play! zine

br.105 | Jun 2017.

HARDWARE:

LOGITECH G203

BETA:

QUAKE CHAMPIONS

REVIEW:

FARPOINT

Da li je aim kontroler budućnost VR pucačina?

REVIEW:

IGRA MESECA:

PREY

INJUSTICE 2

DOBRODOŠLI

BROJ 105 – JUN 2017.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:
Nikola Savić

REDAKCIJA:
Luka Komarovski, Stefan Starović, Nikola Savić, Miloš Španović, Miljan Truc

SARADNICI:
Aleksa Petronijević, Bogdan Diklić, Bojan Petrović, Borislav Lalović, Dejan Stojilović, Igor Totić, Ivan Danojlić, Lazar Marković, Luka Zlatić, Milan Živković, Miloš Hetlerović, Stefan Mitov Radojičić, Pavle Momčilov, Pavle Zlatić, Uroš Pavlović, Veljko Vuković, Vladimir Pantelić, Mirko Jevremović

ART DIREKTOR/PRELOM:
Dušan Nešović

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

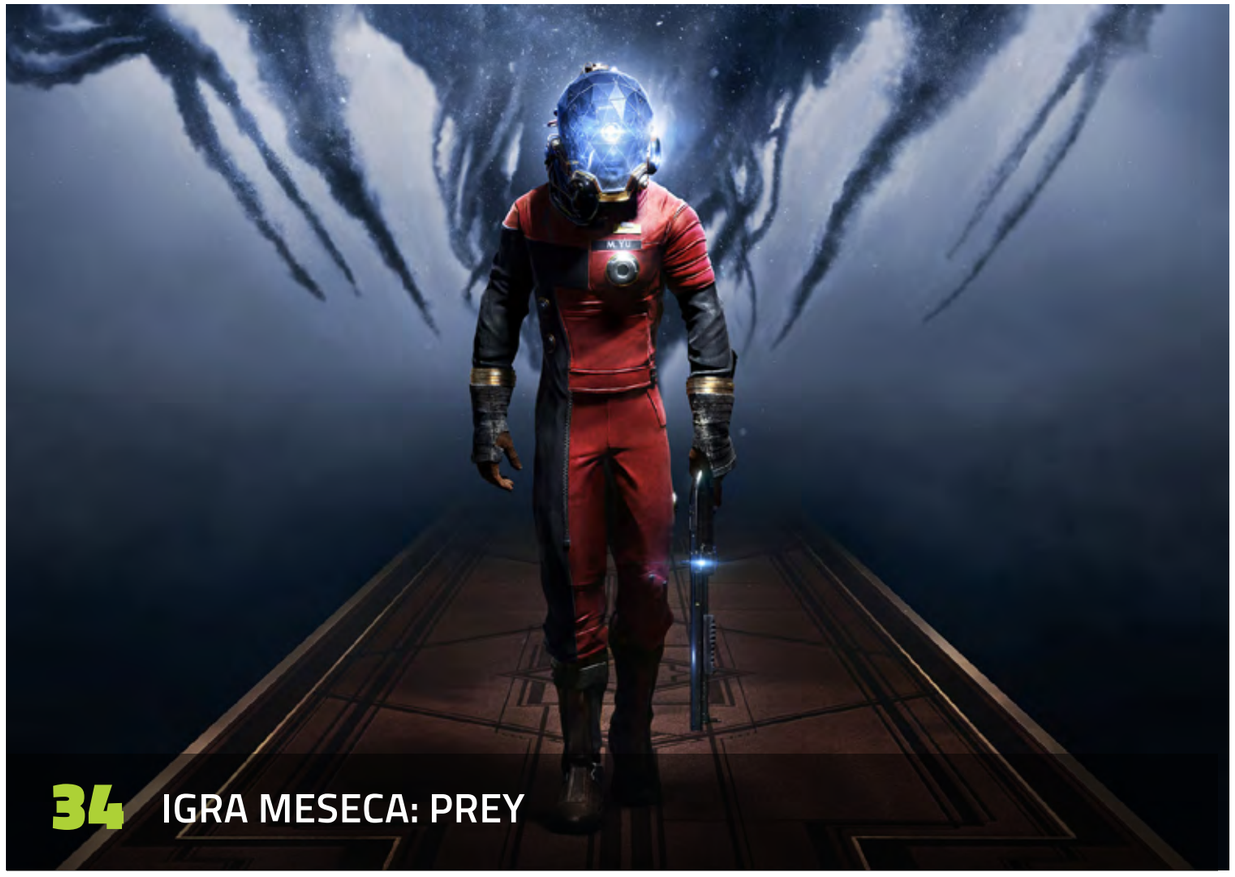
Nekako su mesec iza nas obeležili izlasci velikih tabačina. Tu je naravno Injustice 2, koji je došao kao veoma dobro ispolirana igra koja će verovatno postati nova „glavna igra" njihovih tvoraca. Tu je i ne toliko nahajpovan Ultra Street Fighter II: The Final Challengers za Switch, koji je u suštini ok igra, ali sa bezobraznom cenom. Malo je falilo i da Tekken 7 stigne u ovaj broj (mada izlazi zvanično tek 2. juna), ali ipak smo se odlučili da ga ne pritiskamo i ostavimo tek za julsko izdanje časopisa. Ipak, mesec je svakako obeležio Prey, ribut ove čuvene franšize od koga niko nije znao šta da očekuje, ali eto, nekako smo na kraju ipak dobili sjajnu igru, na našu radost. Zato je Prey bez ikakve dileme zasluženo na koricama našeg časopisa, kao igra meseca.

Imali smo prilike u maju konačno da vidimo kolika će zapravo zver da bude novi Scorpio, i ono što se krije ispod je stvarno ozbiljna priča, komponente u rangu sa najjačim računarima, ali uvek ostaje i taj stari problem iza – Sony ima sve sjajne ekskluzive, i svi se pitaju zašto bi uopšte uzeli Xbox. Mislimo da je to glavni fokus na koji Micosoft treba da obrati pažnju ukoliko želi da se koliko-toliko povrati na tržištu konzola, gde ih trenutno „šije" sva konkurencija.

Jun je tradicionalo izuzetno bogat mesec za gejmersku publiku, naravno tu je pre svega E3 expo od koga očekujemo jako puno, tako da jedva čekamo da počne, a mi ćemo kao i uvek biti na licu mesta u Los Anđelesu, da za vas izveštavamo na našem sajtu, zato nastavite i tamo da nas pratite, svakoga dana redovno izveštavamo o svim aktuelnim novinama u svetu video igara – www.play.co.rs

Elem, da vas ne zadržavam više, bacite se na novi broj, i nadamo se da ćete uživati kao što smo i mi dok smo ga spremali za vas.

Sadržaj



34 IGRA MESECA: PREY

46 REVIEW: INJUSTICE 2

22 BETA: QUAKE CHAMPIONS

68 HARDWARE: LOGITECH G203

70 HARDWARE: STEELSERIES ARCTIS 7

54 REVIEW: THE SURGE

Flash (vesti) 6

BETA: Gwent The Witcher Card game 18
BETA: Quake Champions 22

DLC: Nioh Dragon of the North 24
DLC: Final Station The Only Traitor 26

Clone Drone in the Danger Zone 28
Farpoint 30
Prey 34
Resident Evil Code: Veronica X 40
Rain World 42
Ultra Street Fighter 2 The Final Challengers 44
Injustice 2 46
Late Shift 50
Reservoir Dogs Blody Days 52
The Surge 54
STRAFE 58
What Remains of Edith Finch 62
Dragon Quest Heroes 2 66

HARDWARE: Logitech G203 68
HARDWARE: Steelseries Arctis 7 70
HARDWARE: Logitech Keyboard Pro 72

Hearthstone: Tresla se gora, rodio se miš – najveća Hearthstone razočarenja 74

RADI SE NA NOVOJ THIEF IGRI?

Poslednja igra u čuvenom serijalu Thief izašla je 2014. godine i trebalo je da predstavlja reboot franšize sa svežim gejmplej elementima. Ipak, igra je prošla poprilično loše kod publike i kritike.
Studio koji trenutno radi na produkciji filma Thief, rađenog po ovom čuvenom serijalu video igara, nam je slučajno ili namerno otkrio da se izgleda uveliko radi na novom, petom delu u franšizi.
Na filmu radi studio Straight Up Films, i na njihovoj sajtu postoji stranica o Thief filmu na kojoj možemo pročitati veoma zanimljiv info koji nedvosmisleno govori da je peta Thief igra u produkciji.
"...Naširoko smatran za jedan od najboljih serijala igara ikada, peti deo je trenutno u razvoju, i planiramo je da izađe paralelno sa ovom filmskom adaptacijom."
Sama kompanija Square Enix, koja je vlasnik Thief licence, do sada nije izlazila ni sa kakvim informacijama o eventualnom petom delu igre, baš kao ni studio Eidos Montreal, koji je potencijalni novi Thief samo kratko pominjao neposredno nakon izlaska igre Thief iz 2014. godine, ali od tada ni oni ne pominju nastavak.
U svakom slučaju, ako je istina, nadamo se da će peti dao naučiti na greškama svog prethodnika i da ćemo konačno dobiti modernu Thief igru kakvu zaslužujemo, po ugledu na keca i dvojku.

GOTOVO JE SA MASS EFFECT IGRAMA U DOGLEDNO VREME?

Electronic Arts je odlučio da u narednom periodu stavi Mass Effect franšizu van glavnih fokusa kompanije BioWare, tako da u narednim godinama sasvim sigurno neće raditi na novim igrama u ovom popularnom univerzumu.
Ovo je najverovatnije rezultat mlakog, pa možemo reći i veoma lošeg, prijema koji je Andromeda imala, kako kod publike, tako i kod kritike.
Nedeljama pre izlaska igre, Andromeda je ismejavana zbog loših animacija i još lošijeg pisanja, i mnogi su se pitali zašto je ovako veliki projekat dat neiskusnom studiju BioWare Montreal, kome je ovo bila prva velika AAA igra, dok su ranije radili samo kao podrška i ekipa za dodatni sadržaj.
Izgleda da ih sudbina podrške sad opet čeka, jer prema izveštajima, studio je znatno smanjen i najveći broj zaposlenih je preraspodeljen da pomogne ostalim studijima u vlasništvu EA, na njihovim projektima. Neki su poslati u studio EA Motive da pomognu u radu na Star Wars Battlefront II, drugi deo je otišao u BioWare Edmonton (glavni BioWare studio), gde će raditi na novoj BioWare igri, koja trenutno ima samo radni naziv "Dylan" i koju možemo da očekujemo 2018. godine.
Samo mali deo zaposlenih je ostao u BioWare Montreal, i oni će raditi na DLC sadržaju za Andromedu, kao i na redovnoj podršci za igru u vidu pečeva i balans izmena u multiplejeru.
Iako je Mass Effect Andromea zaista bio nedovršen proizvod, ne možemo a da se ne saosećamo bar malo sa momcima i devojkama iz studija BioWare Montreal, kome je dato da samostalno rade svoj prvi projekat u jednoj tako velikoj franšizi kao što je Mass Effect, čime su praktično od starta bačeni u poprilično tešku situaciju, sa malim iskustvom, a ogromnim očekivanjima.

NEED FOR SPEED 2017 JE UVELIKO U IZRADI

Prosto je čudno kada neki veliki serijal, kao što je Need For Speed, napravi pauzu od godinu dana, i ne nastavi istim ritmom kao što su to radili praktično poslednje dve decenije. Razlog za to je u stvari veoma prost, a to je prezasićenje NFS igrama, i pad kvaliteta koji se osetio u poslednjih par godina. 2015. godine, reboot Need For Speed franšize je prošao prilično loše za njihove standarde, te su Electronic Arts u dogovoru sa Ghost Games, rešili da novi nastavak izađe tek krajem ove godine.

Prema detaljima sa zvaničnog NFS sajta, igra i dalje nema zvaničan naziv, već se jednostavno zove Need For Speed 2017. To će se možda vremenom i promeniti, ali ono što je sigurno u celoj priči, detalji u vezi ovog naslova će biti obelodanjeni u junu, u okviru EA Play događaja, koji će se desiti na E3 2017 sajmu.

Momci i devojke iz Ghost Games su nam otkrili neke prilično standarne stvari vezane za NFS serijal, koje uključuju jurnjavu sa policijom i kastomizaciju vozila, ali su spomenuli i da je svet koji prave sada otvoreniji pa bi to trebalo da da još više slobode vozačima. Takođe, singlplejer kampanju ćete moći da odigrate u potpunosti u oflajn modu.

ACTIVISION BLIZZARD ZARADIO 1,73 MILIJARDE DOLARA U PRVOM KVARTALU 2017. GODINE

Kompanija Activision Blizzard objavila je zvanične podatke o poslovanju kada je u pitanju prvi kvartal ove godine, odnosno period januar-mart, i na osnovu dostupnih podataka oboren je veliki broj dosadašnjih rekorda.
Pre svega, Activision Blizzard je u ovom periodu imao prihode od 1.73 milijarde dolara, što su najveći kvartalni prihodi u istoriji ove kompanije i za 19% više u odnosu na isti period prošle godine, kada su prihodi bili 1.39 milijardi.
Activision Blizzard je u ovom periodu imao rekordan broj od 431 milion aktivnih igrača, od toga svakako najviše firma King koju je AB kupio krajem 2015. godine za skoro 6 milijardi dolara, a koja je najpoznatija po ultra popularnoj mobilnoj igri Candy Crush Saga, koju na mesečnom nivou igra preko 340 miliona igrača.
Sam Blizzard je imao 41 milion aktivnih igrača, što je takođe najveći broj aktivnih igrača u istoriji kompanije. Najveću zaslugu tome imaju Hearthstone, koji je u aprilu prešao 70 miliona igrača, ali i Overwatch koji je nedavno prešao brojku od 30 miliona prodatih kopija, i u međuvremenu dostigao cifru od milijardu dolara zarade, što je Activision Blizzardu osma igra koja je prešla taj magični broj.

NAPRAVITE SVOJ GRAD IZ SNOVA NA MARSU!

U maju se održao PDXCon festival gde smo videli gomilu zanimljivih novosti iz izdavačke kuće Paradox Interactive, čuvenoj po svojim strategijama i raznoraznim menadžerskim simulacijama.
Njihova popularna simulacija pravljenja grada, Cities: Skylines, prolazi jako uspešno kod publike željne kvalitetnih simulacija razvoja i upravljanja gradovima, pa nas zato i ne čudi informacija iz marta ove godine, da je ovaj naslov prodat u preko 3,5 miliona kopija, što je za jednu igru u realno niša žanru poprilično neverovatna brojka.
Ovoga puta nam Paradox predstavlja još jednu simulaciju izgradnje gradova, ali sa veoma zanimljivim tvistom – dešava se na Marsu! Igra se zove Surviving Mars i vi ste deo odabranog tima ljudi koji je poslat da kolonizuje Mars, što će biti veoma izazovan i težak zadatak, imajući u vidu teške uslove i ograničene resurse.
Prvi sinematik za igru deluje veoma zanimljivo, a čini nam se i da igra neće sebe uzimati previše ozbiljno, bar na osnovu par šaljivih momenata koje vidimo u trejleru. Prema trenutnom planu, igru možemo očekivati negde tokom 2018. godine, a na njoj radi studio Haemimont Games, gejmerskoj publici najpoznatiji po serijalu Tropico.

HALF-LIFE 2 STIŽE U VR

Neki od vas se možda sećaju HLVR moda iz 2013. godine, koji je u to vreme bio zaista ispred svih kada je VR tehnologija u pitanju, pogotovo kada imamo u vidu da su prve "ozbiljne" VR igre krenule da se pojavljuju tek prošle godine. Mod je nudio razne napredne mogućnosti za igranje u VR okruženju, ali je ubrzo izgubio podršku i pao u zasenak.
Danas ekipa koja stoji iza ovog moda najavljuje novi Half-Life 2 projekat u vrituelnoj realnosti, Half-Life 2 VR. Oni će iskoristi ono što su razvili sa starim modom, ali će to biti samo baza za mnogo, mnogo veći projekat, koji uključuje punu podršku za Oculus Rift i HTC Vive, podršku za motion controller, ali i celokupnu remasterizaciju same igre.

To znači osveženi efekti, teksture i animacije, HDR osvetljenje, realistične interakcije oružja i korisnički interfejs izgrađen iz korena, prilagođen igranju u VR okruženju.
Posebno je impresivan deo oko realistične interakcije oružja, jer se tim potrudio da za svako oružje u igri napravi poseban set akcija koje ćete morati da odradite vašim kontrolerima, što ima za cilj realizam u igranju, ali je zahtevalo veliki broj novih animacija i mehanika. Recimo, kada punite vaš revolver, moraćete da uradite sve što je potrebno i u stvarnom životu (otvorite, "istresete" burence, stavite municiju, zatvorite i "nategnete" okidač, a ne samo da kliknete na jedno dugme.
Mod će biti potpuno besplatan, i od igrača će zahtevati jedino da imaju na Steamu Half-Life 2.

PRIKAZAN DESTINY 2 GEJMPLEJ, IGRA STIŽE NA BATTLE.NET!

U maju je bila zvanična premijera gejmpleja u Destiny 2, koji ovoga puta neće biti ekskluziva za konzole, već stiže i na PC.
Ovaj info smo znali od ranije, ali ono što smo po prvi put saznali jeste veoma zanimljiva informacija, možda i prekretnica u istoriji industrije video igara – Destiny 2 će se igrati isključivo preko Blizzard aplikacije, odnosno preko onoga što smo do skora znali kao Battle.net.
Tako ćemo po prvi put u istoriji na Battle.netu imati neku igru koju nije napravio Blizzard. Istina, igra na kojoj radi studio Bungie jeste vlasništvo Activision Blizzarda, zajedničke kompanije koju su osnovale ove dve kuće, ali je ipak prvi korak ka nečemu što će potencijalno voditi ka otvaranju Battle.net platforme ka širem gejmerskom tržištu i pretvaranju iste u nešto poput onoga što je danas Steam.
Ovaj potez, osim jačanja Blizzard aplikacije i približavanja iste i ka onim igračima koji ne igraju Blizzardove igre, takođe ima i dovoljno jaku marketinšku komponentu za sam Destiny 2, jer Blizzard aplikaciju svakodnevno koriste milioni Blizzardovih fanova, i igra će svakako biti mnogo vidljivija tu, gde trenutno ima samo šest Blizzardovih igara, nego na Steamu, gde se utapa u more drugih naslova. Naravno, tu je i činjenica da Activision Blizzard tako preskače posrednika u prodaji u vidu Valvea.
Ovo su svakako veoma interesantne vesti, i biće zanimljivo pratiti kuda će ova priča voditi u budućnosti. Sa druge strane, ono što će verovatno razočarati PC igrače je činjenica da PC verzija igre neće imati posvećene servere za igru, kao i to da će PC verzija stići tek neko vreme nakon što se pojavi verzija igre za konzole.

DONTNOD ENTERTAINMENT RADI NOVU LIFE IS STRANGE IGRU!

Studio DONTNOD Entertainment, koji nam je, po skromnom mišljenu vašeg autora, podario jednu od najlepših video igara u istoriji – Life is Strange, objavio je sredinom maja zaista sjajne vesti koje će obradovati sve fanove ove neverovatne igre.
Vest je objavljena u obliku kratkog video klipa povodom prodaje od preko 3 miliona primeraka igre. Poruka je vrlo jednostavna: "Radimo na novoj Life is Strange igri".

Tako su se obistinila nadanja miliona fanova Max i njenih avantura, koje su naterale na suze ljude od 10 do 100 godina, od devojčica do generala. Držimo palčeve da će igra zadržati onu magiju i emociju koju je nosila prva sezona.
Trenutno nemamo novih detalja, ali i sama činjenica da se zvanično radi nastavak je dovoljno dobra informacija sama po sebi. Nažalost, igra neće biti prikazana na E3 sajmu, već kada "za to bude došlo vreme".

KRIS AVELON NAM DONOSI PATHFINDER RPG!

Živa legenda industrije RPG video igara, Kris Avelon (Chris Avellone), objavio je radosnu vest za mnoge fanove role-playing igara; njegov novi studio Owlcat Games je krenuo sa projektom novog izometrijskog cRPG naslova koji će biti smešten u svet stonog RPG-a Pathfinder i zove se Pathfinder: Kingmaker.
Ranije prošle jeseni se spekulisalo da možda dobri stari Obsidian radi na igri u ovom setingu, ali izgleda da u tom grmu nije ležao zec.
Prema izjavi koju je sam Kris ostavio na sajtu novoosnovanog studija, on kaže da je veliki fan izdavačke kuće Paizo i njihovog setinga Pathfinder.
"Volim postavku igre, vizuelni stil, avanture, kartičnu igru, stripove i ikonične karaktere ovog sveta. Proveo sam mnoge noći igrajući Pathfinder sa svojim prijateljima i radujem se što ću raditi na prvom kompjuterskom RPG smeštenom u ovom svetu"
Sve trenutno poznate detalje o igri možete pronaći na zavničnom sajtu: owlcatgames.com

GRAND THEFT AUTO V PRODAT U PREKO 80 MILIONA PRIMERAKA

Izvršni direktor Take-Two kompanije Straus Zelnik potvrdio je javnosti da je planetarni fenomen Grand Theft Auto V prodat u zapanjujućih 80 miliona primeraka, od puštanja igre na tržište u septembru 2013. godine.
"Ovaj naslov nastavlja da privlači i oduševljava sve više igrača, što je naravno praćeno konstantnim povećanjem korisnika PlayStation 4 i Xbox One konzola", izjavio je Zelnik. Takođe je izjavio kako 75% zarade ovog naslova dolazi iz prodaje fizičkih kopija, dok preostalih 25% čini digitalno izdanje.
Multiplejer komponenta, Grand Theft Auto Online, stoji iza još jedne rekordne fiskalne godine. Zarada prema rečima zaposlenih premašuje sva očekivanja. Stoga se može zaključiti da multiplejer najviše doprinosi povratku igrača u začarani krug kupovine ingejm valute i kozmetike.

GTA V nije jedina igra Take-Two kompanije koja se dobro prodaje, tu je i Mafia III sa 5 miliona prodatih primeraka. Civilization VI do sada broji 2 miliona prodatih kopija, a kako je nedavno otkriveno, čitav Civilization serijal je prodat u preko 40 miliona jedinica. Tu je naravno i NBA 2K17, koji nastoji da postane najprodavanija sportska igra Take-Two kompanije, sa 8 miliona prodatih primeraka u prethodnih nekoliko meseci.

WITCHER SERIJA STIŽE NA NETFLIX!

Poznata televizijska mreža Netflix objavila je da uskoro kreće sa produkcijom tv serije na engleskom jeziku zasnovane na serijalu knjiga o Vešču – The Witcher.
Na seriji će raditi poznati studio za specijalne efekte Platige Image, kao i producent Šon Danijel (poznat po Mumija serijalu) i Džejson Braun.
Serija će biti adaptacija knjiga, a ne igara, i kao glavni narativni konsultant radiće i tvorac čitavog Witcher sveta, pisac Andrej Sapkovski. On je ovom prilikom izjavio da mu je drago što će Netflix ostati veran originalu i temama koje je on razvijao preko 30 godina, te da se raduje radu sa talentovanim timom koji stoji iza produkcije serije.
Ne možemo, a da ne primetimo još jednu strelicu upućenu ka CD Projekt RED, zato što je poznato da Sapkovski baš i ne miriše video igre i pogotovo ono što je CD Projekt uradio sa Witcher serijalom.
Inače, ukoliko niste znali, ovo neće biti prva TV serija o popularnom veščuu Geraltu, jer je još ranije postojala poljska TV adaptacija ovog serijala knjiga, rađena početkom ovog veka.

