play!

br.113 | Mart 2018.

REVIEW:

INTO THE BREACH

DUAL REVIEW:

WE WERE HERE TOO

EARLY ACCESS:

DESCENDERS

HARDWARE:

STEEELSERIES STRATUS XL

IGRA MESECA:

Kingdom Come Deliverance

DOBRODOŠLI

BROJ 113 – MART 2018.

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

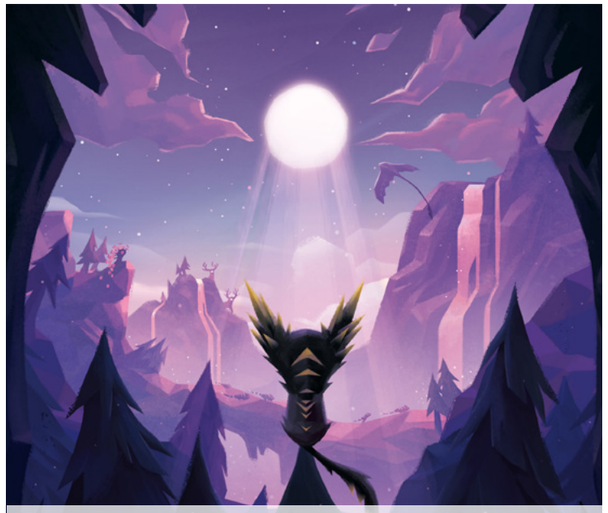
Februar, tako kratak mesec, a tako puno igara, i više nego dovoljno za martovski broj časopisa Play!Zine.

Ovaj mesec bi možda najbolje bio opisan kao mesec „razočarenja sa istoka“, gde mislimo na deveti Dynasty Warriors i na Metal Gear Survive. Obe su dva glavna i velika naslova koje su fanovi dugo čekali, i obe su, nažalost, duboko razočarale igračku scenu. Kao da su fraze „survival“ i „open world“ nekakvim gluvim telefonima tek sad stigle do Japana, pa nam to sad na neki čudan i loš način stiže upakovano u ove popularne franšize.

Ono što nas nije razočaralo jeste fenomenalni istorijski RPG Kingdom Come: Deliverance. Od igre smo dobili skoro pa sve ono što smo očekivali, a zahvaljujući dobroj prodaji gotovo je pa sigurno da ovo nije poslednje što ćemo čuti od posvećenih Čeha, tako da se radujemo nastavku njihovog rada.

Što se nas tiče, i ovoga puta ogroman broj opisa za vas, kao i dve nove rubrike koje smo uveli od prošlog broja – domaća scena i mobilne igre (u pokretu).

Nadamo se da ćete uživati u novoj broju, a mi već krećemo da spremamo naredni broj, u kome možete očekivati i neka nova iznenađenja!



46 REVIEW: FE

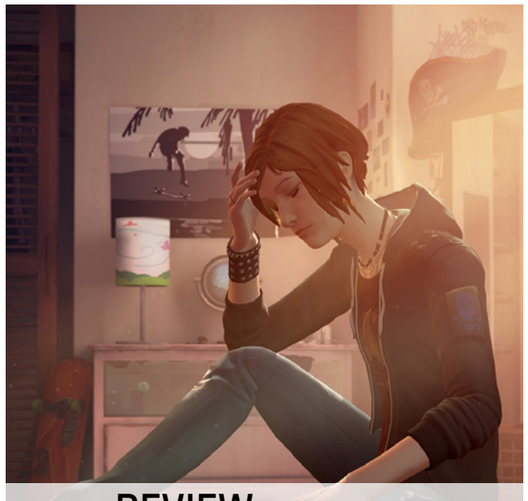
16 EARLY ACCESS: DESCENDERS

40 IGRA MESECA: KINGDOM COME: DELIVERANCE

92 HARDWARE: STEELSERIES STRATUS XL

80 REVIEW: DYNASTY WARRIORS 9

62 REVIEW: INNER SPACE



66 REVIEW: LIFE IS STRANGE BEFORE THE STORM

Flash (vesti) 6

EARLY ACCESS: Descenders 16

PREGLED MESECA: Igre u martu 18

DOMAĆA SCENA: Farm Slam 22
DOMAĆA SCENA: Mathris 24
DOMAĆA SCENA: KONTEH 26
DOMAĆA SCENA: EESTech Challange 28

U POKRETU: Android igre 30

Seven Deadly Sins Knights of Britannia 36
Sword Art Online Fatal Bullet 38
Kingdom Come Deliverance 40
Fe 46
Tesla vs Lovecraft 48
Into The Breach 52
Secret of Mana Remake 56
Stellaris - Apocalypse 58
Inner space 62
Life is Strange Before the Storm 66
Radiant Historia Perfect Chronology 68
Remnants of Naezith 70
We Were Here Too 72
Still not Dead 78
Dynasty Warriors 9 80
Metal Gear Survive 84
UFC 3 88

HARDWARE: Steelseries Stratus XL 92
HARDWARE: AMD Ryzen racunar 94

HEARTHSTONE SPECIJAL: Kako će rotacija uticati na trenutno popularne špilove u Hearthstoneu? 98

GLASINE: DIZNI I LUKAS ŽELE DA ZAMENE EA KAO EKSKLUZIVNOG STAR WARS IZDAVAČA VIDEO IGARA?

Nije tajna da za oko dve godine prava na Star Wars igre, na koje Electronic Arts ima potpisano ekskluzivno pravo sa Diznijem (vlasnikom Lucasfilma i Star Wars franšize), nisu baš mogli da se pohvale sa uspešnim rezultatima do sada. Prvi Battlefront je bio lep i zabavan, ali jednostavno je bio poprilično siromašan sadržajem i nije imao toliko toga da ponudi igračima da bi ih zadržao na duže staze.

Onda je došao Battlefront 2, koji je trebalo da ispravi sve ono što nije valjalo u prvom delu, ali je umesto toga ispao prava katastrofa zbog silnih skandala sa Loot kutijama i p2w (plati da pobediš) modelom koji je praktično doveo do revolucije i angažovanja državnih organa širom sveta na regulaciji Loot kutija u igrama.

U međuvremenu je ugašen i studio Visceral, koji je radio na novoj Star Wars igri, tako da sasvim razumemo zabrinutost Diznija da EA može da iznese StarWars franšizu na svojim leđima kako valja.

Prema pomenutim glasinama, Dizni se obratio "iza kulisa" izdavačima UbiSoft i Activision da vide da li oni mogu da ponude nešto bolje i uspešnije od onoga što je do sada nudio EA.

Ostaje nejasno kako bi Dizni raskinuo važeći ekskluzivni ugovor, ali imajući u vidu kako su se stvari razvile, ne bi nas čudilo da se nađe neka klauzola u ugovoru koja bi to omogućila.

MAVERICKS: PROVING GROUNDS - BATTLE ROYAL SA 400 IGRAČA NA MAPI!

