, PA TO OVDE IGRI NE IDE U PRILOG!”

<b>PLATFORMA:</b> PC, PS4, XONE	<b>RAZVOJNI TIM:</b> Harebrained Schemes
<b>IZDAVAČ:</b> Bandai Namco Entertainment	<b>TESTIRANO NA:</b> PC
<b>CENA:</b> 28€	

OCENA **5**

- ✓ Privlačan dizajn
- ✓ Na momente dobar audio
- ✗ Užasno repetitivno
- ✗ Plitko u svakom pogledu
- ✗ Jako brzo dojadi



Autor: Bojan Petrović

REVIEW

# Quadriateral Cowboy

## KAKO SAM NAUČIO DA PRESTANEM DA BRINEM I POČEO DA VOLIM TERMINAL

„KOSTUR IGRE JE ODLIČAN, ALI NEMA DOVOLJNO „MESA“ DA POPUNI TAJ SKELET”

Kada posedujete vrhunsku hakersku mašinu naoružanu sa 56.6k modemom i zapanjujućih 256k RAM memorije, to znači samo jedno: da odgovarate samo najvišem ponuđaču!

Nakon intro misije, prvo što radite u igri je upravo fizičko sklapanje gore pomenute „ljute“ mašine za hakovanje. Uspesno startujete sistem na novom računaru, učitavate prvi ozbiljan hakerski posao. Nalazite se na terenu i krećete u akciju. Vaš računar u igri je retro-futuristička VR mašina za simuliranje raznih „hakerskih poslova“ koje ćete izvršavati tokom prelaza igre. Može se shvatiti da vi zapravo niste „plaćeni“ za izvođenje direktnog – pravog hakovanja, već vašem „poslodavcu“ radite simulaciju hakovanja željenog objekta i krađe traženog predmeta. Ukoliko se pokaže da ste uspešni, bićete „plaćeni“ za izvršenu simulaciju. Mada, vi zapravo nećete ni biti plaćeni, niti „dobijeni“ novac možete da koristite u igri. U stvari, Vi zapravo igrate igru koja je zapravo simulacija hakovanja, unošenjem komandi u terminal za izvršenje različitih operacija i upravljanje predmeta u VR simulaciji. Ali zapravo, Vi ste samo lik koji na kraju krajeva samo unosi komande koje se izvršavaju u simulaciji... Ah, znam zvuči komplikovano, ali tako vam je kada igrate igru koja je Kvadrilateralna.

Zapravo pored svega, u pitanju je jedna vrlo simpatična avantura sa rešavanjem „hakerskih“ zagonetki. Ako ste mislili da

ćete bar približno imati osećaj pravog hakovanja u igri poput obaranja sajtova ili isisavanja bankovnih računa, ne očekujte puno. U pitanju su rudimentarne komande koje kucate u virtuelnom terminalu, koje služe za manipulaciju različitih predmeta u vašem okruženju i za upravljanje određenih spravica koje koristite kako bi savladali – „rešili“ nivo i došli do željenog predmeta koga treba da uzmete. Po izvođenju igra najbližnji podseća na Talos Principle, ali je svedenija dosta. Dakle nema nekog hakovanja preko nekih servera, kako bi dobili pristup određenim podacima, novcu ili nečemu trećem. Vi se krećete kroz virtuelni nivo, nailazeći na prepreke koje vas dele od traženog objekta – predmeta koji treba da preuzmete. U prelazu tog nivoa služićete se vašim računarnom preko koga kucate željene komande za otvaranje, gašenje ili zaobilazanje prepreka. Komande su osnovne i vrlo lako se uče, tako da igra ne zahteva poznavanje komandi iz pravog terminala ili ne-daj-bože programiranja. Na primer, za otvaranje vrata u igri, prvo ćete morati da postavite vaš virtuelni računar u okruženje, pristupite njemu i kucate door1.open(3), ovo će učiniti da se prva vrata na nivou otvore na 3 sekunde, nakon čega se zatvaraju. Ukoliko vrata ostanu otvorena duže od 3 sekunde aktiviraće se alarm. Ovo vam je odmah sugerisano prilikom ulaska na svaki nivo u igri. Takođe, cam(1).off(3) – ugasiće kameru 1 na nivou na 3 sekunde. Iz nekog razloga sve što u igri ostane otvoreno

ili ugašeno duže od 3 sekunde aktivira alarm. U početku su nivoi jednostavni i zahtevaće izvršavanje komandi pojedinačno. Kasnije će se od vas zahtevati da budete malo kreativniji pa da izvršavate po dve ili tri komande u jednoj liniji terminala, razdvojene komandom za čekanje wait(5). Tako ćete imati situacije da ugasi, kameru kako bi prošli kroz vrata na koja je kamera gledala, ne bi li se vratili istim putem nazad za predmetom koji ste trebali da uzmete, ovakve operacije će od vas zahtevati da kombinujete različite komande koje se izvršavaju jedna za drugom sa periodom čekanja, jer nećete moći uvek sa sobom da nosite vaš virtuelni terminal.

Pored manipulacija objektima na samom nivou, sa sobom ćete nositi i nekoliko spravica, kao što su mali mehanički robotić kome možete izdavat komande bežičnim putem, ali pre toga je potrebno da se povežete na njega. On je dobar za pristupanje delovima nivoa koji su nepristupačni Vama, preko koga onda možete izvršiti komandu da aktivira određeni prekidač na udaljenom mestu, kako bi vama omogućio prolaz dalje. Njegovo kretanje pratite putem malog CRT ekrana na kome dobijate njegov video signal. Pored njega u arsenalu vaših spravica dobićete i akt tašnu u kojoj se nalazi automatski snajper na rasklapanje kojim takođe možete upravljati prema potrebi putem terminala i pratiti na šta trenutno cilja putem video signala.

Igra je omaž retro-futurizmu, inspirisana računarskom tehnologijom 80-ih. To se ogleda i u njenom retro dizajnu sa naglašenim „kockastim“ stilom grafike, kako ljudi tako i predmeta. Tu je naravno i nezaobilazni gramofon koga imate kako u svojoj „bazi“ tako i jedan retro-portabl gramofon za poneti u misiju, koji se zove „vinylnan“ na kome ćete vrteti stare hitove tokom prelaza. Sve ovo daje igri dozu „hipsterskog“ šmeka, koji se možda neće svideti svima.

Ideja i gameplay igre su vrlo interesantni. Stvarno ćete imati osećaj da nešto „hakujete“ za razliku od modernik igara koji se vode već čuvenom logikom „press x to hack“ (Watch\_Dogs, I am watching at you). Problem je u tome što su nivoi nekako svedeni i rudimentarni. Što donekle i odgovara nekoj premisi koju igra želi da pošalje, gde je namerno naglašeno da ste vi u simuliranom okruženju sa sve oznakama za elemente na nivou. Imate utisak kao da se nalazite u „šematskom planu“ nekog dizajnera nivoa za igre. Pored ovoga, igra nije do kraja iskoristila potencijal svog gameplaya. Kako brzo uvodi nove elemente u gameplay i dodatne spravice za korišćenje, tako ih isto brzo odbacuje već u sledećem nivou. Svaki nivo je tačno predefinisam da se pređe određenom logikom i spravicom, dok je već sledeći namenjen za korišćenje nove spravice ili za predstavljanje i rešavanje neke nove prepreke. Na sve to treba dodati i činjenicu da ćete pri ulasku na svaki nivo skoro pa

dobiti tačne instrukcije kako isti i da pređete sa malom dozom slobode koja je ostavljena vama kao igraču. Da li je ovo namerna odluka dizajnera igre, ili su se plašili da ljudi neće umeti da se snađu u njihovoj igri, ostaće misterija. Možda nisu ni imali želju da „vređaju“ inteligenciju igrača“ ali svakako su na taj način oduzeli i ono malo „slobode“ što igra pruža za istraživanje i rešavanje problema. Umesto da imate „eureka“ momente nakon rešavanja određene prepreke ili nakon izvršenih komandi vašeg super rešenja za prelaz nivoa, ostaće mlak osećaj da ste donekle bili vođeni kroz nivo. Svaki nivo deluje kao tutorial za određenu prepreku ili spravicu. Takođe, većinu problema moraćete da rešavate metodom pokušaja i greške, jer ne možete baš najbolje sagledati sve prepreke u 3D okruženju odjednom. Sve navedeno bi moglo fantastično da se iskoristi u nekom većem i malo kompleksnijem okruženju. Pogotovu što pri kraju igre imamo pristup nivoima koju su namenjeni da se prelaze sa različitim likovima, ali igra ne podržava multiplayer. Tu smo videli obris onoga što bi moglo da bude super interesantno, ali na žalost ostalo je u domenu single playera. Određeni nivoi zahtevaju da kombinujete karakteristike još dva hakera, vaša druga, koji imaju drugačije mogućnosti pored terminala za hakovanje. Jedan je aginal i brz, može da se popenje na više zidove, dok se drugi služi alatima za otvaranje teških vrata ili prepreka.

Između svega navedenog, u igri postoji i neka priča koja nije baš najjasnije izvedena ili je možda namerno ostala tako nedorečena. Sporedni karakteri oko vas u igri pričaju vrlo kratko i nemušto. S obzirom da je u pitanju developer i izdavač koji je radio na naslovu Thirty Flights of Loving sasvim je očekivano da dobijemo eksperimentalni vid naracije kada su igre u pitanju. Pokušaj koketiranja sa samim igračem koji zapravo igra igru, pokušaj razbijanja „četvrtog zida“ nije prošao baš najbolje, po mom mišljenju. Kostur igre je odličan, ali nema dovoljno „mesa“ da popuni taj skelet za tako nešto.

Voleo bih da vidim neki unapređeni nastavak, da se iskoristi pun potencijal veoma interesantnih konceptata predstavljenih ovde. Ovaj „hakerski“ proof-of-concept je prošao, ali nije za punu preporuku čak i ako je u pitanju indie naslov. Uživacete u startu, na trenutke osetićete se pametno i želećete da je malo više svega, ali svakako je vredno probati na nekoj prvoj akciji ili popustu, nikako po trenutnoj ceni.

### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7/8.1/10  
CPU: 2.0 GHz  
GPU: GeForce 9800 GT / ATI HD 5750  
RAM: 3 GB  
HDD: 1200 MB



IGRU USTUPIO  
BLENDO GAMES

PLATFORMA:  
PC  
IZDAVAČ:  
Blendo Games  
CENA:  
20€

RAZVOJNI TIM:  
Blendo Games  
TESTIRANO NA:  
PC

## OCENA 7.5

- ✓ Originalna ideja kada su šunjalice sa hakovanjem u pitanju
- ✓ Interesantne spravice koje možete „hakovati“ i koristiti na nivoima
- ✓ Imaćete pravi osećaj „hakovanja“ za razliku od većine modernih igara
- ✗ Previše „kockasto“ okruženje
- ✗ Mala doza slobode i kreativnosti koju možete izvršiti u nivoima



Autor: Igor Totić

REVIEW



# Furi

## BOLJI AFRO SAMURAI



**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**

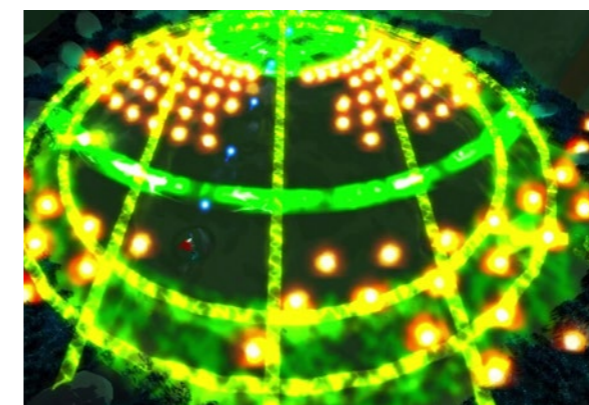
**OS:** Windows 7, 8, 10  
**CPU:** Intel Core i3 / AMD Phenom II X4  
**GPU:** GeForce GTX 650 / AMD R7 250  
**RAM:** 4 GB RAM  
**HDD:** 5 GB



Posle debakla koji je bio Afro Samurai 2, ostala je neispunjena čežnja za stilom Takaši Okazakija. Furi je tu da počese taj svrab kao kratki ali vrlo komplikovani boss rush. Kada kažemo boss rush, mislimo bukvalno to. Cilj igre je da prođete kroz 11 „kraljica“ i tako spasite sebe iz zatvora u kom ste se našli i iz kog bežite na početku igre. Usput vas prati čudan NPC sa zečijom maskom i uvodi vas u sledeći boss fight vrlo kriptičnim opisima. Igra je totalno „Anime“ iako je dizajn vrlo specifičan.

Svaki boss je različit i specifičan na svoj način. Protiv njih se bijete u fazama i to je ključ ove igre. Kvadrati ispod health-a bosova predstavljaju faze – kad mu skinete ceo health u jednoj fazi, boss se regeneriše i kreće sledeća faza sa drugačijim mehanikama. Svaki boss je dizajniran tako da vas uči mehanikama koje ćete kasnije na težim bosovima morati da kombinujete i to igra sjajno radi. Iako je svaki boss zanimljiv, morate da znate kad koju mehaniku da iskoristite.

Glavni lik na raspolaganju ima mač i pištolj i tako pokriva blisku i daleku borbu. Bliska (melee) borba se sastoji od blokova, refleksnih dodge-ova i kombo udaraca dok se dalekometna borba sastoji od klasičnog „bullet hell“-a. Kombinacija svih mehanika u pravo vreme i na pravi način donosi pobeđu. Poslednja faza svakog bosova je epična i ostaviće vam fenomenalan osećaj pobeđe i dostignuća. Ovde na secenu stupa težina igre koja nije zanemarljiva. Ginućete, mnogo. Igra nudi više nivoa težine, ali i na najmanjoj težini igra je veoma izazovna.



kao da je je nordijska mitologija prošla kroz ogledalo Alise u Zemlji čuda – i to se savršeno uklapa.

Muzika je apsolutno fenomenalna. Synth-pop i elektronika koje vas prate kroz igru

i kroz bosove fenomenalno drže atmosferu na višem nivou i ostavljaju vam utisak da ste čuli svaku notu. Iako je Afro Samurai poznat po svom hip-hop stilu, fanovi neće biti razočarani ovom tranzicijom na elektroniku jer se savršeno uklapa.

Furi je vrlo teška igra koja uklapa mehanike iz različitih žanrova poprilično fluidno. Ali bez obzira na sve, Furi je prazna igra koja ne nudi ništa više sem odličnih boss fajtova. Više bismo voleli da u periodu između dva bosova možemo nešto drugo da radimo sem walking simulator-a. Furi je igra za ljude koji se ne boje da ginu, koji ne odustaju i koji vole taj osećaj dostignuća više nego 'leba da jedu.

**PLATFORMA:**  
PC, PS4

**IZDAVAČ:**  
The Game Bakers

**CENA:**  
25€

**RAZVOJNI TIM:**  
The Game Bakers

**TESTIRANO NA:**  
PC

**OCENA**

**7.5**

- ✓ Dizajn
- ✓ Težina
- ✓ Muzika

- ✗ Vrlo kratko traje na manjim težinama
- ✗ Prazan hod između bosova

**“POSLEDNJA FAZA SVAKOG BOSVA JE EPIČNA I OSTAVIĆE VAM FENOMENALAN OSEĆAJ POBEDE I DOSTIGNUĆA.”**



Autor: Bojan Jovanović

REVIEW

what is it?

banjo lessons

“ZAMISLITE PICTONARY, SAMO SA JOŠ LUĐIM PRAVILIMA”

i hurt my back raking



digging with a banjo

night farmer

lil autumn boy

magic janitor

# Drawful 2

## ČIČA GLIŠE I MOBILNI TELEFONI

Zamislite situaciju - imate veliko društvo koje treba zabaviti i svi su raspoloženi za neku video igru ali imate samo jedan PC ili konzolu. Kontrolera nemate dovoljno za sve, ali imate nešto kredita u Steam novčaniku. Rešenje ovog problema je Drawful 2, party igra za osam igrača.