ZVEZDA SPIDER-MAN: HOMECOMING U ULOZI NATHANA DRAKEA

Početkom maja osvanula je vest da će u predstojećem Uncharted filmu mladog Nathana Drakea glumiti niko drugi do Tom Holand , glumac koji će u Spider-Man: Homecoming imati ulogu Petera Parkera.
Iako na prvi pogled Tom deluje previše mladoliko za ulogu harizmatičnog lovca na blago kakvog poznajemo, ipak moramo imati na umu da će narativ filma pratiti Drakea iz tinejdžerskih dana, što ga zapravo čini idealnim kandidatom za tu ulogu. Naime, čitav film je inspirisan flešbek scenom iz Uncharted 3 u kojoj mladi Nathan po prvi put sreće Victora "Sully" Sullivana. Uncharted film će tako postati zvanični "prequel" video igrama koje su obeležile žanr akcionih avantura.
Ovo su sjajne vesti za fanove Uncharted serijala zato što je Sony najavio film još davne 2009. i što posle puno uspona i padova (Mark Volber je trebalo da glumi Drakea, više puta su menjani scenaristi, itd.), najzad dobijamo nešto konkretno.
Pored svega toga, film će režirati Šaun Levi, producent serije koja je prošle godine postigla veliki uspeh, Stranger Things.
Datum izlaska još nije poznat.

BIOWARE RADI NA NOVOM DRAGON AGE NASLOVU

Da ćemo dobiti nastavak Dragon Age franšize smo donekle i očekivali, s obzirom na skorašnju izjavu koja dolazi iz studija Electronic Arts u kojoj su naveli da Mass Effect serijal ide na dužu pauzu zbog mlakog, čak i negativnog odgovora publike.
Aleksis Kenedi, suosnivač indie igre Sunless Sea, potvrdio je u nedavnom intervjuu za Eurogamer da BioWare radi na novoj igri iz Dragon Age serijala. Aleksis je ostao misteriozan i nije dao detalje o samoj igri, niti je govorio o vrsti svoje uloge kao pisca.
Do sada smo se sreli sa tri Dragon Age video igre: Dragon Age: Origins iz 2009, Dragon Age 2 iz 2011. i Dragon Age: Inquisition koji je izašao 2014.
Electronic Arts, što naravno ne čudi, nije imao šta da izjavi o samoj igri sem da im je veliko zadovoljstvo što Aleks i BioWare sarađuju.

ŽENE VOJNICI DOLAZE U BATTLEFIELD 1

U nedavnoj najavi In the Name of the Tsar ekspanzije za Battlefield 1, DICE je potvrdio jednu veoma interesantnu stvar: vojnike ženskog pola. Ovo je velika stvar za čitav Battlefield serijal, koji po prvi put uvodi ovakvu novinu u video igru.
Istorijski gledano veliki broj žena je učestvovao u Prvom svetskom ratu, gde je smeštena radnja same igre, međutim, Rusija je jedina sila koja je tokom tog perioda u bitku slala čitave trupe sa isključivo ženskim vojnicima i oficirima.
Takođe se vojska naše zemlje može pohvaliti činjenicom da je u svojim borbenim linijama imala pripadnice ženskog pola.
In the Name of the Tsar nam donosi nove mape, nova oružja i nova borbena vozila. Što se tiče mapa i operacija, DICE nam je u pretpremijeri prikazao Bitku kod Lavova, koja predstavlja prvu veliku bitku između Rusije i Austrougarske, i Operaciju Albion, u kojoj je Nemačka izvršila invaziju na zapadnoestonski arhipelag.
Više detalja i prikazivanje gejmpleja očekuje se 10. juna na EA Play sajmu.

DA LI JE KRAJ RESIDENT EVIL FILMOVIMA?

Resident Evil serijal filmova, sa Milom Jovović u glavnoj ulozi, najbolji je predstavnik horor filmova inspirisanih igrama.
Sa zaradom od preko 1.2 milijardi dolara za šest filmova, bilo je jasno da se takva zlatna koka ne ispušta lako. To je potvrdio i Martin Moskovic, predsednik upravnog odbora Constantin Filma, velike nemačke produkcijske kuće, koja je stajala iza svih dosadašnjih filmova i koja ima prava na franšizu.
Iako su svi dosadašnji filovi bili režirani od strane Pol Andersona i sa skoro istom glumačkom postavom od prvog Resident Evil filma iz 2002. godine, pa do ovogodišnjeg blokbaster hita Resident Evil: The Final Chapter, filmovi koje ćemo u budućnosti gledati verovatno neće imati istu postavu.
Ipak, sve osim činjenice da se planira novi film, još spada u nivo spekulacija. Veliki uspeh zadnjeg dela je dodao novu životnu energiju u serijal. Sa zaradom od 312 miliona dolara, od čega 160 miliona samo u Kini, ovaj serijal kao i Alis jednostavno ne želi da umre.

CONARIUM - NOVA HOROR AVANTURA PO NOVELI H. P. LAVKRAFTA

H. P. Lavkraft je velika inspiracija ljudima iz sveta video igara. Poslednji primer je turski Zoetrope Interactive, koji će nam predstaviti horor avanturu Conarium, na osnovu pripovetke "U planinama ludila". Ovo nije horor prvenac turskog tima, već su zanat ispekli još jednom Lavkraftovom obradom u igrama Darkness Within 1 i 2.

Conarium prati jezivu priču o četri naučnika i njihovom poduhvatu da preispitaju ono što svet normalno smatra za "apsolutne" granice prirode.
Ova godina će po pitanju horor igara biti obojena Lavkraftovim bojama, a velika su očekivanja i od igre Call Of Cthulhu

GRIM DAWN PRODAT U VIŠE OD MILION PRIMERAKA

Grim Dawn, akcioni RPG iz prošle godine, prodat je u više od milion primeraka i još 200.000 primeraka DLC-a Crucible. Ekipa koja je radila Titan Quest je iskoristila prethodna iskustva i to prenela na novu igru, što se svakako isplatilo.

“Prosto je neverovatno kada pomislite da je ovako uspešna priča izašla iz tako skromnih početaka, protkanih neizvesnošću, preprekama i izazovima. Stalno sam se preispitivao zašto ovo uopšte radim, tokom prve tri teške godine razvoja. Kada se osvrnem na to vreme, jedino što me je teralo dalje, u tim crnim danima jeste odgovornost da priču isteram do kraja, zbog ljudi koji su investirali vreme u ovaj projekat kao i zbog onih koji su materijalno pomogli preko našeg sajta. Ta želja da se istraje, bez obzira na sumnje, kasnije se isplatila kroz hiljade Kickstarter backera i u Early Accessu, što je potvrdilo da radimo pravu stvar i dalo nam šansu da ostvarimo svoj san.” – izjavio je direktor Crate Entertainmenta, Artur Bruno

Danas Crate Entertainment ima 14 developera koji rade na novim ekspanzijama za Grim Dawn, kao i na drugim projektima. Vera u projekat i u ljude koji su uključeni je glavni element uspeha, jer put do cilja nije pravolinijski, već pun poteškoća.

TANNENBERG NAS VODI NA ISTOČNI FRONT PRVOG SVETSKOG RATA

U 2015. godini imali smo prilike da se susretnemo sa Verdunom, u pitanju je bila multiplejer FPS igra iz doba Prvog svetskog rata, a osnivači iza ovog naslova bili su M2H i Blackmill Games.

Igra nije baš najbolje prošla, odnosno pregazio ju je Battlefliend 1, ipak veliki naslov EA-a, s tim što je određeni broj igrača zapazio i zadržao se na ovoj igri. U prilog tome govori i samostalna ekspanzija čije je ime Tannenberg i čije se pojavljivanje očekuje pri kraju ove godine.

Tannensberg prikazuje Rusku Imperiju i stavlja je u središte borbe na Istočnom frontu, sve to u potpunosti drugačije od onoga šta smo mogli videti u Verdonu.

“Rusija i Austrougarska imale su veliki uticaj u Prvom svetskom ratu, a mi se radujemo što smo predstavili naš doprinos. Istočni front nije bio toliko zapažen kao Zapadni, baš zato će igrači imati prilike da se susretnu sa nečim novim”, izjavio je Džoš Hoeb iz Blackmill Games.

Igra će imati nove režime, odredi će imati pristup novim oružijima, biće novih predela za borbu, od spaljenih sela, šuma do planinskih pašnjaka.

PLAYSTATION 3 PRESTAO DA SE PROIZVODI!

Nakon najave u martu da će proizvodnja legendarne konzole uskoro biti potpuno obustavljena, 30. maja je konačno došao i taj dan.

Na zvaničnom PlayStation sajtu osvanula je poruka da su zalihe jedine preostale PlayStation 3 konzole, sa hardom od 500gb, nestale, i da ih više neće ni biti.

Tako je jedna od najpopularnijih i najdugovečnijih konzola otišla u zasluženu istoriju, bar kada je zvanična proizvodnja u pitanju.

PlayStation 3 se pojavio novembra 2006. godine, a u međuvremenu je dobio Slim i Super Slim modele, koji su značajno doprineli na povećanoj dugovečnosti konzole, i do sada je prodata u skoro 90 miliona primeraka.

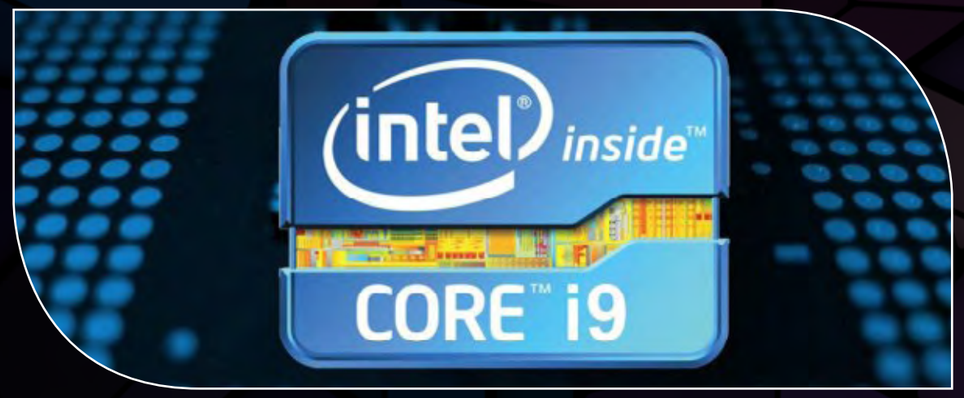
To je bila prva konzola u istoriji koja je imala HDMI port, ali i mnoge druge napredne hardverske i softverske mogućnosti koje u savremenoj generaciji konzola predstavljaju očekivane standarde.

Biće zanimljivo videti da li će cene PS3 konzola sada porasti, kada je konzola i zvanično prestala da se proizvodi.

UPOZNAJTE DARK SOULS PRSTENJE

Za sve prave fanove serijala Dark Souls stiže jedna lepa vest. Oni koji su upoznati sa samom igrom, takođe znaju i predmete koji u igri donose razne povoljnosti, može se reći da su tu da učine da užitak igranja bude što bolji. Dva takva predmeta zapala su za oko japanskoj kompaniji Torch Torch, koja ih je i napravila, u pitanju je prstenje, odnosno Silvercat i Havel’s prsten.

Pojavljivanje ovih lepotana zakazano je za jul i avgust što se tiče Silvercata, to jest avgust i septembar za Havel’sa. Cena o kojoj se spekuliše je nekih 155 dolara. Onome ko priušti sebi ovo prstenje ne možemo da obećamo da će se njihove moći iz igre preneti na realni svet, zato nemojte očekivati da će redukovati fall damage ili nešto tome slično.



PREDSTAVLJEN INTEL CORE I9!

Intel je ove godine odlučio da krene sa proizvodnjom novih procesora pod nazivom Core X-series. Za razliku od prošle godine kada nam je Intel predstavio procesor sa 10 jezgara, ovoga puta će mo videti procesor sa čak 18 jezgara pod imenom i9-7980XE.
Naravno da uz ovu zver ide i zverska cena od 2000 dolara, pa tako da će se oni koji teže za besprekornim performansama teško doći u priliku da ga poseduju. Pored ovog procesora Intel je najavio i druge Core i9 procesore po nešto pristupačnijoj ceni. Intelovi i9 čipovi od 10 jezgara će biti najjeftiniji sa cenom od 1000 dolara, a odatle cene rastu sa većim brojem procesorskih jezgara (12, 14, 16, 18 jezgara). Svi novi i9 čipovi imaju najveću potrošnju od 140W i radni takt od 3,3GHz pa do 4,5GHz uz Turbo Boost.
Intel nam je pokazao da je spreman za konkurenciju koja je na tržištu, svojim i9 X serijom procesora.

THE WITCHER 3 SOUNDTRACK U POSEBNOM VINIL IZDANJU

Navikli smo se na mnoge stvari iz sveta gedžeta i gejminga, no sama scena uvek ima nešto novo što nas snažno zakuca za stolicu. Ovog puta je neočekivano izdanje soundtracka za igru The Witcher 3. Izdavačka kuća igre, dogovorila je saradnju sa SpaceLab9, i kao vrhunac saradnje je The Witcher 3: The Wild Hunt soundtrack koji je izašao na duplom vinilu. Pravo je iznenađenje što su se opredelili za ovaj medij, koji se takođe smatra i najboljim nosačem zvuka, i čija bi kupovina osvežila kolekciju svakog pravog fana.
Kupovina se može vršiti trenutno samo preko ThinkGeeka. Cena vinil kolekcije iznosi 29,99 dolara i od 2. juna kreće se sa prodajom.

TEKKEN 7 ™
2. JUN 2017.
NAJPRODAVANIJA BORILAČKA IGRA SE VRAĆA
PC
PS4
PLAYSTATION VR
XBOX ONE
16
www.pegi.info
PS4 XBOX ONE /TEKKEN @TEKKEN TEKKEN.COM
©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED. TEKKEN™7 & ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
"Xbox" and the Xbox logo are trademarks and/or registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.
" " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company.
BANDAI NAMCO Entertainment
NOVA RADNJA
COMPUTERLAND GAMES SHOP
Višnjička 84, Big Fashion/lok18a, Beograd,
Telefon: 063.377.200, games@computerland.rs
COMPUTERLAND
www.computerlandgames.rs
Uvoznik : Iris Mega Gospodara Vučića 176, 11000 Beograd +381/11/71.58.000
OUTLET SHOP Bačvanska 21 TC Pašino Brdo, Beograd
Telefon: 011.28.51.740, outlet@computerland.rs

Autor: Milan Janković

BETA

Gwent
The Witcher Card Game

ZAŠTO JE GERALT UVEK IMAO VREMENA ZA PARTIJU GWENTA?

Najnoviji besplatni naslov na tržištu elektronskih kartičnih igara je Gwent: The Witcher Card Game, koji dolazi sa dosta potencijala da zauzme tron žanra, na kome, bar za sada, ubedljivo stoji Hearthstone.

Kao mini igra u trećem delu igara o veščcu, Gwent je stekao veliku popularnost, gde su igrači provodili sate i sate igrajući protiv sporednih likova i dalekih putnika namernika. Tako da je CD Projekt RED odučio da Gwent načini punokrvnim naslovom, sa f2p multiplejer komponentom.

Gwent je kartična igra koja simulira bojno polje i okršaj dve armije, igrači su stavljeni u ulogu komandanta i upravljaju svojim trupama u nemilosrdnoj borbi do smrti.

Na početku partije svaki igrač dobija po 10 karata iz špila koji se sastoji od 25 do 40 karata. Na početku druge runde iz špila izvlače se po dve karte, i na početku treće po jedna karta. Bacanjem novčića se određuje ko prvi igra. Ako se kojim slučajem desi da ostanete bez karata, ne izvlače se nove iz špila, već preskačete potez do kraja runde ili celog meča. Igrač koji sakupi najveći broj poena na kraju runde, dobija rundu. Potrebno je pobediti u dve runde kako bi dobili partiju.

Za razliku od većine kartičnih igara, u Gwentu igrači nemaju brige od drugim resursima i elementima, isto tako avatari igrača nemaju životne poene. Igra je naizgled prosto sabiranje i oduzimanje, ali karte sa svojim specijalnim karakteristikama komplikuju matematiku i čine gejmplej ujedno zanimljivim i nepredvidljivim. U nekim trenutcima je najbolji potez predati rundu protivniku kako bi sačuvali karte za narednu rundu. Kako Vezimir mudro kaže onu narodnu: "Ponekad moraš izgubiti bitku, kako bi pobedio u ratu."

Iako za sada Gwent nema kampanju, u igri postoje izazovi u kojima igrači stiču osnovna znanja o mehanici same igre. Takođe, svaka pobeda u tim izazovima nagrađuje igrača, bilo orenima(zlatnicima), bilo nekom specijalnom kartom. Pored toga postoji i trening mod u kome igrač igra protiv kompjutera kako bi se uvežbao pre nego što se baci na multiplejer avanture.

U meniju sa izazovima se nalaze tutorijali, jedan prikazuje pravila igre, dok drugi prikazuje uputstvo za izradu špilova i karata. Pored toga postoji i šest frakcija: Northern Realms, Skellige, Monsters, Scoia'tael i Nilfgaard, gde se sukobljavate sa raznim neprijateljima koji već postoje unutar Witcher univerzuma. Svaka frakcija ima karakteristične karte i donosi različit stil igre. Kao što sam već napomenuo, ove frakcije su jedna vrsta proširenog tutorijala kako bi se novim igračima olakšalo upoznavanje sa igrom.

Za početak, možete igrati samo neformalne, kežual, mečeve. Sa svakim odigranim mečom dobijate iskustvo, sa kojim nivo vašeg lika u igri nareduje. Uz iskustvo dobija se i izvestan broj zlatnika koje kasnije koristite za kupovinu karata. Na kraju svake igre protivniku možete poslati par zlatnika i čestitati mu na dobrom meču. Rangirani mečevi vam postaju dostupni kada stignete do desetog nivoa, a tada ćete biti spremni da se bacite na kompetitivnu scenu i vidite kako se rangirate na tabeli. Pored ovog postoji opcija da odigrate meč sa prijateljem, ako ste prijatelji na GOG platformi. Potrebno je veoma malo vremena da sistem pronađe dostojnog protivnika. Lično, meni se nije desilo da čekam više od deset sekundi.

Broj karata u igri je veliki, i njih možete kupovati u prodavnici, zarađivati u izazovima ili stvarati uz pomoć "delića" koji se dobijaju uništavanjem duplikata. Najveći deo kolekcije predstavljaju jedinice vojske(unit), one imaju određenu brojčanu vrednost koja se dodaje ukupnom skoru u igri. Svaka od tih jedinica ima specifičnu ulogu: Borba prsa u prsa, borba na distanci i opsada. Karta u zavisnosti kojoj ulozi pripada ide u odgovarajući niz. Ti nizovi(i jedinice) mogu biti pojačani odgovarajućim specijalnim kartama ili sposobnostima koje donose druge jedinice. Specijalne karte pružaju strateške bonuse kada se odigraju. Na primer: Karta "Scorch" uništava jedinicu, ili jedinice, sa najvišom vrednošću koja se nalazi na bojištu. Pored njih postoje i karte koje stvaraju određene vremenske uslove, mraz, oluju, maglu, kišu i sunčano vreme. Karte poseduju određeni rank koji prikazuje njihovu vrednost, ti rankovi su bronzani, srebrni i zlatni.

Karte možete nabavljati u

> "GWENT SE ORIGINALNO POJAVIO U WITCHER 3 KAO MINI IGRA."

prodavnici kod Golema, kupovinom jednog bureta po ceni od 100 orena dobija se pet karata od kojih jedna uvek bude retka, epik ili legendarna. Takođe, ako vam se sav ovaj proces grindanja i sakupljanja valute u igri čini napornim, burad možete kupiti za prave novce. Mlevenje(Milling) je proces uništavanja koji vam pomaže da se rešite neželjenih karata, a zauzvrat dobijate takozvane deliće koje koristite za izradu onih koje ne posedujete. Izrada je najbolji način da dođete do novih karata, a da ne trošite novac. Proces sakupljanja je spor, ali je i 100% - jednostavno izberete koju kartu želite, uložite sredstva i karta je vaša. Transmutacija je premijum karakteristika koja animira svaku kartu (Kao zlatne karte u Hearthstoneu), ovaj proces je jedino moguće izvršti uz pomoć meteoritskog praha koji je dostupan za kupovinu jedino pravim novcem.
Velika je verovatnoća da ćete provoditi dosta vremena u kreiranju dobrog špila, isto tako dosta puta ćete skoknuti do prodavnice i sarađivaćete sa prodavcem, čudnim džinom, od koge ćete kupovati buriće sa kartama. Džin će za vas otvarati buriće a uz to će vas ponekad častiti i nekim prdežom. Nije šala.
Vidi se da je umetnički tim studija CD Projekt RED uložio veliki trud, kako bi nam fantastično dočarao likove iz Witcher univerzuma. 2D animacije izgledaju prelepo, pogotovu specijalne animacije koje se nalaze na kartama.
U meniju se nalaze odvažne i velike ilustracije, zbog kojih čitav meni izgleda čisto i elegantno. Muzika je naravno još jedan od umetničkih aspekata igre, u koji je uložen veliki trud. Muzička tema konstantno prati igrača, i dosta je raznovrsna. Glasovna gluma je takođe na mestu, pošto svaka karta ima zvučnu podlogu koja je ispraća na bojište. Humor, u kome smo uživali tokom svih prethodnih Witcher igara, je takođe prisutan.
Igra je naravno još uvek u beta fazi, pa je normalno da se naiđe na neke probleme i greške. Odabir i prenošenje karte je lepo animirano, ali ponekad ne radi kako treba. Bilo je i par bagova zbog kojih sam morao da restartujem igru, ali ništa strašno.
Veliki nedostatak za mene je što u igri nema mogućnosti komunikacije između igrača tokom meča. Jedini trenutak u kome se možete obratiti protiviku je posle meča, kada imate opciju da pošaljete čestitku za dobru pruženu partiju, zajedno sa par orena. Stvarno je šteta što jednom multiplejer naslovu nedostaje komunikacija, pa makar i ona najprostija putem emotikona, kakva postoji u Blizardovom Hearthstonu.
Gwent definitivno čeka lepa i svetla budućnost. CD Projekt RED u planu ima singlplejer kampanje koje u igru mogu doneti čitav niz novih i jedinstvenih mehanika. Iako je u beti, Gwent je već pokazao kako je odlična igra, koju može igrati svako bez obzira na uzrast ili prethodno iskustvo.
U Gwentu ćete uživati i bez uloženog dinara, jer sve karte možete sakupiti kroz igru, koja će vas svakog dana sve više i više privlačiti i oduševljavati.
A sada me izvinite, Nilfgard zove.

PRISTUP BETI OMOGUĆIO CD PROJEKT

PLATFORMA:
PC, XboxONE

IZDAVAČ:
CD Projekt

DATUM IZLASKA:
/

RAZVOJNI TIM:
CD Projekt RED

TESTIRANO NA:
PC

“IGRA IMA POTPUNO DURGAČIJI GEJMPLEJ OD TRADICIONALNIH KARTIČNIH IGARA KAO ŠTO SU HEARTHSTONE ILI MTG”

PlayStation 4 EXCLUSIVE

HORIZON ZERO DAWN™

ZEMLJA VIŠE NIJE NAŠA
DA LI STE SPREMNI ZA
LOV NA MAŠINE?

U PRODAJI OD
28. FEBRUARA

PS4™

Autor: Stefan Starović

Quake Champions

PRVI TEST FPS GEJMINGA OVE GENERACIJE

“PREPOZNATLJLIVI STARI QUAKE SA PAR MODERNIH ELEMENATA DA ZAČINE STVARI.”

Problem sa time što ste pionir u određenoj oblasti leži u činjenici da pioniri najčešće nemaju PR/marketing mašineriju iza sebe, koja će ih u javnosti ustoličiti po toj tituli, već se sve zasniva na prepoznavanju unutar „niše“. Team Fortress 2 na primer mnogi uzimaju kao uzor za pucačinu u prvom licu sa klasama. A sam broj „2“ govori da je postojao i „1“, koji bi samim tim trebalo da bude pionir, zar ne? Tako je, ali je količina igrača, računara i uopšte onih koji su mogli da igraju jedni sa drugima u LAN ili onlajn okruženju bila toliko mala da se retko ko toga seća.