Popularnost Battle Royal žanra ne prestaje da jenjava, praćena planetarnim uspehom igara PUBG i Fortnite, pa ćemo sasvim izvesno u narednom periodu videti najavu gomile novih BR naslova, barem dok se tržište ne prezasiti.
Najnoviji pretendent koji je najavljen za ovu godinu nam dolazi iz studija Automaton, i zove se Mavericks: Proving Grounds.
Prema rečima autora, ovaj BR mod će imati mape od 12km kvadratnih a kome će moći da se "do poslednjeg" bori i do 400 igrača.

Mape će biti "živopisne i bogate" sa okruženjem i sredinom koja će biti interaktivna i reagovati na ono što igrači rade. Igra je rađena u SpatialOS, tako da je dizajnirana da bez problema iznese veliki broj ljudi na serverima.
Međutim, Proving Grounds predstavlja samo mod igre koji će prvi izaći ove godine, a cilj je da sama igra, Mavericks, izađe tokom sledeće godine i ceo projekat zapravo predstavlja mnogo više od BR igre, već će biti neka vrsta MMO-a sa BR bitkama i glavnim gradom kao centralom zonom gde će igrači moći da trguju, pričaju i imaju slične vrste drugih interakcija.

U 2017. CANDY CRUSH SAGA DONELA 2 MILIJARDE DOLARA ZARADE

Prošle godine je kontroverza oko Loot kutija u video igrama bila jedna od najvrelijih tema u ovoj industriji, ali izgleda da kompanije i dalje ne planiraju da odustanu od njih, iako sve više zemalja razmatra uvođenje zabrane na ovakav vid monetizacije, poslednja u nizu je Nemačka.

Ako vidimo kakve se cifre vrte oko ovakvog načina monetizacije, onda nam je jasno i zašto.

Kompanija Activision Blizzard nedavno je objavila dokument o zaradi u 2017. godini, gde je navedeno da je ukupan "čisti" prihod kompanije u minuloj godini iznosio 7,16 milijardi dolara, što predstavlja rekordan iznos i za skoro 600 miliona veći od onog u 2016. godini, kada je AB zaradio 6,6 milijardi.
Ipak, činjenica koja se posebno izdvaja jeste koliko je od te zarade stiglo mikrotransakcijama unutar igre, odnosno kupovinom Loot kutija i drugih stvari koje nisu osnovna igra.
U pitanju je cifra od čak 4 milijarde dolara, koliko su donele transakcije unutar samih igara, što znači da nešto ispod 60% celokupne zarade dolazi od ovakvog načina monetizacije.

I pored svih velikih igara ovih kompanija, kao što su Call of Duty, Destiny, Overwatch, Hearthstone i druge, i dalje najveći deo prihoda dolazi od zlatne koke ove korporacije, odnosno kompanije King i njihovog mobilnog hita Candy Crush Saga, koja je prihodila neverovatnih dve milijarde dolara u protekloj godini.

Verovatno će vas i zapanjiti podatak da na mobilnom tržištu igara, čak 48% prihoda dolazi od svega 0.19% korisnika, takozvanih "kitova" koji su bogati i imaju problema sa trošenjem novca, i upravo takve "kitove" kompanije i ciljaju sa mikrotransakcijama, i taj trend se sa mobilnog tržišta već uveliko preselio i na tradicionalno polje PC i konzolnog gejminga.

RELIC DIŽE RUKE OD DAWN OF WAR 3

Kada se pojavio proleća prošle godine, nesrećni Dawn of War 3 bio je meta raznih kritika.

Isprva je igra pokupila oduševljenje publike zbog zaista neverovatnog trejlera koji je pratio najavu igre, ali su onda stigli i prvi snimci iz igre i oduševljenje je polako prelazilo u nezadovoljstvo fanova, kako Warhammer 40k, tako i ljubitelja strategija.

Glavne kritike su išle na račun "dečije" i šarenolike grafike koja nije bila u duhu WH40k univerzuma, ali i na račun toga što je igra nekako odlazila još dalje od RTS žanra i sve više je počela da liči na mobu. U Play!Zine recenziji smo došli na kraju do zaključka koji se ispostavio tačnim, a to je da će igra zbog svog pokušaja da se svidi svima, na kraju završiti tako što će odbiti i jedne i druge, što se i desilo.

Iz Relic Entertainment su poručili da nažalost igra nije "pogodila" onoliko koliko su oni želeli i da im je zbog toga u kompaniji "i kao biznisu i kao ljudima koji prave video igre krivo". Kažu da nažalost igra nije postala dovoljno velika da bi se opravdala dalja ulaganja u novi sadržaj, te da će najveći broj resursa unutar kopmanije sada preći na rad drugih naslova Relica, dok će se sa SEGA-om i Game Workshop razgovarati o daljoj strategiji i planovima za DoW 3.
Ovo verovatno znači i da će igra ostati na svega 3 prvobitne rase, što je daleko, daleko ispod raznovrsnosti koje su imale prethodne 3 igre.
Podsećamo, Relic Entertainment je angažovan da radi na Age of Empires IV, što je trenutno najveći fokus kompanije.

PRAVI SE FIGURICA GERALTA U "ČUVENOJ" POZI

Popularni veštac Geralt, čija se planetarna popularnost širila od sjajnih knjiga, preko legendarnih igara i obrnuto, sada dobija i figuricu koja će se uskoro naći u prodaji.

Figuricu će raditi čuveni Dark Horse, a prototip je prvi put prikazan na sajmu igračaka u Njujorku ovog vikenda. Kada pomislimo na The Witcher sagu i čuvenog Geralta iz Rivije i njegovu figuricu, prvo što nam pada na pamet su akcione poze sa maestralnim baratanjem mačevima, možda neki napeti "spreman za borbu" stav, možda jahanje konja ili pak možda on u njegovom klečećem stavu za meditaciju, što da ne.

Ipak, ovako nešto za figuricu nam sigurno ne bi palo na pamet, ali ne možemo reći da definitivno nije čuvena scena. U pitanju je Geraltovo čuveno brčkanje, odnosno njegovo opuštanje u kadi (koritu?) koje smo videli na početku trojke, ali i u još nekim scenama.

Ako baš želite, ovu njegovu zanimljivu figurticu možete uskoro kupiti, jer kao što rekosmo, plan je uveliko u izradi, a kako će to izgledati možete videti ispod. Moramo da priznamo da nam se sviđa ideja.

PAUZIRAN RAD NA SYSTEM SHOCK RIMEJKU, POTROŠENE KICKSTARTER PARE

Studio Nightdive je leta 2016. godine napravio sjajnu Kickstarter kampanju za potpuni rimejk legendarnog horora iz 1994, System Shock.

Zahvaljujući sjajnoj prezentaciji prikupili su 1,35 miliona dolara i skoro 22 000 ljudi koji su projekat podržali na Kickstarteru. Igra je po prvobitnom planu trebalo da izađe krajem prošle godine.

Ipak, ambicije i obim projekta su rasli, a novac se brzo topio i na kraju istopio, a da igra nije ni približno blizu završetku, tako da je osnivač i izvršni direktor Nightdive studija, Stiven Kik, rešio da ceo posao stavi "na led" na neodređeno.