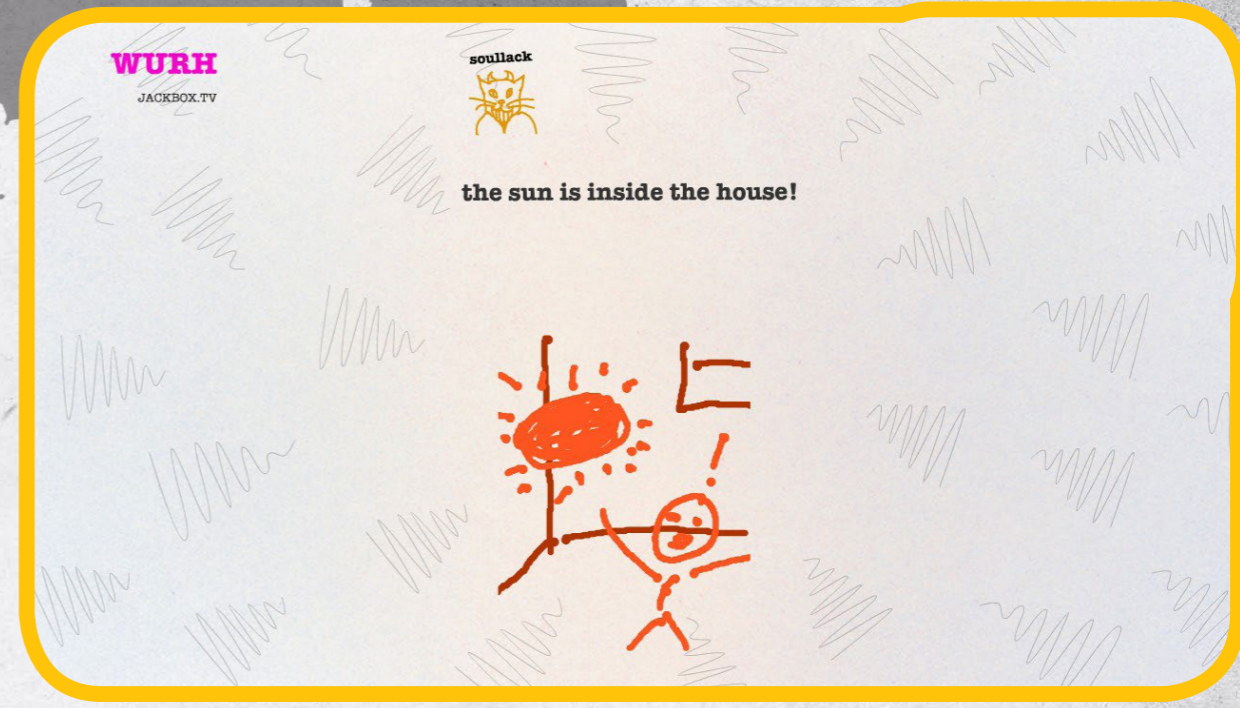
Kako to onda igra osmoro ljudi i to na istom PC-u ili konzoli? Za igranje vam u stvari nije potreban nikakav specijalni kontroler, samo uređaj koji ima pristup Internetu i bilo koji browser, nebitno da li je telefon, tablet ili računar. Kada pokrenete igru, na ekranu će se ispisati adresa sajta sa kog se igra, kao i unikatna šifra sobe kako biste se svi povezali.

Zatim svi prisutni igrači crtaju svoje avatare i igra može da počne.

Pojmovi koje ćete crtati variraju od apstraktnih poput "vetar" do potpuno sumanutih kao "muzički sendvič" i igra je uspevala svaki put da nas iznenadi svojim zadacima. Pritom je baza pojmova izuzetno velika i za desetak sati igranja nijedan pojam nismo videli dvaput. Nakon što su svi poslali svoje umetničko delo (i igra vas častila vickastim komentarima), na redu je runda pogađanja. Nasumično će biti izabrana jedna od slika i svi igrači sem autora slike treba da pogode šta to pobogu predstavlja i upišu. Zatim se svi odgovori izmešaju zajedno sa pravim

odakle svako bira odgovor za koji misli da je tačan. Dobijate poene ako pogodite šta je bio tačan pojam, ali i svaki put kada neko greškom označi vašeg "uljeza" tako da postoji sloj taktike u igri. Želite da što približnije opišete sliku tako da se drugi prevare i daju vama poene umesto autori, situacije kada uvek dolazi do potpune neverice i smeha.

U stvari, salve smeha koje su odzvanjale svaki put kada smo igrali Drawful 2 su najbolja preporuka za ovu igru. Komentarisane tuđih umetničkih (ne) sposobnosti, smejanje kada upisujete komentar i igrino stalno dobacivanje kako tekstualnim komentarima na svakom od uređaja tako i glasom najavljujuća čine Drawful 2 jednom od najzabavnijih party igara koje smo igrali. Ali, kao što kažu u TV reklamama, ima još! Ako ste strimer, možete da uključite svoju publiku u igru tako što će glasati za crteže, podeliti konačnu galeriju



putem društvenih mreža, pa čak i dodavati nove pojmove preko vrlo jednostavnog ingame alata. Istina, voleli bismo da postoji još neki mod igre, ali bi se onda možda previše komplikovala ovako savršeno jednostavna ideja.

Drawful 2 gledajte kao investiciju u gotovo beskonačnu zabavu, definitivnu razbibrigu kada se društvo okupi i poželite da odigrate nešto jednostavno u čemu svi mogu da učestvuju. Niska cena od 10 evra je samo još jedna preporuka da što pre nabavite ovu igru.

Traženje mana ovakvoj igri je zato jako rđav posao, kao da namerno sebi kvarite dobru zabavu. Ipak, treba napomenuti da Drawful 2 najbolje funkcioniše kada učestvuje barem pet igrača. Iako je naznačeno da je za 3-8 igrača, ako budete igrali sa manje od pet lakše ćete pogađati pojmove i mnogo je teže onda stići igrača koji u početnim rundama stekne veliku prednost.



**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**

OS:	Windows 7
CPU:	Intel/AMD Dualcore 2GHz
GPU:	
RAM:	512MB
HDD:	500MB



<b>PLATFORMA:</b> PC, PS4, XONE	<b>RAZVOJNI TIM:</b> Jackbox Games
<b>IZDAVAČ:</b> Jackbox Games	<b>TESTIRANO NA:</b> PC
<b>CENA:</b> 10€	

**OCENA 8.5**

- ✓ Originalna ideja
- ✓ Zabava za veliki broj igrača bez potrebe za kontrolerima
- ✗ Sa manjim brojem igrača gubi draž
- ✗ Ne bi škodio još neki mod igre

“ZA IGRANJE VAM NIJE POTREBNO NIŠTA SEM UREĐAJA KOJI IMA PRISTUP INTERNETU”





Autor: Stefan Starović

REVIEW



“POSTOJI SEDAM DODATNIH SCENA KOJE NISU BILE U FILMU”



# LEGO Star Wars: The Force Awakens

## SILA U KOCKICAMA

Star Wars The Force Awakens je film koji je ostvario veliki uspeh u poslovnom smislu, dopao se većini gledalaca ali ne bez "cene" - mnogi smatraju da film isuviše podseća na prvi Star Wars, da koristi previše njegovih ideja i delova scenarija. Nešto slično se može reći i za Star Wars The Force Awakens video igru - u pitanju je zanimljiva LEGO igra u Star Wars

svetu, ali urađena po već viđenom principu.

Stariji igrači će mahom biti zainteresovani za ono što The Force Awakens ima da ponudi u smislu humora. Baš kao i film iz LEGO serijala, igra preuzima dobro poznatu priču iz filma,



prati je u najvećoj meri ali "izvrće" tek toliko da bude smešno, zabavno i sa pokojom "naprednom forom" koja će se dopasti starijima.

Ovo posebno napominjemo upravo zato što je ostatak The Force Awakens igre

namenjen upravo drugoj grupi - najmlađima. Igra poseduje izuzetno jednostavan sistem igranja, umiranje ne donosi nikakve penale i instant ćete se pojaviti na mestu na kojem ste bili. Više likova u igri poseduje različite specijalne moći putem kojih možete da prevaziđete određene prepreke, ali nemojte misliti da ćete o tome morati previše da razmišljate - ovaj naslov će vam sam reći kojeg lika da iskoristite za koji deo zagonetke.

Novitet je mogućnost da izgradite određene LEGO objekte kako biste rešili zagonetke. Dobra ideja, ali loša realizacija jer nemate skoro nikakvu slobodu u odabiru već se sve odvija po predefinisanim principu. Slično je

i sa borbama, pa čak i sa "glavonjama". Svi se oni mogu preći jednostavnim pritiskanjem tastera na tastaturi ili džojpedu, bez puno muke. Neke od "kraljica" zahtevaju praćenje tajminga, ali u njegovoj osnovnoj formi a novitet je opcija sakrivanja iza zaklona, poput recimo u Gears of War.

U igri postoji i čak sedam dodatnih nivoa koje možete otključati, jedino se do njih dolazi nešto teže nego što bismo želeli, a kako je skoro čitava glumačka ekipa pozajmila glas likovima u igri i snimila dodatne deonice, ugođaj je potpuno za fanove serijala. Jedino što ćete najviše uživati ako vi samo gledate igru, a neko drugi, potencijalno ne stariji od 7 godina, igra.



“DOBRO POZNATA PRIČA, IZVRNUTA SA DOZOM HUMORA”

### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7  
CPU: Intel i5 2.6 GHz  
GPU: GeForce GTX 480 / Radeon HD 5850  
RAM: 4GB  
HDD: 14GB



IGRU USTUPIO  
CD MEDIA

PLATFORMA:  
PC, PS4, XONE, PS3,  
X360, WiiU, Vita, 3DS  
IZDAVAČ:  
Warner Bros.  
Interactive  
CENA: 30€

RAZVOJNI TIM:  
Traveler's Tales  
TESTIRANO NA:  
PS4

OCENA

7

- ✓ Dobro iskorišćen Star Wars univerzum
- ✓ Zabavno i smešno na momente
- ✓ Za mlađu publiku

✗ Repetitivno

“ZANIMLJIVA IGRA, ALI URAĐENA PO PREVIŠE PUTA VIĐENOM ŠABLONU”



Autor: Dejan Stojilović

REVIEW



# Star Ocean: Integrity and Faithlessness

## Gde je, k vragu, svemir ovde?



Ako vam se vremenski razmak od 7 godina između dve poslednje Star Ocean (SO) igre učinio kao izuzetno dug, pitanje je kako ćete reagovati na sitnicu da je prva SO igra izašla sada već pradedne 1996. godine. Nakon toga su usledile još tri igre, tako da trenutno brojimo četiri naslova u serijalu. Ala vreme leti! SO franšiza oduvek je bila poznata po svom uspešnom spajanju epske i naučne fantastike, ali i po borbenom sistemu, kvalitetnoj narativnoj strukturi i zanimljivim likovima. Ukratko – pravi predstavnik JRPG žanra! Takođe, SO važi za jednog od retkih uspešnih takmaca nadaleko poznatijoj Final Fantasy franšizi.

Pred nama se ovoga puta nalazi peta igra u serijalu, dugo očekivana, još duže priželjkivana, konačno je leta gospodnjeg 2016. godine ugledala svetlost dana, i sada nam preostaje da vidimo da li je, i u kojoj meri, uspeła da opravda ime koje nosi i serijal kome pripada.

Radnja je smeštena u periodu između druge i treće igre, ali nije povezana sa prethodnim igrama, tako da ukoliko se prvi put susrećete sa serijalom, neće biti prepreka da je probate i odigrate. Od prvog kadra uočićete nešto neobično – igra nema nikakav intro, prolog ili nešto tome slično, već kratak tutorial vezan za borbu, u kome ćete upoznati našeg glavnog protagonistu Fidel Camuze-a, i to je to. Nakon tutoriala, saznajete da vašem malom "mistu" preči napad okolnih plemena, moraćete brzo da organizujete odbranu i potražite pomoć okolnih gradova kako biste spasili šta se spasiti može. Tokom vaših putešestvija prisustvovaćete i padu svemirskog broda, a ono što pronalazite na njemu, uvući će naše junake u događaje i vihore intergalaktičkog rata, o kojima nikada nisu ni sanjali. Ovako predočeno zvuči kranje interesantno, ali u praksi, nažalost, to izgleda drastično drugačije.

Krenimo redom... Grafički igra izgleda veoma skromno. Izuzetak su par lokacija, ali gledajući kompletnu igru, daleko je to ispod proseka za



današnje standarde. Level dizajn je potpuno podbacio. Igra pokušava da se predstavi kao neki polu-otvoreni svet, ograničen na zonu u kojoj se nalazite, ali ako uzmemo u obzir da većina lokacija, iako pristojne veličine, zvrje prazne, sa jako malo NPC-jeva sa kojima je interakcija moguća i protivnicima koji se konstantno respawn-uju na identičnim mestima, kao i činjenicu da u prvih par sati ima backtracking-a koliko ga nema u nekim celim igrama, dolazimo do zaključka da je ovo ipak moglo daleko, daleko bolje. Na listu očajnih dizajnerskih rešenja treba dodati "maštovitu" odluku da se pristup nekim delovima mape ograniči napretkom u priči, što samo po sebi nije loše, ali kada ispred vas stoji ogromni nevidljivi zid i znak STOP!, zapitate se da li je to moglo kudikamo bolje i "imerzivnije" odraditi.

Jedno od "interesantnijih" dizajnerskih rešenja je odluka da se odustane od bilo kakvog vida međuscena. Da, dobro ste pročitali, igra nema međuscena! Umesto toga, prelazimo u poseban "mod", nalazite se u krugu, ovičenom crvenom bojom, možete se šetkati u njemu, pozirati, ali iz njega izaći nećete dok se trenutna dešavanja ne odigraju. E sad, nije to loše samo po sebi, samo ako se uradi kako treba, što ovde nije slučaj. Vi, zapravo, osim u par retkih situacija (i to sa par likova), skoro

kroz celu igru bivate lišeni fcijalnih ekspresija likova koje vodite. Čak nemate ni najjasniju predstavu kako oni izgledaju, imaju li emocije, osećaju li nešto, jer ih većinu vremena usled nedostatka opcija zumiranja nećete ni videti izbliza, a kamoli se saživeti sa njima, što u kombinaciji sa osrednjom glasovnom glumom čini glavne protagoniste gomilom nezanimljivih, klišeiziranih likova koje ćete veoma brzo i veoma lako zaboraviti. Ni sama igra se ne trudi da vam objasni njihove motive, osobine i lične priče; zašto su tu, zašto vam pomažu, apsolutno ništa ne znate o njima. Nešto što bi nekoliko pristojnih cutscene-a nadoknadilo. Kao šlag na tortu ide i saznanje da nakon svake pogibije, a naročito pred boss borbe, pojedine scene gledaćete iznova i iznova i iznova, jer ih ne možete preskočiti nikako.