Sličan odnos postoji i sa Overwatch vs Team Fortress 2, gde se Blizzardu pripisuje da je „redefinisao žanr“ i „vratio FPS tamo gde mu je mesto“, dok oni koji ipak više vole TF2 govore kako je ova igra original, a OW mu je kopija. I, nebitno da li su u pravu ili ne, činjenica je da je Blizzard pokrenuo mašineriju, doveo Overwatch pred fokus svih i tako sebe postavio na mesto „pobednika“.

Sve je ovo važno zbog toga što je nakon perioda koji su obeležile MOBA igre najnoviji fokus industrije upravo FPS. Bethesda je to primetila još pre nekoliko godina, pa su nam prošle podarili DOOM, sa ogromnim uspehom. Gejmplej na sjajnom nivou, zanimljiva izvedba i slabašan multiplejer. Poslednja stavka nije osujetila uspeh igre koja je samim tim pobrojala brojne nagrade. Za ovu godinu je zbog toga Bethesda skrenula ka kompetitivnom segmentu – na E3 2016 najavljen je Quake Champions.

Povratak najboljem napucavanju sa kraja devedesetih je test baš zbog toga što bi trebalo da pokaže da li na tržištu ima mesta za ovaj koncept igara i da odgovori na „vekovno“ pitanje – da li su nove igre „gluplje“ u odnosu na one stare, da li nagrađuju nedostatak umeća i podređene su tome da se lako „ukapiraju“ i „savladaju“. Jer, Quake Champions je sve suprotno od toga.

Iako će igrači biti poređani po nivou kada se igra pojavi u distribuciji, ne treba očekivati da vas neće razmazati po zidu ukoliko ste statični ili jednostavno niste dovoljno vežbali. Champions je kao i svaki prethodni Quake igra brzih refleksa, konstantnog kretanja, analize kretanja protivnika i brojanja kada će se pojaviti novo oružje ili dodaci. Pored amaterskih i indie projekata iz tog razloga QC nema konkurenciju. Nije ni Overwatch, nije ni Titanfall, nije ni CoD ni Battlefield ... predviđen je najpre za 1na1 okršaje i u fokusu je čist skill. Nema puno „varanja“.

Ili, makar ne u većoj meri. Jer, Bethesda je ipak odlučila da se donekle „dodvori“ igračima nove generacije, pa u igri postoje likovi sa različitim karakteristikama (brzina, količina štita, zdravlja...) ali i po jednim specijalnim potezom (nevidljivost, brza regeneracija, zaletanje u protivnika...) koji se kroz vreme osvežavaju i mogu se „pozivati“ nekoliko puta u toku meča, u zavisnosti od njegovog trajanja. Za oldschool ekipu koji se se setom sećaju Quake dana, ovi dodaci i klase moći će i da se isključe.

Quake Champions izgleda kao nešto što je izašlo iz devedesetih, samo u modernom endžinu. Opet, to je nešto što će određeni krug ljudi voleti, a neki ne. Karakteri su bez dubine, nemaju nikakvu pozadinsku priču, i „pali su sa Marsa“, baš kao što je i bio slučaj sa prethodnim Quakeom. Pitanje je da li vam je ikakva priča i potrebna kod igre ovog tipa, ali novi trendovi diktiraju i nova pravila, pa se to možda neće svakome dopasti.

Ubedljivo najgori segment u igri je sistem plaćanja za koji se izdavač opredelio. Bethesda je Quake Champions predstavila kao „free 2 play“, što je svakako pohvalno. Problem leži u tome što je zapravo igra toliko agresivna po pitanju plaćanja i traženja uplate za svaki segment da prosečan igrač može da bude samo u konfuziji oko svega i da time bude odvraćen od igranja. Zapravo, nije samo to problem. QC nije čak ni „pay 2 win“, već neki neobični „pay 2 play“. Besplatno je da počnete igranje, ali da biste nastavili, omogućili sebi punu širinu onoga što Quake nudi, to ćete već morati da platite, jer, kako se čini, in-game nećete moći da zaradite dovoljno ili makar ne dovoljno brzo. Postavlja se pitanje da li je onda bilo bolje da se za igru traži određeni novčani iznos u startu, što bi bilo možda nešto više fer, makar sa strane „iskrenosti“ izdavača.

Grafički, odnosno vizuelno, Quake je osveženje u odnosu na ono što viđamo ovih dana, prvenstveno zbog toga što je okruženje Quakea oduvek bilo veoma specifično, a Champions donosi upravo to. Još jedan „povratak u prošlost“ obezbeđen je i kroz najpoznatije mape iz Quake serijala koje će doživeti svoju reinkarnaciju i u QC. Biće veoma interesantno videti kako će QC proći među igračima, posebno novije generacije. Stariji će je rado zaigrati, pitanje je koliko će se u njoj zadržati, ali je na novim nadama da prihvate ovakav tip zahtevnih naslova i udahnu im život, stvarajući tako esport scenu, čemu Bethesda svakako teži.

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Bethesda Softworks

DATUM IZLASKA: /

RAZVOJNI TIM: Id Software

TESTIRANO NA: PC

Autor: Dejan Stojilović

DLC

Nioh
Dragon of the North

NA DALEKOM ISTOKU NIŠTA NOVO...

Moram nešto da vam priznam.... Ne sećam se kada sam poslednji put bio u tolikom raskoraku sa ostatkom gejming univerzuma, kao posle odigranog Nioha... Dok sam pisao neopozivu ostavku svom uredniku, imao sam osećaj školarca koji je na pismenom zadatku, na datu temu, napisao solidan rad, ali je istu potpuno promašio.
Yokai mi ipak nije dao mira, te sam seo i ponovo krenuo u "avanturu". Iiii...nije vredelo, tamo gde su svi videli neku vrhunsku priču, kod mene se odvijala radnja gde je sve nabacano i vrlo zbunjujuće.
Umesto prelepe grafike, video sam igru koja podseća na naslove iz 2011. eventualno možda 2012. godine Spektakularne boss borbe su mi bile potpuno antiklimaktične i tek poneka je opravdala očekivanja.
Nivoi su bili polumračni hodnici natrpani protivnicima koji melju za najmanju grešku. Situaciji nije pomoglo ni to što igra u prvih 15 minuta prikaže sve karakondžule koje nudi.
Tada sam izbrisao svoju digitalno-virtuelnu abdikaciju i prihvatio da je Nioh, bar u mom slučaju, solidna igra, sa odličnom borbenom mehanikom, ali u suštini predstavlja tek derivat svoje starije polubraće tate Froma. Nego, Zmaj od Severa...
Zlo ne spava, uvek vreba i udara kada niko ne očekuje, taman kada pomislite da je najgore prošlo, neprijatno iznenađenje vas čeka, tu iza ugla. Ovoga puta, dolazi sa severa Japana, gde Masamune Date okuplja snage i "kindapuje" (Šojić prim. aut.) Vilijamovog prijatelja Hatori Hanza. Gospodin Date, kao i većina likova iz Nioha, stvarna je istorijska ličnost, veliki ratnik i vojskovođa poznatiji pod nadimkom Jednooki Zmaj, te otuda i naslov prvog DLC-a za Nioh.
Priča u "Zmaju s istoka" dosta podseća na onu iz osnovne igre, ne da podseća, nego je preslikana, s tim što se mnogo brže dolazi do kraja i razrešenja. Po sistemu "kad je teško, Vilijam" pakujemo opremu i krećemo u daleki i hladni Ošu region gde se radnja odvija. Nivoi su ovoga puta sa snežnim motivima, malko su veći i prate formu postavljenu u osnovnoj igri. Preporuka je da detaljno pretražite svaki, skupite sve i otključate prečice koje postoje.
Mana je što postoje samo 2 (slovima dva) nova nivoa. Imamo tri glavne misije, pola tuceta sporednih i jednu novu Twilight misiju. Deluje malo, ako ste vičan samuraj biće bogami i kratko, ali da će biti lako, e to neće.
Pre svega, ako niste (možda ima takvih) završili Nioh, pristup DLC-u nije moguć. Ne padajte u očaj, to je dobra stvar. Pre svega, bez lika kojim ste prešli igru, nemate šta da tražite ovde, a čak i sa njim, biće čupavo.
Nedostatak je to što DOTN ne nudi skoro pa ništa novo od protivnika, da tu su dve nove vrste, nekakav izvitoperen spoj ljudi i demona, ali ostatak su dobro poznati likovi uz dodatak par reskinovanih protivnika sa jednim, eventualno dva nova udarca. Tu je jedno novo oružje, ogromni mač Odači, koji ima veliki domet i biće od pomoći u pojedinim situacijama. Ubačeno je nekoliko novih duhova zaštitnika, nova odeća za našeg samuraja i to bi bilo to.
Pomanjkanje novih neprijatelja može da zavara, kako je ovo DLC namenjen iskusnim igračima i onima koji traže nove težinske izazove, stari dobri protivnici biju mnogo jače, a pride imaju i mnogo veću otpornost. Možda budete imali utisak da neki vaš mač ne udara kao nekada i da je šteta koju nanosite bar 20 procenata manja, a opet da je snaga demona za toliko jača, u tom slučaju biće te u pravu jer to zaista jeste tako. Taj odnos je još drastičniji kada su novi protivnici u pitanju, koji su još brži i jači i teži i koji će vam u početku zadati toliko muka da će vam biti loše kad ih ugledate....
A Boss borbe, one su tek priča za sebe. Delovaće kao da nemaju slabe tačke i da su neuništivi, budite spremni na mukotrpne okršaje koji, na momente, deluju kao nemoguće misije. To sve pod uslovom ako uspete da dođete do njih. Ne preterujem kada to kažem, verujte na reč.
Nioh jeste namenjen fanovima Ninja Gaidena, kao i onima koji su Souls igre prelazili u donjem vešu, goloruki.
Ostali, STOJ!
Dragon of the North je dodatak koji ne nudi mnogo, skromnog sadržaja, sa malo inovacija. Naravno, ono što valja ne treba menjati, ali ostaje utisak da nije postojala prevelika želja za nekim vidom eksperimentisanja i pokušajem neke inovacije. Ako bi poredili sa dodatnim sadržajem za bilo koji Dark Souls naslov ili Old Hunters za Bloodborne (koji meni spada u jedan od kvalitetnijih i izazovnijih ekspanzija), sve ovo deluje još skromnije i za klasu ispod.
Za cenu od 10 evra, očekivali smo više. Tu negde i leži glavni problem ovakvih igara. Gde je granica, koja je prava mera, da li je danas samo dovoljno da igra bude veštački teška i dovodi do ludila. U tom slučaju, sa jedne strane sve ono dobro što je From Software uradio sa svojim igrama, sa druge negira trend da skoro sve igre danas pokušavaju da u manjoj ili većoj meri prekopiraju to. Samo što umesto fantastičnog sveta i neverovatnog dizajna nivoa, mnogo više pažnje se poklanja tome da igra bude što teža.
Šteta...

"MOŽDA SU DLC-OVI ZA SOULSBORNE IGRE TEŠKI, ALI NIOH DIŽE TO NA NAPREDNI, MNOGO VIŠI NIVO."

"PRIČA U "ZMAJU S ISTOKA" DOSTA PODSEĆA NA ONU IZ OSNOVNE IGRE"

DLC USTUPIO KOEI TECMO

PLATFORMA: PS4
IZDAVAČ: Koei Tecmo
CENA: 5€
RAZVOJNI TIM: Team Ninja
TESTIRANO NA: PS4

OCENA 6.5

- ✓ Odači mač
- ✓ Lokacije su lepše od onih iz osnovne igre
- ✗ DLC siromašan sadržajem
- ✗ Priča

Autor: Veljko Vuković

DLC

Final Station: The Only Traitor

ISTINA JE NEGDE TAMO

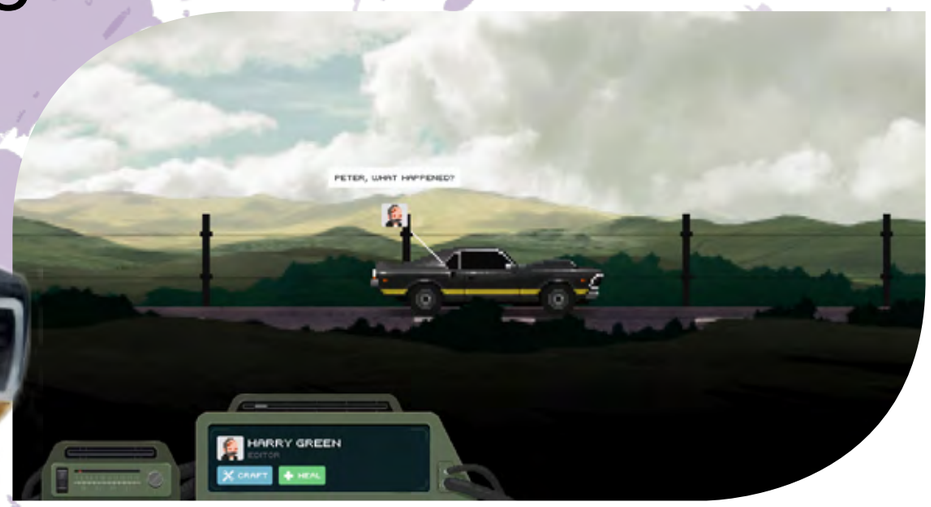
Do My Best studio je pripremio dodatak za njihovu akcionu avanturu Final Station. Ovaj dodatak predstavlja priču koja se paralelno odigrava za glavnom igrom i iz drugog ugla prikazuje ponovni dolazak vanzemaljaca. Dok u glavnoj priči vodite mašinovođu koji pokušava da spase svoju porodicu i usput svet od druge najezde vanzemaljaca, u dodatku pratimo običnog građanina koji je potpuno zatečen situacijom. Naoružan kukavičlukom i Mustangom od šesto konja, on kreće u potragu za poslednjim preživelim skloništem gde bi kao svaki pošteni civil, jeo pasulj iz konzerve i slušao predsednikove govore i naređenja vojske na ultra kratkim radio talasima. Za one mlađe, to su oni radio talasi gde starija gospođa na Radio Beograd 1, na mađarskom čita vodostaje reka.

U potrazi za skloništem istraživaćete nove lokacije i posećivaćete neka mesta gde ste već bili u originalnoj priči. Čitajući ostavljene poruke i listanjem poruka na ostavljenim računarima sklapaćete priču o kultu Adventista koji podržavaju dolazak vanzemaljaca kao i lične priče mnogih stanovnika koji ćete verovatno ubijati tokom igre.

Dodatak donosi nekoliko novih neprijatelja. Preobraćeni zemljani, pretvoreni u crne humanoidne oblike će sada pljuvati kiselinu na vas. Drugi će i kada ih oborite nastaviti da puze u potrazi za vašom sočnom cevanicom. Treći će pobesneti kada ih udarite i naglo narasti i udarati vas kao kamion. Tu su i obični smrtnici bez moralnog kompasa koji su se odlučili da se priključe kultu ili su tu da jednostavno profitiraju u novonastaloj situaciji razbijanjem izloga i mažnjavanjem najki. Tokom svog putešestvija sretaćete mnoge persone koje mogu postati vaši saputnici. U osnovnoj igri ste mogli da ih imate tri, dok u ovoj priči možete deliti samoću samo sa jednom osobom. Da se razumemo, ipak ste u kupe verziji Mustanga, a ne u oklopnoj voznoj kompoziciji.

Svaki od ovih potencijalnih saputnika ima tri osobine. Poznavanje medicine određuje koliko ćete jeftinije prolaziti pri pravljenju paketa prve pomoći dok zanatska veština određuje uštedu na pravljenju municije za pištolj. Treća osobina je pričljivost, da ne kažemo elokventnost. Od nje zavisi koliko je saputnik zainteresovan da priča sa vama prilikom putovanja između lokacija. Što je brbljiviji, više ćete informacija dobijati o široj slici i dešavanjima u svetu.

The Only Traitor DLC donosi fino smišljenu i ispričanu priču koja se, kao što smo rekli, dešava paralelno sa događajima u glavnoj igri. Protagonista ima dušu i često komentariše dešavanja oko sebe. Moramo primetiti da ova druga priča nije dala odgovore na neka pitanja iz originalne igre, kao ni razjašnjenje nekih termina koji se pojavljuju u obe epizode. To možemo prikazati kao manu jedino ako kreatori igre ne planiraju da ispričaju još neke priče u sad već razrađenom univerzumu. Nećemo vam pričati ništa o dešavanjima u igri, jer bi to pokvarilo utiske vašeg igranja i uzdaha i negodovanja prilikom oštrih zaokreta u priči. Ako ste zavoleli kreaciju Olega Sergejeva i Andreja Rumaka i svet koji su stvorili, svideće vam se i ovaj dodatak koji donosi 2-3 sata zanimljive priče iz drugog ugla.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Winndows XP
CPU: 1GHZ
GPU: Toster
RAM: 1 GB
HDD: 1 GB

DLC USTUPIO TINYBUILD

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: tinyBuild

CENA: 4.99 €

RAZVOJNI TIM: Do My Best Games

TESTIRANO NA: PC

OCENA 7

- ✓ Zanimljivi novi detalji
- ✓ Generalno dobra kao i originalna igra
- ✗ Suštinski ništa novo
- ✗ Odgovore iz prvog dela nismo dobili ni u drugom.

Autor: Stefan Starović

REVIEW

Clone Drone in the Danger Zone

KAD NE OČEKUJETE NIŠTA...

Posao gejming novinara nije nimalo lak, bez obzira šta vam ko kaže na tu temu. Stalni rokovi, pritisak, potreba da opisujete sve i svašta i gomila naslova koje morate da „proverite“ pre nego što ih o(t)pišete samo su neki od izazova sa kojima se novinar iz sveta igara sreće svakog dana. Postoji podatak da negde oko 600 novih igara se pojavi svakog dana (!) na svim platformama. Naravno, veliki deo su trenutno igre za mobilne platforme, najveći deo su klonovi, neigrive igre, alfa koncepti, ali u tom moru od 600 igara dnevno zasigurno 10-20 stigne do nas. Zbog ograničenog broja ljudi, vremena i drugih resursa ne možemo ih sve opisati, pa je potrebno izvršiti „predselekciju“ proverom na internetu, gledanjem snimaka i raznoraznim drugim metodama.

Clone Drone in the Danger Zone bio je jako blizu odlasku u „drugi plan“ jer sam poziv kreatora nije ulivao preveliku nadu. Međutim, nešto nas je privuklo da ipak istražimo malo više i – nismo se prevarili. Clone Drone in the Danger Zone je zapravo jedno od najprijatnijih iznenađenja koje smo videli u skorijem periodu.

U nedefinisanoj budućnosti u kojoj su roboti preuzeli vlast, ljudi bivaju ubijeni a njihov mozak prebačen u robote koji u okviru arene vode bitku sa drugim mehaničkim kreaturama, poput gladijatora budućnosti. Runde kreću lako, sa jednim protivnikom, ali ubrzo ih ima više, neki vitlaju mačem, neki gađaju strelama, a uz sve to i okruženje arene se menja – tu su dodatne prepreke, dodatni pravci kretanja...

I vi kao čovečiji mozak u telu robota imate ponekog keca u rukavu. Pre svega to je svetleći mač koji se koristi za seču protivnika, a nakon svake runde dobijate mogućnost unapređenja. Da li ćete uzeti jači mač, dodati sebi luk i strelu, mogućnost da se brže krećete, da odbijate protivničke strele, da skačete visoko ili imate svog klona kada poginete. Izbor je na vama.

„Kvaka“ je u tome što čak i mod sa pričom nije nimalo lagan. Protivnike je potrebno udariti samo jednom da bi bili eliminisani, ali i vas (osim ako ne otključate neki od dodataka za tu namenu). Nakon toga, igra kreće iznova, od prve runde. Sve vreme igranja prate vas dva komentatora koji za divno čudo i ovaj tip igara imaju širok fond reči, rečenica i dijaloga kao i solidan smisao za humor.

Clone Drone in the Danger Zone poseduje i editor nivoa, kako biste mogli da kreirate sopstvene arene za mučenje protivnika, kao i izuzetno popularnu Twitch integraciju koja donosi mogućnost kontrole određenih aspekata igre od strane vaših gledalaca.

Multiplejera nažalost nema, ali ne možemo reći da je to veliki minus za Clone Drone. Koncept je takav da je predviđen za jednog igrača (i njegove gledaoce) i taj sistem funkcioniše. Možda je cena od 15 evra nešto viša nego što bismo voleli da vidimo, ali za one koji vole ovaj tip igara CDITDZ sigurno donosi sjajnu zabavu.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Win10
CPU:	Core I3
GPU:	GeForce 960
RAM:	4 GB
HDD:	4 GB

IGRU USTUPIO DOBOROG GAMES

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Doborog Games

CENA: 15€

RAZVOJNI TIM: Doborog Games

TESTIRANO NA: PC

OCENA 8

- ✔ Odličan gejmplej
- ✔ Interesantni komentari, humor
- ✘ Nešto viša cena
- ✘ Nema multiplejera

“U NEDEFINISANOJ BUDUĆNOSTI U KOJOJ SU ROBOTI PREUZELI VLAST, LJUDI BIVAJU UBIJENI A NJIHOV MOZAK PREBAČEN U ROBOTE.”

Autor: Nikola Savić

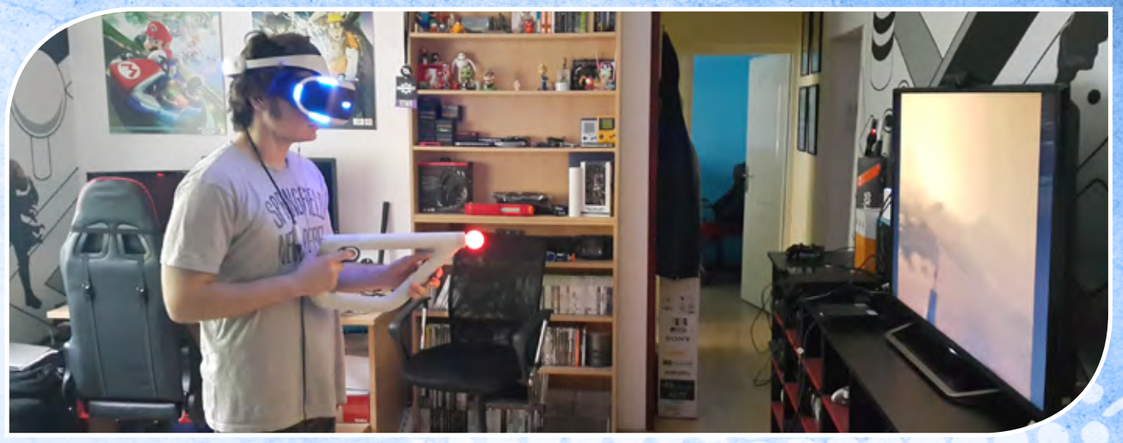
REVIEW

Farpoint

CHOKEPOINT

Vaš autur se zimus jako puno zabavio igrajući Resident Evil 7 preko PlayStation VR uređaja. Po prvi put sam osetio kao da je jedan zaista veliki naslov pravljen specifično sa VR igranjem na umu, i to je umnogome obogatilo doživljaj igranja RE7 do te mere da sam bio siguran da ni ne želim da probam igru bez VR tehnologije.
Kada nam je u redakciju stigao Farpoint zajedno sa Aim kontrolerom, bio sam uzbuđen kao malo dete kad stigne nova igračka, siguran da su ljudi iz Impulse Gear napravili novo remek delo VR igranja. Uostalom, kako neko ko je bio dovoljno zagrižen da napravi Aim kontroler za PS VR samo zbog njihove igre, može da tu istu igru napravi osrednjom? Ipak, sačekalo me je razočarenje.
Farpoint je igra koja se odigrava u dalekoj budućnosti. Vi ste vojno lice poslato da pokupi smenu naučnika koja u blizini Jupitera istražuje nekakvu energetsku anomaliju. Baš u trenutku kada vi pristižete, dolazi do implozije i zatim širenja te anomalije, koja vas zajedno sa naučnicima uvlači u sebe i zatim katapultira na misteriozni nepoznati svet. Vi tada polazite na put u pokušaju da nađete preživele naučnike i spasite i sebe i njih odatle kako znate i umete. O njihovoj sudbini ćete saznati preko holografskih prikaza koje otkrivate skeniranjem lokacija gde su ostavili trag i tako se u suštini polako i razvija priča ove igre, koja u nekim trenucima deluje zanimljivo, ali suštinski na kraju daje veoma malo odgovora.
Ono što je glavni problem u kampanji je potpuna linearnost igranja. Čitava priča je u stvari jedan veliki koridor pećina, tunela i kanjona kroz koje se vi krećete i usput ubijate neprijatelje. Ovo je, na žalost, još jedna žrtva ograničenja VR tehnologije, ali smo sasvim sigurni da je to moglo i bolje da se reši (Pozitivan primer je Until Dawn: Rush of Blood o kome smo pisali u novembru prošle godine). Osećaj „gledaj pravo“ koridora je do te mere prisutan da nam se čini da su čak i neprijatelji programirani tako da vas ne napadaju kada vam se nalaze sa leđa.