Kik kaže da ne beži od ogovornosti i da priznaje da je ultimativno njegova krivica za loše vođenje posla, ali kaže da će projekat biti realizovan i obećano i urađeno, ali da sada sebi daje rok od 18 do 24 meseci da igra bude gotova. Kaže da je raskinut ugovor sa 15 ljudi koji su unajmljeno radili za studio, ali da niko od stalnih zaposlenih, koji čine jezgro rada na igri, nije otpušten. Puza će služiti kako bi se redefinisao pristup igri i pronašli alternativni načini finansiranja ostatka posla.

Pauza na System Shock rimejku, nema veze sa radom na System Shock 3, koji obavlja studio Otherside Entertainment.

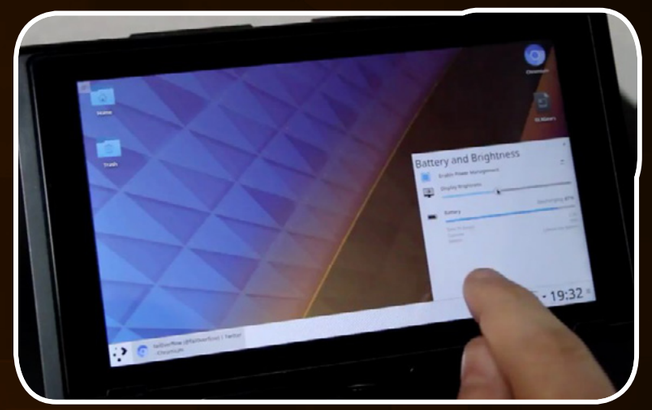
HAKERI OD SWITCHA NAPRAVILI TABLET

Jedna od bojazni Nintendo fanova kada je bio predstavljen Switch jeste to da su ga mnogi mogli uporediti sa običnim tabletom, i u tom smislu se smatralo da će se mnogi kupci pitati šta će im još jedan tablet u kući, te da bi zbog toga prodaja patila.

Na sreću po fanove i Nintendo to se nije desilo, i Switch preti da ozbiljno obori sve rekorde, bar što se prodaje tiče.

Ipak, jedna stvar vezana za tablete se ipak desila – Switch je postao tablet! To je uspelo hakerskoj grupi koja se potpisuje fail0verflow, i koja je već neko vreme pokušavala da nađe način da hakuje izuzetno dobro zaštićene sisteme Switcha i na kraju im je i uspelo da pronađu propust koji će im pomoći da instaliraju sasvim funkcionalni Linux operativni sistem i same aplikacije na njemu, kao što možete videti ispod u tvitu.

Tvrde da za ovo nije potrebno "čipovati" konzolu i da je propust toliko problematičan da se trenutno ne može ni zakrpiti brzo, ali nisu otkrili detalje o čemu se tačno radi.



SEA OF THIEVES ĆE BITI BEZ LOOT KUTIJA

Sea of Thieves nam se svakim danom približava, a od developera iz studija Rare stiže u današnje doba olakšavajuća informacija da u ovoj piratskoj avanturi nećemo videti ni trunku loot kutija.

Izvršni producent igre, Džo Nejt, je izjavio da su loot kutije izostavljene i nema planova za njihovo implementiranje kako bi baza igrača ostala celovita, a ne razdeljena. Za razliku od kutija, mikrotransakcije će postojati, ali ne od samog početka, već nakon mesec ili dva od izlaska, i one neće biti za kupovinu pay-to-win predmeta, već čisto kozmetičke prirode. Igrači će dodatni novac moći da ulože u kupovinu ljubimaca, koji će biti neutralni pratioci u igri.

"Moramo imati opcionalni način na koji bi ljudi ulagali novac u igru, zato što ona funkcioniše kao servis sa velikim timom iza nje. Tražimo pravi način da mikrotransakcije implementiramo u igru, tako da šta god dodamo neće nekoga učiniti moćnijim od drugih. Igrači će znati šta kupuju", izavio je Džo.

Mudra odlika od strane Rarea i Majkrosofta da potpuno izbegne loot kutije i načini igru sa pravim avanturističkim duhom.

Sea of Thieves izlazi 20. marta za PC i Xbox One.

LARA KROFT JE POSTALA BARBIKA

Čudi nas kako do ovoga nije ranije došlo, ali eto, konačno se neko setio da napravi i ovakav poslovni potez.
Kompanija Mattel, koja stoji iza čuvene Barbike, predstavila je putem portala IGN, najnoviju verziju barbike koja ima izgled Alisije Vikender, glumice koja će glumiti Laru u filmu koji izlazi ove godine.

Pored same lutke dolaze i simpatični detalji u vidu sekire, mape, dnevnika ekspedicije i postolja za lutku, a trenutna cena je 30 dolara. Kako lutka izgleda, možete videti na slici.

HAVAJI PRVI U SVETU ZAKONOM REGULIŠU LOOT KUTIJE

Savezna američka država Havaji još jednom pokazuje da je ispred svih u svetu kada je briga o našoj voljenoj industriji video igara u pitanju.

Nakon što su jesenas prvi u svetu podigli glas protiv Loot kutija na državnom nivou, sada pokazuju i da neće sve ostati samo na tome.

Lokalni predstavnik vlasti Kris Li (Chris Lee) je najzaslužniji za ovo i upravo je on podigao ovu stvar na nivo države, jer je i sam, kao višedecenijski gejmer, primetio porast ove amoralne i visoko predatorske prakse, koja unosi kockanje u svet video igara.

Tako se pred državom Havaji našao paket zakona za usvajanje i koji predstavlja prvi i značajan korak ka suzbijanju Loot kutija u video igrama. One neće biti zabranjene, ali će zbog ovih zakona izdavači dobro razmisliti pre nego što se odluče da ih stave u njihove igre, jer "udaraju" na njihovu najbrojniju publiku, a to su maloletna lica.
Naime, dva od ova četiri zakona, House Bill 2686 i Senate Bill 3024, će zabraniti prodaju igara sa Loot kutijama svima mlađim od 21 godine (SAD granica za punoletstvo) i samim tim to će morati da bude jasno obeleženo na ovim igrama koje imaju Loot kutije.
Drugi par zakona, House Bill 2727 i Senate Bill 3025, će naterati izdavače da na svakoj igri koja sadrži Loot kutije jasno i nedvosmisleno napišu da ta igra sadrži elemente kockanja u njoj i da se šanse za "dropove" predmeta pokažu u preciznim procentima.

Ovi zakoni su poslati državnim strukturama na usvajanje i očekuje se da će proći i biti usvojene na nivou države Havaji, ali je pomenuti Kris Li rekao da je na njima radio sa jako puno predstavnika drugih saveznih država, tako da verujemo, i nadamo se, da ovo neće stati samo na Havajima.

Podsećamo, u martu se očekuje i da se država Nemačka oglasi po ovom pitanju.

SONIC THE HEDGEDOG FILM DOBIO ZVANIČNI DATUM IZLASKA

Dugometražni CGI film za popularnog junaka kompanije SEGA, Sonica, je već duže vreme u izradi, i dok se još uvek čeka na konkretne detalje datum premijernog prikazivanja u bioskopima je već zapečaćen i glasi – 15. novembar 2019. godine.