Još jedna od inovacija, namenjena boljem upoznavanju glavnih protagonista, jeste svojevrstni time out mod. Da pojasnimo – napredovanjem kroz priču, otvarate opciju da u nekom naseljenom mestu odete do oznake na mapi koja neodoljivo podseća na sudijsku pištaljku, nakon čega će se vaša ekipa raštrkati po gradu, biva označena balončićem iz stripova, i vi im prilazite da u neobaveznom časkanju saznate nešto o njima. Osim što,

"GRAFIČKI IGRA IZGLEDA VEOMA SKROMNO"



## “U PRVIH PAR SATI IMA BACKTRACKING-A KOLIKO GA NEMA U NEKIM CELIM IGRAMA”

zapravo, ne saznajete ništa, jer su ti razgovori o nekim nebitnim stvarima i ne otkrivaju ama baš ništa, osim što podižu nivo prijateljstva i lojalnosti između Fidela i ostatka tima (nismo ustanovili čemu to doprinosi).

Jedna od pozitivnijih stvari u ovoj igri (da, da, ima i toga) jeste solidan, naravno ne bez mana, borbeni sistem. Real-time borbe, sa opcijom mikromenadžmenta pre i u toku same borbe, pružice vam pristojan izazov i zabavu. Biće nekoliko veoma teških okršaja koji zahtevaju taktički pristup i dosta planiranja, tako da u tom segmentu SO stoji dosta dobro. Jedine zamerke na borbu idu na kameru koja ponekad zna da više odmogne nego pomogne, kao i činjenicu da ćete u jednom momentu imati sedam članova u timu, koje možete rotirati vrlo brzo i izvoditi raznorazne kombinacije, što dovodi do opšteg haosa na ekranu i pravu eksploziju boja, pa u nekim okršajima nećete znati “ko kosi, ko vodu nosi”. Tu su i deonice gde će igra slati na vas horde neprijatelja, i nekada će ih biti veoma, veoma puno, što može biti zamorno. Na sreću, takvih situacija nema mnogo. Borbama se stiče iskustvo neophodno za levelovanje likova, kao i komponente za krafteding, lečenje i bolja oprema. Svaki od likova se uči unikatnim potezima, ima svoje specijalizacije, a može im se dodeliti i određena uloga u timu, koja se može menjati po potrebi, s tim što treba napomenuti da istu ulogu ne može imati više likova, nego samo jedan, dakle mora se

povesti računa ko će imati koje zaduženje, kao i šta mu najviše odgovara.

Dodajmo svemu tome da iako igramo “zvezdani okean”, malo više svemira videćemo tek u poslednjoj trećini igre, što je, imajući u vidu i prethodnike, skandalozno malo. Slika koju ćete imati nakon ove igre nije nimalo pozitivna i naklonjena hvalospjevima. Koliko se lutalo u kampanji i samoj priči pokazuje i poražavajući podatak da SO traje tek nešto preko 20-ak časova, i to na mišiće. Priča je sklepana i prekrajana ko zna koliko puta, sa zbrzanim završetkom koji verovatno mnoge neće zadovoljiti. Pored glavne priče, tu su i sporedni kvestovi koji su u maniru najgoreg MMO-a: ubij toliko i toliko ovoga, skupi nekoliko tuceta onoga, najobičnijih FedEx zadataka... Ima ih poprilično, ali zaista nema ni najmanjeg razloga da se juri rešavanje svakog od njih, jer osim iskustvenih poena i opreme, ne obogaćuju priču ni za jedan promil.

Igrajući SO:IAF, ostaje neki utisak da su izdavači razmišljali: “Šta nam je sve ovo trebalo, ali ‘ajde, kad smo već započeli da privedemo kraju i izdamo igru pa šta bude...”. Toliko toga započetog, a nedovršenog, nabacanog sa svih strana, priča koja postaje kliše i to veoma loš, isprazni i nezanimljivi likovi, poslaće ovu igru u ponor osrednjih i zaboravljenih naslova koji su imali potencijala, ali usled nedostatka inspiracije ili možda preambicioznosti, završice tek

kao mediokriteti namenjeni samo okorelim fanovima. Fanovi SO igara mogu odigrati ovu igru, ni slučajno po punoj ceni, samo na nekom popustu je vredno uzeti. Ostali, slobodno preskočite. Nažalost.

### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10  
CPU: Intel/AMD Quadcore  
GPU: GeForce GTX 560 ili Radeon HD 5800  
RAM: 4GB  
HDD: 5GB



IGRU USTUPIO  
COMPUTERLAND

PLATFORMA:  
PS4  
IZDAVAČ:  
Square Enix  
CENA:  
60€

RAZVOJNI TIM:  
tri-Ace  
TESTIRANO NA:  
PS4

OCENA

5.5

- ✓ Solidan borbeni sistem
- ✓ Igra radi u tečnih 60fps
- ✗ Osrednja priča
- ✗ Očajan level dizajn

## “DOBRO STE PROČITALI, IGRA NEMA CUTSCENE!”

# Digital

## MAGAZINE

### U PRODAJI SVAKOG PRVOG U MESECU





Autor: Milan Živković

REVIEW

# One Piece: Burning Blood

## Gumeni gumeni "fanservice"!

Prave One Piece tabačine nije bilo na konzolama već dugo vremena, još od vladavine PlayStation 2 konzole. Sve što smo imali posle toga, bile su igre u "warriors" stilu, gde se borite protiv hordi protivnika i prelazite nivoe u režimu za jednog igrača. Da, takve igre zaista umeju biti zabavne, ali ovaj maštoviti i akcioni anime (manga), itekako je žudeo za kvalitetnom borilačkom igrom. E pa Burning Blood je konačno ta igra, čiji kvalitet doduše zavisi ponajviše od strane onoga ko igra igru. Znam, zvuči konfuzno i ne preterano ohrabrujuće. Ali razbijmo tu misterioznu celinu na jasnije komadiće...

Ako ste se nadali tući na nivou Naruto Ninja Storm igara, odmah odustanite. Burning Blood je igra najpribližnja J-Stars fazonu tabačine. Akcija nije tako fluidna kao u Storm igrama, kombi nisu tako dugački i neizvesni, ali Burning Blood ipak uzima J-Stars recept i proširuje ga do te

mere da se bez sumnje može reći da je mehanika dosta dublja i zabavnija nego što ste se mogli nadati.

Malopre sam rekao da kvalitet igre ponajviše zavisi od strane onoga ko igra igru. Tako je iz više razloga. Kao prvo i najlogičnije, da biste najviše uživali u One Piece igri, bilo kog tipa da je, potrebno je da budete ljubitelj mange/anime serije. Ne samo da ćete na ovaj način odmah znati šta možete očekivati od kog karaktera, koje su njegove slabosti i vrline, već ćete više i uživati u priči koja prati igru. Međutim, to je ovde dovedeno do još ekstremnije mere. Ukoliko niste poznavalac serijala, bićete potpuno izgubljeni. Priča prati samo i samo Marineford deo priče. Kako ovo nije poslednje priča ispričana u serijalu, a daleko od toga da je prva, zaista je u pitanju neobičan izbor za dešavanje radnje. Ljubitelji serije sigurno neće biti

zadovoljni što ne mogu da uživaju u novijim delovima priče, a igrači koji uopšte ne poznaju radnju - neće imati blage veze šta se dešava.

No, sa svetlije strane, priča koja je ispričana, ispričana je maestralno. Međuanimacije za vreme i između borbi, odlično izgledaju. Vođen prilično dopadljivom cel-shaded grafikom, vizuelni stil igre je i više nego pristojan. Neizbežno je i ovde uporediti igru sa Storm serijalom, koji nesumnjivo prednjači u tom smislu, ali i naspram nekih trapavijih i siromašnijih grafičkih elemenata, na ovom polju se ne možete mnogo žaliti.

Što se samog gejmplaja tiče, nakon što pređete story mod za koji vam sigurno neće trebati mnogo vremena ako ste imalo vešt "tabadžija", imaćete vremena do mile volje da se izverzirate u lokalnim borbama 1 na 1. Ako nemate sparing partnera, onlajn mod koji za divno čudo odlično funkcioniše, biće svakako najbolje mesto za iskusiti srž Burning Blood-a.

Borbe su prilično dinamične i zasnivaju se dosta na "papir-kamen-makaze" sistemu, koji borbe čini neizvesnima do samog kraja. Ali ono što najviše

doprinosi dopadljivosti ovog naslova, jeste raznovrsnost. Ne samo da ćete na raspolaganju imati mogućnosti da lagane udarce kombinujete sa jačim ili sa napadima likova za podršku ili specijalnim i ultra napadima, već se raznovrsnost Burning Blood-a krije i u različitosti karaktera. Na raspolaganju ćete imati preko 40 glavnih likova i oko 60 likova za podršku i svaki će delovati baš jedinstveno. Ako ste ljubitelj serije, ovo će vam biti svakako još jasnije.

Neki likovi će biti jači protiv jednih a slabiji protiv drugih karaktera. Korišćenje logia sposobnosti nadvladavaće obične likove, ali će korišćenje hakija nadvladavati logiu, ali će pametno odabran lik za podršku nadvladati haki, ali će još pametnije odabran lik za podršku nadvladati drugog lika podrške. Da, gotovo da će delovati kao neka Yu-gi-oh partija sa nizom iznenađenja. Ako ste poznavalac serijala, ovde ćete sigurno biti i u velikoj prednosti, jer ćete već znati koji se klin kojim izbija.

Ovde na neki način dolazimo i do samog zaključka o Burning Blood-u. Ovo je igra za fanove, barem do neke mere. Ako niste zaljubljenik u seriju, ova igra gotovo da

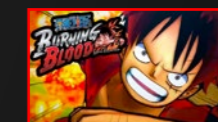
nije vredna vašeg vremena. Ukoliko jeste ljubitelj, u njoj ćete pronaći brdo razloga za igranje a i više od toga. Sa druge strane, čak i ako ste One Piece fanatik, smetaće vam dosta stvari, pogotovo činjenica da priča ne zaviruje dalje, kao i nedostatak izvesnih likova. Ali ovo vas neće sprečiti da spustite gejmpead na sto, prekrstite ruke, klimnete glavom i filmski izustite "ovo je baš kul igra". Sa druge strane, ja moram biti i objektivan, koliko god vrištao kao devojčica svaki put kada Lufi uleti u drugu brzinu i razvali protivnika. Ili prolivao suze kao pravi muškarac nakon što se Zoro zakune da nikada više neće izgubiti. Ipak mi je posao da vam najpreciznije opišem kvalitet igre preda mnoom. Stoga jedna kao vrata velika i zakucana, kvalitetna sedmica! Ako ste One Piece ljubitelj, nemate opravdanja da propustite ovu prvu, pravu tabačinu, na koju smo tako dugo čekali.

### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7  
CPU: Intel i5 3.5 GHz  
GPU: GeForce GTX 760  
RAM: 8GB  
HDD: 20GB

"VELIKI MIKS USPEŠNIH I TRAPAVIH RECEPTA, OPET UKUSAN OBROK ZA PRAVOG FANA."

"SNIMAJTE LICE NEKOGA KO NE POZNAJE ONE PIECE KAKO PRELAZI PRIČU I OKAČITE VIDEO NA YOUTUBE. PROFITIRAJTE MALO."



IGRU USTUPIO  
BANDAI  
NAMCO

PLATFORMA:  
PC, PS4, Xbox One  
IZDAVAČ:  
Bandai Namco  
Entertainment  
CENA: 50€

RAZVOJNI TIM:  
Spike Chunsoft  
TESTIRANO NA:  
PS4

## OCENA

# 7

- ✓ Zabavna mehanika borbe
- ✓ Atraktivna akcija
- ✓ Raznovrsnost poteza i likova

- ✗ Konfuzno za novajlije
- ✗ Bez saigrača - kratka zabava

"ŠTO BOLJE POZNAJETE ONE PIECE, BOLJE ĆETE IGRATI IGRU. PA TO JE KAO MAGIJA!"



Autor: Petar Vojinović **REVIEW**



“MULTIPLAYER DODAJE POSEBAN ŠMEK IGRI”



# Space Run Galaxy

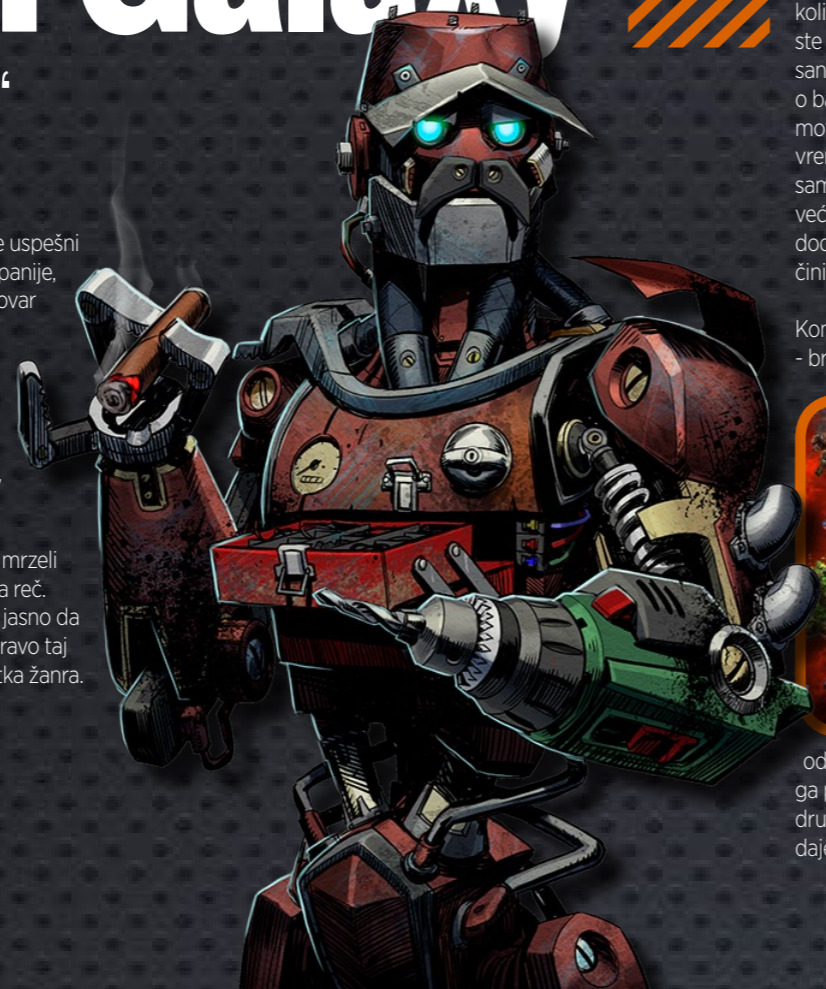
## SVEMIRSKJE „KAMIONDŽIJE“

Ako bi trebalo opisati igru Space Run Galaxy ukratko, onda bi to bilo - „Tovar mora da stigne iz tačke A u tačku B. Evo ti brod pazi se pirata i džinovskim svemirskih sipa. Naročito sipa.“

Igra pripada tower defence žanru ali ako ste mislili da ćete se dosađivati beskonačnim građenjem kulica iznova i iznova kroz nivoe grdn ste se prevarili s obzirom da Space Run Galaxy ima mnogo više da ponudi. Radnja igre smeštena je 20 godina kasnije u odnosu na prethodnika, a ovaj put ćete uskočiti u ulogu neimenovanog pilota u službi protagonistice iz originalne igre, bivšeg vojnog pilota i učesnika u svemirskim trkama koji se odaziva na mačo

ime, Buck Mann. Čuveni BM sada je uspešni vlasnik svemirske špeditorske kompanije, a vaš posao je da se osigurate da tovar stigne na određite kahm\* bez postavljanja pitanja kahm\*.

Naravno, svaki posao koji zvuči isuviše lako da bilo tako obično nosi sa sobom ogromne probleme, a oni se u SRG oslikavaju u vidu svemirskih pirata, asteroida i ranije spomenutih sipa. Ako do sad niste mrzeli glavonošce, počecete, verujte mi na reč. Već posle prve misije postaće vam jasno da je vreme glavni resurs u igri i da upravo taj aspekt odvađa ove „kulice“ od ostatka žanra.