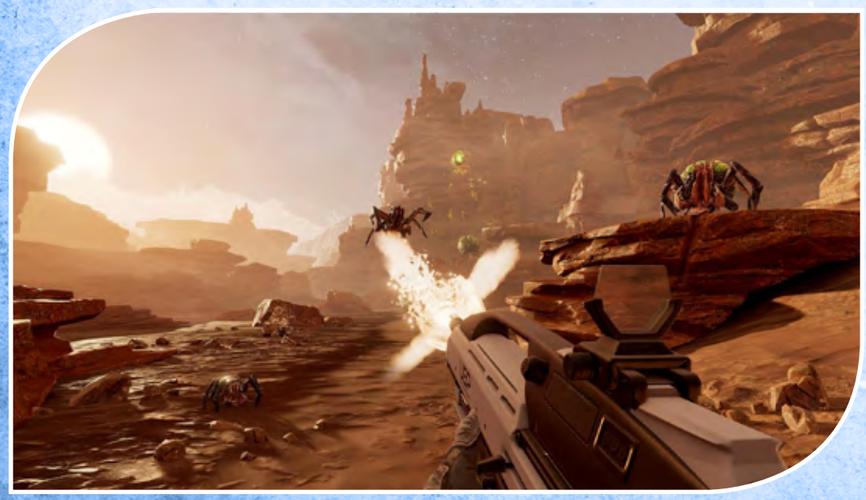
“FARPOINT JE TREBALO DA BUDE SLEDEĆI VELIKI VR NASLOV ZA SONY.”



“STUDIO IMPULSE GEAR JE SPECIJALNO ZA OVU IGRU RAZVIO AIM KONTROLER.”

Sve ovo dolazi kao pravo razočarenje, jer smo, pobogu, na potpuno udaljenoj izolovanoj i novoj planeti. Očekivao sam misteriju, istraživanje, tajne, zagonetke, lutanje... Dobio sam arkadni šuter (što je ok) ogoljen od ikakvog osećaja istraživanja i osećaja slobode (što apsolutno nije ok). Što se samog napucavanja tiče, igra ume da bude poprilično zabavna i izazovna, gde svakako veliku ulogu ima Aim kontorler, od koga očekujemo jako puno u budućnosti PS VR igara. Igra savršeno prepoznaje poziciju Aim kontrolera i njegovo kretanje u prostru i vašim rukama do te mere da će se mozak često poigravati sa vama kao da zaista držite oružje u ruci. Većina testera je prirodno i logično poređana na njemu, i većina komandi je takva da verovatno prenosi osećaj korišćenja upravo toga što želite da radite. Jedino nam nije bilo jasno zašto se taster za punjenje sačmare nalazi na čudnom mestu, ali to nije bilo preterano bitno. Posebno je zabavan način menjanja oružja, kada Aim zabacite iza leđa kako bi izvukli drugo oružje u igri.
Pucanje je veoma precizno i responzivno, i Aim u suštini držite onako kako želite da držite oružje u igri. Oružja imaju nišan za precizno pucanje koji koristite tako što bukvalno Aim stavite na poziciju za

nišanjenje u stvarnosti i onda preko PS VR gledate na jedno oko kroz nišan u samoj igri. Playstation kamera prepoznaje konstantno i u realnom vremenu vašu poziciju i poziciju kontrolera, i to verno prenosi u samu igru. Inače, da biste uopšte igrali igru, potreban vam je veliki prostor, jer se igra na nogama i kameri treba bar ~2,5-3 metra udaljenosti kako bi mogla da hvata sve vaše pokrete.
Iako je pucanje zabavno, igra brzo ume da dosadi, tako da sam je ja prelazio u sesijama od po najviše sat i po do dva. Možda glavni problem za to je, pored izuzetno linearnog gejmpleja, to što dizajn neprijatelja je nekako dosadan. Čitava planeta je naseljena izgleda isključivo paucima. Pa će tako i neprijatelji eksponencijalno „rasti“, od malih paukova koji vam skaču na facu slično stvorovima u Half-Life, do nekakvih otrovnih koji podsećaju na Banelings iz StarCraft 2, a tu su i Crypt Fiends iz WarCraft 3 i još gomila drugih pauk dizajna za neprijatelje. Dakle, kao što vidite, pauk na hiljadu i jedan način, za nekoga možda noćna mora, ali nama je brzo dosadilo.
Istina, ima izazovnih momenata koje smo teško prolazili i bili smo zadovoljni kada ih prođemo, ali se svode samo na gomilanje neprijatelja. Prvi „pravi“ veliki izazov bila nam je prva boss borba u igri koja je opet u stilu klasičnih arkada, gde se menjaju napadi sa otvaranjem slabog mesta koje treba da pogodite. Pored ove kratke kampanje za koju će vam trebati nekih 6-8 sati, tu su i razni izazovi kojima možete da se zabavite u slobodno vreme, ali koji, baš kao i sama igra, brzo dosade.
Vizuelno igra izgleda iznenađujuće impresivno, imajući u vidu da VR tehnologija generalno ima problem da otvorena prostranstva prikaže tako da izgledaju kako treba. Ono što je međutim problem je što se i ovde stvara repetativnost zbog toga šta je čitava planeta u suštini jedna velika ogoljena stena, što ne daje puno prostora za neku raznolikost okruženja. Istina, plavi „energetski“ vulkan u daljini deluje sjajno, i par pećina sa zanimljivom florom takođe, ali generalno to je sve što možete da očekujete od raznolikosti okruženja.
Farpoint je igra koja je mogla da bude zaista sledeći veliki hit za PlayStation VR i malo je falilo to da bude. Međutim, jednolika okruženja, dosadni neprijatelji i previše linerano igranje nažalost ubijaju želju za bilo kakvim dužim igranjem. Ono svakako najbolje što nam je ova igra donela jeste Aim kontroler, i na tome se jako zahvaljujemo studiju Impulse Gear, i nadamo se da će sada neki drugi razvojni timovi umeti na najbolji način da iskoriste VR potencijal ove „puške“.



VR pucačine se od danas mogu igrati na potpuno drugi način, dosta realističniji i zanimljiviji od konvencionalnog gde se koristio move controller za koji su mnogi smatrali da je velika slabost Sonijevog VR odeljenja. Kompanija Impulse Gear je osnovana u cilju stvaranja VR pucačine iz prvog lica, a sama igra Farpoint koja je ovih dana debitovala je njihov prvenac.
Radeći na samoj igri inženjeri su ustanovili da dosadašnji VR kontroler ima mnoga ograničenja te samo iskustvo igranja nije najbolje, stoga paralelno sa razvojem igre radilo se i na novom kontroleru.
Aim kontroler je savijena plastična cev neagresivnog dizajna koja ergonomski odgovara oružju u igri, dok u stvarnosti ne podseća na “pravo” oružje pa ga mogu koristiti i najmlađi. Na samom vrhu se nalazi LED kugla identična onoj na move controlleru koja omogućava kameri da se pokreće u smeru orijentacije kontrolera. Predviđeno je da uređaj držite sa obe ruke stoga su tasteri implementirani u obe drške. Zadnja drška poseduje obarač ili trigger taster za kažiprst, R1 i R2 tastere smeštene bočno u odnosu na trigger, te klasične PlayStation tastere i jedan analog na dohvat palca. Prednja drška poseduje D-pad, drugi analog, share i options sa zadnje te L1 i L2 taster sa prednje strane. Analozi u odnosu na ostale tastere su postavljeni tako da ih je najlakše dohvatiti jer se najviše koriste u pucačinama. Sam kontoler je ambidextrous dizajna, što znači da ga mogu koristiti i desnoruki i levoruki igrači.

Bez obzira na činjenicu da je aim controller razvijan paralelno sa Farpoint igrom od strane iste kompanije, uređaj je moguće koristiti i drugim pucačinama, a primer je Arizona Sunshine koja sledećeg meseca stiže na PSVR. Phosphor Games će 26. juna izbaciti apdejt za The broken experiment koji donosi podršku za novi kontroler.
First Contact Entertainment je potpuno preradio svoj naslov ROM. Promene idu od kozmetičkih gde su oružja iz igre prerađena da vizuelno odgovaraju aim controlleru do mehaničkih, u vidu novog oružja Grenade Launcher, što će omogućiti bacanje granata s obzirom na to da uređaj držite sa obe ruke.
Ono što bi mogla da bude mana aim controlleru je činjenica da ne možete pokretati ruke nezavisno jednu od druge te se na taj način odričete dela slobode koju nosi VR sam po sebi. Kakva će biti budućnost uređaja zavisi prvenstveno od podrške za naslove koji ne dolaze iz Impulse Gear studija.
Aim controller dolazi u paketu sa Farpoint igrom. Sony se potrudio da ponudi sam kontroler nezavisno od igre, ali je broj ovakvih jedinica ograničen.

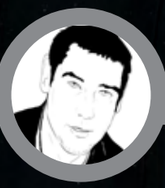
“BIĆE VAM POTREBNO DOSTA PROSTORA U SOBI DA BISTE IGRALI OVU IGRU.”

IGRU USTUPIO SONY

PLATFORMA: PS4 VR
IZDAVAČ: Sony Interactive Ent.
CENA: 60€
RAZVOJNI TIM: Impulse Gear
TESTIRANO NA: PS4 VR

OCENA 7

- ✓ Aim kontroler.
- ✓ Napucavanje ume da bude zabavno.
- ✗ Generalno brzo dosadi.
- ✗ Cela igra je jedan linearni koridor.



Autor:Vladimir Pantelić

REVIEW

Prey

I LAUGHED, THE TABLE LAUGHED I KILED THE TABLE – IT WAS A GOOD TIME

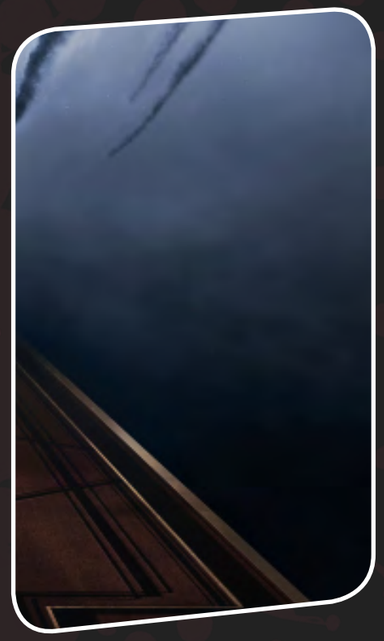
Sada već davne 2006. godine, pojavio se jedan First Person Shooter koji je stvarno ispunjavao većinu stavki po pitanju kvaliteta. Priča o Indijancu Tomiju, koji biva kidnapovan sa Zemlje od strane vanzemaljske civilizacije i zatim u tom nepoznatom svetu pokušava da preživi na sve načine, nosila je naziv Prey. Sada, 11 godina kasnije, pojavljuje se nova igra sa istim imenom, ali ono što nam donose developeri iz Arkane Studios, koji su radili „nastavak, nema mnogo zajedničkih crta sa prvom igrom, osim one najbitnije – preživeti u svemiru, u negostoljubivom okruženju koga su prekrila bića koja nisu sa naše planete. Ime je baš iz tog razloga zadržano, a mi smo sada u prilici da se upustimo u potpuno novu i drugačiju Prey avanturu. Kada bi ga definisali žanrovski, Prey bi spadao pod onaj žanr u kome se Arkane Studios specijalizovao sa Dishonored naslovima. U pitanju je miks pucačine iz prvog lica i pojednostavljenog RPG sistema razvijanja lika, prošaranog elementima istraživačke igre pune questova i ogromnim igralištem koje je, možemo reći, najveća zvezda ove igre. Talos I, svemirska stanica, koja je ujedno i vaš dom, poprište je dešavanja igre i predstavlja pravi mali ekosistem koga je veoma interesantno istraživati. Način na koji su leveli povezani, ukazuje da je dosta vremena posvećeno arhitekturi sveta. Igrač će iz centralnog dela broda (nakon linearnog uvoda), zakoračiti u to okruženje i zaputiti se poprilično slobodnim putem, u rešavanje misterije koja je prekrila Talos I i većinu populacije eliminisala iz registra živih.

“TALOS I JE MESTO ZA KOJE VAM NE TREBA KVEST MARKER DA BI POSTALO ZANIMLJIVO I TO JE NJEGOV NAJVEĆI KVALITET”

Ovaj put, bićete stavljeni u ulogu Morgana Jua, jednog od članova najveće stanice izgrađene u svemiru, čija je izgradnja počela još šezdesetih godina prošlog veka, u nestabilnoj koaliciji između SAD i Rusije. U 2035. godini, Talos je u vlasništvu privatne korporacije, ali neki njegovi delovi datiraju još iz tog prvobitnog perioda, te ćete pored engleskog, u pojedinim lokacijama zateći i ruski jezik. Ova stanica, a i neki drugi elementi Preya, predstavljaju pravi omaž nekim starijim naslovima, među kojima na pamet prvo padaju System Shock 2, ali i nezaobilazno poređenje sa Bioshockovim Raptureom.

Inače, Morgan je jedan od naučnika u stanici

“PREY DEFINITVNO SPADA U KATEGORIJU IGARA SA PROSEČNIM NAPUCAVANJEM”



i posle incidenta koji se desio, kreće da istraži i eventualno spreči novonastali haos (Neko reko Half-life?). Priča će od samog starta biti puna iznenađenja i preokreta, i takav tempo će držati praktično sve vreme. Igrač će biti u situaciji da konstantno postavlja pitanja, i baš kao i glavni lik, uzimati sa dozom rezerve sve što mu se servira, jer nas kroz tok igre navodi glas kome ne znamo ni da li treba da verujemo. Ukratko, „would you kindly“ momenat nas je još odavno naučio da budemo na oprezu. Takođe, bićete stavljeni pred moralne izbore i aktivno ćete učestovati u promenama koje se budu dešavale, upravo zbog nekih odluka koje budete donosili.

Naravno, u svom putešestviju, Morgan će morati da se obračunava sa vanzemljaskim oblicima života, koji su možda i najslabija karta ove igre. U pitanju su amorfna bića sa sposobnostima potpuno drugačijim od čoveka. Oni mogu da se teleportuju, lete, menjaju oblike, generišu energetske zrakove, ali zbog njihove sposobnosti da se transformišu u neživi objekat (kao što je stolica ili čaša), bićete konstantno na oprezu od okoline. Dakle, da ne bude da vas nismo upozorili, očekujte poneki jump scare s vremena na vreme.

Ipak, borba sa njima može da postane vremenom naporna, jer kako igra odmiče, tako i oni postaju sve brži i jači.

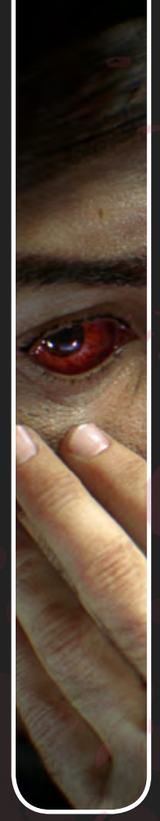
To ne bi bio problem da je gunplay urađen na vrhunskom nivou, ali po tom kriterijumu Prey definitvno spada u kategoriju igara sa prosečnim napucavanjem. Stealth je takođe rudimentaran, mada je izvodljiv, ali sva je prilika da ćete morati dobrano da se izveštite da biste se osećali sigurno pred okršaj koji vam predstoji. Ono što prilično vadi stvari su oružja i alatke koje Morgan bude nalazio na svom putu, pa ćete vremenom naći kombinaciju koja vam najviše odgovara. Svakako od svih gadžeta se najviše izvdaja Gloo Cannon, koji protivnike ne može da uništi, ali ih posipa nekom kombinacijom pene i lepka i stavlja ih u stanje nepomičnosti, kada su najranjiviji i tada postaju najlakši za eliminaciju. Pored toga, predstavlja i sredstvo za istraživanje, jer je materijal dovoljno čvrst da izdrži vašu težinu, pa ćete njegovim veštim postavljenjem doći do inače nedostupnih delova stanice.

Koliko su dizajneri brinuli o detaljima kada je svet igre u pitanju govori činjenica da bukvalno svaki stanovnik Talosa ima svoje ime i prezime, posao, svoju ličnu priču i ulogu na stanici. Informacije o bitnijim ljudima na brodu ćete svakako saznati kroz tok glavnog kvesta, a za ostatak će to najviše zavisiti od vaše lične radoznalosti. U bilo kom trenutku, pristupom registru zaposlenih, možete naći svakoga od njih, a zatim ih po odašiljaču koji nose sa sobom naći negde i u svetu igre. To naravno uglavnom nije neophodno, ali u ogromnoj meri doprinosi realnosti i imerziji u svet. Postoji toliko sitnica i detalja, koji će vam sigurno promaći ako budete slepo jurili za glavnim kvestom. Pa čak i sekundarnima. Talos I je mesto za koje vam ne treba kvest marker da bi postalo zanimljivo i to je njegov najveći kvalitet. Prey se u svom najboljem izdanju igra polako, sa uživanjem i totalnom posvećenošću prema onome šta vidite na ekranu.

Veliki deo priče čine vanzemaljske sposobnosti koje Morgan u jednom momentu može da počne da primenjuje na sebe. I sam zaplet igre se zasniva na ideji poboljšanja ljudskog bića time što će u sebe uneti deo vanzemaljskog DNK i dobiti neke nove moći, koje su apsolutno nezamislive za našu vrstu. Nagrada je velika, jer ćete moći da radite i sve ono što oni umeju, ali pored toga što postajete jači, isto tako sve veći deo vas prestaje da bude čovek. Tureti koji brane stanicu od vanzemaljaca će početi i vas da napadaju ako „osete“ da više niste ljudsko biće, pa će i samo istraživanje biti teže. Ovo je odluka koju donosi isključivo igrač, pa će i posledice biti isključivo vaša zasluga.

Kako budete napredovali, tako ćete otključavati i neke nove mogućnosti, te ćete pored svojih (i ljudskih i vanzemaljskih veština), moći da unapređujete vaše odelo i kacigu. Kaciga najviše služi pri skeniranju

“ZAPLET IGRE SE ZASNIVA NA IDEJI POBOLJŠANJA LJUDSKOG BIĆA TIME ŠTO ĆE U SEBE UNETI DEO VANZEMALJSKOG DNK I DOBITI NEKE NOVE MOĆI”



okoline, te ćete fokusom na svako živo biće otkriti koje su njegove biološke slabosti. Ako se sećate fotografisanja splajsera iz Bioshocka, znaćete tačno koji vas proces čeka. Odelo, naravno, ima zaštitnu funkciju, i njegove atribute ćete isto tako apgrejdovati, ali će vam trebati i prilikom izlaska u spoljašnjost stanice. Kada zakoračite u svemir, lebdećete po eksterijeru Talosa i imati fantastičan pogled na Mesec, Zemlju i Sunce u daljini. Pošto je ceo brod povezan, nekada će biti brže da neku dužu destinaciju pređete tako što ćete zakoračiti u svemir i doskakutati do najbližeg potrebnog airlocka.

Krafting u igri je rešen vrlo elegantno i zanimljivo. Sve što pokupite usput, moći ćete da reciklirate i pretvorite u osnovne korisne materijale putem recycler mašine. Nakon toga, te novonastale elemente ćete koristiti da sklopite neke bitne stvari koji će vam koristiti u daljem toku igre. Moći ćete da kraftujete oružja, metke, razne gadžete, kao i preko potrebne medpackove, pošto regeneracije zdravlja nema, tj. postoji na minimalnom nivou. Vodite računa o stanju svog inventara, zato što će vrlo često upravo to praviti razliku između života i smrti.

Inače, kada su u pitanju tehničke karakteristike, Prey sigurno neće ostati zapamćen kao igra koja je pomerila granice po pitanju grafičkog prikaza, ali vizuelni kvalitet svakako postoji. Iako je igra rađena u CryEngine, neke stvari ipak umeju da zasmetaju, kao što su na primer, brljave teksture na pojedinim mestima ili očigledni nedostatak refleksija u nekim momentima. Ako pogledate u ogledalo i vidite samo metalik mrlju umesto odsjaja pozadine i vašeg karaktera, to definitvno malo narušava ceo šmek koji igra ima.

Sa druge strane ta ista stavka je povukla i neke pozitivne strane. Igra je optimizovana odlično, pa će čak i oni sa nešto slabijim računarima, verovatno uspeti da je pokrenu i da se malo ohrabre jer „može zver i dalje da vuče AAA naslov iz 2017. godine“. Arkane se nije proslavio sa optimizacijom Dishonored 2 na računarima, i definitvno su izvukli odličnu lekciju po pitanju te stavke. Na kraju, Prey stvarno ima sve što jedna AAA igra treba da ponudi. Naslov je izuzetno bogat sadržajem, pa će vam trebati puno vremena da istražite čitav Talos I. Pogotovo ako volite da zavirite u svaki ćošak, Prey će uvek nagraditi svakog igrača koji ne bude samo protrčao kroz prostoriju. Od sitnica, do nekih većih otkrića vezanih za priču, budite sigurni da će vaš istraživački duh biti veoma zadovoljen. Možda je borba mogla biti tečnija, možda je vanzemaljska rasa mogla da bude malo bogatija, ali celokupan utisak koji igra ostavlja je veoma pozitivan. Očigledno je da se dosta oslanja na svoje idejne prethodnike (pogotovo na pomenute System Shock i BioShock), ali sa druge strane, donosi i dosta svojih inovacija i svežih ideja u gejmplej. Sve to zajedno je veoma lepo povezano u kompletnu celinu te se mora reći da je Prey za sada jedan od najbogatijih i najsočnijih naslova koje smo imali prilike da iskusimo ove godine.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7/8/10 (64-bit)
CPU:	INTEL I7-2600K, AMD FX-8350
GPU:	GTX 970 4GB, AMD R9 290 4GB
RAM:	16 GB
HDD:	20 GB

IGRU USTUPIO BETHESDA SOFTWORKS

PLATFORMA: PS4,XboxONE,PC

IZDAVAČ: Bethesda Softworks

CENA: 60€

RAZVOJNI TIM: Arkane Studios

TESTIRANO NA: PS4

OCENA 8.9

- ✓ Arhitektura i level dizajn Talosa I
- ✓ Priča koja drži tempo i konstatno vuče napred
- ✓ Meso igre je prebogato kvalitetnim sadržajem
- ✗ Prosečan sistem borbe ume da zamori
- ✗ Jednoličnost glavnih neprijatelja u igri

Autor: Aleksa Petronijević

REVIEW

Resident Evil Code: Veronica X

STARA ŠKOLA

Krajem devedesetih, producent Šinji Mikami hteo je da portuje Resident Evil 2 na tadašnju Seginu konzolu, Saturn. Zbog tehničkih komplikacija, odustalo se od projekta i Capcom je odlučio da razvije novi naslov, ekskluzivu za Dreamcast konzolu. Da je sve išlo kako treba, ta igra bi bila zvanični nastavak franšize. Zbog razloga koji su više u domenu poslovne politike i konkurencije između Sonija i Sege, na kraju je zvanični nastavak razvijen za PlayStation konzolu, čuveni Resident Evil 3: Nemesis. Da i Sega bude zadovoljna, dobili su spinoff zvani Code: Veronica. Igra je imala vrlo slabu prodaju jer je Sega sa svojom poslednjom konzolom upala u ozbiljne probleme, te je Capcom rešio da iznova izda igru za Nintendo GameCube i Playstation 2, i dodao joj sufiks 'X' u naslovu. Igra je nekoliko godina kasnije remasterizovana i na konzole prethodne generacije, Xbox 360 i PlayStation 3, a čak je dobila i zvanični HD rimejk za iste.