Film dolazi iz američkog studija Paramount i, kako Hollywood Reporter prenosi, glavni producent je Nil Moric, koji je radio na Fast and Furious filmovima, Jump Street, tinejdž hororima i mnogim drugim. Ulogu izvršnog producenta ima Tim Miler, najpoznatiji po filmu Deadpool, a režiser je Džef Fovel, koji po prvi put radi na dugometražnom filmu.
Paramount kaže da će za film biti mešavina live action filma i CGI efekata. Detalja o sinopsisu trenutno nema, a obzirom na datum izlaska filma, prvi trejler možemo očekivati na jesen.

Ovo neće biti prvi put da plavog heroja viđamo u bioskopskom izdanju pored video igara, pošto je 1996. izašao Sonic the Hedgedog: The Movie, koji je pokupio slabe ocene, a pored filma su se pojavljivale i gomile serija, sa takođe slabim odzivom.

POKUŠALI KRAĐU ŠIFARA PREKO MODELA AVIONA ZA IGRU?

Kompanija Flight Sim Labs se bavi pravljenjem i distribucijom dodataka i modova za popularni simulator letenja Flight Simulator X, koji izdaje Majkrosoft i predstavlja jedan od najpopularnijih "realnih" simulatora letenja, koji se koristi prilikom raznih obuka.

Do sada nisu imali nekih problema, ali zbog poslednje stvari koju su uradili, ne bi nas čudilo da završe na sudu. Naime, njihova instalacija za avion A320-X je imala u sebi fajl test.exe, za koji se ispostavilo da je virus, i to virus koji targetuje Chrome i iz njega vam izvlači sve zapamćene šifre uz pomoć "Chrome Password Dump", tako da vam je jasno koliko je ovo ozbiljno.

U svom haosu u kome se zbog ovoga našla njegova firma, Lefteris Kalamaras, vlasnik Flight Sim Labs, kaže da "nije istina" da text.exe gađa poverljive informacije korisnika, i da je sam alat pravljen tako da se aktivira samo ako vlasnik ima piratsku verziju igre, optužujući ljude kojima se ovo desilo da su koristili piratsku verziju, posebno korisnika Reddita, koji je prvi ovo otkrio. U osnovi, on ovaj fajl naziva "zaštitom protiv piraterije" koja se aktivira samo ako je u piratskom okruženju.

Razumemo da postoji "crno tržište" ovih aviona, kada pogledamo cenu, gde recimo pomenuti A320-X se prodaje za 100 dolara, ali to nikako ne opravdava Flight Sim Labs da se bavi ovako mutnim radnjama pod izgovorom "borbe protiv piraterije", tako da ćemo nastaviti da pratimo ovaj slučaj i videti kako će se završiti.

Ono što je momentalno urađeno jeste trenutno uklanjanje instalacije za problematični avion, tako da se više ne može kupiti dok se situacija ne rasvetli.

OD CARA DO PROSJAKA - H1Z1 IZGUBIO 90% IGRAČA

Godina iza nas je svakako bila godina Battle Royal žanra, i u to nema sumnje.

Kada pogledamo uspehe kakve nižu PUBG i Fortnite, koje zajedno imaju zaista neverovatne brojke igrača, gledanosti i generalne popularnosti, onda nema sumnje da je trenutno Battle Royal "glavna" priča u industriji, koju svi pokušavaju da ulove i kopiraju.

Ipak, verovatno najveća žrtva ove popularnosti nisu drugi žanrovi, već doskorašnji vladar na ovom polju, H1Z1. Igra je u 2017. ušla kao ubedljivo najpopularnija BR igra i redovno među top 10 najgledanijih igara na Twitchu. Tokom 2016. godine bila je toliko popularna da su i najveća imena esporta krenula da prave svoje timove u H1Z1, poput Echo Fox, Cloud9, Counter-Logic Gaming, Luminosity Gaming ili Rogue.

Ipak, onda je došla pomenuta "smena generacija" i PUBG je prosto pojeo ovo tržište. Od marta na ovamo PUBG je dospeo na drugo mesto po gledanosti na Twitchu (u januaru ga je prestigao Fortnite na drugom mestu), i svakog dana od marta 2017. ima minimum 1,2 miliona gledanih sati.
Sa druge strane, H1Z1 sada ima zaista mizerne brojke i ovih dana se ne nalazi ni u Top 50 po gledanosti na Twitchu.
Juna prošle godine, broj aktivnih igrača bio je oko 87 0000 dnevno, dok danas na Steamu broj aktivnih igrača ne prelazi 8,5 hiljada, što je pad od preko 90% populacije igrača.
Problem za Daybreak Games, kreatore igre, posebno je veliki pošto trenutno planiraju njihovu veliku esport ligu H1Z1 Pro League, jer sa ovim brojkama već vidimo da se projektu ne piše dobro.

PUBG DOGURAO DO 30 MILIONA PRODATIH KOPIJA, ALI BROJ IGRAČA OPADA

PlayerUnknown's Battlegrounds je tokom perioda kraćeg od godinu dana dogurao i do neverovatnih 30 miliona prodatih primeraka samo na stimu, ali je nedavno popularnost ove igre počela da opada po prvi put otkako se pojavila.
Naime, Steam Charts u proteklih 30 dana po preseku beleži 90,000 manje igrača, odnosno 6% manje, u odnosu na period pre toga. Ovo ne izgleda kao strašna suma, ali će broj igrača samo nastaviti da pada.

Čemu to? Odgovor su varalice kojih ima sve više i više, a njihovom smanjenju ne pomažu ni ogromni talasi banovanja kao ni nove mere za sprečavanje njihove pojave. Najviše „čitera" dolazi iz Kine, gde PUBG poseduje ogromnu bazu fanova, a sredstva za varanje se prodaju za svega 15$ ili se mogu naći i džabe.
Možda na prvu loptu izgleda nelogično da broj prodatih primeraka igre raste, a broj igrača opada, ali stranica sa recenzijama igre na Steamu beleži blago povećanje negativnih ocena od strane razočaranih igrača, koji traže rešenje u vidu zaključavanja Kine kao zasebnog regiona ili u potpunosti dižu ruke od igre.

Sa druge strane, Fortnite: Battle Royale je preuzeo rekord za igru sa najvećim brojem igrača u jednom trenutku i samim tim što je besplatan ne čudi da su mnogi igrači prešli upravo na igru Epic Gamesa.

VRAĆA NAM SE LEGENDARNI ZMAJ SPYRO?

Nakon veoma uspešnog remastera originalnih Crash igara u vidu trilogije Crash Bandicoot N. Sane Trilogy, sada u Activisionu rade na povrtaku još jednog kultnog platformera – zmajića Spyroa!

Naime, prema izvorima bliskim ovoj velikoj izdavačkoj kući, najava za remasterovanu verziju bi mogla da stigne već u martu, a sama igra bi se pojavila negde u trećem kvartalu ove godine pod imenom "Spyro the Dragon Trilogy Remaster".
Kao što možete i da pretpostavite iz naslova, igra će baš kao i Crash remaster, biti trilogija igara spojena u jedno i uključuje igre Spyro the Dragon, Ripto's Rage! i Year of the Dragon.