Naime, svaka uspešno obavljena misija donosi iskustvene poene, kredite i posebnu valutu što ćete sve zajedno trošiti za unapređivanje svemirskog broda. Ipak, s obzirom na to da količina istih zavisi najviše od brzine kojom ste dospeli do cilja (kao i broja neuništenih sanduka) moraćete da dobro povedete računa o balansu štitova, oružja i dodatnih brodskih motora koji pomažu da stignete na cilj u datom vremenskom okviru. Naravno, brži brod znači ne samo manje ofanzivno/defanzivnih kapaciteta već i da ćete neprijatelje sretati brže što stavlja dodatni pritisak na igrača, a Space Run Galaxy čini posebno interesantnom.

Koncept iz prethodnog dela se nije promenio - brod kojim upravljate sastavljen je od

je sada moguće trgovati s drugim igračima ili formirati ugovore koji omogućuju drugim igračima da prenose tovar za vas što vam daje određene ruke i vreme da se pozabavite bitnijim misijama. Zaista, toliko jednostavan dodatak koji je već odličnu igru učinio još boljom.

Kad pored kamare AAA naslova na računaru vi odlučite da provedete svoje slobodno vreme igrajući indie naslov jasno vam je o kakvom kvalitetu je reč. U slučaju da imate dvadesetak dolara koji vam leže negde slobodno ih utrošite na Space Run Galaxy, nećete se pokajati. Naravno, kao i svaka igra ovog žanra ni SRG nije imun na osećaj repetitivnosti ali zasigurno će proći više (desetina) sati pre nego što dođe do tog užasnog momenta. Kao što ste do sad primetili retko kad dajem baš visoke ocene u svojim recenzijama, uvek se nađe neka krupnija zamerka, ali ovde zaista nisam škrtario. Jednostavna, a lepa igra!



određenog broja šestougaoih delova i možete ga proširivati između misija ili kupiti potpuno drugi ako tako želite. Ali ono što jeste i što igri daje poseban šmek je multiplejer opcija, pa

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**  
OS: Windows 7  
CPU: AMD/Intel Dualcore 2.4GHz  
GPU: GeForce 9800 GT / Radeon HD 3870  
RAM: 3GB  
HDD: 3GB



IGRU USTUPIO FOCUS HOME INTERACTIVE

**PLATFORMA:** PC  
**IZDAVAČ:** Focus Home Interactive  
**CENA:** 20€  
**RAZVOJNI TIM:** PASSTECH games  
**TESTIRANO NA:** PC

**OCENA 8.5**

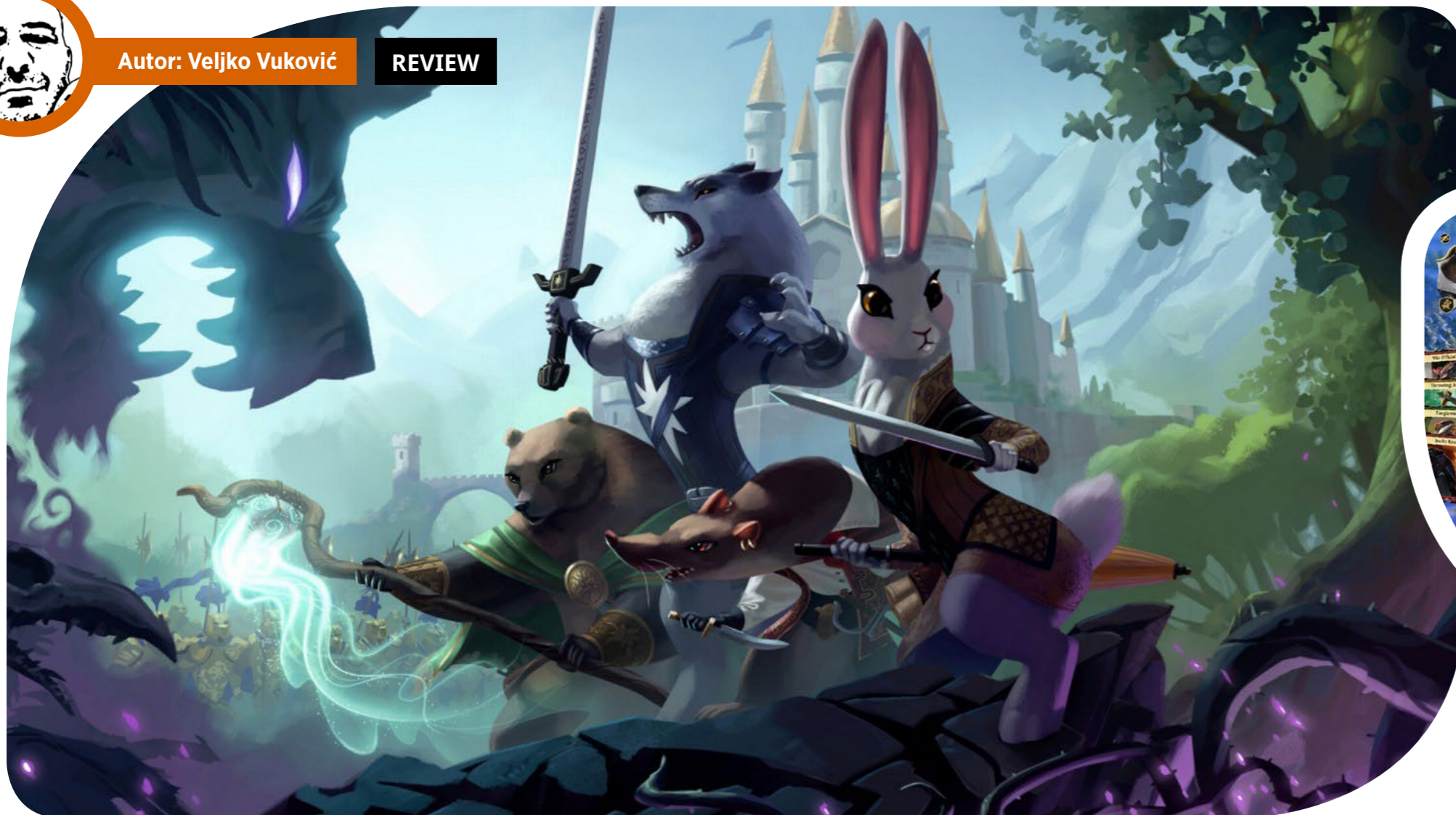
- ✓ Ultra jednostavan i zanimljiv koncept iz originala obogaćen multiplejer elementima
- ✓ Broj kombinacija opremanja i unapređivanja broda
- ✗ Neumitna repetitivnost

“AKO DO SADA NISTE MRZELI SIPE - POČECETE!”

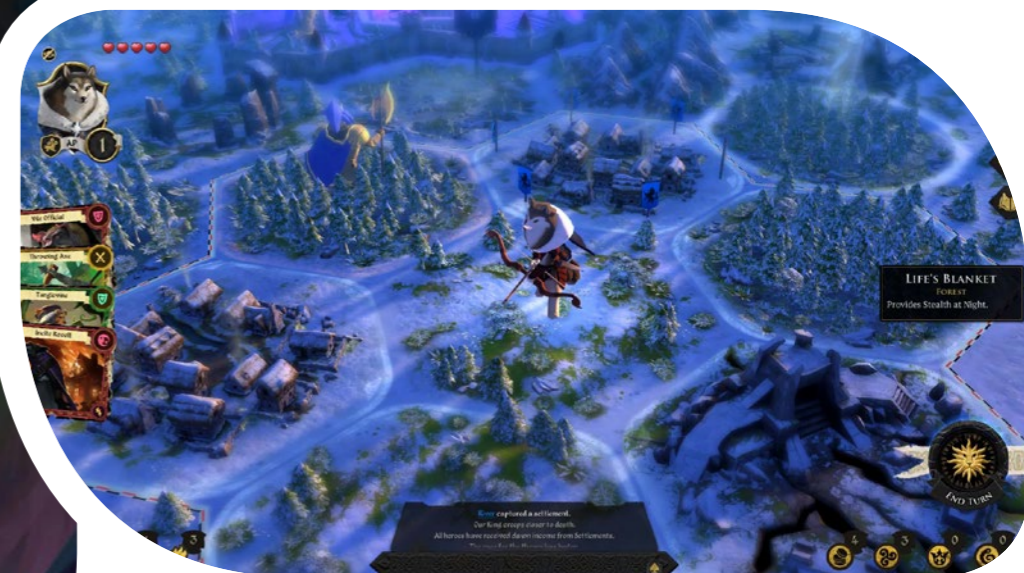


Autor: Veljko Vuković

REVIEW



“ŠTETA JE ŠTO ARMELLO NE POSTOJI I KAO FIZIČKA DRUŠTVENA IGRA”



autora koji je naslikao sliku na istim. Armello vas na svakom koraku podseća da je šteta što ne postoji prava, kartonska društvena igra, tu na vašoj polici.

uspešno u lonac stavlja i meša elemente kartične igre, 4X strategije, RPG i igre na tabli, tek toliko koliko je potrebno da to besprekorno funkcioniše i služi svrsi - da se ispriča priča o životinjskom carstvu Armello.

Igra ne gubi na vrednosti ma koliko puta je igrali. Ako igrate solo protiv kompjuterski vođenih saigrača, pri svakoj novoj partiji ćete želiti da maksimizujete učinak pri svakom potezu sa herojem koji ste izabrali, do poslednjeg poteza koji je unapred određen. Ako igrate online, protiv drugih igrača, igra nije predugačka i može se završiti za oko sat vremena. Možete uvek ugurati jednu partiju u slobodno vreme koje vam je na raspolaganju, a igra će vas nagraditi kozmetičkim sitnicama koje će vam buduće igranje učiniti prijatnijim.

nekoliko heroja, koji svi imaju određene prednosti i mane. Vuk je bolji borac od zečice, ali ona ima veće šanse da pronađe blago u opasnim pećinama. Medved druid dobija snagu i magiju od prirode, te je za njega lakše da pronađe Spirit Stone i izleči kralja. Takođe neki heroji dobijaju bonuse u toku dana a neki u toku noći.

Mehanika odigravanja događaja na poljima i sukoba između dva heroja se odlučuje pomoću vrlo dobrog rešenja sa šestostranim kockicama i špilom karata. Mehanika je vrlo jednostavna, te ćete posle uvodnog objašnjenja o pravilima i mehanici igre, biti spremni da počnete. Kockice i karte su odlično dizajnirane i animirane, sa potpisom

Armello je igra koja je od početka zamišljena kao digitalna društvena igra. Ona nema fizički pandan, ali svi delovi igre kao da su preuzeti iz nepostojeće fizičke igre. Tabla, karte i kockice su tu da vas podsete da igrate društvenu igru, i to odlično dizajniranu. Prosto da poželite da imate prave špilove karata sa magijama i šarene kockice. Armello



“NE GUBI VREDNOST MA KOLIKO PUTA IGRALI”

# Armello

## ŠUMA PEVA, ŠUMA BLISTA...

Znate kako ide ona pesma - "Zakleo se bumbar u cvet i u med, da će na livadi da napravi red...". E pa nešto slično je učinio i Lav proglašivši sebe za kralja životinjskog carstva u Armellu. Lav je bio pravičan vladar dok ga nije zaposela opasna bolest - Trulež. Da li od nekupanja ili lagodnog života, to već nije na nama da kažemo. Sve u svemu, Lav polako umire, i sve je više podložni uticaju demona i stranih agenata.

Hrabre životinje iz svih krajeva Armella su odlučile da na ovaj ili onaj način povrate stabilnost u carstvu. Dostupna su im dva rešenja - izlečiti kralja uz pomoć četiri kamena (Spirit Stones) ili, ako se ovaj bude mnogo opirao, jednostavno postati vladar umesto vladara neoborivim argumentom - oštrica u srce. Ako kralj pak, umre od ove zle boljke, na njegovo mesto dolazi predstavnik faune sa najvišim prestižom.

Mapa je podeljena u heksagonalna polja, sa kraljem i njegovim dvorcem u sredini. Četiri igrača počinju iz uglova mape i istražuju random generisanu mapu koja sadrži razna korisna i opasna polja. Heroji se u proseku kreću tri polja, pa treba dobro isplanirati šta ćete posetiti u predstojećem potezu.

Na raspolaganju su vam, između ostalog ruine sa mogućim blagom, naselja, kameni spomenici koji možda kriju Spirit Stone, opasna močvara, planine i mirna polja. Pošto igra ima određen broj poteza, jer kralj Lav svakog dana gubi jedan poen healtha dok ne umre, treba dobro isplanirati jedan dan. Dan se u igri sastoji od dnevnog poteza pa zatim od noćnog poteza.

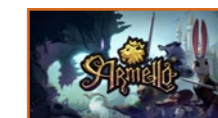
U borbi za presto, igrate kao jedan od pripadnika životinjskih klanova. Vučiji, medveđi, zečji i pacovski klan imaju po



“POVRATITE STABILNOST CARSTVU - LEČENJEM KRALJA ILI POSTATI NOVI VLADAR”

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**

OS:	Windows 7
CPU:	Intel/AMD Quadcore 2.5GHz
GPU:	GeForce GTX 460
RAM:	4GB
HDD:	4GB



IGRU USTUPIO LEAGUE OF GEEKS

<b>PLATFORMA:</b> PC, XONE, PS4	<b>RAZVOJNI TIM:</b> League of Geeks
<b>IZDAVAČ:</b> League of Geeks	<b>TESTIRANO NA:</b> PC
<b>CENA:</b> 20 €	

**OCENA 8.5**

- ✓ Prelepa animacija i dizajn
- ✓ Kompleksna mehanika koja uzima najbolje iz svih žanrova
- ✗ Random dešavanja i oslanjanje na sreću
- ✗ Interfejs ne daje uvek jasne i pregledne informacije



Autor: Igor Totić

REVIEW



“LOST SEA JE ARPG KOJI SE NIKAKO NE MOŽE TAKMIČITI SA NAJBOLJIM RPG-OVIMA”



# Lost Sea

## “MOJ PRVI RPG”

U svetu dobrih RPG-ova poput Dark Souls ili Skyrima pa čak i Diabla, retko ćete naići na igru koju biste preporučili svojoj deci ili mlađoj braći i sestrama a da ima dobru mehaniku, šarm i jednostavnost. Lost Sea je ARPG koji se nikako ne može takmičiti sa najboljim RPG-ovima ali može da bude sjajan uvod u žanr za novajlije.

Vaš lik je preživeli brodolomac koji se našao na ostrvu u bermudskom Troughu i na početku birate jedan od par skinova za vašeg lika. Pronalazite mačetu i krećete kroz džunglu

u potrazi za odgovorima i načinu da se vratite kući. Ubrzo otkrivete da niste jedini na ovom ostrvu i vaša avantura počinje.

Uvod u igru je vrlo jednostavan. Dobijete pomenutu mačetu na samom početku i igra vam da nagoveštaj da bi bilo poželjno da mlatite sve što možete na mapi sa tom mačetom. I to ćete uglavnom i raditi. Igra podseća na roguelike igre ali je ne bih striktno definisao tako. Prolazite od ostrva do ostrva koristeći mistične table, koje ću objasniti kasnije, i svako ostrvo je proceduralno generisano i nasumično. Ako umrete, igra vas vraća na početak i zadržavate samo apgrejde koje ste otključali.