Mi ovde zapravo pričamo o verziji koja je portovana sa Sege na PlayStation 2, pa je remasterizovana na PS3, i na kraju portovana na PS4. I dalje nas pratite, zar ne?

No, dosta o istoriji, da popričamo malo i o samoj igri. Pred vama je po mišljenju mnogih ljubitelja jedan od najboljih, ako ne i najbolji Rezi naslov, perjanica survival horror žanra koji je ova franšiza definisala i popularizovala ga.

Priča počinje sa glavnom junakinjom iz drugog dela, Kler Redfild, koja tokom svog istraživačkog rada u raskrinkavanju planova Umbrella korporacije biva uhvaćena u jednoj od njihovih laboratorija u Parizu i deportovana na tajnu instalaciju negde u Južnom Pacifiku. Nakon napada na instalaciju, teško ranjeni vođa tima Umbrella obezbeđenja Rodrigo, oslobađa je iz njene ćelije i time joj daje šansu da pobegne sa ostrva. Nakon izlaska iz ćelije, mogućnosti za preživljavanje na ostrvu ne izgledaju optimistično - zombiji iskaču sa svih strana, instalacija je u požaru, kompletno tajno postrojenje je van funkcije. Kler će na svom putu bekstva iz tajne vojne instalacije stići da se upozna sa istorijom ostrva, imanjem porodice Ashford, i njene luckaste izdanke, blizance Aleksija i Alfred. Ovde se zapravo oseća duh one uvrnutosti koja je krasila četvrti deo igre, što zapravo pokazuje da su te inicijalne ideje imale svoju implementaciju baš u ovom naslovu. Imaćete prilike da se upoznate i sa još nekim starim članovima Resident Evil postave, najpre sa Krisom Redfildom, bratom glavne junakinje koga ćete voditi u jednom delu igre, kao i posetiti dodatne lokacije pored pomenutog ostrva. Naravno tu su i neki novi klinci, kao što je Stiv, zbog koga ćete imati potrebu da prevrćete očima u nerviranju svaki put kad otvori usta. Ipak, ta kičasta, over the top gluma i prezentacija čitavog serija je nešto što krasi ovaj serijal i ako vam do sada nije prirasla srcu, verovatno neće nikad. Nama definitivno jeste i zato su nam ovi momenti koliko odbojni, toliko komični i dragi.

Tokom igranja nailazićete na egzotične tipove oružja, od dual-wielding pištolja, bow guna koji ispaljuje strele različitog tipa, do standardnog arsenala, kao što su sačmara, bacač granata, bazuka. Borbena mehanika je sjajno ukomponovana sa deonicama rešavanja zagonetki, istraživanja, dijaloga. Do te mere je igra strimlajnovana, da nakom prvih nekoliko sati igranja vaš recenzent nije osećao ni trunku zamora, niti je bio u situaciji da "udari u zid" jer je negde nešto preskočio. Fluidnost na nivou četvrtog dela, uz sačuvan identitet i šmek. Atmosfera je zaista sjajna, na momente jeziva, na momente frenetična, u sinematicima i komična, poput najboljih filmskih dela čuvenog režisera Sema Raimija.

Najveće mane upućujemo nedostatku truda u portovanju ovog naslova na PS4 platformu. Nedopustivo je da u 2017. godini izađe igra koja nema podršku za 16:9 prikaz ekrana. Zatim, kako je moguće da je nekome bilo OK reizdati igru sa prevaziđenim tenk kontrolama, bez implementiranog punog 3D kretanja preko pečurke na džojpedu, sami se pitamo. Ovim će samo odbiti nove igrače...

U zaključku, još jednom ćemo se osvrnuti na istoriju: Od 2004. godine i izlaska četvrtog dela franšize, stvari po Resident Evil franšizu kreću nizbrdo. Iako je kao akcioni naslov vrlo dobra igra, četvorka je prekrižila nekoliko glavnih stavki koje su sačinjavale identitet ovih igara. Petica i šestica su načisto napustile sve konvencije uspostavljene u žanru i srozale kvalitet na najniže grane. Srećom, Capcom je prepoznao želju određenog dela publike koji hoće da vidi povratak klasičnih naslova na scenu, pa smo prošle godine dobili reizdanja svih relevantnih delova.

Uz sve rečeno, Code Veronica X je po našem mišljenju igra koja je spojila šmek survival horror starih naslova sa puno akcije, stvarajući jedno fluidno iskustvo koje zaista morate odigrati ako vam se svideo makar jedan Resident Evil pre četvorke.

IGRU USTUPIO CAPCOM

PLATFORMA: PS4

IZDAVAČ: Capcom

CENA: 11.99€

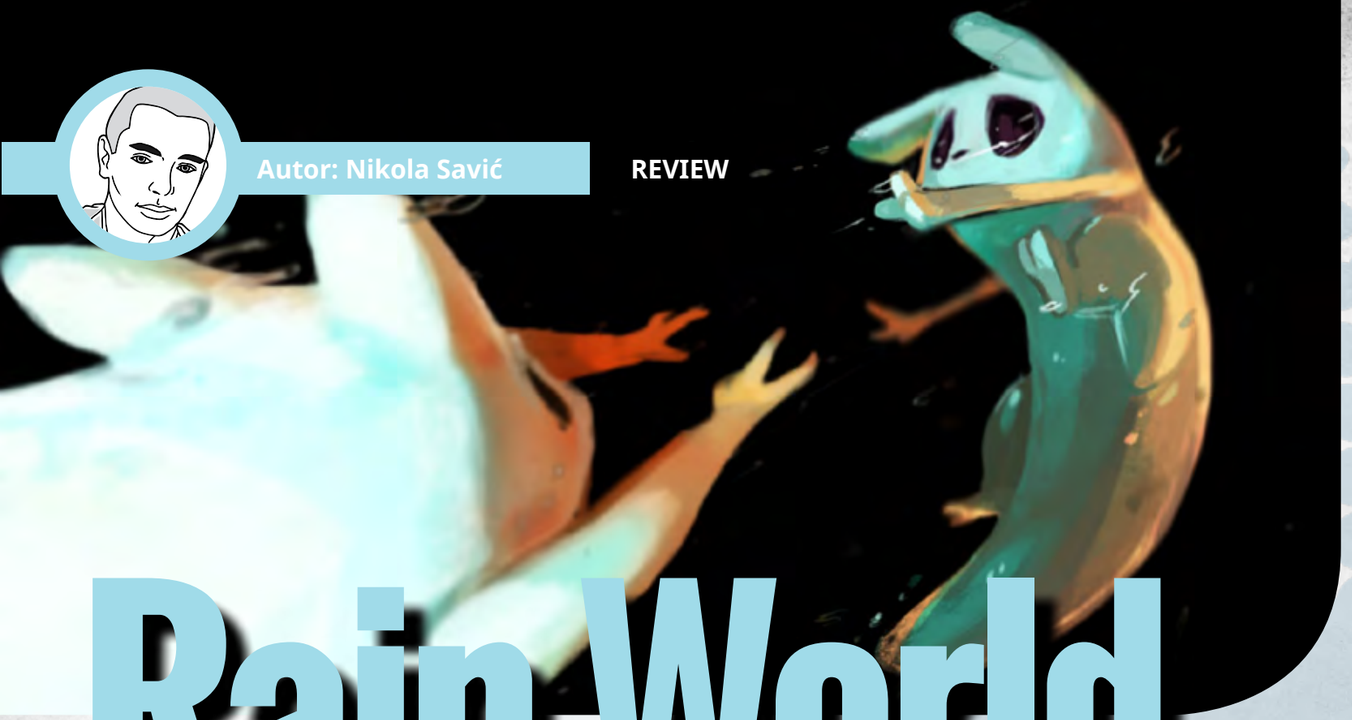
RAZVOJNI TIM: Capcom Production Studio 3

TESTIRANO NA: PS4

OCENA 8

- ✓ Atmosfera i tenzija tokom gejmpleja.
- ✓ Prepoznatljivi kičasti šmek koji krasi sve stare RE naslove.
- ✓ "Utegnut" gejmplej i kvalitetna borba
- ✗ Glasovna gluma.
- ✗ Kontrole.
- ✗ Mali trud u portovanju igre na PS4.

"ISTORIJSKI GLEDANO, CODE: VERONICA X JE PRVI NASLOV KOJI SE FOKUSIRAO NA AKCIJU"



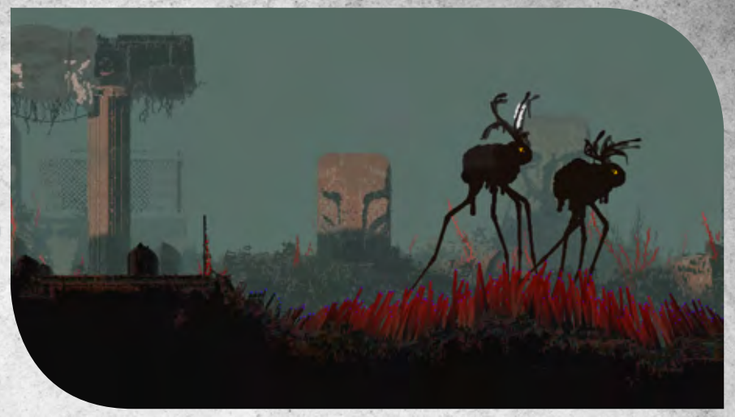
Autor: Nikola Savić

REVIEW

Rain World

DEPRESIVNE AVANTURE MAČKOPUŽA

Moramo odmah da naglasimo da nam je jako krivo što na kraju ovoj igri dajemo poprilično lošu ocenu, ali nažalost ta ocena je realna.
Rain World je 2D igra koja kombinuje elemente klasičnog platformera i survival igara, i to donekle radi na zanimljiv način, jednom kada je potpuno provalite, ali nažalost to jednostavno nije do kraja odrađeno kako treba, te igra poseduje neke suštinske greške u gejmplej dizajnu koje teraju igrače od nje.
Radnja igre se odvija u postapokaliptičnom svetu u dominantno urbanim i industrijskim okruženjima. Vi ste u ulozi Slugcata, stvorenja koje je kombinacija puža golaća i mačke. Ostali ste bez svoje porodice i bačeni u ovaj haotični oronuli svet prepun raznoraznih opasnosti, i na vama je pre svega da preživite i da pokušate da napredujete dalje kroz igru.
Pre nego što pređemo na gejmplej, staćemo na trenutak da se divimo vizuelnom dizajnu igre. Igra je rađena u 2D piksel art stilu, sa veoma uskom paletom boja, ali to malo boja nikada nije govorilo više o svetu u kome se nalazimo. Sve oko vas izgleda savršeno raspalo, prljavo i depresivno, osećaj korozije i propasti je toliko dobro prenesen stilom igre, da nam se čini da ni najnovija 3D grafika ne bi uspela bolje da dočara atmosferu kao što je to uspeo specifičan artistički stil koji koristi Joar Jakobson, glavni dizajner igre, koji je svaki element scena ručno crtao u editoru. Osećate propadanje i prljavštinu sveta oko vas; blato je zaista blato, rđa je zaista rđa.
U kontrastu sa tmurnim bojana okruženja je vaš beli mačkopuž, ali i sva ostala stvorenja u igri, koja se blago svetlijim i uglavnom fluorescentnim bojama jasno ističu u odnosu na pozadinu. Kao da je umetnik hteo da napravi jasan kontrast između života i propasti. Ali taj život tu nije onaj veseli srećni život, to je džungla. To je onaj primordijalni iskonski život gde je borba za opstanak sve. Pojedi ili budi pojeden, snaći se ili nestani, bez ikakve emocije, jednostavno poredak stvari.
Pored samog stila, ono što je takođe sjajno jesu animacije, gotovo nikad ovako dobre i fluidne u nekoj piksel art igri. Ponašanje fluida deluje potpuno prirodno, baš kao i tromo, ali nekako logično kretanje stvorova u igri.
Vaš glavni zadatak u igri je u suštini da kroz lavirint ove urbane džungle (u bukvalnom smislu) nađete nekako put ka napretku i usput da gledate da ne budete nečija hrana ili jednostavno poginete. U igri postoje razni drugi oblici života od kojih će većina biti pretnja po vas, kao što su nekakvi aligatori, čudnovati orlovi, mesožderke i druga poznata, a opet nestvarna stvorenja. Ponašanje ovih drugih čudnih životinja je potpuno nezavisno u odnosu na vas, pa zato čitava igra predstavlja i poprilično živi ekosistem čiji ste vi samo deo. Ove životinje će se kretati, loviti druga stvorenja, pobiti se međusobno, ignorisati vas ili napasti.
Pored drugih stvorenja, glavna pretnja po vas je upravo naslovna kiša, koja je veoma smrtonosna. Da biste se izvukli od nje, morate na prvi trg sledećeg kišnog talasa što pre da nađete sklonište, odnosno veoma specifična mesta za hibernaciju koja ne propuštaju vodu i gde možete da padnete u dubok san dok oluja ne prođe. Da biste bili u hibernaciji, morate biti i dobro nahranjeni odnosno da skala za ishranu ima makar četiri od sedam popunjenih slotova.
Kretanje u igri je u duhu klasičnog platformera, pokušavate na različite načine da se domognete viših i novih nivoa, usput rešavajući manje ili više komplikovane deonice. Vaš Slugcat se kreće veoma čudno, nekako baš onako kako i očekujete od kombinacije tih dveju životinja, sa jedne strane je potpuno trom i nezgrapan, bukvalno se vuče po terenu, dok sa druge strane ima dobre reflekse i neke zanimljive mogućnosti koje vam olakšavaju da dospete do sledeće platforme ili cilja. Ipak, kontrole su verovatno i najveći problem ove igre, koja zahteva dosta preciznosti, tačnosti i tajminga. Nekako su na kraju previše krute i neposlušne, a verujte nam, ovo je igra u kojoj ne želite da umrete.
Karma poeni koje sakupljate tokom igranja su glavni način da vam se otvori put dalje i da napredujete kroz priču, a ako se previše dugo zadržite u istim deonicama igre (recimo hibernirate dva puta na istom mestu), igra će vas kazniti i vratiti nazad!
Možda i najveća mana ove igre je što vam jednostavno ništa ne govori. Razumemo tu želju da se simulira osećaj bačenosti u neprijateljski svet uz parolu „snađi se“, ali prosto veliki broj igrača će veoma brzo ugasiti ovu igru jer će izgubiti strpljenje i osećaće se izgubljenim, odnosno neće mu biti jasno šta tačno treba da radi.
Niko ne traži da nas igra vodi kroz sve, ali bazična objašnjenja nekih stvari i osnovnih mehanika u igri bi dobro došla. Nismo ni prvi ni poslednji koji jednostavno nisu mogli da nastave sa igranjem u početku, jer i pored sjajne ideje i još boljeg ambijenta, igra nam nije dozvolila da uživamo u njoj. Ipak, nadamo se da talentovani Joar Jakobson, zaslužan za ovaj sjajni depresivni svet, neće odustati od gejming karijere i da će naučiti na nekim greškama koje je napravio, pošto je na kraju krajeva, ovo ipak njegov prvi gejming projekat. Preporučujemo vam da probate ovu igru makar zbog sjajne atmosfere, a ako ste dovoljno strpljivi, možda je čak i odigrate do kraja.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7
CPU:	DUAL CORE 2.4 GHZ
GPU:	/
RAM:	2 GB
HDD:	/

> “IGRA POKUŠAVA NA ZANIMLJIV NAČIN DA KOMBINUJE PLATFORMER I SURVIVAL IGRU, ALI TO NAŽALOST NIJE IZVEDENO KAKO TREBA.”

> “STVORENJE KOJE VODITE U IGRI JE PUŽOMAČAK ILI MAČKOPUŽ, KAKO GOD ŽELITE.”

IGRU USTUPIO ADULT SWIM

PLATFORMA: PS4,PC

IZDAVAČ: Adult Swim

CENA: 19.99€

RAZVOJNI TIM: Videocult

TESTIRANO NA: PC

OCENA 6.5

- ✔ Specifična „fizika“ igre.
- ✔ Jedinstveni vizuelni stil i muzika.
- ✔ Sjajna depresivno-usamljena atmosfera.
- ✘ Nemate pojma šta zapravo treba da radite i koja je poenta gejmpleja.
- ✘ Suštinski brzo postane naporna i dosadna.

Autor: Milan Živković

REVIEW

Ultra Street Fighter 2 The Final Challengers

ULIČNA BORBA NE UMIRE NIKAD!

Da se od starta ne lažemo - ko još ne voli Street Fighter? Ako se imalo izjašnjavate kao ljubitelj tabačina, nema šansi da vam se bar neki Street Fighter naslov ne nalazi na toj top 5 listi koju krijete u ružičastom dnevniku. Šta, ova prozivka te možda čini ljutim, je li Nasilni Kene? E pa to sam i tražio jer četvrt veka nakon izlaska najkultnije od kultnih Street Fighter igara, pred tobom je ekskluzivno, Nintendo Switch remasterizovano izdanje ovog klasika koje traži svoje poslednje izazivače.

Ali pre nego što zasučete rukave, bacite džojstik u stranu i zadavite autora ovog teksta, dozvolite da vas provedem kroz sve ono što ova igra nudi i to recimo redosledom kako je postavljeno u glavnom meniju. Meni zvuči kao dobra ideja.

Upalite arcade mode i čeka vas upravo ono što ste i očekivali. Osam borbi završno sa "bossom" i kratka odjavna "ending" priča za lika sa kojim ste prešli igru. Ali ono što jeste lepo videti, jeste HD remasterizovana grafika, baš poput one koju smo videli i u Super Street Fighter II Turbo HD remix naslovu iz 2008. godine. A sve ovo je objedinio upravo Capcom sa ispoliranom, starom mehanikom u koju je ubačeno par novih detalja.

Od likova na raspolaganju imamo celu staru gardu, sa dodatkom Akume koji je bio skriveni lik, kao i Evil Ryu i Violent Ken likova koji nisu novi za serijal, ali ih u dvojci svakako nikada nismo imali. Mada Evil Ryu i Violent Ken nisu unikatni, kako se to obično očekuje od svakog SF karaktera, ostali likovi naravno da ne razočaravaju na ovom polju.

Kakav bi to Street Fighter bio bez versus moda? A sada na Switch-u, on dobija jednu drugu dimenziju. Igrati sam protiv kompjutera dok je Switch dokovan ili u portable modu, ume da bude zabavno. Ali zabava ne počinje dok ne uzmete jedan, a nekome uručite drugi JoyCon i pošibate se na velikom ekranu ili još egzotičnije - u tabletop modu dok Switch ekran bleji na nekom kamenu u prirodi.

Mada dok igrate na ovaj način, ograničeni ste na korišćenje analognih palica što je za jednu tabačinu poprilično ozbiljan hendikep. Čak i da vaš protivnik ima sopstveni Switch i da su oba JoyCona u vašim rukama,

"OFARBAŠ T.HAWKA U ZELENO, I INDIJANSKI HULK JE SPREMAN DA RUŠI"

konzolin improvizovani krstić neće vršiti baš najsjajniji posao. Tako da, ukoliko posedujete Switch, želite ovu igru a nekim čudom još uvek nemate Pro Controller - nema boljeg momenta nego sada da ga nabavite. Na njemu, sve će biti mnogo, mnogo bolje.

A tu je i onlajn, gde ćete bez problema osetiti ko se igra na JoyCon kontrolerima, a ko je uzeo Pro u svoje ruke. I što je još bitnije, za nekih stotinak borbi koje sam odigrao pre pisanja ovog teksta, nisam naleteo na mnogo problema sa onlajn igranjem. Igra retko laguje, a tek jednom sam bio izbačen iz borbe zbog problema sa serverima. Tako da su borbe tekle prilično glatko, sve dok limit koji je postavljen na tri borbe sa istim protivnikom, nije nesrećnika spasio od mog spamovanja hadokena. Nije da se hvalim, samo nekad igram vrlo kvarno.

Prisutan je i trening koji ima sve što biste mogli da očekujete od ovog moda dok pokušavate da savladate igru kao pravi profesionalac. Plus vas igrači preko interneta mogu prekinuti u sred treniranja i izazvati na borbu. Kul, zar ne?

Ali ono što je pravi Nintendo momenat, zbog čega biste odmah prepoznali platformu čak i da do tada niste znali na čemu se igrate, jeste Way of the Hado. U ovom modu, kontrolišete Ryua iz prvog lica i to tako što poteze izvodite vitlajući JoyConovima kroz vazduh.

Dobro, ovo "vitlajući" zvuči kao da nije bitno kako mašete rukama. Međutim, iako je jasno definisano kako se potezi izvode, nekada vas komande i neće najbolje slušati. Ovo je itekako pravi Switch mod koji će biti interesantan petnaestak minuta dok ne dobijete upalu mišića i zauvek ga izbrišete iz sećanja. Zanimljivo, ali ne preterano praktično.

A tu je i galerija. Svako voli dobru galeriju, zar ne? A ova je ispunjena desetinama i desetinama izuzetno kvalitetno skeniranih crteža koje će svaki drug fan umeti sa uživanjem da lista. Svakako lep dodatak za jednu igru koja slavi tridesetogodišnjicu uspešnog serijala. Osim slika, na raspolaganju vam je i sva muzika iz igre. Čisto da svo to listanje ne bude monotono...

Za ljubitelje editovanja, na raspolaganju je simpatična alatka kojom možete da menjate boju karaktera. Drugim rečima, možete Kenu da obojite kosu u crveno, odeću u žuto a kožu u plavo i dobijete... Invertovanog Štrumf Kena? Na žalost, neke kombinacije boja nisu dozvoljene tako da ako ste mislili da obojite odeću Cammy da bude iste boje kao i njena koža, zbog čega bi izgledalo kao da je gola... Nismo mi te sreće, drugovi.

U opcijama ćete pronaći i nekoliko interesantnih stvari od kojih se posebno izdvaja mogućnost da igra izgleda retro, baš kao original. Osim grafike, možete omogućiti i retro zvukove i muziku, pa i kombinovati novu-staru grafiku sa novim-starim audiom. Na žalost, za razliku od nekih remasterizovanih igara koje nude ovakvu izmenu pritiskom jednog dugmeta, ovde ćete svaki put morati da posetite meni sa opcijama. Ali barem postoji ova mogućnost, što je daleko bitnije.

Ako ćemo iskreno, ono što se ovoj igri najviše zamera je cena. Novac koji se traži za 25 godina staru igru koja iako izgleda unapređeno, u suštini je i dalje identična... Previše je. Capcom je mogao da izvede neki rizičniji potez i možda napravi kompilaciju u kojoj možete da birate izgled i mehaniku igre kroz ceo istorijat serijala, ali ovaj put je ipak igrao na sigurno i još jednom nam plasirao najvoljeniji Street Fighter kome retko ko može da kaže "ne", pa čak ni toliko godina nakon originalnog izdanja. Imate Switch? Onda bi trebalo da imate i USF2:TFC, pa makar i nakon nekog tamo popusta, iz daleke budućnosti.