Kao i kod Crash Bandicoot N. Sane Trilogy, i ovde možemo da očekujemo potpuno peglanje originalna, u vidu novih asseta, tekstura, animacija, HD muzike, HD modela... dakle praktično će igra biti napravljena iz korena, ali tako da u potpunosti kopira originalni duh starih originala.

Spyro the Dragon se prvi put pojavio za Sony PlayStation pre tačno 20 godina, odnosno 1998. godine.

HALF-LIFE ODELO BONUS KUPCIMA FINAL FANTASY XV PUTEM STEAMA

Final Fantasy XV će nakon prvobitnog pojavljivanja na konzolama svetlost dana ugledati i na PC-u, a u tu čast su izdavač Square Enix i kompanija Valve izradili specijalni bonus za sve igrače koji ovu igru kupe do prvog maja putem Steam platforme.

U pitanju je jedinstveno odelo Gordona Frimena, legendarnog junaka Half-Life serijala igara i naravno naučničke naočare, sa sve gvozdenom polugom kao oružjem. Odelo će biti dostupno za korišćenje i u multiplejer ekspanziji, Comrades, i moći će da se preuzme putem Steam Workshopa.

U drugim vestima, nakon dolaska Benchmark verzije igre, koja je omogućila igračima da vide da li njihove mašine stvarno ispunjavaju sistemske zahteve, dolazi i demo verzija igre koja će svima pružiti priliku da besplatno pređu prvo poglavlje igre, koje predstavlja odličan uvod u priči petnaeste Finalne Fantazije po redu.

Final Fantasy XV na PC stiže već 6. marta sa svim prethodno izdatim sadržajem.

METRO EXODUS JE ZNATNO VEĆI OD PRETHODNIKA ALI SVET NIJE U POTPUNOSTI OTVOREN

Jedna od najiščekivanijih igara ove godine je i Metro Exodus, koja kao najnoviji dodatak u popularnom serijalu dolazi sa brojnim novinama za koje saznajemo preko kolega iz GameInformera.

Metro Exodus će biti znatno veći od prethodnika ali to ne znači da je svet u potpunosti otvoren, već je sastavljen od nekoliko većih sandbox nivoa u kojima će se izvršavati glavne, kao i sporedne misije. Studio 4A je izneo da su ti nivoi veličine do 2 kilometra kvadratna, dok je najveći u Metro: Last Light bio 200×100 metara.

Kao što su nam trejleri već pokazali, napuštaju se mračni tuneli i avantura prelazi u divljinu ruske tundre, što donosi mnoga poboljšanja u borbenom sistemu sa dodavanjem takedown poteza koji mogu biti smrtonosni ili ne. Nadogradnja oružja je izmenjena, a sada više nije potrebno preterano brinuti o municiji, pošto će ona biti rasuta po nivoima u vidu kutija. Radnje Egzodusa će trajati čitavu godinu, za razliku od ostalih igara gde su se događaji odigrali za svega nekoliko dana, tako da ćemo kroz progresiju surovi krajolik videti kroz sva godišnja doba.

Videćemo kako će se Metro Exodus pokazati sa svim ovim novinama kada izađe na jesen za PC, PS4 i Xbox One, a ispod vas očekuje set novih fotografija iz igre.

GTA V SAMO U 2017. GODINI PRODAT U 15 MILIONA PRIMERAKA, UKUPNA CIFRA - 90 MILIONA

Rockstarov Grand Theft Auto V je svetlost dana prvi put ugledao 2013. godine za stariju generaciju konzola gde je momentalno stekao veliku popularnost, te je kasnije izrađen za PS4 i Xbox One i za PC, što je doprinelo još većoj eksploziji u prodaji.

Odlična priča i naporan rad na multiplejer komponenti sa gomilom sadržaja, su ovu igru ne samo održali u životu, već su doprineli tome da se ona i dalje masovno prodaje i nekoliko godina kasnije, i to bez spuštanja cene!

Najnovija rekordna cifra stiže nakon praznične sezone i ona iznosi 90 miliona prodatih primeraka, 5 miliona više u odnosu na novembar, a od čega je čak 15 miliona kopija prodato samo tokom 2017. godine, čime su prestignute mnoge novije igre.
GTA 5 je tokom decembra u Online komponenti dostigao rekordan broj igrača, kakav developeri nisu videli od samog izlaska igre. Izdavač Take-Two je izjavio kako je GTA Online sam doneo najviše novca od ponovnog ulaganja igrača, tj. mikrotransakcijama, u prethodnom kvartalu.

I više nego odlična prodaja predstavlja i dobru i lošu stvar po gejmere. Dobra je to što će se definitivno nastaviti sa podrškom i redovnim pumpanjem novog sadržaja, a ona loša je to što se time odlaže dolazak Grand Theft Auto 6.

THE SURGE 2 U IZRADI, STIŽE 2019. GODINE

Developeri iz studija Deck 13 već uveliko rade na drugom delu akcionog futurističkog RPG-a sa Dark Souls šmekom – The Surge.

U odnosu na original, The Surge 2 će nas odvesti na otvorenije lokacije razorenog grada i posedovaće unapređenu borbenu mehaniku sa novim oružjem dodacima i pomagačima u borbi sa robotizovanim čudovištima.

The Surge 2 će posedovati i unapređeniju grafiku u odnosu na prethodnika, a obzirom da smo izašli iz industrijskog kompleksa, očekuje nas i kompleksniji dizajn nivoa.
Drugih detalja za sada nema, a nadamo se da će uskoro doći i prvi trejler i više fotografija iz igre.

The Surge 2 će izaći negde tokom 2019. godine za PC, Playstation 4 i Xbox One.

BIVŠI DEVELOPERI STALKERA RADE NA BATTLE ROYALE IGRI - FEAR THE WOLVES

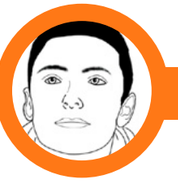
Ljudi koji su nam doneli S.T.A.L.K.E.R. igre su nakon odlaska iz studija GSC Game World ostali zajedno pod novoosnovanim studijom – Vostok Games – iz kojeg je 2015. godine na Steam Early Access došao Survarium, multiplejer pucačina.

Sa Survariumom i dalje u razvoju, Vostok Games predstavlja svoju novu igru, proisteklu iz sve veće popularnosti Battle Royale žanra, sa nazivom Fear the Wolves.

Borbe će se odvijati iz perspektive prvog lica, na mapi smeštenoj u Černobilju, gde radijacija vreba na svakom koraku. U svakom meču će učestvovati po 100 igrača, usamljeni ili udruženi u jedinice. Još je izneto da će postojati smenjivi ciklus dana i noći, kao i dinamični sistem vremenskih uslova. Kao osveženje u odnosu na ostale suparnike žanra develperi ističu postajanje PvE elemenata, pošto će se igrači susretati i sa mutiranim čudovištima.

Videćemo kako će se Fear the Wolves uklopiti u sadašnje stanje battle royale igara, mada nam na osnovu prvih informacija nudi već nešto novo.

Fear the Wolves će negde tokom 2018. godine izaći za PC i konzole.