Na svakom ostrvu, cilj vam je da pronađete tablu koja će na kraju ostrva otključati nasumični broj koji predstavlja sledeće ostrvo. Svako ostrvo ima svoju težinu tako da vas sprečava da odmah skočite do poslednjeg ako niste dovoljno razvili svog lika. Pošto su ostrva svaki put random, igra vam nagoveštava da je najbolje da igrate iz jedne duže sesije nego da je prekidate. Svaki put kad pokrenete igru, menja vam se sve.

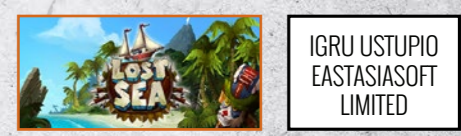
Na ostrvima ćete pronalaziti ostale preživle brodolomce od kojih svaki ima neku posebnu sposobnost. Jedan može da popravlja mostove, drugi vam otključava brave itd. Kako ih pronalazite, dobijate mogućnost

“AKO UMRETE, IGRA VAS VRAĆA NA POČETAK”



**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**

OS:	Windows 7/8.1/10
CPU:	Quad Core
GPU:	GeForce 650 ili bolje
RAM:	4 GB
HDD:	2 GB



<b>PLATFORMA:</b> PC, PS4, XONE	<b>RAZVOJNI TIM:</b> Eastasiasoft Limited
<b>IZDAVAČ:</b> Eastasiasoft Limited	<b>TESTIRANO NA:</b> PC

**CENA:**  
15€

**OCENA**

**6**

- ✓ Šarm
- ✓ Proceduralno generisana ostrva
- ✗ Repetitivno
- ✗ Jednostavno

da ih regrutujete za sledeće ostrvo i to predstavlja težak izbor svaki put jer ne znate šta vas čeka na ostrvu. Mana ovih pratilaca je njihov AI koji nekad može da radi savršeno a nekad vam se izgube na ostrvu pa morate da se vraćate da ih tražite iznova i iznova što donosi velike frustracije kad znate da ste jedva prešli neki deo ostrva.

Neprijatelji su raznovrsni i svaki od njih ima neku svoju mehaniku. Borba me je dosta podsetila na staru Zeldu pogotovo kad koristite mačetu i morate da pratite momentum protivnika i njihove mehanike. Koliko je interesantan na početku, fajt vrlo brzo postane repetitivan.

Kako napredujete kroz igru, dobijate XP koji možete da trošite da unapređujete sebe, svoje pratiocice i svoj brod. Svaki upgrade vam poboljšava statistike, sposobnosti pratilaca, a poboljšavate svoj brod kako biste imali posebne buff-ove na ostrvima.

Lost Sea je apsolutno prosečna igra sa prosečnim gameplay-om i prosečnim mehanikama koja sebe koči da postane iznadprosečna igra. Veterani RPG i ARPG-ova neće pronaći preteran izazov u ovoj igri ali bi mogli da uvedu druge prijatelje i porodicu, koji nemaju iskustva sa ovakvim igrama, u žanr i to Lost Sea radi odlično.



Autor: Milan Živković

REVIEW

# Song of the Deep

## Ko pod vodom peva?

Kopiranje neke igre ili besomučno štancovanje igara proslavljenog žanra, često zvuče kao loša ideja. Međutim, to pravilo kao da preskače slučaj kada su u pitanju "metroidvania" klonovi, avanturističke platforme zasnovane na mehanici legendarnih Castlevania i Metroid naslova, koji su izrodili svoj kulturni podžanr. Gotovo da ne postoji neka loša metroidvania igra. Postoji samo dobra ili manje dobra metroidvania. Stoga budite sigurni da Song of the Deep, najnoviji naslov ovog žanra, spada u jednu od ove dve kategorije.

Priča prati devojčicu Merin, koja živi sa ocem u maloj ribarskoj kolibi. Iako žive siromašnim životom, nije im nedostajalo

sreće, sve dok se jednog dana njen otac nije vratio sa puta. Odlučna u svojoj nameri da ga pronađe, Merin na brzaka gradi malenu podmornicu i kreće u potragu za svojim ocem. Ovdje je prisutna ona otrcana i maštovita vibracija kakvu je na primer posedovala Heart of Darkness igra, klasik u kom dečak ide u potragu za svojim psom, u lično napravljenom letelici. Ali za razliku od tog naslova, ova priča sebe shvata ozbiljnije i pristupa igraču s dobro naglašenom i odmerenom naracijom, koja ipak stremi ka malo višem nivou od onog koji može da postigne.

Za razliku od klasičnih platformi, ovdje ćete sve vreme provesti pod vodom, gde se mehanika igre svodi na kretanje

kroz dubine okeana. Malo je igara koje su ovaj način kretanja rešile na dobar način. Možemo slobodno reći da je u ovoj igri dosta truda uloženo u realizaciju ovakvog izvođenja, koje iako nesavršeno, uglavnom dobro funkcioniše. Većina igrača nesumnjivo će naleteti na poteškoće koje se tiču preciznog manevrisanja malom podmornicom, zbog kojih će mnoge deonice morati da pokušavaju ispočetka. Ali u slučaju da dobro ovladate komandama, postoje šanse da ćete i uživati u ovom načinu igranja, te da će vas nesavršenost kontrolnog sistema još više udubiti u svet gde jedna devojčica stremi ka morskome dnu u podmornici koju je lično napravila. Ni njoj sigurno nije bilo lako da upravlja njom, zar ne?

Ono što iznenađuje možda više od svega jeste to da su ovu igru pravili ljudi iz Insomniac Games-a, proslavljenog razvojnog studija, a da i pored toga - igra deluje kao neki indie naslov. Nivoi

i protivnici su veoma živopisni i raznoliki, pa i detaljni, ali nećete moći da se otrgnete utisku da igrate naslov inspirisan nekom hidden objects igrom. Zapravo ceo umetnički stil podseća na neki "hopa" naslov, tako da igra, koliko god bude pokušavala da vas oduševi svojim dubokim i raskošnim prostranstvima, verovatno neće uspeti u tome. Osim možda ako niste žensko. Bez uvrede dame moje, ali vi ipak imate istančanije oči za lepote hidden objects indie naslova.

Šalu na stranu, ceo metroidvania način izvođenja bez sumnje će vas terati da istražujete sve više i više. Dobijanje novog naoružanja i sposobnosti kojima otvarate nove putanje i tajne, nikada nije bilo dosadno. Čak šta više, igra će dobrim delom delovati toliko lako da ćete sigurno misliti da ste prirodni talent za metroidvanie i to će vas vući još dalje u istraživanje. Da ne pominjemo tačke za čuvanje igre na svakom koraku. U jednom trenutku, zagonetke će postati kompleksnije a njihovo rešavanje usled nezgrapne mehanike kretanja još teže, da ćete verovatno biti iznenađeni. Ali kako će sam kraj igre do tada verovatno biti tik iza čoška, još koji sat dalje i bićete na kraju igre.

Objektivno oceniti ovaj naslov, nije lako. Grafički igra deluje prosečno na prvi pogled, dok ćete njen vizuelni stil već na drugi mnogo više zavoleti. Kad na treći budete uvideli i grafičku detaljnost, sigurno ćete je i lepše doživeti, ali vrativši se na prvi korak

opet ćete misliti da igra izgleda... Prosečno prelepo. Sa strane gejmplaja, kretanje jeste sirovo ali kada ga uvežbate, možda ćete se osetiti kao virtuoz na gejmpedu. Virtuoz koji opet mora da prizna da su komande mogle biti i malo bolje. I ceo ovaj konfuzni i prelepi haos, pratiće kvalitetna muzika koja će ključne scene načiniti samo još više epskim, a svaki nasumični grafički bag još smešnijim. Takoreći, Sizifov je posao biti objektivna sa ovom igrom.

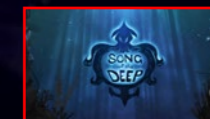
Mada kada stavimo sve karte na sto, ako date ovoj igri šansu i ako se malo bolje pronađete u njenom kontrolisanju, sigurno ćete se zalepiti za ekran sve dok je ne pređete. Neće biti lako uvideti sav njen potencijal, ali ako zagledate samo malo dublje, samo malo više, otkrićete da se na dubinama okeana ne kriju samo fantastična stvorenja i lokacije. Kriju se i zarazni razlozi igranju i onaj osećaj dostignuća kada prevaziđemo neku prepreku. A priznaćete, to je baš onaj glavni razlog zbog kog volimo video igre. Song of the deep je neDObrušeni dijamant koji ipak treba ceniti malo više no što deluje na površini.

“POD VODOM SE NE HODA A OPET - CHECKPOINT NA SVAKOM KORAKU”



### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 64-bit  
CPU: Intel / AMD Quadcore 2GHz  
GPU: 1GB VRAM  
RAM: 4GB  
HDD: 3GB



IGRU USTUPIO  
GAMETRUST  
GAMES

PLATFORMA:  
PC, PS4, XONE  
IZDAVAČ:  
GameTrust Games  
CENA:  
15€

RAZVOJNI TIM:  
Insomniac Games  
TESTIRANO NA:  
PS4

OCENA

7.5

- ✓ Sjajna muzika
- ✓ Metroidvania istraživanje
- ✓ Priča i naracija
- ✗ Malo nespretnije komande
- ✗ Često repetativne zagonetke





Autor: Milan Živković

REVIEW



OPASNO DOSADAN GOLF

# Dangerous

# Golf



“JEDINO ŠTO JE OVDE OPASNO JE DA SE PREVARITE I KUPITE IGRU ZA PUNU CENU”

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**

- OS: Windows 10 64-bit
- CPU: Intel i7 3.5 GHz
- GPU: GeForce GTX 960 ili Radeon R9 280
- RAM: 8GB
- HDD: 6GB



IGRU USTUPIO  
THREE FIELDS  
ENTERTAINMENT

Kada nekolicina tvoraca čuvenog Burnout serijala odluči da napravi igru u najnovijem Unreal engine-u koristeći formulu proslavljenog crash moda, malo ko može da ostane ravnodušan. Odlična grafika? Prodato! Gomila predmeta za uništavanje? Prodato! Upravljač lopticom za golf koja ruši sve oko sebe? Ovaj... Vi se šalite, zar ne?

U suštini, koncept zvuči dovoljno zabavno. Igra na prvi pogled izgleda odlično i zaista deluje zarazno. Međutim, samo izvođenje je zatrovano mnogim greškama u koracima koji ovu igru vuku na samo dno. Krenimo redom...

Ono što će vas prvo dočekati je mod karijere koji po celoj prezentaciji glavno

menija podseća na Burnout. Ali tek što i pokušate da uđete u igru, bićete prisiljeni da pogledate i odslušate video tutorial koji prvih 15 sekundi zvuči vickasto i podiže želju za igranjem, ali ni ne pomišlja da tu prestane. Minuti prolaze a tutorial vas samo zbunjuje svojim objašnjenjima, strategijama, mehanikom... Već posle jednog minuta ćete se izgubiti, ali neće biti tog trika da se video preskoči. I nakon ironičnog “pa šta čekamo?” na kraju tutoriala sledi i moje “pa vas da se smilujete i pustite nas da igramo!”

Kako ste na sredini beskorisnog tutoriala izgubili i volju za životom, a kamoli nekom gejmerskom edukacijom, vaša prva runda će biti gotova i pre nego što je započnete. Neće vam biti aman baš ništa jasno od

onoga što se dešava. Niti kako ste udarili lopticu niti zašto je eksplodirala niti kako ste promašili rupu. Zato da jednom za svagda pojasnimo za sve nas koji smo tutorial utišali ne bismo li bolje čuli TV.

Loptica se na početku nalazi na predefinisanoj tački. Birate smer u kom ćete je opaliti i to je to. Ne birate čak ni jačinu udarca. Jedina opcija je - udri iz sve snage i nadaj se najboljem. A kako je u startu kamera uglavnom podešena u najboljem smeru, svakim pomeranjem ćete zapravo samo ići sebi na štetu.

Cilj prvog udarca je da njime porušite zadati broj objekata, ne biste li mogli da aktivirate “smashbreaker”, mod u kom se vaša loptica pretvara u užarenu loptu uništenja koja poskakuje unaokolo dok joj vi uz muku određujete pravac. Nakon što se “smashbreaker” skala istroši, loptica pada na zemlju beživotno i daje vam mogućnost jedne poslednje eksplozije koja će porušiti sve oko sebe a onda je

vaš zadatak da je ubacite u rupu ka kojoj se kamera uvek automatski okreće i koju nećete promašiti osim ako nemate ispred sebe neku prepreku. Zvuči zabavno? Nisam ni mislio.

Igra koju ste zamišljali kao strateško rušenje predmeta mlataranjem štapom za golf zapravo je blesava simulacija skakutavog mikro-sunca u kom rezultat najviše zavisi od vaše sreće. Ma da je barem i zaista blesava! Dangerous golf pokušava situacijama da stvori mogućnosti za humor, ali se na kraju to sve svodi na bledo, bledo i dosadno skakutanje po mapi koje vrlo brzo dojadi. Nakon što otključate sve glavne lokacije, nećete ni imati mnogo želje da nastavite sa igranjem. Jer nivoi i ne nude preterano raznovrsan broj mogućnosti za prelaženje. Iako je sve haotično, u suštini je jako jednostavno i neuzbudljivo. Konfuzno i prosečno do te mere da je dosadnije od proseka. Jedino što je iznad proseka jesu natprosečni padovi frejmrejtja i na najjačim mašinama.

Tačno onako da kompletira celi utisak.

Dangerous Golf je na prvi pogled igra sa lepom grafikom i simulacijom fizike, ali nakon ne više od pola sata se pretvara u repetativni pakao. Kooperativni mod kao da postoji samo da biste sa nekim mogli da podelite svoju muku. Ako postoji neki razlog da kupite ovu igru, onda je to recimo... Da finansijski potpomognete razvojni tim ne bi li nas blagoslovio još jednim Burnout naslovom. Igram gde sve to uništavanje ima poentu. Poentu da nam drži pažnju i da nas zabavi. A ne da ubacivanjem eksplozija i lomljave načini golf... još dosadnijim.

“TAJGER VUDS BI SE OD OVOGA PREVRTAO... U SNU.”

“DESTRUKCIJA NIKADA NIJE BILO DOSADNIJA...”