IGRU USTUPIO CD MEDIA

PLATFORMA: Nintendo Switch

IZDAVAČ: Capcom, Nintendo Australia

CENA: 60€

RAZVOJNI TIM: Capcom

TESTIRANO NA: Nintendo Switch

OCENA 8

- ✔ Triput peglani SF2
- ✔ Opcija za retro/new grafiku i audio
- ✔ Dobar onlajn multiplejer
- ✘ Previsoka cena
- ✘ Pomalo zastarela mehanika
- ✘ Way of the Hado? Bonus fejl

Autor: Miloš Mitrić

REVIEW

Injustice 2

HEROJ ILI ZLIKOVAC FAJTERA?

Netherrealm studio proteklih godina važi za jedno od najvećih imena u fajterskim igrama, prvenstveno zato što su uspešno oživeli jednu od najdugotrajnijih i najvoljenijih franšiza u vidu Mortal Kombata, ali i istovremeno da je učine boljom nego ikada pre. Da, Mortal Kombat je predstavio pravi bum i mnogi su se pitali šta je sledeće za ovaj studio. Zahvaljujući izdavaču Warner Brosu, Netherrealm je imao priliku da parira Capcomu u pogledu fajtera sa super herojima, ali su se mnogi pribojavali krajnjeg ishoda nakon nesrećnog naslova Mortal Kombat vs DC Universe. Ipak, Injustice se pokazao kao sjajan uspeh, a pred nama je sad i nastavak. Da li je najnovija NRS igra dostojna prethodnika? Više o tome ćemo reći u nastavku.

Ono što ide u prilog Injustice 2 naspram ostalih igara jeste ogroman budžet, što se da videti kako po animaciji i grafičkim detaljima, tako i po prostoj količini sadržaja u igri. Injustice 2 je igra koja zna koja joj je ciljna publika i šta su joj aduti tako da poseduje singlplejer sadržaj koji je neuporediv sa bilo kojim drugim fajterom na tržištu.

Najbitnija stavka je možda story mode. Tabačine su generalno na lošem glasu kada je taj deo u pitanju, nešto što Netherrealm pokušava da promeni još od oživljavanja Mortal Kombat franšize iz 2011. I dalje prolazite kroz igru igrajući sa likovima u zavisnosti od trenutne situacije i na kraju ćete proći kroz skoro sve likove u igri. Iz MKX se vraća QTE (quick time event), a sada možete u pojedinim mečevima birati kog ćete od dva lika odabrati. Priča je masivna sa skoro 3 tri sata samo cutscenova i po prvi put imate dva kraja, koja dobijate u zavisnosti od vaših odluka. Ne bih zalazio puno u detalje same priče, to ću ostaviti vama, ali se čini da su ovde tvorci igre išli na već poznatu dobitnu kombinaciju i nećete videti nešto novo.

Ono što jeste novo i što je zasigurno najjači adut kada je singlplejer sadržaj u pitanju jeste multiverse mode. Ako ste igrali Mortal Kombat X možda vam je poznat living towers mod u kome se svake nedelje menjaju izazovi i zahtevi koje treba da ispunite dok se borite sa nizom protivnika. Tu su i modifieri koji svaku borbu čine nepredvidivom. U okviru multiversea se nalazi i arcade moded pod nazivom battle simulator gde svaki lik ima poseban završetak. Za ispunjene zadatke dobićete nagrade u vidu kutija u kojima dobijate dodatke za likove, bilo kozmetičke ili one koje utiču na likove, zvane gear o kojima ćemo sada nešto više reći.

Gear, kao i generalno statovi, su ubačeni u igru sa namerom da se igri dodaju RPG elementi. Što duže igrate nekog lika njegov

level će rasti, a pobedama će dobijati predmete (gear) koji ili unapređuju statove likova ili im daju posebne sposobnosti (kod nekih likova potpuno nove, a nekima vraćaju stare sposobnosti npr. Robin dobija motku nazad). U intervjuu su tvorci igre rekli da su na ovaj korak došli kako bi svaki igrač mogao da ima potpuno jedinstveno iskustvo u igri. Ovakav poduhvat je zaista jedinstven i zaista predstavlja osveženje među fajterima. Jedina zamerka jeste što morate dosta da se pomučite za bolje iteme, ali sjajan dodatak u svakom slučaju.
U igri se trenutno nalaze 28 likova (29 ako ste preorderovali igru i tako dobili Darkseida) sa mešanim sastavom starih i novih likova, ali ovo ne predstavlja konačan broj jer je Netherrealm već najavio 10(!) DLC likova među kojima je i Sub Zero iz Mortal Kombata. Sa takvim brojem likova je zastupljen širok raspon stilova borbe i vrlo verovatno ćete naći nekoga ko vam odgovara.
Sada, da se osvrnemo na sam gejmplej. Komande su iste kao i prvom delu. Imate tri napada rastuće snage, dugme kojim se aktivira posebna sposobnost lika (trait) koja ili daje posebna svojstva postojećim napadima (Superman) ili aktivira posebnu vrstu napada (Batman). Za razliku od Mortal Kombata, ne postoji dugme posebno za blok, već nalik drugim fajterima držite nazad na kontroleru. Postoje par novina kao što su roll i air escape. Vi za jedan deo vaše super skale možete da ih aktivirate. Roll se radi tako što uradite dash (dvaput napred) i R2 i tako možete da izbegnete protivničke projektile, dok air escape služi da bi se prekinuo kombo protivnika, ali ako vas pročita može opet da vas kazni.
Igra poseduje standardan training mode gde možete da vežbate komboe i da snimate scenarije kako bi naučili kako da kaznite izvesne poteze i slično. U korist ovome ide i frame data koju Netherrealm samostalno ubacuje u svoje igre počevši sa prvom Injustice igrom, tako da je Netherrealm u tom pogledu svakako mislio na igrače.
Igra definitvno ima više toga sličnog nego

različitog sa prethodnikom što je jedna od zamerki igre. Problem nije u tome što su mehanike igre nepromenjene, uglavnom, već što je sam tempo igre ostao gotovo nepromenjen. Takođe, stari likovi se igraju na gotovo identičan način što samo po sebi nije loše, ali kada je i sama igra gotovo netaknuta, imate osećaj kao da igrate istu igru. Ovo ne bi bio problem da je prva igra bila gotovo savršena, što svakako nije bio slučaj. Netherrealm i dalje ima problem da napravi igru u kojoj će biti primetna razlika među igračima kao i različiti stilovi. Istina, oni su prisutni, ali ne i podjednako efektivni tako da ostaju najbolji likovi koji rade određenu stvar. Kao što je u Mortal Kombatu X to bila sposobnost da teraju stalno protivnika da pogađaju kako da se brane, u Injusticeu je to efektivnost u držanju protivnika na što većoj razdaljini. U igri u kojoj su stageovi ovakve veličine do izražaja posebno dolaze likovi kao što su Deadshot, Black Adam, Aquaman, Superman ili Darkseid. Netherrealm je takođe ozloglašen po balansu u svojim igrama tako da već imamo situaciju gde viđemo praktično 5 od 30 likova što nikako nije dobro. Pitanje je kako će se situacija odviti. Netherrealm je oduvek bio voljan da posluša svoje igrače, ali često i previše. Ipak, uz seriju turnira sa nagradnim fondom od 600 000$ teško je posumnjati da Injustice neće imati kompetetivnu budućnost.
Kada se podvuče crta, Injustice 2 je napravio veliki iskorak u odnosu na prvu igru, znatno obogativši nastavak sadržajem i predstavivši model kojim će se Netherrealm sigurno služiti u budućnosti. Pored svih novina kada je igra u pitanju, najmanje ih ima u samoj borbi koja je zadržala iste probleme koje je imao i prethodnik. Stvar je vašeg afiniteta da li ste više naklonjeni singlplejer sadržaju ili takmičarskoj igri, ali kada se sve pogleda, Injustice 2 je ipak igra za koju bi bila prava nepravda da je ne probate.

IGRU USTUPIO WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT

PLATFORMA:
PS4, Xbox ONE

IZDAVAČ:
Warner Bros. Interactive Entertainment

CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
NetherRealm Studios

TESTIRANO NA:
PS4

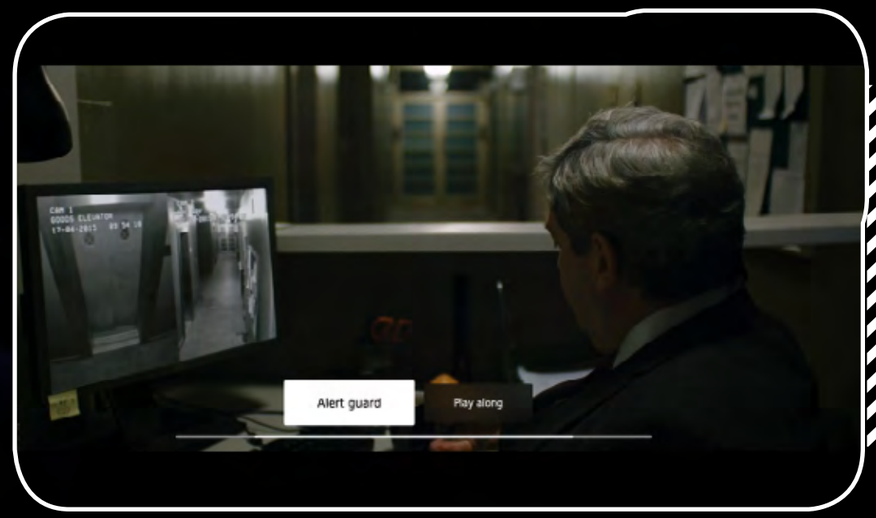
OCENA 8

- ✔ Igra izgleda prelepo
- ✔ Gear sistem i RPG elementi
- ✔ Multiverse mode je prepun sadržaja
- ✘ Loš balans igre
- ✘ Nedovoljno izmena i poboljšanja samog gejmpleja
- ✘ Čak 10 od 38 likova je deo DLC sadžaja

Autor: Stefan Starović

REVIEW

Late Shift



FMV 20 GODINA KASNIJE

Žanr Full Motion Video (FMV) igara doživeo je vrhunac dolaskom CD medija na PC računare. Phantasmagoria, 7th Guest, Corpse Killer pa i Wing Commander 3, neki su od naslova koji su se vozili na krilima tih silnih megabajta koje je CD doneo, nasuprot kapacitetu tada dominantnih disketa. Lako ste mogli na njega spakovati kompletan film i praktično ga nazvati igrom.

Razvoj industrije, grafičkih pokretačkih sistema i interakcije doveo je do relativno brzog pada u zaborav FMV-a, već posle dve do tri godine. Međutim, žanr je ostao „u malom mozgu“ pa se s vremena na vreme ponovo pojavi neka igra sličnog tipa. Recimo, Tesla Effect sa Text Murphyjem iz 2014. godine, ili sjajni Her Story od pre dve godine.

Late Shift je „krimi triler“ koji po definiciji spada u Full Motion Video igru, ali mimo dostignuća koje otključavate na Steamu i naravno mogućnosti izbora pravca u kojem se razvija priča, nema praktično nikakvih dodirnih tačaka sa video igrom.

Upravo zato je i najveća preporuka za sve one koji vole krimi serije i filmove na TV kanalima poput Fox Crimea ili AXN. Jednostavno, Late Shift će vam omogućiti ono što ste oduvek želeli – da se lik u filmu „ne ponaša glupo“ već da uradi ono što vi hoćete (u granicama onoga što su nam „programeri“ omogućili). Ako vam u mračnom prolazu džeparoš uperi pištolj u glavu, dobijate mogućnost da krenete da bežite, probate da ga udarite ili pregovorom pokušate da se izvučete. Ako čujete zvuk na drugom kraju parkinga, na vama je da odaberete da li će glavni junak krenuti da ispita šta se to čuje, pokušati da sazna preko sistema video nadzora ili ignorisati situaciju.

Tokom jednog „igranja“ koje traje oko sat i po vremena, baš kao i standardni krimi akcioni film, imate mogućnost da donesete preko 40 različitih odluka koje će tako uticati na dolazak do jednog od sedam krajeva, koliko ih Late Shift ima. Naravno, priča je tako formirana da vaš izbor ipak ne skreće previše sa puta globalnog scenarija, što je donekle logično, jer u suprotnom ne biste mogli da završite ovu igru, ali sa druge strane ponegde i zasmeta jer je izbor koji vam je postavljen nebitan, imajući u vidu da će rezultat na kraju biti isti. Na primer, u jednoj sceni imate priliku da ubeđivanjem naterate saigrača da krene sa vama ili da ga ostavite tu gde je. Bez obzira za šta se odlučite, on će ipak poći sa vama, samo uz nešto drugačiju među scenu.

Pozitivna strana je što je Late Shift idealan za veče sa voljenom osobom ili manjim društvom, jer svi dobijaju priliku da utiču na radnju igre, ili bolje reći filma. Naravno, vremena za odluku nemate na pretek pa je potrebna brza reakcija, ali i kada pogrešite, kao što rekosmo, nećete biti u prevelikom problemu. Suštinski, samo finalne odluke dovode do otključavanja određenog kraja filma.

Sa druge strane, problem Late Shifta je upravo u nedostatku želje za ponovnim igranjem. Ne samo da otprilike znate u kom pravcu može da ide i šta da očekujete, već sve morate odigrati ispočetka, bez mogućnosti preskakanja scena. Naravno, kada bi svaka odluka i svaki pravac doneo totalno različit tok to bi imalo smisla, ali u situaciji kada ćete videti 80% istog materijala, pitanje je da li to želite zaista da uradite. Takođe, sitnije zamerke možemo izreći na račun režije, jer se vidi da su određene scene veštački povezivane tek kada su tvorci otkrili da im se određeni pravci razvoja priče ne slažu.

Na kraju, cena. Snimanje filma u fullHD rezoluciji sa „besnim“ kolima i dosta glumaca sigurno nije jeftino ali isto tako veliko je pitanje da li za jedan film od 90 minuta (ili igru koja traje 1,5h, ako vam je lakše) treba izdvojiti 13 evra.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: Core I5
GPU: GeForce 950
RAM: 4 GB
HDD: 8 GB

IGRU USTUPIO WALES INTERACTIVE

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Wales Interactive
CENA: 13€
RAZVOJNI TIM: CTRL movie
TESTIRANO NA: PC

OCENA **7**

- ✓ Za ljubitelje akcionih filmova
- ✓ Neobično za današnje pojmove
- ✗ Više film nego igra

Autor: Borislav Lalović

REVIEW

Reservoir Dogs: Bloody Days

KILL, DIE, REWIND

Sva sreća da sam „otegao“ sa slanjem ove recenzije redakciji, jer bi to bila kardinalna greška sa moje strane. Kao veliki fan Tarantinovog filma, po kome je „navodno“ rađena ova igra, rado sam uskočio u celu priču. Kada sam u ulozi Mr. Browna razmazao pumparicom po zidu prvog nesrećnika koji mi se našao na nišanu, bio sam presrećan. Evo ga, to je taj oboleli šmek. To je osećaj kada iz čoveka istekne 320 litara krvi pa požuriš u pekaru da kupiš dve vekne hleba i da natapaš šnitu za šnitom dok te zabezeknuta bakuta kune do dvanaestog kolena unapred, istovremeno pokrivajući oči unučetu koje je povela na pijacu. Ali da bude još bolje, rewind. Omajgad... Ne sviđa mi se kako sam okrečio ovaj WC. Ček, sad ću da premotam pa će krv da leti iznad pisoara. Mmmm, sad je bolje!

Ali... Đavola. Posle dva sata, ja i dalje radim isto. Samo u većoj grupi (svi MR-ovi su vam na raspolaganju) i u mnogo haotičnijem ambijentu. I tu dolazimo do problema, taj prokleti rewind sistem je lepo zamišljen, ali kako igra odmiče on sve katastrofalnije radi. Primera ima mnogo, a poenta je ako ste sa main likom, u prvom pokušaju pobili određeni broj NPC karaktera, onda bi posle premotavanja on trebalo automatski da ih ubija, a to često zna da zakaže. Epilog je takav da ćete posle 20minuta odustati i otići da se ohladite ili ćete ohladiti monitor. Stiče se utisak da je rewind sistem ispeglan samo u uvodnim misijama, a da kako igra odmiče radi sve lošije i lošije. Dodajte tome i činjenicu da kamera ne sluša i nije ni blizu kameri iz „Hotline Miami“ recimo, dobijate veoma loš gejmplej paket.

Izuzimajući dobrih 90+ minuta na početku, smešne doskočice pozajmljene iz filma i obilje krvi, ova igra nema šta mnogo da vam ponudi. Nije dostojna filma, kao što ni Eidosov pokušaj od pre 11 godina nije bio. Ako ste poštovalac filma, toplo vam ne preporučujemo da kvarite sećanje na film. Eto paradoksa, da sam požurio sa tekstom, sada biste čitali hvalospeve, a posle biste spaljivali lutke sa mojim likom.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: Intel Core i3 - 3220
GPU: GeForce GTX 750
RAM: 4 GB
HDD: 4 GB

IGRU USTUPIO BIG STAR GAMES

“AKO STE GLEDALI FILM, IGRA ĆE VAS NERVIRATI”

“SVI MISTERI SU TU”

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

OCENA 5.7

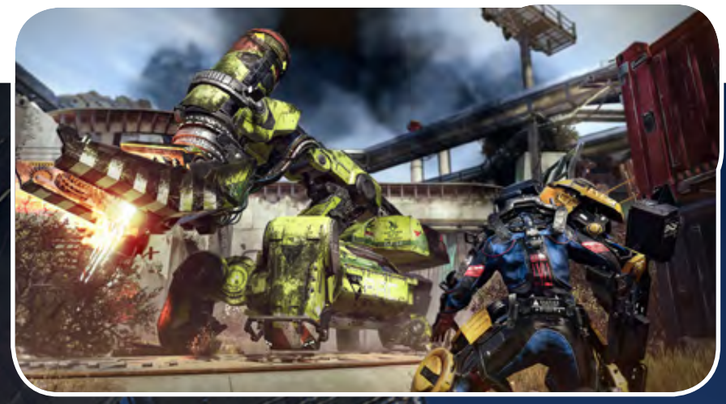
- ✓ Zabavne doskočice.
- ✓ Rewind mehanika (donekle).
- ✓ Krvavo u Tarantino stilu.
- ✗ Posle nekog vremena naporno i repetitivno.
- ✗ Ulični psi samo po naslovu.

Autor: Dejan Stojilović

REVIEW

The Surge

VELIKI TALAS DOLAZI...



Voren nije bio od onih koji odustaju i lako klonu duhom. Život u kolicima naučio ga je da je svaki dan bespoštedna borba i da nema (p) opuštanja. Kada je ugledao ponudu za posao korporacije CREO, nije časio ni časa, konkurisao je, vođen željom da poboljša svoj život, a potom da indirektno pomogne čovečanstvu i osigura bolju budućnost čitave planete.

Razne misli prolazile su mu kroz glavu dok se približavao operacionoj sali. Blago ushićenje da će, uz pomoć EXO odela, ponovo moći da hoda, trči i vodi normalan život prožimalo mu je celo telo.

Zahvat je uspešno počeo, ali ubrzo je bilo očigledno da ne funkcioniše sve po planu...

Znao je da će biti bolno, ali ovoliko...poslednje čega se Voren sećao bile su mehaničke ruke koje su se nadvijale nad njim, a onda je ostao bez svesti...

Dobrodošli u The Surge...

Pred vama je nova igra studija Deck 13, tvoraca ne baš najsjajnijeg Lords Of The Fallen naslova, jedne od prvih igara koja je pokušala da iskopira koncept Souls igara. Surge je njihov najnoviji pokušaj da slavodobitnu formulu prenesu i ponude igračima na jedan nov i svežiji način. Smeštena u daleku distopijsku budućnost igra vas stavlja u kožu nesretnog Vorena, koji dolazeći na svoj novi posao, ni ne sluti kakva ga sudbina čeka.

Igra vas lagano uvodi u svoj svet, uči vas pravilima i kako da preživite. Ovoga puta, skupljaćete bukvalno tehnički otpad kojim ćete levelovati svog Vorena. Da stvar bude još nezgodnija, kad poginete, imate određeno vreme za koje možete skupiti ostatke jer u suprotnom nestaju. Tajmer se produžava svakim palim protivnikom, što je koliko-toliko, olakšavajuća okolnost. U početku, igra će delovati lako, protivnici su spori i razglasom najavljuju svoje naredne poteze, ali neka vas takav početak ne zavara, Surge je jedna vraški teška igra, nateraće vas da pažljivo planirate svaki sledeći potez i uz maksimalan oprez napredujete kroz nivoe.

Žila kucavica ove igre i zvezda koja sija najjačim sjajem jeste njen borbeni sistem. Na početku igre birate da li ćete igrati kao teškaš ili brža i agilnija verzija radnika. U skladu s tim dobijate početnu opremu. Umesto lakih i teških udaraca, ovde imamo vertikalne i horizontalne, koje možemo koristiti u zavisnosti od protivnika. Ukoliko uspešno vežete više udaraca, Voren će izvesti određene kombo poteze, koji se razlikuju prema vrsti oružja koju koristite, nanose veću štetu, ali troše staminu u dobroj meri. Ali najzanimljiviji detalj kod borbi je trenutak kada lockujete svog protivnika. Nakon toga možete odabrati određeni deo tela koji želite da napadnete, a potom izvedete završni udarac koji će ga ostaviti bez tog dela njegovoga "tijela". Pored efektne animacije, završni udarac ima još nekoliko bitnih uloga. Pre svega, da biste nabavili novi ili kasnije bolji, a možda i lepši oklop, moraćete da skupite njegove šeme. To radite tako što protivnike koji nose taj oklop skraćujete za glavu, torzo i preostale udove da bi dobili tehnički nacrt određenog dela oklopa. Isto tako, treba napomenuti da, ukoliko napadate deo koji nije zaštićen opremom nanosite daleko više štete protivniku, te stoga valja odlučiti vredi li se izlagati riziku ili ići na sigurniju varijantu.

Završni udarci donose i dodatni plen koji ostaje iza protivnika pa treba voditi računa i o tome.

Na taj način dobili smo veoma zanimljiv način skupljanja opreme i dodatnih resursa kroz igru.

"SURGE KRASI I KVALITETNA ATMOSFERA, NA MOMENTE KLAUSTROFOBIČNA I DEPRESIVNA"

“ŽILA KUCAVICA OVE IGRE I ZVEZDA KOJA SIJA NAJJAČIM SJAJEM JESTE NJEN BORBENI SISTEM”

Levelovanje i proizvodnja/nadogradnja opreme odvija se u Medbay centru. Surge nema klasičnu podelu po skilovima. Osnovnim levelovanjem povećavate nivo svog energetskog jezgra koje utiče na zdravlje i izdržljivost vašeg Vorena. Na taj način otključavate energetska skladišta u vašem odelu gde možete ugrađivati raznorazne perkove koji su dostupni i koje ćete nalaziti raštrkane kroz postrojenja kojima se budete kretali. Svaki deo opreme i oružja se može levelovati na 5 različitih nivoa pa se ovde vraćamo na onaj dobri stari sistem gde sa prvim oružjem i oklopom koje dobijemo, možemo završiti igru. Oružja i oklopa ima više nego dovoljno i možete ih kombinovati i prilagoditi vašem stilu igranja.