Autor: Milan Janković

STEAM EARLY ACCESS

Descenders

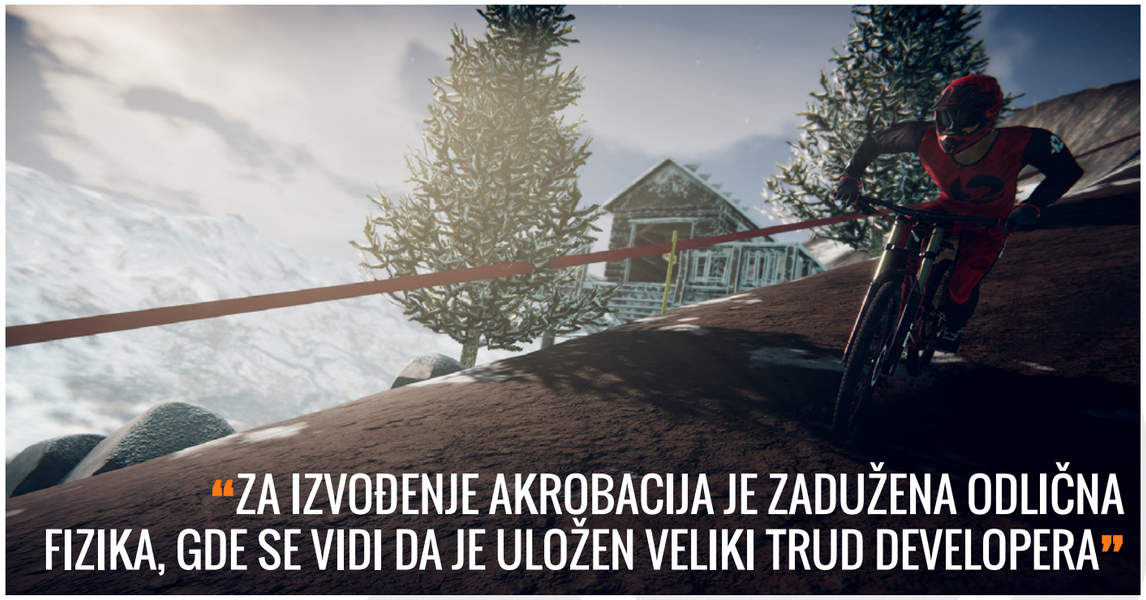
NIZBRDO I SAMO NIZBRDO

Vašeg autora je kao klinca jako privlačila brzinska vožnja bicikla po lošem terenu, što je uglavnom rezultiralo padovima i povređivanju, što naravno nije bilo dovoljno za neko ozbiljno bavljenje ovim sportom, ali je ostala goruća strast do dana današnjeg. Zato sam bio poprilično uzbuđen kada je objavljeno da su rezultat zajedničkog rada studija Rage Squid i izdavača No More Robots upravo Descenders, ekstremna igra o vožnji bicikla nizbrdo.

Descenders u svet ekstremnog biciklizma donosi proceduralno generisane mape tako da nikada nećete naići na mapu baš istu kao neka prethodna već će postojati drugačije krivine, raspored okolnog drveća i kamenja, različite platforme za skokove. Svaka mapa se u odnosu na ostale razlikuje na osnovu nagiba terena, oštrine krivina i broja platformi za izvođenje akrobacija. Trenutno su dostupne četiri različite oblasti, sa različitim krajolicima(zelenilo, sneg, livada) koji pružaju po više od deset zasebnih staza, koje nekada nisu označene, već igrač ima još veću slobodu u odnosu na druge stejdževe u pronalaženju samog cilja i dolasku do njega.

Tu su i proste kontrole, koje će možda nekima u početku biti nezgodne, ali i sama igra je u principu easy to learn-hard to master, zato što je potrebno dosta vežbi i neuspeha kako bi se sve rizične akrobacije isplatile. Za izvođenje akrobacija je zadužena odlična fizika, za koju se vidi da je uložen veliki trud developera, što svako može videti pri izvođenju finih pokreta i rotacija. Imajući u vidu da se radi o Early Access igri lako bi se pomislilo da je igra prepuna bagova, ali njih zapravo ima malo i nisu toliko strašni po gejmplej.

Zanimljiv je i sam sistem progresije igrača, pošto on kroz svoj put do legende prolazi i otključava niz staza i terena, ali iako su staze fizički odvojene one zapravo čine celinu koja se mora preći iz jednog zalogaja. Razlog tome je postojanje takozvanih života, koji se gube svakim padom sa bicikla, a dobijaju se uspešno završenim sporednim objektivima. Kao što je već spomenuto, životi nisu vezani za jednu stazu već se prenose sa progresijom i kada se svi izgube potrebno je sve početi iznova. Kroz igru se možete pridružiti nekom od tri postojeća timova - Enemy, Arboreal i Kinetic - koji će vas vezivati sa drugim igračima, što predstavlja onlajn element igre, gde ćete zajedno



“ZA IZVOĐENJE AKROBACIJA JE ZADUŽENA ODLIČNA FIZIKA, GDE SE VIDI DA JE ULOŽEN VELIKI TRUD DEVELOPERA”

zarađivati poene za Reputaciju kako biste stigli do vrha najekstremnijeg bajkera. U zavisnosti od odabira tima i uspeha dobijaju se različiti predmeti za kastomizaciju karaktera i bicikla.

Još jedan od jakih aspekata Descendersa jeste kamera koja može biti standardna(iz trećeg lica), akciona i igranje iz prvog lica. Akciona kamera u igru unosi stvarno dobru perspektivu i pruža stvarno dobru dozu izazova, ali ne koliko i igranje iz prvog lica. Igranje iz perspektive samog karaktera predstavlja odlično iskustvo, pogotovu pri izvođenju svih akrobacija, pošto je kretanje kamere i glave dobro usklađeno i daje igraču osećaj imerzije. Grafika koju igra pruža je na doslednom nivou, ni previše zahtevna ni mnogo prosta, dok se jedina mana nalazi u previše tamnim senkama, koje znatno smanjuju vidljivost i ugođaj. Muzika je u potpunosti licencirana i u svakoj pesmi dominiraju bubnjevi i bas, što predstavlja fantastične zvuke za lude spustove.

Na kraju krajeva, Descenders spada u onu igru koja pruža sasvim dovoljno da zabavi široke mase korisnika, ali i da ih motiviše da prosto zgrabe bajs i provozaju po koji krug u prirodi, doduše ne toliko ekstremno kao u svetu piksela. Igra dolazi i sa niskom cenom, svega 20 evra, a činjenica da je na Steam stigla gotovo potpuno ispolirana znači da nas u narednom periodu očekuje dosta novog sadržaja u vidu vratolomija i odlične muzike, a možda dobijemo i multiplejer.

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
OS: Windows 7, 8, 8.1, 10
CPU: Intel Core i5
GPU: Nvidia GeForce GTX 760
RAM: 4GB
HDD: 3GB

RAZVOJNI TIM
RageSquid

CENA
23 €

PLANIRANI DATUM IZLASKA
Jesen 2018. godine

STEAM LINK
http://store.steampowered.com/app/681280/Descenders/

- ✔ Proceduralno generisane mape.
- ✔ Muzika.
- ✔ Gejmplej.
- ✘ Manji bagovi.
- ✘ Senke.