PLATFORMA:  
PC, PS4, XONE

IZDAVAČ:  
Three Fields  
Entertainment

CENA:  
20€

RAZVOJNI TIM:  
Three Fields  
Entertainment

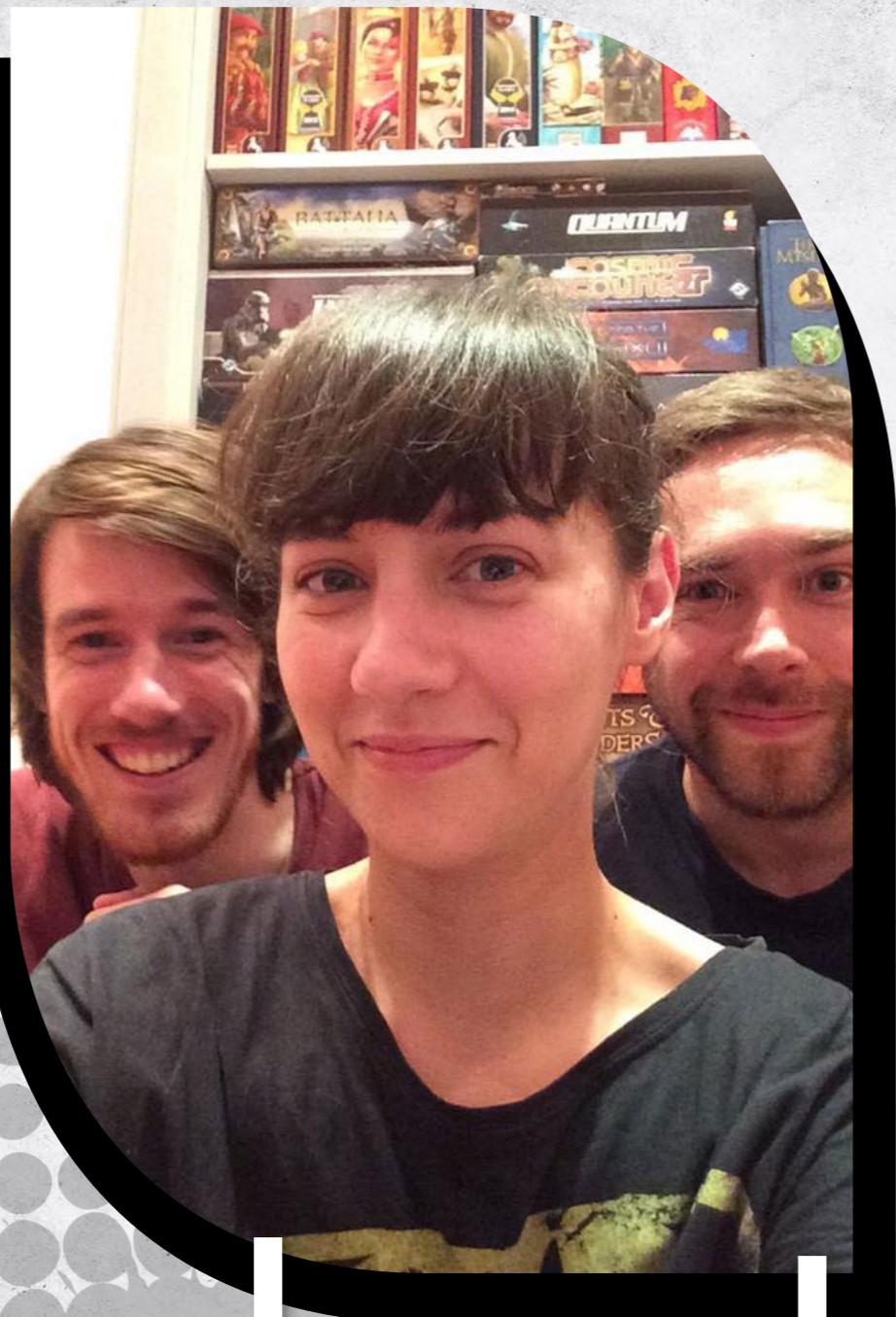
TESTIRANO NA:  
PC

OCENA **3.5**

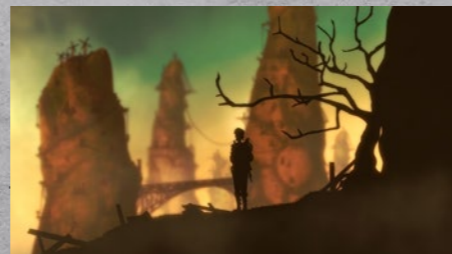
- ✓ Lepa grafika, modeli i fizika
- ✗ Nasumični kaos
- ✗ Nedostatak izazova
- ✗ Dosadno do zla boga



O igri Columnae: A past under construction smo u poslednje vreme često pisali na našem sajtu. Ambiciozni projekat malog studija Moonburnt, ova point & click avantura će u svom punom izdanju omogućavati potpuno nelinearni prolaz kroz priču. Takođe je i prva srpska igra koja je uspešno sakupila potrebna sredstva za dalji razvoj putem platforme Kickstarter. Iskoristili smo ovaj povod da popričamo sa Moonburnt Studiom o njihovom prvom Kickstarter iskustvu i kako je tako kada tročlani tim razvija igru u Srbiji.



# Moonburnt



## POZDRAV DRUŠTVO, MOŽETE LI UKRATKO PREDSTAVITI TIM KOJI STOJI IZA MOONBURNT STUDIO?

Zdravo, mi smo Jelena Miletić, Jovan Vesić i Bojan Brankov. Družimo se već preko deset godina, pre tri godine smo počeli da radimo kao Moonburnt Studio (sa Ivanom Selimbegovićem), a u trenutnom sastavu radimo poslednjih godinu i po dana. Studio je nastao u Beogradu, kada smo svi u njemu i živeli, međutim trenutno živimo u tri grada (Zrenjanin, Beograd, Novi Sad), radimo od kuće i komuniciramo uglavnom preko interneta.

## KAKO STE DOŠLI NA IDEJU DA SE OKUPITE I SA KOJOM VIZIJOM? DA LI JE COLUMNAE BILA IDEJA OD SAMOG STARTA ILI STE RADILI NA NEČEMU DRUGOM?

Okupili smo se sa idejom da napravimo manju igru tokom mesec dana na umetničkoj rezidenciji Multimadeira 2013. godine. Ideja je polako rasla i ono što smo tada započeli transformisalo se polako u ono što su Columnae danas.

## KICKSTARTER JE SVE "PROBLEMATIČNIJI" NAČIN PRIKUPLJANJA NOVCA ZA RAZVOJ IGRE, ZBOG DOBRO POZNATIH RAZLOGA. IPAK, ODLUČILI STE SE ZA ISTI. ZBOG ČEGA?

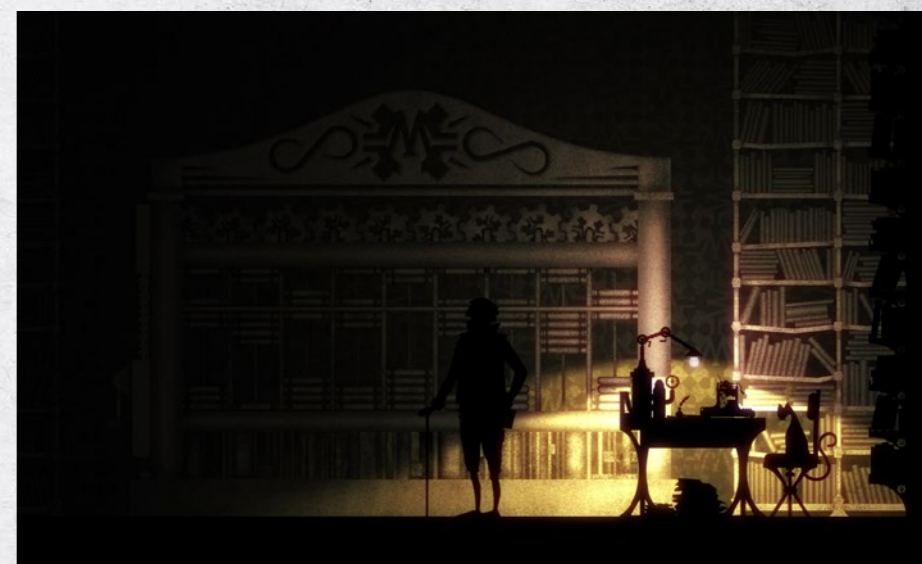
Kickstarter je jedna od opcija za prikupljanje sredstava koju smo razmatrali od samog početka pored klasičnijih dogovora sa izdavačima i investitorima. U potencijalnim partnerima tražili smo nekoga ko bi nam dopustio da samostalno ostvarimo našu viziju i zadržimo autorska prava nad igrom, ali prilikom potrage za njima nismo uspeali da sklopimo zadovoljavajuć dogovor ni sa kim, a vreme i lična ušteđevina su isticali. Kickstarter smo tako pokrenuli u "poslednjem trenutku", nakon koga bismo (da Kickstarter kampanja nije uspevala) verovatno morali da u najmanju ruku napravimo ozbiljnu pauzu u radu na projektu kao i potencijalnu reviziju cele igre.

## KOJI SU GLAVNI PROBLEMI SA KOJIM SE SUSREĆETE KAO DEVELOPERI VIDEO IGRE IZ SRBIJE?

Osim formalne nemogućnosti za pokretanjem Kickstarter kampanje direktno iz Srbije, za sad nemamo konkretne primere problema specifičnih za Srbiju (osim uobičajenih žalbi na tešku poziciju kreativne industrije i malih preduzetnika).

## COLUMNAE DELUJE DOSTA ZANIMLJIVO, VIZUELNO I PO PITANJU RADNJE I PRIČE. KAKO JE NASTALA IDEJA ZA OVAJ SVET I KOJI DRUGI NASLOVI SU VAM BILI INSPIRACIJA?

Ne bismo izdvojili ni jedan pojedinačan naslov kao inspiraciju, što nikako ne znači da smatramo da su COLUMNAE nešto "sasvim novo", već samo da svoju sadržinu crpe iz celokupnog našeg iskustva. Osnovna forma rešavanja zagonetki svakako pre svega vuče



svoje korene iz klasičnih LucasArts avantura Rona Gilberta i Tima Schafera, ali je ona u međuvremenu toliko puta i na razne načine korišćena da možda pre možemo govoriti o jednoj "školi" nego o direktnoj inspiraciji. Što se sveta tiče on se oslanja na razne postapokaliptične, distopijske i steampunk knjige, filmove i igre kojima smo bili izloženi ali takođe i na lično iskustvo iz savremenog života. Grafiku često upoređuju sa kratkim filmom The Mysterious Explorations of Jasper Morello koji (iako smo saznali za njega tek nakon što je stil igre bio finaliziran) i sami često navodimo kao zgodnu referencu u opisu izgleda igre.

## KICKSTARTER KAMPANJA ZA COLUMNAE SE USPEŠNO ZAVRŠILA. KAKVI VAM PLANOVI ZA NAREDNI PERIOD?

Na Kickstarteru smo ukupno skupili 41807€ od traženih 40000€ uz velikodušnu pomoć 1039 backera. Sa razvojem igre nastavljamo odmah, a okvirni plan je završena interna alfa verzija na proleće 2017, beta (koja će biti dostupna nekim backerima) na jesen 2017, a COLUMNAE planiramo da objavimo početkom 2018.

## IMAJUĆI U VIDU DA SE NA KS POJAVLJUJE (VEROVATNO) PREVELIKI BROJ IGARA KAO I DA JE STEAM GREENLIGHT "ZATRPAN" NOVIM NASLOVIMA, ZBOG ČEGA MISLITE DA BAŠ VI IMATE IGROU KOJA ĆE BITI NAREĐNI INDIE HIT?

Bićemo zadovoljni ukoliko uspešno završimo igru na vreme uz sakupljeni budžet i ukoliko naši fanovi budu zadovoljni njome. Tri omiljene igre po vašem izboru ikada? Civilization, Grim Fandango, Fallout

## TRI IGRE OD KOJIH STE OČEKIVALI PUNO ALI SU RAZOČARALE?

Teško pitanje.

## KOJE BISTE PITANJE ŽELELI DA SMO VAM POSTAVILI A NISMO?

"Da li ste zainteresovani za dodatnu investiciju u vašu igru koju smo u prilici da vam ponudimo?" Demo verziju Columnae isprobajte putem ovog linka.





Autor: Miloš Hetlerović

TEST PRIMERAK  
USTUPIO  
GAMES

# Steelseries Rival 700

Najbolji rival koga ćete sresti!

Steelseries je sa svojim Rival mišem napravio dosta dobru poziciju na polju gejmerskih optičkih miševa pa je odlučio da taj model proširi na celu seriju proizvoda. Već smo ranije probali Rival 100 koji je orijentisan ka onima sa ograničenim budžetom, kao i Rival 300 koji je praktično stari Rival miš. Sada je na red došao najjači iz cele porodice – Rival 700.

Od prvog susreta sa kutijom je jasno da je ovo jedan od najluksuznijih Steelseries modela. Njihove kutije su uglavnom funkcionalne i ne previše atraktivne ali ovde je situacija drugačija, otvara se na poseban način, sve je na višem nivou. I kad otvorite kutiju nailazite na prvo iznenađenje – miš nema kabl? Pošto znam da nije najavljen kao bežični model ovo me je u prvi mah jako zbunilo. Rešenje nastaje odmah po otvaranju pregrade u kutiji gde se nalaze dva kabl – jedan končanog tipa i jedan standardni gumeni pa igrač može odabrati koji mu se više sviđa. Kabl se na miš kači s prednje

strane i povezuje se preko standardnog mikro USB porta ali okrenutog za 90 stepeni tako da kada ga jednom povežete nećete uopšte imati utisak da nije oduvek i bio tu. Iskren da budem ja sam mnogo više za kablove končanog tipa pa sam samim tim najveći deo testiranja obavio upravo s ovom varijantom. Kablovi se osim po materijalu razlikuju i po dužini pa je gumirani kraći i dugačak je samo 1 metar dok je končani duži i ima cela 2 metra.

Rival 700 je za nijansu manji od Rival 300 miša što se meni lično sviđelo jer mi je prethodni delovao veliko za moju šaku. Oblik je jako udoban, malo je stilizovan u odnosu na prethodne modele ali su zadržani neki interesantni elementi kao što je zadnja pločica na kojoj piše Rival, pa ako imate



pristup nekom 3D štampaču (verovali ili ne ljudi to uslužno rade i u Beogradu) možete na njoj odštampati šta god da vam je drago. Posebno treba pohvaliti zadnju stranu

miša koja je od karbon-olikog materijala i jako lepo prijanya za šaku. Za one koji su možda još zahtevniji po tom pitanju Steelseries kao doplatu nudi i još dve maske za zadnji deo leđa – jednu potpuno glatku

“MOGUĆNOSTI PRILAGOĐAVANJA SU NEVEROVATNE - OD EKRANA, PREKO ZAMENE LEĐA ILI KABLA, PA SVE DO PROMENE CELOG SENZORA!”

## “MIŠ IMA HAPTIC FEEDBACK - ZAVIBRIRA NA ODREĐENI DOGAĐAJ U IGRI”

i drugu potpuno gumiranu. Još bolji utisak ostavlja i guma oko mesta gde se nalazi palac. Na sredini te gume se nalaze crvene tačke koje mi u početku nisu bile jasne čemu služe ali sam kasnije shvatio da zapravo pomoću njih mnogo bolje na osnovu samo osećaja orijentišem palac u odnosu na miš. Malo unapređenje ali zaista znači kada se naviknete. Posebno treba naglasiti i da su levo i desno dugme miša izrađeni od posebno ojačane plastike što bi trebalo da mu produži životni vek ali i da daje bolju povratnu informaciju korisniku prilikom svakog klika.

Rival 700 miš krase PixArt PMW3360 optički senzor rezolucije neverovatnih 16.000 CPI s mogućnošću preciznog praćenja ubrzanja do celih 50G. Miš s računarom komunicira brzinom od 1ms, odnosno učestalošću od 1.000Hz. S obzirom da se radi o optičkom senzoru ne postoji apsolutno nikakva hardverska akceleracija (moguće je podesiti softverski) i Steelseries se hvali činjenicom da je tracking, odnosno praćenje podloge, uvek 1:1. Naravno, osetljivost miša možete menjati preko za to određenog dugmeta u podeocima koje odredite u okviru softvera od 100 CPI pa do 16.000.

Dolazimo i do jedne od velikih novina Rival 700 – ovo je prvi miš sa OLED ekranom na sebi. Na prednjoj levoj strani se nalazi vrlo lepo uklopljen ekran koji funkcioniše u dve boje. Čim upalite miš na njemu će biti ispisan Steelseries logo ali odmah iz softvera to možete promeniti tako što ćete skinuti neku od ponuđenih grafika sa sajta ili čak napraviti svoju. Miš podržava i integraciju sa CS:GO i Dota2 gde se na ekranu može prikazivati vaš ukupan broj ubistava, status ili slično. Moram priznati da je meni malo nelogično da gledam u sam miš da bih dobio informacije o situaciji u igri, to ću lakše dobiti s monitora, ali možda nekome i to odgovara. Meni je bilo dovoljno zabavno i da samo uploadujem naš logo i naslađujem se činjenicom da sam miša prilagodio sebi. I osvetljenje na mišu se može menjati u svim mogućim bojama ali to već nekako i nije neka vest kada govorimo o iole skupljim uređajima.