Surge krasi kvalitetna atmosfera, na momente klaustrofobična i depresivna. Mračni hodnici, ventilacioni otvori, napuštene prostorije, tragovi borbe u kombinaciji sa iščekivanjem sledećeg protivnika i osećajem da svaka naredna borba može biti fatalna doprinose tome. Surge je igra koja je mnogo više fokusirana na obične protivnike, nego na boss borbe. Svaki od njih može vas patosirati sa dva ili tri udarca, bez obzira u kojoj zoni da se nalazite i koliko ste odmakli u igri. U pitanju je zaista teška igra, svaki od protivnika je vrlo nezgodan i morate pažljivo planirati kako očistiti određenu zonu, jer zaletanje i istovremen okršaj sa više njih rezultovaće game over znakom u roku od par sekundi. Napomenuo bih samo jedno, ma koliko da je bilo teško, nijednog trenutka nisam imao utisak da je igra bila nefer prema meni. Takav pristup je doveo do toga da The Surge ima svega pet (5) boss borbi. Nedostatak može biti to što, iako ih ima malo i kvalitetne su, nedostaje im sitnice da budu baš spektakularne i pamtljive. No, kao što rekoh, zbog strukture same igre biće prisutan osećaj da je više problema bilo prilikom dolaska do bossa, nego sama borba.

Dizajn nivoa je kvalitetan, iako će svaka zona delovati kao već viđeno ili slična prethodnoj, treba imati u vidu da se nalazite u fabrici. Svaka zona ima svoj centralni HUB, gde se nalazi Medbay, a istraživanjem ćete otkrivati prečice koje će vas vraćati do Medbaya radi levelovanja. Nakon nekih veoma teških deonica, imaćete i aparate za dopunu zdravlja i injekcija kojim se lečite. Inače otpad koji skupljate za levelovanje može se skladištiti i kasnije koristiti, ali tu postoji jedna kvaka, ako sa sobom nosite veće količine “duša” dobijaćete veće količine otpada u određenim procentima (koji nisu baš mali), tako da važi ono “ko riskira profitira”.

Postoje dve zamerke koje su više nego očigledne.

Najveća zamerka ide na račun priče. Iako počinje misteriozno , dovoljno da vas zaintrigira i motiviše da nastavite dalje, odluka da se dalji tok radnje odmotava kroz skupljanje audio logova i preslušavanje TV emisija u gostima sa idejnim tvorcima projekta koji je stvoren za spas planete, pokazala se kao pogrešna. Ne pomažu ni NPC likovi koje srećete i kojima, ako želite, možete pomoći. Niko od njih ne zna šta se desilo, a jako malo će vam i otkriti o sebi. Svesni ste da se desilo nešto, ali do kraja sve ostaje nekako nedorečeno i ostavlja mlak utisak.

Tu je i problem sa kojim se relativno rano suočavate, a to je da pojedini oklopi, kada ih konacno sastavite, nakon navlačenja na Vorena delovati kao parče nekvalitetne plastike sklopljeno u nekim od onih sumnjivih fabrika gde radi najjeftinija radna snaga. Ma koliko da ste se namučili da ubijete nesretnike koji su ga nosili i bili impresionirani njegovom izdržljivošću, na Vorenu sve to pada u vodu. Dobijaćete već uobičajene i standardne batine.

Dodao bih još da igra, sa grafičke strane izgleda veoma lepo i da je Deck 13 po tom pitanju odradio dobar posao.

Jedno pitanje visi u vazduhu...

Kako to da je The Surge, kod kritike prošao skromno i da mu se i pored svih kvaliteta zameraju stvari, koje bi, ako se objektivno gleda, mogle zameriti i Niohu, koji je pobrao silne savršene ocene i hvaljen je kao igra, koja je bolja i od samog Dark Soulsa.

Gejming industrija je postala toliko surova pa ukoliko niste veliko ime ili nemate neke sponzore pored sebe i ogromne svote novca, svojim direktnim uticajem na igrače dovode do toga da se mnoge igre prodaju veoma slabo. Gde je tu budućnost za manje studije i talentovane ljude sa ograničenim budžetom...

Ova ocena nije poklon, The Surge je dobra igra, ona je podstrek i motivacija da Deck 13 nastavi sa dobrim poslom i da su na pravom putu.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7/8/10 (64-bit)
CPU: AMD FX-8320 (3,5 GHZ) / INTEL I5-4690K (3,5 GHZ
GPU: 1 GB, AMD Radeon R7 360 / NVIDIA GeForce GTX 560 Ti
RAM: 8 GB
HDD: 15 GB

IGRU USTUPIO FOCUS HOME INTERACTIVE

PLATFORMA: PS4, Xbox ONE, PC
IZDAVAČ: Focus Home Interactive
CENA: 50€
RAZVOJNI TIM: Deck 13
TESTIRANO NA: PC

OCENA 8.8

- ✔ Gejmplej
- ✔ Grafika
- ✔ Interesantan sistem nabavljanja nove opreme
- ✘ priča ostaje nedorečena

Autor: Vladimir Pantelić

REVIEW

STRAFE

STREJFUJTE ŠTO DALJE

Svako ko voli igre i ko voli šta su one vremenom postale, odmah posle par minuta će uvideti koliko je STRAFE daleko ispod svakog nivoa kvaliteta. Igru je pratio veliki marketinški „hajp“, predstavljajući je kao naslov koji će zaintrigirati sve one koji su odrasli uz Quake i ostale FPS-ove tog perioda. Negde sitnim slovima je bilo ispisano i da je u pitanju „roguelike“ igra, što nema veze sa legendama iz perioda kasnog dvadesetog veka na kojima je vaš autor odrastao. To naravno, samo po sebi ne mora da bude negativna stavka, naprotiv, može da donese dodatnu draž u sam gejmplej, ali u ovom slučaju to jednostavno nije dovoljno da bi Strafe nazvali kvalitetnom igrom.

Pod roguelike igrama se smatraju naslovi koji su u suštini vezani uglavnom za akcione RPG-e ili platformere, ali kao što vidite, ima i izuzetaka. Karakteriše ih istraživanje dungeona (ili nivoa u ovom slučaju), koji se generišu iznova svaki put kada uđete u njih. Dakle, nema učenja levela, već se sve svodi na snalaženje u novom prostoru.

Ipak, najveća odlika ovog podžanra je tzv „permadeath“. Konkretno bi to značilo da imate jedan život i vremenom dok ponavljate iznova svoje putešestvije, učite mehaniku igre i postajete bolji dok napredujete kroz nju. Postoji i dodatna vrsta „rogue-lite“ igara, koje su same po sebi nešto lakše, a ljudi na internetu će trošiti sate vremena dok se budu međusobno objašnjavali koje su tačne razlike između ove dve kategorije. Mi nećemo.

Sad kad smo razjasnili to, i kad smo ušli u STRAFE znajući da je u pitanju FPS roguelike igra, vreme je da se pozabavimo samim kvalitetom. Odmah u oči će vam upasti veoma loša grafika, koja bi trebalo da predstavlja omaž tom vremenu i retro fazon, ali realno, ispod nje se ne krije ništa osim pikselizovanih i očajno uređenih modela neprijatelja, veoma loših efekata i uglavnom ružnih lokacija. Ima par izuzetaka do sebe zna – grafika ne čini igru. Pa ni roguelike ne čini igru. Faster Than Light ili Papers Please, iako ne pripadaju FPS-ovima, su savršeni primeri kombinovanja ove dve stvari, a opet su sa druge strane fantastične igre. Dakle, nije problem u grafici (mada definitivno ne pomaže), već zec leži u jednom drugom žbunu. I to ne jedan komad, nego ceo čopor, stado, jato ili u šta god se zečevi okupljaju kada dođu na gomilu.

Ajde da se osvrnemo na ono šta treba da bude srž STRAFE-a, a to je napucavanje. Igru počinjete sa jednim od tri oružja (assualt rifle, shotgun ili railgun). Odluka koju donesete tada, pratiće vas kroz celu igru. Dakle, da podvučemo - imate JEDNO oružje na raspolaganju. U FPS igri...

Kako budete napredovali kroz nivoe, usput ćete nailaziti i na neke druge, mahom bolje načine za eliminaciju protivnika, međutim ta oružja koje budete kupili sa poda, u sebi će imati jedan šaržer municije. Posle toga ga bacate i vraćate se na staro. Prosto je šteta što ta dodatna oružja nisu više iskorišćena jer bi svakako donela preko potrebnu raznovrsnost. Jedino u šta možete biti sigurni je da koje god oružje imali, non-stop ćete ga puniti. U ovakvom tipu igara ta odluka za konstantnim reloadom je u suštini nepotrebna i negativno utiče na akciju – DOOM je to svima školski objasnio prošle godine. Sam osećaj pucanja je krajnje prosečan, a igra kojoj je gunplay osnova bi svakako trebalo da se oslanja na to velikom merom. Međutim, ne postoji nikakav drugačiji osećaj da li pucate iz pištolja ili iz rocket launchera, i jedinu razliku će na kraju osetiti primalac tog projektila.

Kad smo već kod stvorenja koje gledate kroz nišan, moramo da napomenemo da su u pitanju jedni od najglupljih protivnika ikada napravljenih u igrama. Možda čak i najgori. AI je jednom rečju – očajan.

Protivnici imaju dva moda. Ili znaju za vas ili ne. Ako ne znaju, stoje u mestu, a ako znaju, trče ka vama. Prošlo je 20 godina otkada je Half-Life pokazao kako jedan AI treba da se ponaša. 20! Ova stvorenja (koja variraju u par vrsta) će bezglavo juriti u vašem pravcu i jedini problem koji ćete imati je njihovo brojčano stanje. Pošto ćete u igri konstantno reloadovati dok gomila bude trčala ka vama, najčešće dugme koje ćete držati je „S“, tj. ići ćete unazad (jer jedino nazad znate da nema ničega) dok opasnost ne bude prestala ili se bar smanjila. Možete da ih i preskačete, ali pošto ne znate šta vas čeka dalje (osim što znate da ih ima još), to često može da vodi ka smanjenju healtha i game over ekrana. Taj defanzivni stil igre na koji vas igra tera je SUŠTA SUPROTNOST od onoga šta nas je naučio Quake, Doom ili Duke.

Arhitektura nivoa je nešto što bi moglo da izvadi stvari, ali pošto su oni totalna slučajnost, mnogo puta će vam se desiti da čistite neke prostorije, a da nakon toga

> “VEĆINU VREMENA ĆETE IMATI SAMO JEDNO ORUŽJE NA RASPOLAGANJU”

> “PROTIVNICI ILI ZNAJU ZA VAS ILI NE. AKO NE ZNAJU, STOJE U MESTU, A AKO ZNAJU, TRČE KA VAMA.”

naiđete na zid i da shvatite da ste potrošili par desetina vašeg armora ili healtha bez ikakve potrebe. Taj isti armor i health se veoma teško nabavljaju, pa ćete morati da gazite kao po jajima kada se krećete kroz nivo. Skupljaćete „scrap“ (to je inače bukvalno cela priča igre, vi skupljate otpatke u svemiru) i zatim ga menjati za oklop, municiju ili eventualno neki upgrade između nivoa.

Zvučni efekti su totalno bezveze, čega su i sami developeri svesni, te su izjavili da rade na zakrpama. Jedino muzička podloga ume da vadi stvar, jer iako su u pitanju midi kompozicije, imaju dobar tempo i umeju da naprave bolju atmosferu tokom igranja. Učinite sebi uslugu, pa ako vam je do oldskul pucanja, instalirajte opet Quake 1 ili 2. Te igre se i dalje sjajno drže s obzirom na godište. Ako vam je do tamanjenja ogromnog talasa neprijatelja, ima i tu opcija: Serious Sam, Painkiller, Hard Reset. Ako hoćete neki celokupan užitak, prošle godine je izašao DOOM. Nema potrebe za ovim.

STRAFE je bukvalno traćenje vašeg vremena, osim ako nemate želju da igrate nešto što je toliko bezveze da je zapravo to njegov kvalitet. A ima toliko sjajnih igara pored, da je to prosto šteta. Ako vam se baš igra ovako nešto, ako prosto žudite za first person roguelike retro indie ispodprosečnim shooterom, onda sačekajte koji mesec. Ova igra će završiti u nekim od silnih indie bundleova veoma brzo. Ovakav naslov jednostavno ne vredi 20 evra.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel I5-3470, 8 GB RAM, GTX 750 TI 2GB
GPU: Nvidia GeForce GTX 460 / AMD Radeon R7 260X
RAM: 8 GB
HDD: 3 GB

IGRU USTUPIO DEVOLVER DIGITAL

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Devolver Digital

CENA: 20€

RAZVOJNI TIM: Pixel Titans

TESTIRANO NA: PC

OCENA 3

- ✓ Zadovoljavajuća muzička podloga
- ✗ Kvazi retro, a u stvari očajan vizuelni stil igre uz lošu optimizaciju
- ✗ Jedan od najgorih AI-a ikada
- ✗ Ispodprosečno pucanje i praktično nepostojeća priča

KONZOLA.RS
XBOX 360 | Wii | DS | PSP | PS2 | PS3

RAZBIJAMO VAŠE KONZOLE

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

Autor: Aleksa Petronijević

REVIEW

What Remains of Edith Finch

SEDI SINE DA TI ISPRIČAM JEDNU PRIČU...

Pre nego što sam počeo da igram What Remains of Edith Finch, iščekivao sam samo jedno: da mi dâ odgovor na pitanje iz naslova. Iznenađujuće, dobio sam i više nego što sam očekivao od ove "šetalice" i sve mi se čini da je uspela da se uglavi među odabrano društvo igara nakupljenih u dugoj igračkoj karijeri, a koje mi nešto znače. Priča počinje na ostrvu Orkas, (ili u doslovnom prevodu Ostrvo Orki), u državi Vašington, i govori o tinejdžerki koja se posle 7 dugih godina vraća kući, nakon smrti svoje majke. Kako je ona istovremeno i narator, saznajem da je nasledila kuću kao i ključ koji se nalazio u testamentu. Uz melanholične tonove koji kroje tmurnu atmosferu, Editina priča počinje kadrom na najneobičniju kuću. Dok sam koračao ka njoj obraslim drumom ostrva, svaki put kada bih bio na čistini ukrala bi mi pogled svojom magičnom, a opet realnom arhitekturom. Na trenutke deluje kao da je ispala iz bajke braće Grim, pa se ne bih iznenadio ni da na tremu zateknem Pepeljugu ili barem patuljke - ako ne prave, onda barem one baštenske, od keramike. Da iščekivanja budu bar malo ispunjena, pobrinuo se utopljeni drveni zmaj u jezercetu tik uz temelj kuće. Ova fantazmagorična mizanscena kojoj je igrač izložen na samom početku nagoveštava pravu prirodu igre. Pojačana strepnjom u glasu glavne junakinje, nagoveštava iskustva koja će Edith ponovo proživeti i otkriti mnoge tajne svoje porodice od kojih je bila zaštićena kao dete.

Ubrzo nakon zakoračenja u unutrašnjost, imao sam utisak da sam ušao u dom prave porodice. Čas sve izgleda realno, svakodnevno, a čas fantastično, uz pregršt knjiga, ornamenata i svuda okačenih porodičnih slika, tako da se granica između realnosti i mašte gubi. Studio Giant Sparrow koji potpisuje igru, podario nam

"DA LI SU IGRE MOŽDA ULTIMATIVNI OBLIK PRIPOVEDANJA? ODIGRAJTE WHAT REMAINS OF EDITH FINCH DA SAZNATE"

"PORODIČNA KUĆA FINČEVIH JE LIK ZA SEBE"

je ovaj put naslov koji je sušta suprotnost njihovom prethodnom minimalističkom delu, Unfinished Swan. Svi aspekti igre su izrađeni sa toliko ljubavi i pažnje posvećene svakom detalju. Kuća je zaista karakter za sebe. Tokom istraživanja, Edith će svojim mislima i refleksijama nad sećanjima upotpunjavati atmosferu. Glasovna svakog aktera je zaista na vrhunskom nivou, uz odabrane kompozicije istovremeno stvara osećaj melanholije i topline kakva se oseti kada se čovek vrati svom domu gde je odrastao.

Imao sam prilike da istražim svaki sobičak, svaki skriveni prolaz kojih je kuća puna i da se polako upoznam sa pričama svih članovima, proživljavajući njihove sudbine kroz dnevnike koje su pisali ili kroz predmete koji stoje godinama netaknuti u njihovim sobama. Način upoznavanja sa sudbinom svakog od njih su dah svežeg vazduha kada su walking simulatori u pitanju i pokazuju da zapravo ne moraju da podrazumevaju samo šetnju kao oblik interakcije. Svako malo sam bio prijatno iznenađen idejama koje su autori iskoristili u pripovedanju, ali neću dalje ništa oktrivati, kako nikome ne bih pokvario doživljaj.

Nameće se misao da su te deonice sa gejmplejom mogle imati više mesa na kostima, ali nisam potpuno siguran da bi to pomoglo čitavom iskustvu koje igra treba da prenese. U svakom slučaju, momci i devojke iz Giant Sparrow su udarili osnovne temelje u pogledu korišćenja gejmpleja u okviru naracije. Na drugima je sad da nastave tamo gde su oni stali i da stvore možda nešto još bolje u ovom žanru. Više mi je zasmetala nedovoljna razrađenost priča nekih članova porodice, otkrivajući ili manjak kreativnosti ili vremena, ali ništa što drastično remeti krajnji utisak. Od mana

“NEMOGUĆE JE RAZDVOJITI OSEĆANJA KOJE PRIČA IZAZIVA”

još se mogu navesti i povremena tromost u kontrolama. Dužina igre može nekome da zasmeta, jer 2-3 sata za 20$, koliko igra košta, možda i ne deluje kao sjajna investicija, ali mišljenja sam da ova igra to zavređuje.
Na kraju priče, suptilno i bez puno melodrame, igraču ostaje osećaj gorčine i stezanja u grudima, ali i jedno iskustvo koje nesumnjivo daje boju životu, ma kakvog ga čovek doživljavao.
Kao novi pravac u okruženju koje je naviklo na određene konvencije, ovaj žanr je postao simbol anti-igara. Nažalost, strah od promene i novih stvari je deo ljudske prirode, ali se nadam da će na primeru ovog uspešnog projekta nastati i druga sjajna dela, koja pokazuju snagu igara kao medijuma čiju smo površinu tek zagrebali. Na kraju, ako bih bio primoran da vam dam odgovor na pitanje šta preostaje od Edith Finch, odgovor bi bio - njena priča.

“FANTASTIČAN DIZAJN I AUDIOVIZUELNA PREZENTACIJA”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows Vista SP2 64-bit
CPU: Intel I3 2125 3.30 GHZ
GPU: GeForce GTX 750/AMD Radeon 7790
RAM: 2 GB
HDD: 5 GB

IGRU USTUPIO ANNAPURNA PICTURES

PLATFORMA: PS4,PC
IZDAVAČ: Annapurna Pictures
CENA: 19.99€
RAZVOJNI TIM: Giant Sparrow
TESTIRANO NA: PC

OCENA **8.6**

- ✓ Posvećenost detajima
- ✓ Utisak koji ostaje nakon završetka igre
- ✓ Kreativno korišćenje interaktivnosti igara u svrhu pripovedanja
- ✗ Nerazrađenost pojedinih likova
- ✗ Povremeno trome kontrole
- ✗ Neiskorišćenost interaktivnih deonica

Autor: Milan Živković

REVIEW

Dragon Quest Heroes 2

NEKI NOVI HEROJI

Nekako se čini da sve čijem naslovu dodate i "Dragon Quest" automatski postaje bolje. Eto, ne mogu reći da sam veliki ljubitelj Dynasty Warriors igara i njenih "sledbenika" ali kada sam pre nepune dve godine prvi put zaigrao Dragon Quest Heroes, dočekalo me je nešto više od običnog makljanja hordi bezumnih protivnika. Dočekalo me je jedno zabavno igračko iskustvo, posvuda ispečatirano prepoznatljivim Dragon Quest aromama koje uvek vuku na nešto dobro. Stoga nije ni čudo što sam u nastavak ovog spinofa ušao sa poprilično visokim očekivanjima, pogotovo kada je jedna igra ovakvog tipa u pitanju. I da se odmah razumemo, nisam mnogo pogrešio. Dragon Quest Heroes 2 proširuje vidike originala i ne dozvoljava ponovljenoj formuli da konačan proizvod spusti ispod zacrtanog kvaliteta.

Ono što je interesantno u vezi ovog nastavka, jeste činjenica da je sada više RPG nego ranije. Da, na prvi pogled i dalje su tu horde lutajućih bezumnika koje brišete sa ekrana kao od šale, ali koliko god da Dynasty Warriors formula vuče na masovni hack'n'slash, sve vreme ćete uživati u zdravoj dozi akcionog RPG-a. Potezi i generalno borbe u ovakvom tipu igara umeju brzo da dojade. Ali za razliku od prvog dela, ovde možete da promenite klasu glavnog lika. Šta to znači? To znači novi set sposobnosti odnosno poteza koji će nesumnjivo osvežiti gejmplej. Na žalost, promenom klase praktično resetujete lika na prvi nivo i morate se dobro potruditi da ga "vratite u igru" kako je i ceo sistem levelovanja otežan, ali i to je bolje nego neki repetativni kombo koji brzo zaradite i zatim ponavljate do besvesti, zar ne?

Ono u čemu će i svaki ljubitelj Dragon Quest univerzuma uživati jesu neki od likova iz drugih igara koji se ovde pojavljuju. Ali osim udaranja na nostalgiju, moram priznati da su i ostali likovi sami po sebi prilično interesantni. Tome bez sumnje doprinosi i glasovna gluma koja je čak i na engleskom jeziku dosta dobra i odgovara karakteru svakog od likova.

Ono što svakako ne ide u prilog igri jeste njena priča. Ne može se reći ni da je prvi deo imao bog zna kakvo remek delo od zapleta, ali ovde je ipak prisutan poprilično generičan zaplet koji će dosta brzo postati dosadan i teško da će motivisati bilo koga za daljim igranjem.

Ali ono što jeste verovatno najveće poboljšanje u odnosu na original i zbog čega vredi probati igru jesu dve stvari koje su meni lično bile sasvim dovoljan vetra u leđa. Za razliku od prethodnog dela koji je imao svoj centralni "hub" svet iz kog ste putovali u poveće lokacije gde se odigravala akcija, ovde ćete pred sobom imati jedan ogroman svet koji je mnogo prirodnije povezan. Impresivno je koliko je zapravo ovaj svet velik i nema sumnje da svaki korak u njemu miriše na pravu Dragon Quest avanturu.

Ono što je takođe dodato, a ide u prilog otvorenom svetu, jeste brzo trčanje koje ćete umeti da cenite tek kada uvidite koliko su velika ova prostranstva. Mada ni prvom delu ne bi škodilo malo sprintanja, pravo da vam kažem...

Drugi faktor koji daje svežinu, preko potrebnu za nastavak, jeste multiplejer. Iako nije lokalan, internetom ćete moći da se udružite sa svojim prijateljima na pustolovini, i da do mile volje seckate gomile beznadežnih čudovišta dok niotkuda ne izleti njihov gazda i stavi vas pod zemlju iz jednog udarca. Pa da, kako sam mogao da zaboravim na ujedno najveću zamerku! Iznenadni skokovi u težini igre.

Znate ono kada mačak Silvester uhvati beznadežnu ptičicu Tviti i samo što je nije progutao, moćna bakica iskoči iz senke i ubije boga u njemu? E baš poput njega ćete se osećati kada vas u sred lagane borbe, sa zemljom sravni latentni Herkul među protivnicima. Nimalo prijatan osećaj.

I za kraj ono što nekako ovde ispada kao najmanje bitno. Grafika i zvuk koji su možda za dlaku bolji od prethodne igre, ali opet predstavljaju nešto na šta smo već navikli. Klasičan Akira Torijamin Dragon Quest stil prenešen u video igru na dobro poznat način i to je to. Šta god mu dalje uradili, nikada neće izgledati loše. Uvek će izgledati barem pristojno i to je sasvim dovoljno.

Ako ste igrali prvi deo i u njemu uživali, nema velike polemike oko toga da li bi trebalo da nabavite nastavak. Učinite to. A ako ipak niste igrali prvi deo, bez obzira da li volite Dragon Quest ili Dynasty Warriors igre, probajte ga jer vam se može dopasti. I to pre nego ovaj nastavak, koji bi možda u tom slučaju bilo najbolje da pričeka na neki popust. U svakom slučaju, i u jednoj i u drugoj igri ima dovoljno sadržaja u kom svako može da uživa. Pa verujte meni, ne bih vas nikada prevario, ipak se već dugo poznajemo...