Autor: Milan Janković

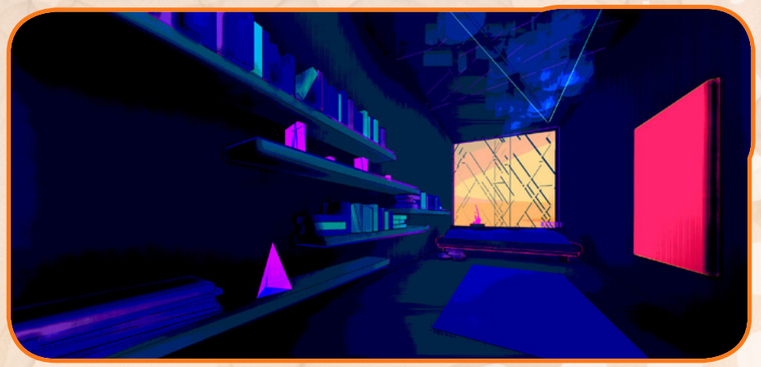
Top igre u martu

Kao i u mesecima za nama, i u martu imamo veoma jaku postavku video igara, a kako bi vam olakšali potragu za sledećim dodatkom za ionako veliku kolekciju. Pred nama su nastavci kultnih franšiza, remaster izdanja omiljenih igara, ali i dugoočekivani indie hitovi.

Warhammer: Vermintide 2

8. mart - PC, Playstation 4, Xbox One

Najnovija igra smeštena u Warhammer univerzumu je smeštena u apokaliptični događaj poznat kao End Times. Za borbu protiv prgavih Skavena igračima na raspolaganju za igranje u prvom licu stoji pet heroja sa 15 različitih karijera i visokim nivoom kastomizacije, što omogućava definisanje sopstvenog stila igranja. U pohodu na horde neprijatelja ne morate biti usamljeni pošto vam se mogu pridružiti još tri igrača za ultimativno co-op iskustvo.



0°N 0°W(ZERONORTHZEROWEST)

1. mart - PC

Indie avantura čudnog naziva vodi na neverovatno putovanje gde ništa nije onako kako izgleda a sve ima svoj smisao i svrhu. Minimalistički dizajn sa širokom paletom boja i odličnom muzikom nosi nelinearni gejmplej u velikom otvorenom svetu gde je sve dostupno. Napredovanje je u potpunosti randomizovano tako da svako putovanje nije poput prethodnog.

Final Fantasy XV

6. mart - PC

Nakon velikog uspeha kao konzolna ekskluziva, Final Fantasy XV dolazi i na PC sa svim mogućim dodacima i poboljšanjima, prethodno izdatim DLC sadržajem. Najbliži prijatelji su na misiji da povrate svoju domovinu od ogromnih čudovišta i neprijatelja. FFXV poseduje odlični borbeni sistem za sukobe na zemlji i u vazduhu, a predivni krajolici će svakog ostaviti bez daha.

Devil May Cry HD Collection

13. mart - PC, Playstation 4, Xbox One

Dok željno čekamo objavu neke nove igre u DmC serijalu imaćemo prilike da uživamo u HD izdanju originalne trilogije koja je postojala kao PS2 ekskluziva. Sada na sve tri velike platforme stiže osveženo izdanje sa grafičkim poboljšanjima, izmenama u gejmpleju i neizostavnu podršku za 4K i 60 sličica u sekundi.

Burnout Paradise

16. mart - Playstation 4, Xbox One

Nakon velikog uspeha kao konzolna ekskluziva, Final Fantasy XV dolazi i na PC sa svim mogućim dodacima i poboljšanjima, prethodno izdatim DLC sadržajem. Najbliži prijatelji su na misiji da povrate svoju domovinu od ogromnih čudovišta i neprijatelja. FFXV poseduje odlični borbeni sistem za sukobe na zemlji i u vazduhu, a predivni krajolici će svakog ostaviti bez daha.

Surviving Mars

15. mart - PC, Playstation 4, Xbox One

Studio Paradox Interactive, poznati po Cities: Skylines, nam donose novu menadžersku simulaciju koja se odvija na Marsu. Tokom proces kolonizacije Marsa igrači će se susretati sa brojnim poteškoćama u stvaranju pogodnom mesta za život, pošto najveću opasnost predstavljaju meteori koji sav napredak mogu uništiti za tren oka.

Sea of Thieves

20. mart - PC, Xbox One

Igra u kojoj se sve vrti oko ratnog plena a nema loot boxes sistem dolazi kao Majkrosoft ekskluziva. Pred igračima je ogroman svet sa brojnim tajnama za istraživanje, morskim nemanima (Kraken), napetim morskim bitkama u kojima je presudan timski rad. Sea of Thiesves je još igra u kojoj svako može igrati koga želi i time postati legenda uzburkanom mora ili prijateljski trgovac na obali.

Agony

30. mart - PC, Playstation 4, Xbox One

Nova igra studija Madmind, Agony, nas vodi u dubine pakla i smešta u ulogu mučene duše koja mora saznati kako je dospela do pakla i na svom putu će se susresti sa Crvenom Boginjom. U Paklu je najvažnije preživeti, a to je moguće samo kontrolom drugih duša i demona koji besciljno lutaju ništavilom.

Attack on Titan 2

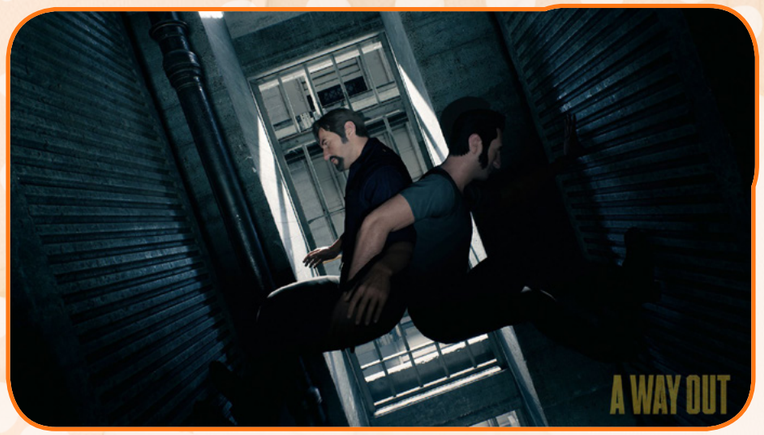
20. mart - PC, Playstation 4, Xbox One, Nintendo Switch

Kako bi se popunila praznina između druge i treće sezone, Koei Tecmo donosi drugu po redu Attack on Titan igru koja će, za razliku od prethodne, biti vernija anime serijalu u pogledu priče ali i u grafičkom smislu. Još je najavljeno i poboljšanje u kretanju i upotrebi opreme, a već jezivi titani postaju još strašniji sa većim varijacijama u napadu.

Far Cry 5

27. mart - PC, Playstation 4, Xbox One

Peta igra u originalnom serijalu Dalekog Plača dolazi kao šlag na tortu ovog meseca sa jednom veoma kontroverznom temom - religijski ekstremizam. Ovde imamo priliku da zakoračimo u digitalno rekreiranu Montanu kako bismo okrug Houp spasili od delovanja opasne sekte, na čelu sa antagonistom Džozefom Sidom. U našem pohodu nećemo biti sami, već imamo prilike da se udružimo sa drugim ljudima iz Otpora, a za pomoć možemo regrutovati i brojne divlje životinje, poput medveda i pume.