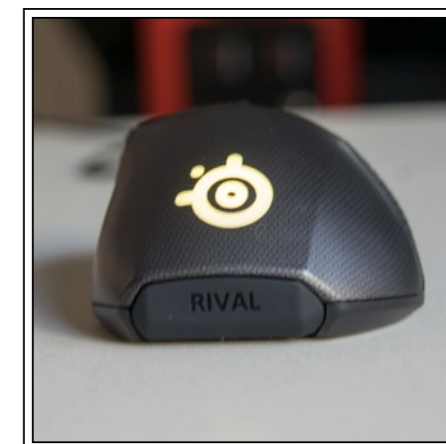
Bitnija stavka vezana za prilagođavanje miša igraču je činjenica da ovaj miš po prvi put ima takozvani haptic feedback – moguće ga je podesiti da zavibrira u određenom trenutku vezanom za igru i to čak i podesiti kako vibrira za određene događaje. Na primer možete ga podesiti da dva puta zavibrira kada je završen cooldown neke magije u Doti ili da u CS:GO vibrira kada se

završi reload puške, kada pogodite headshot, kada se demontira bomba, opcije su zaista vrlo raznovrsne. Ono što je trenutno malo problem jeste što ta Gamesense tehnologija u Steelseries softveru funkcioniše samo sa Dota 2 i CS:GO. Činjenica da veliki broj igrača koji želi baš ovog miša igra upravo jednu od te dve igre, ali je broj igara trenutno zaista mali i nadamo se da će se povećati u narednom periodu da bi ova funkcija imala više smisla.

Na kraju zaključujemo da ovaj miš ima zaista velike mogućnosti prilagođavanja – počev od kabla, preko pločice s imenom, leđa, ekrana, pa sve do vibracija. Ali to nije najinteresantnije, na ovom mišu možete da promenite čak i samo srce miša jer Steelseries nudi opciju da nabavite drugi, laserski senzor! Drugi senzor nosi oznaku Pixart 9800 i donosi 8.200 CPI i praćenje ubrzanja do 30G, kao i obećanje da nema hardverske akceleracije. Ovde se postavlja pitanje i zašto bi neko kupio optički miš da bi senzor kasnije zamenio laserskim a jedino što nam pada na pamet jeste da se ceo senzor menja jako brzo pa možete da ga promenite ukoliko promenite podlogu na kojoj igrate iz nekog razloga i da se vraćate tamo-vamo između optike i lasera zavisno od igre ili situacije gde igrate.

Steelseries Rival 700 donosi zaista različite stvari koje prvi put vidimo na jednom gejming mišu, počev od mogućnosti za personalizaciju, ekrana, vibracija, pa do promene i samog senzora. Ipak na igraču ostaje da vidi šta mu je od ovoga svega neophodno a za šta će možda platiti neopravdano višu cenu. Naravno, sam senzor od 16.000 DPI garantuje vrhunsku preciznost u igranju, ali opet ostaje večno pitanje da li svima nama to zaista i treba ili možemo da prođemo i sa nekim pristupačnijim modelom kao što je Rival 300 ili čak i Rival 100? Odgovor na ovo pitanje svako mora da da za sebe ali je činjenica da ako se odlučite za najskuplju varijantu ćete dobiti jedan zaista izvanredan proizvod.

MODEL	Steelseries Rival 700
TIP	Optički miš
POVEZIVANJE	USB
SENZOR	16.000 CPI
DODATNO	CPI prebacivanje, podešavanje osvetljena, ekran, vibracija
DODATNO	Platnena vreća za nošenje



## “PRVI MIŠ SA OLED EKRANOM NA SEBI”



Autor: Miloš Hetlerović



“CLOUDX  
SLUŠALICE  
SU POSEBNO  
SERTIFIKOVANE ZA  
RAD SA XBOX ONE  
KONZOLOM”

# Kingston HyperX CloudX slušalice

## Slušalice za konzolu

Kingston je sve prisutniji u gejming domenu a pred nama se našao model slušalica koji je vrlo sličan njihovim ranijim izdanjima sem što ovaj put ima i jednu dodatnu karakteristiku – specijalno je prilagođen za Xbox One konzolu.

Zašto posebne Xbox One slušalice pitanje je koje smo i mi odmah postavili. Svakako je

činjenica da je igranje na Xbox One konzoli, pogotovo kooperativnih ili multiplayer igara, mnogo lakše uz slušalice i mikrofon. Ali, zar ne bi trebalo da bilo koje standardne slušalice to rade? Baš i ne, nažalost. Naime, uz sam Xbox One se u zavisnosti od tržišta dobija i Chat Headset, jedna slušalica sa mikrofonom koja se povezuje na standardni Xbox One kontroler preko odgovarajućeg

porta. Naravno, osim ako uživate da igrate igre kao operater u call centru ovakav pristup će vas teško baš zadovoljiti, pogotovu što se radi o mono headsetu, ali može poslužiti za inicijalno isprobavanje sistema. Možete naravno nabaviti i Xbox One Stereo Headset koji je nešto boljeg kvaliteta i isto se direktno povezuje na kontroler, ali objektivno nit je nešto posebno lep, nit ga ljudi baš hvale. Drugi korak ukoliko imate standardni Xbox kontroler u pravcu nabavljanja boljeg headseta jeste nabavka i Xbox One Stereo Headset Adapter uređaja koji će vam omogućiti da povežete stereo

TEST PRIMERAK  
USTUPIO  
KINGSTON

MODEL	HyperX CloudX
TIP	Stereo slušalice
POVEZIVANJE	1x3.5 mm džek, 2x3.5mm preko adaptera
MIKROFON	Usmereni, moguće skidanje
UDOBNOŠT	Kožni headband, kožni i platneni jastučići
DODATNO	Ojačana vreća za nošenje

slušalice i mikrofon preko jednog 3.5mm džeka. Isti princip je moguć i na Xbox One Elite kontroleru koji već ima ugrađen ovakav džek pa nije neophodna nabavka dodatnog adaptera.

Ono što su se mnogi korisnici Xbox One konzole iznenadili, neki poprilično neprijatno, jeste da ne radi baš svaki headset kako treba sa običnim 3.5mm džekom, iako bi bilo logično da radi. Neki uopšte ne rade, na nekima ne radi mikrofon ili ne rade kontrole jačine zvuka, neki rade sasvim super u svim pogledima. Nažalost jako je teško prosečnom korisniku da kada ode u prodavnicu „gleda u pasulj“ koji će mu headset raditi pa su se proizvođači kao što je Kingston HyperX odlučili da svoje slušalice i posebno sertifikuju za Microsoft Xbox One i tako smo dobili CloudX model. S obzirom da ovaj model koristi taj jedan 3.5mm standardni džek njega možete koristiti i na drugim uređajima na taj način, uglavnom mobilni telefonima, tabletim i određenim laptopima, ili preko priloženog razdelnog produžnog kabla ga priključiti na standardni PC koji ima odvojene ulaze za slušalice i mikrofon.

Sa Kingston HyperX Cloud slušalicama smo se već nekoliko puta susreli i prosto tu nema nekih velikih nepoznanica – robusna izrada sa metalnim ramom je nešto što prvo privuče pažnju. Sada spoljni deo deluje da je od gumirane plastike koja je vrlo prijatna na dodir i to jako cenimo. Headband je obložen kožom tako da je nošenje slušalica vrlo udobno, iako možda nisu baš tako lagane

kao drugi modeli. Ono što sigurno jeste je da deluju jako izdržljivo i da će verovatno imati duži životni vek od većine konkurentskih modela. Opet hvalimo Kingston u nekoliko praktičnih momenata koje će svaki gejmer ceniti – pre svega činjenici da dobijate i platnene i kožne naušnice pa možete lako odabrati ili promeniti šta vam se sviđa. S obzirom da smo test sprovodili u toku leta nekako su platnene naušnice bile logičniji izbor zbog vrućine a interesantno je da ovaj put dolaze u simpatičnoj zelenoj boji, valjda da vas malo podsete na Xbox. Druga stvar koja nam se jako svidela je izuzetno praktična vreća za nošenje, odnosno ovde možemo možda upotrebiti i termin koferčić pošto se radi o nekoj vrsti tvrdog materijala kakav se



“U PAKOVANJU  
SU DVA PARA  
“NAUŠNICA” -  
KOŽNE I OD FINOG  
PLIŠA”

koristi za putne torbe. U svakom slučaju jako praktično i jako sigurno za vaše slušalice, stvarno odličan potez.

Naravno tu je i već ranije viđeni fleksibilni mikrofon koji se odvaja a njegov konektor prekriva gumena maska. Jedini problem koji tu vidimo jeste ako izgubite tu maskicu pošto je dosta sitna, ali s druge strane nije da će nešto mnogo ni da smeta. Kabl je

“KVALITET ZVUKA JE  
ZAISTA IZVANREDAN”



končanog tipa i ima kontrolu jačine na sebi, kao i mogućnost mutiranja mikrofona. Dužina osnovnog kabla je relativno mala jer se i očekuje da ćete kontroler držati negde u krilu otprilike ali je zato produžni kabl za PC vrlo solidne dužine i odlično se uklapa u svoju namenu.

Kada obratimo pažnju na kvalitet zvuka on je stvarno na vrhunskom nivou. Naravno u pitanju je stereo headset jer sam Xbox One ima to ograničenje pa bi bilo bespotrebno dodavati surround zvuk samo za korišćenje na PC-u, za to postoje drugi modeli. I mikrofon je vrlo dobrog kvaliteta a na vrhu ima simpatičnu penastu strukturu koja će sagovornicima ublažiti neprijatne zvukove ako se malo previše zanesete u toku igranja.

Nekada je važno pravilo da se na PC-u i valja igrati sa slušalicama dok su se konzole uglavnom oslanjale na zvuk koji dolazi sa televizora. Međutim rastom broja kooperativnih i multiplayer naslova za konzole se očigledno otvorio prostor za celo jedno tržište headsetova za ovaj vid zabave jer je neophodno komunicirati sa igračima koji nisu u vašoj dnevnoj sobi. Mi bismo više voleli da su inženjeri iz Microsofta svoju konzolu projektovale tako da bilo koji headset radi na njoj, ali pošto to nije slučaj u praksi obavezno se raspitajte pre kupovine slušalica. Ili prosto najbezbednije uzmite neki od modela koji su već sertifikovani kao što je CloudX. Dobra stvar je što ćete ove slušalice bez problema moći da koristite i na računaru, a posebno pohvaljujemo i činjenicu da se dobija jako lepa torba za nošenje što je dodatni plus ako planirate da se igrate kod prijatelja ili u igraonici.







Autor: Bojan Jovanović

# Reigns

U IGRI PRESTOLA ILI ŽIVITE ILI UMIRETE. U REIGNS UGLAVNOM SAMO GINETE. I ZATO JE POTPUNO SJAAN!

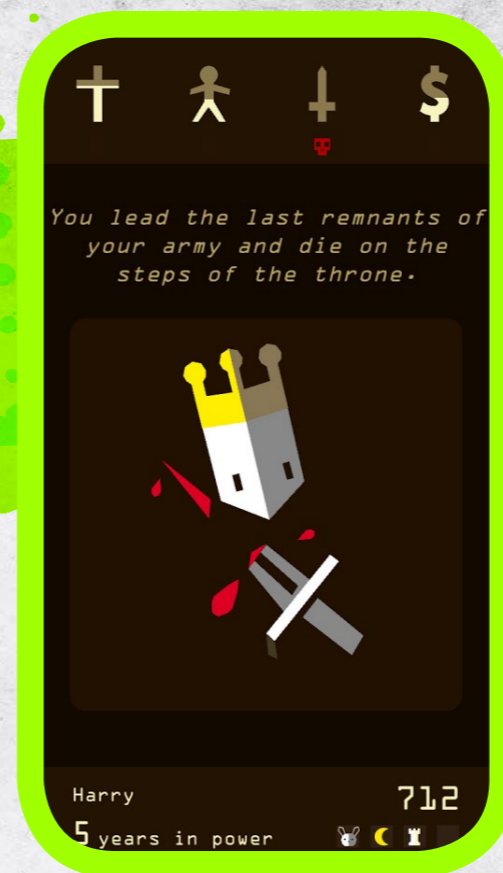
Ali da ne jurimo pred rudu, sigurno se pitate zašto oduševljenje odmah na početku teksta. Reigns je simulator upravljanja kraljevstvom koji mnogo više sličnosti ima sa aplikacijom za muvanje Tinder nego grandioznim strategijama. Sve odluke koje ćete donositi u igri činite prevlačenjem prsta levo ili desno kao da listate profile

na dating aplikacijama (nije da smo to probali ili tako nešto... ne, nismo!). Vaš cilj je naizgled jednostavan – opstanite na tronu i sa glavom na ramenima što je moguće duže.

Na početku vladavine novog kralja pred vama je špil karata od kojih svaka predstavlja događaj ili krizu sa samo dva

moguća odgovora koje birate pomenitim prevlačenjem prsta. Možda će vašem kraljevstvu pretiti poplava ili će sveštenik zatražiti sredstva za izgradnju nove crke, a možda će samo vaš pas želiti da ga ispratite do mračne šume. Svaka odluka ima posledice na četiri resursa kojima raspolazete: religijom, narodom, vojskom i novcem. Dovoljno je da samo jedna od ovih skala stigne do vrha ili se potpuno isprazni i vladavina se završava, sa narednim kraljem odmah spremnim da zauzme presto i vama da nastavite sa odlukama.

Kako biste imali ideju na šta će uticati vaše odluke, pojavljivače se tačke različitih veličina iznad svakog od resursa koje će vam pokazivati koliki uticaj pravite na igru. Ali, morate sami zaključiti iz konteksta pitanja i vašeg odgovora da li ćete recimo izgubiti ili dobiti novac. Za razliku od praktično svih strateških i menadžerskih igara, u Reigns ne smete da gomilate resurse i u jednom trenutku ćete morati da udarite šakom o sto i odbijete zahteve naroda da podignete branu pa nek propadnu usevi.



Godine će prolaziti a tako će se dešavati razne stvari u vašem kraljevstvu, od kojih ćete neke morati i sami da prouzrokuje kako biste ispunili zadatke i otključavali nove karte. Tokom igre ćete pratiti i priču o nekim od svojih najbližih saradnika, ili morati da preživite dvoboje, a sve kroz mehaniku kartica. Ono što je sigurno je da ćete u jednom trenutku poginuti. Postoji preko 20 načina da vaš kralj prerano ode na večna lovišta.

Možda vam u ovom trenutku Reigns zvuči

kao depresivna ili užasavajuća igra, ali je sve podvučeno dobrom dozom crnog humora i stilizovanim prikazom tako da ćete se više kikotaći i oduševljavati štosovima nego što ćete realno biti zabrinuti jer je John IV Pohlepni u cvetu mladosti bio linčovani od besne rulje.

Reigns nije preduga igra, ali je napravljena tako da je možete igrati desetak minuta dnevno, u pauzama za kafu ili dok čekate autobus a opet se sjajno zabaviti prateći priču. Čak i kada je jednom "obrnete",

velika je šansa da ćete joj se vraćati zbog ogromnog broja varijacija i opcija koje možete isprobavati. Apsolutna preporuka, nebitno da li je uzimate za telefon, tablet ili računar.