IGRU USTUPIO SQUARE ENIX

PLATFORMA: PS4,PS3,PSVita,PC Nintendo Switch

IZDAVAČ: Square Enix

CENA: 60€

RAZVOJNI TIM: Omega Force

TESTIRANO NA: PS4

OCENA 7.8

- ✔ Ogroman svet
- ✔ Mogućnost promene klase
- ✔ Zanimljivi likovi
- ✘ Slaba priča
- ✘ Loše balansirana težina

"KAKO JE KRENULO, NEMA SUMNJE DA NAS OČEKUJE TRILOGIJA. ZA POČETAK."

Autor: Miloš Hetlerović

Logitech G203

ODLIČAN I POVOLJAN GEJMING MIŠ

Kada smo u novembarskom izdanju PlayZine opisali Logitech Pro Gaming Mouse imali smo samo reči hvale za njega kao izbor za profesionalce. Zato je kao poprilično iznenađenje došao miš koji izgleda potpuno identično ali nosi drugu oznaku, G203 Prodigy. Ipak ovaj miš je namenjen nešto umerenijoj publici.
Kada se pogleda spolja G203 Prodigy i Logitech Pro Gaming mouse jedina razlika je u oznaci i u sada novoj, svetlo plavoj, boji kutije, osim toga su identični do svakog detalja. Što nikako nije minus novom modelu, zapravo bih rekao da mu je to najveći plus ali ćemo za neki neverovatan slučaj da niste pročitali prethodni tekst ponoviti glavne odlike modela.
Miš je simetričnog oblika tako da ga mogu koristiti i levoruki korisnici, ali to treba imati u vidu jer se jedina dva dodatna tastera nalaze na položaju koji bi došao ispod palca desne ruke. Osim toga postoji samo još dodatno dugme za promenu DPI osetljivosti i to je to, jednostavnost u svoj svojoj slavi. Posebno treba pohvaliti točkić koji je dosta širok i presvučen nekom hrapavom gumom te daje jako lep i precizan osećaj. Sam oblik je klasičan, možda neće odgovarati ljudima koji vole veće miševe, ali konkretno meni je ovakav tip skoro pa savršen. Ceo uređaj je presvučen gumiranom plastikom tako da se šaka na njemu ne znoji i uvek dobro leži.

“SVE ŠTO JE VAŽILO ZA PRO MIŠ VAŽI I ZA G203 A PRITOM JE DOSTA JEFITNIJI”

KARAKTERISTIKE	
MODEL	Logitech G203
TIP	Optički miš
POVEZIVANJE	USB
SENZOR	6.000 DPI
DODATNO	DPI prebacivanje, podešavanje osvetljena

RGB osvetljenje je nešto što se sada već podrazumeva i preko Logitech G softvera koji možete preuzeti sa interneta ga možete podešavati do najsitnijih detalja. Kabl je končanog tipa i odaje utisak dugotrajnosti, tj da ne može baš tako lako da se ošteti ili pokida.
Miš je dosta lagan a primenjen je i sistem posebne tenzije na dva glavna dugmeta što daje lep povratni osećaj prilikom pritiskanja. Ono što je takođe bitno jeste da proizvođač obećava zaista dugovečan uređaj – klizači su sertifikovani na 250 pređenih kilometara dok levo i desno dugme mogu da izdrže do 10 miliona klikova, zaista impozantne cifre. Doduše interesantno je primetiti da su dugmići na Pro mišu sertifikovani na čak 20 miliona klikova tako da se ovde verovatno radi o nekoj malo slabijoj verziji ali i dalje ne deluje da bi nešto moglo otkazati u doglednom periodu.
Performanse
Tu dolazimo do glavne razlike između G203 i Logitech Pro Gaming mouse a ona se odlikuje u senzoru. Dok Pro koristi najbolji PMW3366 optički senzor maksimalne rezolucije 12.000 DPI na mišu koji smo sada dobili na test je maksimalna osetljivost duplo manja – 6.000 DPI.
Međutim tu se postavlja pitanje da li je prosečnom igraču zaista neophodan baš najbolji senzor? Ja lično jako retko igram na preko 3-4.000 DPI bez obzira o kojoj igri se radi, a tako velike rezolucije mogu da iskoriste verovatno samo oni kojima treba ultra precizno snajpovanje u Counter Strike-u ili tako nekom eSports naslovu.
Za najveću većinu gejmera je 6.000 zaista i više nego dovoljna osetljivost.
Naravno ona se može podešavati klikom na odgovarajuće dugme a u podeocima koje podesite u softveru kako vam odgovara.
Takođe sva setovanja se čuvaju unutar samog uređaja pa ne morate brinuti ako miš odnesete kod drugara da malo igrate.

U ovom slučaju je najbolje ostavljeno za kraj – ovaj miš ne samo da zadržava sve najbitnije karakteristike Pro modela već je njegova cena praktično duplo manja! Samim tim on je idealan izbor za nekoga ko ne mora da ima „najjači“ miš u komšiluku, odgovara mu ovakav oblik i želi kvalitetan i dugotrajan proizvod. Činjenica da cena G203 stavlja u kategoriju sa mnogo nepoznatijim kineskim brendovima pri čemu dobijate model proizvođača sa decenijama gejming tradicije kao što je Logitech nam prosto ne ostavlja drugu opciju nego da mu dodelimo Great for Games nagradu!

“KLIZAČI MOGU DA IZDRŽE 250KM, DUGMIĆI 10 MILIONA KLIKOVA”

Autor: Miloš Hetlerović

Steelseries Arctis 7

EKSTREMNA UDOBNOST I SLOBODA POKRETA

Najjači model u Steelseries Arctis liniji gejmerskih slušalica nam pored neverovatne udobnosti donosi i 7.1 surround zvuk kao i bežično povezivanje.

Arctis 7

Glavna prednost kod Arctis slušalica je njihova udobnost koja je postignuta korišćenjem najfinijih tkanina za same slušalice ali i posebnog headbanda koji je izrađen od trake koja se koristi i za skijaške naočare. Na Arctis 7 modelu on nekako dva puta prelazi preko inače metalnog rama i može se fiksirati kako god da vam najbolje odgovara. Na ovaj način ne samo da se dobija odličan balans između čvrstoće i fleksibilnosti već i same slušalice na bilo kojoj veličini i obliku glave stoje praktično savršeno. Ovo dolazi još više do izražaja kada uzmemo u obzir da su ovo bežične slušalice ali da su jedva nešto malo teže od standardnih modela.

Sam domet slušalica je odličnih 12 metara i to u praksi funkcioniše super. Još jedan veliki plus je što pored wireless risivera koji se naravno kači na USB port imate opciju i da direktno iz slušalica sprovedete kabl sa 3.5mm džekom na kraju za igranje na konzolama ili za slušanje muzike na telefonu ili da ga razdvojite na 2x3.5mm za povezivanje kablom na desktop. Zanimljivo je da kablovi na Arctis slušalicama nisu končanog tipa već su presvučeni nekom finom gumom koja je takođe jako fleksibilna i super radi posao ali se prosto sa takvim rešenjima do sada nismo susretali. Naravno možete ga na desktop povezati i direktno preko USB-a čime ćete dobiti i 7.1 zvuk ali u isto vreme i puniti slušalice. Baterije su u praksi sasvim dovoljne i nije nam se dešavalo da moramo neplanirano da ih punimo, pogotovu što LED dioda na slušalicama daje indikaciju stepena napunjenosti. Sam USB prijemnik na sebi ima i audio-out džek pa zvuk možete dalje proslediti na druge slušalice, zvučnike ili neki audio sistem, jako interesantna mogućnost. Pritom risiver sam prepoznaje kada su slušalice uključene, na primer ako vam je zvuk ovim putem povezan na zvučnike kada su slušalice isključene sve ćete normalno čuti za zvučnicima. Dovoljno je samo da uključite slušalice i sav zvuk se automatski prebacuje isključivo na njih. Sve ovo čini Arctis 7 slušalice jednim od najzaokruženijih gejming proizvoda s kojim smo se do sada susreli.

Zvuk je odličan zahvaljujući SteelSeries S1 drajverima pri čemu ovde govorimo o pravom 7.1 Surround zvuku. Slušalice iako spadaju u kategoriju zatvorenog tipa propuštaju i nešto zvukova iz okoline pa nećete biti baš potpuno izolovani ali to je po mom mišljenju u velikom broju situacija zapravo i dobra stvar. S druge strane pozicioniranje zvuka je fantastično i moći ćete vrlo lako da odredite odakle vam vreba opasnost u igri.

Komunikacija sa saigračima je takođe dobra zahvaljujući ClearCast tehnologiji u mikrofonu a treba pomenuti i poseban „chat-dial“ koji se nalazi na slušalicama. Ovaj točkić zapravo miksuje zvuk koji dolazi iz igre i glasove koji dolaze od vaših saigrača pa možete vrlo lako da odredite stepen koliko ćete slušati saigrače a koliko igru, čak i jedan od ta dva potpuno prigušiti. Jako dobra stvar pogotovu ukoliko imate malo bučnije prijatelje s kojima igrate. Mikrofon se uvlači u levu slušalicu što je rešenje koje Steelseries već neko vreme koristi a postoji i mogućnost njegovog mutiranja preko odgovarajućeg tastera.

Zaključak – pomešana osećanja

Arctis 7 u potpunosti opravdavaju nameru da budu jako udobne, pre svega zahvaljujući dobro rešenom headbandu, a donose i još mnoštvo mogućnosti povezivanja i jedan neverovatno zaokružen uređaj. Lično nisam bio toliki pobornik wireless slušalica ali ovima prosto ne mogu da nađem manu – lagane su, udobne, dobar domet, odličan zvuk i mikrofon,

KARAKTERISTIKE

MODEL	Steelseries Arctis 7
TIP	7.1 surround wireless slušalice
POVEZIVANJE	1x3.5 mm džek, 2x3.5mm preko adaptera, USB
MIKROFON	Usmereni, uvlači se u slušalice
UDOBNOST	Jastučići od tkanine, lagane

> “FLEKSIBILNI HEADBAND KAKAV SE KORISTI ZA SKIJAŠKE NAOČARE”

> “MOGUĆNOSTI STANDARDNOG POVEZIVANJA NA VELIKI BROJ UREĐAJA”

Autor: Miloš Hetlerović

Logitech Keyboard Pro

PROFESIONALNI KRATEŽ

Kad smo već pomislili da će Cherry MX tasteri u potpunosti ovladati tržištem gejmerskih mehaničkih tastatura Logitech nam donosi njihov novi „PRO“ model koji se ipak opredelio za alternativno rešenje – Romer G.

Zanimljivo je da se Logitech opredelio da u ponudu uvrsti takozvane „pro“ modele – već smo se upoznali s takvim mišem koji nam se dosta svideo a sada je na red došla i tastatura. Radi se o skraćenoj verziji koja uopšte nema numerički deo jer je logika verovatno da profesionalnim esport igračima treba mala tastatura koja je lako prenosiva i praktična, a teško da će se nekada baviti nekim računovodstvenim poslovima. Da se radi o modelu koji je namenjen za nošenje potvrđuje i činjenica da se USB kabl končanog tipa može skinuti i poneti odvojeno. Ovde još jednom moramo da pohvalimo Logitech koji je unificirao sve svoje USB kablove sa jedinstvenim konektorom, pa i Pro tastatura ima potpuno identičan kabl kao i Prodigy ili Chaos Spectrum miševi. Iako ovo samo po sebi ne znači puno, dobro je znati da su kablovi isti jer ukoliko izgubite ili oštetite kabl sigurno je da ćete mnogo lakše pronaći zamenski. Inače je konektor standardni micro USB, tako da u slučaju tastature možda možete da prođete i sa bilo kojim kablom koji puni telefon ukoliko ste na primer zaboravili da ponesete svoj.

Pro ima jako lepu težinu bez obzira na nešto manje dimenzije i prosto osećate da se radi o masivno i kvalitetno izrađenom proizvodu. Dobra stvar je i što postoje vrlo jake nožice sa donje strane koje zapravo imaju dva položaja tako da možete taman lepo podesiti nagib tastature. S druge strane i gumeni klizači sa donje strane rade odličan posao i tastatura na stolu stoji vrlo sigurno. Celokupan uređaj uključujući i tastere je presvučen mat završnim slojem koji će sprečiti pojavljivanje otisaka prstiju.

> “PRO IMA JAKO LEPU TEŽINU BEZ OBZIRA NA NEŠTO MANJE DIMENZIJE”

KARAKTERISTIKE

MODEL	Logitech Keyboard Pro
TIP	Mehanička tastatura
POVEZIVANJE	Podešavanje osvetljenja, Logitech G softver, podesiva visina
MIKROFON	Romer G

> “LOGITECH PRO MEHANIČKA TASTATURA JE MALO SKUPLJA U POREĐENJU SA KONKURENCIJOM”

Romer-G tasteri

Logitech se odlučio da u ovom modelu odstupi od Cherry MX tastera koji su nam se zapravo dopali na njihovim G610 Orion modelima i da se vrati Romer-G kao proizvođaču. Ako pogledamo specifikacije to može imati smisla – pre svega zbog same brzine tastera i kratkog hoda koji je i do 25% manji nego kod konkurencije. Novina je i Keystroke Signal Processing koji prenosi signal od tastera do USB porta većom brzinom i time štedi čak do 10ms pri svakom pritisku dugmeta. Pri tome Logitech navodi da svaki taster može da izdrži preko 70 miliona pritiskanja što je zaista impresivno i dosta više nego kod konkurencije. Malo zabrinjavajuće je doduše da anti-ghosting funkcija, odnosno mogućnost da pritisnete više tastera odjednom i da se svi registruju, radi na samo 26 tastera umesto na celoj tastaturi. Naravno teško je pritisnuti i 26 tastera odjednom, ali pun anti-ghosting je već nekako postao standard na gejmerskim modelima.

Na kraju, kada pogledamo kako se Romer-G ponašaju u praksi deluje da su nekako dosta labaviji od Cherry MX Red na primer što može biti i plus ali i minus zavisno kako na to gledate i šta su lične preferencije. Meni nekako deluje da mi više odgovaraju Cherry MX tasteri i da su nekako postojaniji u korišćenju, ali opet dosta toga je individualno.

Cela tastatura ima RGB osvetljenje koje možete podešavati do najsitnijih detalja, uključujući i tačnu boju i jačinu osvetljenja svakog pojedinačnog tastera. Ono što je zapravo dosta bitnije od toga jeste da su na Pro modelu LED diode koje emituju svetlo postavljene u samu kapicu, a ne u osnovu tastera, što znači da ćete imati mnogo manje svetlosti koja se rasipa unaokolo, zaista dobro unapređenje.

Na kraju nam ostaje da uputimo zamerku Logitechu pre svega na cenu ovog uređaja koja je viša od solidnog broja mehaničkih tastatura koje uz to dolaze i sa numeričkim delom. Naravno nekome će kraća tastatura mnogo više odgovarati ali ako ništa samo zbog manjeg broja tastera bi takav model morao biti jeftiniji. Pri tome bez obzira da li ste amater ili profesionalac predlažemo da probate Romer-G tastere pre kupovine da vidite da li vam odgovaraju i da se tek onda odlučite jer su oni prosto mnogo ređi od sada već ustaljenih Cherry MX.

Tresla se gora, rodio se miš
Najveća Hearthstone razočarenja

Za tekst u ovom broju bavićemo se jednom veoma specifičnom grupom karata koja se po pravilu pojavljuje u svakoj Hearthstone ekspanziji. To su one karte oko kojih se stvori neverovatan hajp kada ih prvi put vidimo, svi ih vide kao najbolje i najjače karte ekspanzije, pitaju se da li je Blizzard normalan kad je dozvolio njihovo štampanje, kako su stari deckovi baš zbog te karte sigurno mrtvi, itd...
Onda ekspanzija izađe i svi shvate da te karte uopšte nisu zaista bile toliko jake i praktično vide malo ili nimalno igre, uglavnom u nekim eksperimentalnim ili zabavnim fazama, retko kad nešto ozbiljno. Posle se svi sa smehom sećaju hajpa oko tih karata, a uvek se neki prave pametni kako su baš oni „znali“ da su te karte loše još dok su ih svi ostali hajpovali.
Pa da vidimo koje su to karte najpoznatiji primeri ovakvih slučajeva.

Troggzor the Earthinator (GvG)

Verovatno i najpoznatiji primer masovno slavljene karte koju su ljudi dizali u nebesa pre nego što je zapravo izašla. U to vreme, deckovi poput Miracle Roguea, Combo Druida i Freeze Magea su bili poprilično jaki, i ova karta je delovala kao idealan kaunter upravo za njih. Ipak, ispostavilo se da je Loatheb i dalje Bog i batina kada je posredi kaunterovanje Combo špilova sa puno spell karata.
Loatheb je proaktivna karta i zapravo utiče na igru protivnika, a džaba vama svi minioni koje Troggzor stvara, kada vas u međuvremenu Combo špilovi ubijaju, i ni ne bore se za tablu. Sa druge strane, protiv Aggro i Midrange špilova njegov efekat je potpuno nebitan, tako da je tu samo spor. Tako je na kraju Troggoz završio kao potpuno nebitni 7-drop u GvG ekspanziji, mada iskreno, velikim delom i zato što je njegovo mesto zauzela jedna druga omražena zvezda – Dr. Boom.

Feign Death (GvG)

Opet, da biste razumeli ljutnju koju je predstavljanje ove karte stvorilo, morate da razumete kontekst u kome je dominirao verovatno najomraženiji špil u istoriji Hearthstonea, Undertaker Hunter. Blizzard je dugo vremena odbijao da uradio išta po pitanju ovog špila i onda u jeku tog nezadovoljstva predstavljena je ova karta koja je izgledala kao vlažni san ionako prejakih Deathrattle Undertaker Huntera. Undertaker je u međuvremenu nerfovan, ali je i pre toga ubrzo po izlasku Feign Death bilo jasno da za takvu gimmick kartu nema mesta u ekstremno agresivnom špilu kakav je bio Undertaker Hunter. Za razliku od nesrećnog Troggzora, Feign Death je čak malo i video igre, u specifičnim zabavnim „deathrattle Hunter“ špilovima, koji naravno nisi bili ni blizu ozbiljni i kompetitivni.

The Mistcaller (TGT)

Karta koja je predstavljena prvi put na TGT strimu gde su Frodan i Ben Brode pokazivali preostale nove karte pred izlazak ekspanzije. U to vreme davanje 1/1 SVIM vašim preostalim kartama delovalo je kao nešo neverovatno jako i nefer, pa su se ljudi

pitali da nije Blizzard možda malo preterao u pokušaju da pomogne tada veoma slabom Shamanu.
Ispostaviće se da jeste preterao, ali ne sa Mistcallerom koji je definicija anti-tempa (6 mana 4/4), već sa svim onim ostalim agresivnim tempo kartama koje će nas mučiti narednih godinu-dve u Shamanu.
The Mistcaller je veoma spora karta koja da bi imala pun efekat zahteva da igrate špil sa što više miniona, ali ako igrate špil baziran na minionima, onda ne želite 6 mana 4/4, i uvek bi tu radije imali recimo Fire Elementala. Dovoljno je da pogledate glavni „kancer“ te ekspanzije, Mysterious Challengera, i biće vam jasno zašto je on prejak (pa još epic), a The Mistcaller poprilično slab.

Varian Wrynn (TGT)

Svi su ga videli kao ultimativnu „value“ kartu u vreme kada je Ctrl Warrior već i onako bio prilično jak špil i smatrali su da smo dobili novu najjaču kartu u igri. Međutim, hajp je vrlo brzo splasnuo kada su ljudi najpre shvatili da Ctrl Warrior i ne želi možda ovu kartu u špilu, jer em vas tera previše u Fatigue, em se otvarate za veliki baord clear protiv druge kontrole. Takođe, ljudi su shvatili da veliki broj miniona u tadašnjem Ctrl Warrioru ima Battlecry i neku specifičnu svrhu, koju gube ako upadnu direktno na tablu iz špila.
Ipak Varian je na kratko doživeo svojih 5 minuta, i to u za njega idealnom decku, ne Control Warrioru, već Tempo Warrioru, veoma zabavnom špilu koji je dominirao sredinom Old Gods mete. U njemu, on je imao ulogu „poslednjeg puša“, i često je upravo tabla koju vam je on stvarao dobijala partije.

Menagerie Warden (Karazhan)

Karta zbog koje će famozni Beast Druid „konačno da proradi“, ili su bar tako svi mislili. Lako je videti zašto ova karta ostavlja moćan utisak i nesumnjivo jeste moćna.

Dovoljno je odigrati na nečemu kao što je Stranglethorn Tiger ili Druid of the Claw i već ste dobili neverovatan value i tempo. Ali Beast Druid u to vreme jednostavno nije proradio i svaki pokušaj decka sa

Wardenkom je bio samo gimmick koji nije zaista davao rezultate, i evo do dana današnjeg se nije pojavio ni jedan „top tier“ deck sa ovom kartom.
Ona je na papiru veoma jaka, ali prosto Druid ima specifične špilove, a Beast varijanta u Druidu je više okrenuta ka agresiji, umesto da gaji eventualni midrange stil. Upravo zbog toga Menagerie Warden je jednostavno previše spora i retko nalazi svoje mesto u nekom potencijalnom „ozbiljnom“ špilu. Ako Midrange Beast Druid ikada bude bio moguć, Menagerie Warden će biti gospodarica u tom špilu, ali dokle god se Druid bazira ili na rampovanju ili na token agresiji, Menagerie Warden se nesrećno nalazi na pola puta.
Bilo bi zanimljivo videti kako bi se ova Wardenka uklopila u starom Combo Druid špilu pre nerfova, nekako nam deluje da bi tu zapravo sjajno legla, i da je njeno vreme došlo nekako prekasno, kada Druid sada radi neke druge stvari.

The Marsh Queen (Un'Goro)

Poslednja previše nahajpovana karta o kojoj ćemo pričati danas jeste iz poslednjeg seta, Hunter Quest The Marsh Queen. Ne bi da budemo od onih koje smo na pomenuli na početku teksta koji uvek „znaju“ da neka nahajpovana karta nije toliko jaka, ali nam Hunter quest ziasta ni u jednom trenuku nije izgledao toliko jako kao ostalima u HS zajednici.
Sam kvest vas tera da pravite špil pun 1-mana miniona, što znači da želite da igrate agresivno, ali kako da igrate agresivno u špilu gde vam em jedna čitava karta u početnoj ruci ode na kvest, em umesto da otvorite sa minionom, vi turn 1 morate i da igrate taj kvest, dakle praktično da ga preskočite?

Prosto, zadatak kvesta je kontradiktoran sa samom idejom takvog špila, međusobno se potiru i koče. A čak ni sam kvest nije lako uraditi, čak i u idealnim uslovima nećete uspeti da ga rešite bar do 5-7 poteza.
A onda i kada ga rešite, iskreno, nagrada zaista i nije neka. Nije slaba, da se razumemo, ali daleko je od one sirove snage koju vam daje izuzetno omraženi Rogue Quest ili Warrior Qest, pa čak ni nema neki preveliki kombo potencijal kao Paladin i Mage questovi. Kako trenutno

stvari stoje, The Marsh Queen umesto najboljeg, zapravo stoji na začelju kvestova, rame uz rame sa nesrećnim Paladin kvestom.
Ovu su neki od najpoznatijih primera „fejlova“, i jedva čekamo da vidimo gde će kod sledeće ekspanzije Hearthstone zajednica opasno opeći, a naravno i mi sa njima. Jer niko ne može zaista da razume sve karte dok ih nema u rukama i oseti kako rade, što se do sada bezbroj puta pokazalo iznova i iznova.

play zine