**PLATFORME:**  
Android, iOS, PC

**RAZVOJNI TIM/IZDAVAČ:**  
Devolver Digital

**CENA:** 3€

**IGRA DOSTUPNA NA:**  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.devolver.reigns&hl=en>

**TEST UREĐAJ:**  
Samsung Galaxy TabS 8.4

**OCENA**  
(Da ili Ne):



“ODLUČUJTE O SUDBINI SVOG KRALJEVSTVA - JEDNIM POKRETOM PRSTA”



Autor: Bojan Jovanović



# Freelancer

Mnogo godina pre nego što smo ostali razočarani No Man's Sky, igrom koja je toliko toga obećavala, ali nas ostavila kratkih rukava, svemirom smo plovili u igri jednog malog hrabrog studija Digital Anvil. Freelancer možda nije obećavao nasumično generisan sadržaj ili tehnologiju budućnosti. Samo vam je obećao svemir prepun mogućnosti i slobodu da putujete istim.

U tom svemiru je sektor Sirius, kolonizovan od nekoliko gigantskih svemirskih brodova koje je čovečanstvo poslalo nakon propasti u ratovima. Vi ste jedna mala ali bitna tačka u tom sistemu, u ulozi Edisona Trenta, tipičan najamnik a la Han Solo koji "vozi i ne pita" dokle god će za taj posao biti plaćen. Spletom nesrećnih okolnosti, Trent ostaje bez broda i dinara u džepu i mora da prihvati da radi za Liberty Security Force, praktično policiju u svemiru, krstareći



najslabijim mogućim brodom. Spletom malo drugačijih okolnosti, otkriva veliku zaveru vezanu za uništenje njegove rodne planete i seriju ubistava koja je okružuje.

Iako je (inače veoma dobra) priča igre striktno linearna, jako česte su pauze između misija kada možete slobodno da lutate svemirom, istražujete planete, uzimate nove misije, trgujete... Praktično da idete gde želite i igrate u ulozi koju sami gradite kroz igru. Apsolutno svaka misija i sporedni poslić utiču na vašu reputaciju sa frakcijama u igri i dinamično menjaju raspoloživ vazdušni prostor kao i misije koje možete da uzimate. Posetite li bar na nekoj od svemirskih stanica ili planeta možete da saznate nove glasine od barmena, dobijete savete od gostiju ako ste s njima u dobrim odnosima i da u vestima pratite dešavanja u galaksije na koje i sami utičete.

Posle tridesetak sati privešćete kampanju kraju kada se Freelancer zaista otvara, kada dobijete potpuno slobodu da zavirite u svaki kutak galaksije i pokušate da nabavite najprestižnije letelice u igri. Skokovima kroz crvotočine naići ćete na još neistražene sisteme među kojima je i prava pravcata Planeta majmuna. Takođe i blagi RPG sistemi igre postaju dominantniji pa će zaista moći da budete veliki svemirski gusar koji lansira torpeda umesto "dober dan" i za

dlaku se izvlači od potera snaga reda i mira.

Kao da to sve nije bilo dovoljno, Freelancer je imao i veliku multiplayer komponentu kroz koju ste mogli da počnete svoju odiseju ispočetka, putujući zaista gde želite i gradeći reputaciju u galaksiji koju ste delili sa desetinama (a kasnije i stotinak) igrača. Ova igra je toliko bila ispred svog vremena, a opet savršeno funkcionisala i ostavljala igrače sa pričama o avanturama kojih će se stalno prisećati.

Nažalost, šanse da jednog dana zaigramo Freelancer 2 jednake su nuli. Samo tri godine nakon izlaska igre studio Digital Anvil je ugašen od strane Microsofta. Po nekim glasinama, tada su radili na projektu kodnog naziva Lonestar koji je po svemu sudeći trebalo da bude Freelancer



2 i ekskluzivan za Xbox 360 konzolu. Sa gašenjem Digital Anvil-a ugašen je i taj projekat, a Freelancer će (nađamo se) nastaviti da živi kroz Star Citizen, igru koja je duhovni naslednik i koja po mnogo čemu ima potencijala da nadmaši svoj uzor koji za ovih 13 godina niko nije uspeo da prevaziđe.



**RAZVOJNI TIM**  
Digital Anvil

**IZDAVAČ:**  
Microsoft

**GODINA IZLASKA:**  
2003

**PLATFORMA:**  
PC

**TEST PLATFORMA:**  
PC

# MODDING

S C E N A



## KEEP TALKING AND NOBODY EXPLODES SA MODOVIMA

Jedna od naših omiljenih kooperativnih igara (mada neretko poprilično stresna) prošlog meseca je dobila podršku za modove i Steam Workshop.

Kooperativno demontiranje bombi već ima veliki broj nivoa kao i bazu modula koju igra koristi da generiše kofere koje je potrebno razoružati, ali je nova zakrpa omogućila igračima da to prošire ne samo novim elementima poput klavijature na kojoj je potrebno odsvirati naznačeni ton, već i drastičnijim

modifikacijama igre. Tako je, na primer, u The Bus That Couldn't Slow Down koji je referenca na film Speed (Brzina). Doduše, umesto Kijanu Rivsa i Sandre Bulok moraćete sami da sprečite autobus da eksplodira tako što ćete održavati brzinu i izbegavati prepreke... dok demontirate bombu! U praksi je još frenetičnije nego što zvuči.

Ovaj i druge modove preuzmite sa [Steam Workshop](#).



## QUAKE: DIMENSIONS OF THE PAST

Da li ste znali da je prvi Quake izašao pre čak dve decenije? E, pa, sada znate. Štaviše, ovog leta je Quake 1 proslavio 20. rođendan i nakon slavlja i torte, dobio je i jedan poklon od autora novih Wolfenstein igara – dodatnu kampanju.

MachineGames su izdali Quake DOPA (Dimensions of the Past), besplatnu kampanju od 5 misija i jednom skrivenom kao ekspanziju za Quake. Dizajn nivoa je odličan, inspirisan originalnim gotičkim nivoima ali sa malo modernijom estetikom i skokom u težini već na drugom nivou. Iako postoji skrivena Nightmare težina, preporučuje se igranje na

Normal barem u prvom prolazu.

Ova mini kampanja je potpuno besplatna i možete je downloadovati putem [ovog linka](#). Kako biste je zaigrali, potrebno je da u okviru Quakeovog foldera napravite potfolder u koji ćete raspakovati arhivu i pokrenite igru putem fajla dopa.bat. DOPA je kompatibilna sa svim izdanjima originalnog Quakea.



## SKYRIM: ENDERAL

U vremenu kada je sve manje igara modabilno, retkost je naći velike modove tojest totalne konverzije visokobudžetnih igara. Srećom, Skyrim je od svog izlaska uvek bio otvoren za modifikovanje i tako je pred nama jedan od najmasivnijih modova – Enderal.

Ovaj mod dolazi od iste ekipe entuzijasta koji su za Oblivion napravili Nehrim: At Fate's Edge, takođe veliki RPG sistem koji je drastično menjao gotovo čitavu igru. Enderal svet se razlikuje od onog kojim se putovali do sada, sa svojom pričom, istorijom i mitologijom. Mod je bogato produciran, sa brojnim glasovnim glumcima, blago unapređenom grafikom i novim pejzažima. Znatno je i teži od Skyrima jer ima survival mehaniku, a moći ćete i da sagradite kuću u ovom novom svetu. Mod teži masivnih 8 gigabajta i možete ga preuzeti sa [zvaničnog sajta](#) gde možete naći i vrlo praktičan vodič za instalaciju ovog paketa.



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 KOMplete ZA VAS.



IZNAJMI TE GUITAR HERO, ROCKBAND, PS3, XBOX 360, NINTENDO WII

[rent@guitarhero.rs](mailto:rent@guitarhero.rs)

[www.guitarhero.rs](http://www.guitarhero.rs)

060/55-26-787

# Hearthstone Specijal

KEC IZ RUKAVA



## One Night in Karazhan

### Medivh parti manijak

Početak avgusta stigla nam je i 4. Hearthstone avantura, tematski single player sadržaj u kome se svake nedelje borimo protiv 3-4 bossa koji čine jedno krilo avanture. Tema ove avanture su Medivh i njegova kula Karazhan, poznata po čuvenom i popularnom WoW raidu, koju ovde upoznajemo u nešto

drugačijem svetlu. Karazhan je ovde mesto gde Medivh priređuje nezaboravne žurke i na koju smo pozvani i mi, igrači, ali neće sve od starta krenuti kako treba, pa se moramo pobrinuti da vidimo šta se to dešava i otklonimo sve probleme koji ometaju zabavu.

Kao što i očekujete, tematika avanture je veoma veselo obojena, sa otvorenim „dizni vajbom“ kroz celu avanturu. Krila nose nazive poput zverinjak, kuhinja i opera. Prvo krilo avanture je sve oduševilo zaista originalnim borbama i izazovnim heroič borbama (pogotovo sada već čuveni Šah duel), ali su zato krilo 2 i 3 totalno razočarali što se tiče težine na Heroic modu i odmah je usledilo pitanje da li se na tome mogle još malo poraditi.

Vizuelno avantura kao i uvek izgleda sjajno, nova mapa je zanimljiva i detaljna, kao i prateća muzika i glasovna gluma. Za veliku je pohvalu to što ogroman broj karata sadrži potpuno nove i jedinstvene animacije, umesto recikliranih starih, nešto što je zajednica jako dugo prebacivala Blizzardu kao odraz lenjosti.

Što se tiče, formata, Karazhan nastavlja koracima prethodne avanture, League of Explorers, koja je donela manje krila (ukupno 4), ali značajno više karata, ukupno 45, što automatski povećava uticaj seta na

metu. Svaka klasa će dobiti po 3 nove karte (2 common i 1 rare), a stižu nam i 5 novih neutralnih legendarnih.

Blizzard nastavlja politiku dizajniranja legendarnih karata koju je počeo negde u vreme League of Explorers, a to je da legendarne karte pre svega budu unikatne i moćne u određenom tipu decka, a ne poput neslavnog Dr. Booma – u svakom tipu decka. Ipak, čini nam se zasada da se Barnes izdigao kao karta „koja se meša u sve“, jer potencijalni izuzetno moćni efekat čini da ovu kartu možete staviti u praktično bilo koji deck sa high value minionima. Prince Malchezaar je tip zabavne legendarne za „kežual“ igare, dok je Moroes poneo tituli najslabije legendarne u setu, mada se čini da za njega ima mesta u deckovima poput Aggro Paladina ili Token Druida. The Curator je veoma zanimljiva legendarna, koja potencijalno predstavlja dosta moćniju verziju Ancient of Lore, ali sa specifičnim uslovom. Svakako zanimljiva karta koja otvara nove deck building mogućnosti. Na kraju, tu je i sam Medivh, sa prvim pravim neutralnim oružjem i prvim „staff“ tipom weapon. Karta deluje izuzetno zabavno i moćno, ali bojimo se da ne upadne stalno pozivanu „previše sporo“ kategoriju.

Set nam nije doneo neke konkretne nove mehanike, što je bila karakteristika gotovo



svih starijih setova, ali kada bi morali da izdvojimo neku glavnu novinu, to su „Beast, Murloc i Dragon“ karte, koje daju snažne bonuse ukoliko igrate sve tri vrste miniona. Uz pomenutog Curatora, to su i Zoobot i Menagerie Magician.

Karakteristično za ovaj set je da ima puno karata kod svake klase koji se trude da obogate i daju krila nekim zapostavljenim i trenutno nedovoljno razvijenim mehanikama.

Warlock je dobio čak dve nove karte za podršku „discard“ mehanici, i ostaje da vidimo da li će to biti dovoljno da pogura ovakav arhetip decka. Takođe su dobili i odmereno koristan spell koji košta 5 mana, Kara Kazham, i koji bi trebalo da bude razlog više da igrate Cho'galla u decku.

Rogue nastavlja da izgrađuje „lopovski“ identitet, sa novim 1 dropom koji vam u ruku daje kartu iz protivničke klase, a sve to začinjeno 5 mana 5/6 minionom koji smanjuje cenu svim karata u ruci koje su iz ostalih klasa za po 2 mane. Karta deluje veoma moćno na papiru, ali u teoriji nam se čini da će ipak biti samo dobra zabava, ali ne i ozbiljan takmičarski špil.

Druid je dobio jednu od najmoćnijih karata u ekspanziji, Menagerie Warden, koji daje kopiju bilo kog Beasta na tabli. Ovo je bio tas na vagi koji je pogurao Beast Druida u kategoriju snažnih špilova, uz prvu 1 manu 2/2 kartu, koja je takođe i Beast.

Hunter je dobio odličan 2 mana deathrattle, Kindly Grandmother, karta koja daje krila i Aggro i Midrange Hunteru, i popunjava prazninu nastalu sa odlaskom Haunted Creepera iz Standard formata. Osim toga, tu je i novi Secret kao i Cloaked Huntress, koja sve Secrete u ruci čini besplatnim, dakle pokušaj vraćanja akcenta na Secrete kod Huntera, nakon što je Mad Scientist takođe ispao iz mete.

Kad smo kod Secreta, i mage je dobio izuzetno snažnog Secret miniona, Medivh's Valet, koji nanosi 3 damage ukoliko imate Secret u igri. Na kraju, tu je i neutralna Secret karta sa bonus efektom ukoliko kontrolirate Secret na polju, postaje 4/7 taunt za 5 mana. Secreti su nekako ispalili iz igre od kada su otišli Mad Scientisti, i dobro je što Blizzard pokušava da nađe zanimljive i balansirane ideje da Secret karte ponovo izađu u prvi plan.

Priest je dobio Purify koji je napravio verovatno najveći potres u istoriji Hearthstonea, zbog (ne)kvaliteta karte i stanja u kome se Priest nalazi. Ipak, druge dve karte koje je Priest dobio zasada deluju više nego odlično i čini se da se Priest bar malo vratio u život i videćemo da li će uspeti tu i da se zadrži.

Shaman je dobio set poprilično čudnih karata koje su dodatno pogurale neke originalnije buildove, poput „evolucija“ Shamana ili Totem Shamana.

Warrior je dobio još jednu kartu sa Taunt tematikom, koja bi u praksi trebalo da se sjajno kombinuje sa Bolsterom. A tu je o Fool's Bane oružje sa pseudo mega-windfury efektom, ali bez mogućnosti da napadate direktno protivnika njime.

Set nam donosi i obnovljenu podršku za sporije Dragon deckove, poput Dragon Paladina i Priesta. Tu je dva mana neutralni minion koji vam otkriva Dragon miniona, ali i 6 mana Dragon sa znatno ojačanim Kodo efektom. Paladin je dobio još jednu klasnu Dragon kartu, 2/3 3 drop sa 2 1/1 Whelpa ukoliko aktivirate efekat.

Jedna od tema avanture su i Portal spellovi, koje su dobili Shaman, Warrior, Mage, Paladin i Druid. Svaki sa zanimljivim efektom karakterističnim za tu klasu, sa usputnim efektom da stvore nasumičnog miniona odgovarajuće cene na tabli. Definitivno Mage

portal (Firelands Portal) je glavni pokretač prašine kod ovih karata, jer je kao common karta dodatno ojačao ionako nadmoćnog Magea u areni.

Treba na kraju pomenuti i Aracne Giant miniona, jedinu epic kartu u setu, i džina koji se snažno uklapa u deckove sa puno spellova, jer mu cena pada za svaki spell koji odigrate. Pogotovo su prirodno legli u Yogg deckovima, poput Tempo Magea i Token Druida.

Sve u svemu, imamo jednu zanimljivu avanturu koja otvara puno novih opcija za deck building, i svakako svim redovnim Hearthstone igračima preporučujemo da je nabave. Ipak, čini nam se da će slavni Naxxramax i hvaljena The League of Explorers i dalje ostati na vrhu piramide najboljih Hearthstone avantura.



# play

z i n e