A Way Out

23. mart - PC, Playstation 4, Xbox One

A Way Out je kooperativna avanturistička igra sa tematikom bekstva iz zatvora(Prison Break serija) i biće dostupna isključivo za igranje u co-opu, lokalnom i onlajn, što je veoma hrabar potez od strane developera. Radnja se odvija dinamično, što znači da svaki igrač radi neku drugu radnju da drugoj lokaciji, a najbolje od svega je to što samo jedan igrač treba da kupi igru, dok drugi može da je igra besplatno, potrebno je samo da padne dogovor ko će da je kupi...

Pure Farming 2018

23. mart - PC, Playstation 4, Xbox One

Sa početkom prave ratarske sezone od kreatora igre Dying Light, studija Techland, nam stiže Pure Farming 2018 koji za razliku od drugih igara donosi niz različitih lokacija(SAD, Japan, Španija) i na svakoj će se obavljati određena vrsta poljoprivrede, od obrade zemlje do uzgajanja stoke, kao i rad u voćnjacima i proizvodnja „zelene“ energije. Pored standardne kampanje, postoji ukupno tri moda igranja sa mnoštvom licenciranih vozila.

Pripremio: Nikola Savić

Novosadski Eipix samostalno objavio igru Farm Slam

Eipix Entertainment, novosadska kompanija za razvoj video-igara, 22. februara objavio je svoju igru Farm Slam na iTunes i Google Play online prodavnicama širom sveta.

Nakon niza manjih projekata objavljenih u prethodnih godinu dana pod Eipix zastavom, Farm Slam je prvi projekat većeg obima kojim se srpski studio samostalno predstavlja globalnoj publici.

Farm Slam je free-to-play igra za mobilne uređaje koja predstavlja kombinaciju match-3 i farm simulation žanrova. Povezivanjem istih vrsta elemenata u pravilne nizove igrači osvajaju nivoe i na taj način prikupljaju resurse za izgradnju, širenje i ulepšavanje farme na kojoj se čitava igra i odvija.

Na igri se aktivno radilo u periodu od dve godine, a poslednjih nekoliko meseci pre globalne objave provela je u tzv. soft launch fazi tokom koje je dostupna samo na određenim teritorijama, sa ciljem testiranja igre na manjem igračkom uzorku, ispravljanja grešaka i optimizacije.

Razvojni tim je veliku pažnju posvetio analizi podataka prikupljenih u soft launch fazi, a o tome na koji način je analitika oblikovala igru govori nam Zoran Milanko, Eipixov šef izdavaštva.

“Današnji analitički alati omogućavaju nam neverovatan uvid u ponašanje igrača. Dok su u nekim ranijim vremenima developeri morali da se uzdaju u sopstveni instinkt, ili relativno uske fokus grupe, danas možemo da pratimo doslovno svaki detalj ponašanja igrača od momenta kada pristupe igri: kada obično igraju, koliko vremena provedu u igri, kad i kako troše novac u igri, kojim aspektima igre posvećuju više vremena itd. Na osnovu tih informacija vrlo lako možemo da vidimo šta u igri funkcioniše, a šta ne, i u skladu s tim načinimo izmene koje pozitivno utiču na sve ključne parametre kao što su retention, conversion rate itd.”

Eipix Entertainment se bavi razvojem video-igara od 2005. godine. Svoju reputaciju kompanija je izgradila primarno razvojem igara žanra hidden object puzzle adventure (HOPA), koje razvija za velikog američkog izdavača Big Fish Games. Sa prosekom od preko 20 HOPA igara godišnje, Eipix je postao najproduktivniji developer ovog tipa igara na svetu. Pored HOPA produkcija, kompanija od 2016. posluje i kao samostalni izdavač, a Farm Slam predstavlja Eipixov prvi projekat većeg obima samostalno objavljen na globalnoj sceni.

Autor: Milan Janković

Mathris

Matematika je sastavni deo života i koliko god želeli da izbegnemo svaki kontakt sa ovom naukom, ona je uvek tu, pored nas, i kada kalkulator nije u našoj blizini moramo se osloniti na svoj intelekt kako bismo nešto brzo sračunali. A ako mislite za sebe da dosta brzo računate i time se hvalite u društvu, besplatna zagonetalica, Mathris, je tu da vas natera da malo bolje razmislite.

Mathris, kao što možete zaključiti iz naziva, predstavlja spoj rešavanja matematičkih zadataka i legendarnog tetrisa, koja ujedno predstavlja prvenac domaćeg studija Beecoded na Play prodavnici. Ovde vam igra dodeljuje određeni broj, pozitivni ili negativni, potom se od gore na dole gomilaju brojevi koji se koriste uz neku od određenih matematičkih simbola(plus, minus, a kasnije i nastupaju znakovi za deljenje i množenje) i uz njihovu pomoć i, naravno, brzim razmišljanjem dolazite do željenog rezultata. U početku sve izgleda prosto i jednostavno, ali dođe trenutak kada se sve odvija nenormalno brzo i niste u mogućnosti doći do željenog broja, a brojevi se mogu gomilati samo do određenje tačke i onda je game over. Ali nije sve tako prosto, pošto u Mathrisu postoje i bonus stavke, poput zaleđivanja vremena, spaljivanja kolone sa brojevima, promene znaka ili odabira željenog broja.

Igra poseduje tri različita režima igranja, najprostiji je Classic sa 45 nivoa igranja, a dostupni su još i Challenge i Endless mod koji su znatno teži i bacaju igrača na još veće razmišljanje. Nivoi nisu svi otključani već se otvaraju u odnosu na zarađeni broj zvezdica na prethodnim nivoima, a ponekada je potrebno negde zaraditi bolji skor za dalje napredovanje. Tu je i tabela sa rezultatima koja vas u odnosu na ukupni skor upoređuje sa ostalim igračima tako da možete videti koliko ste dobri, ili loši(vaš autor je u trenutku pisanja rubrike treći), a tu su i kul dostignuća. Takođe, tokom progresije se dodeljuju određeni poeni koje igrači mogu iskoristiti za kupovinu raznovrsnih skinova, koje ne samo da menjaju grafički izgled igre, već poseduju i različitu muzičku numeru. Skinovi variraju od onih sa prostim bojama, do neonskih i sa vatrenom pozadinom.

Korisnički interfejs parira gejmpleju, tako što je podjednako prost i lak za korišćenje i podseća na školsku tablu. Kao i u svakoj besplatnoj igri na marketu i ovde se javljaju reklame, ali ništa preterano i brzo se naviknete na njih, mogu se preskočiti. Jedinu zamerku koju sam našao, možda je to samo lični utisak, leži u tome što su pojedini nivoi skroz randomizovani gde ulogu ne može da igra brzina i spretnost, već čista sreća, što podrazumeva besmisleno ponavljanje dok se ne naiđe na pogodnu situaciju.

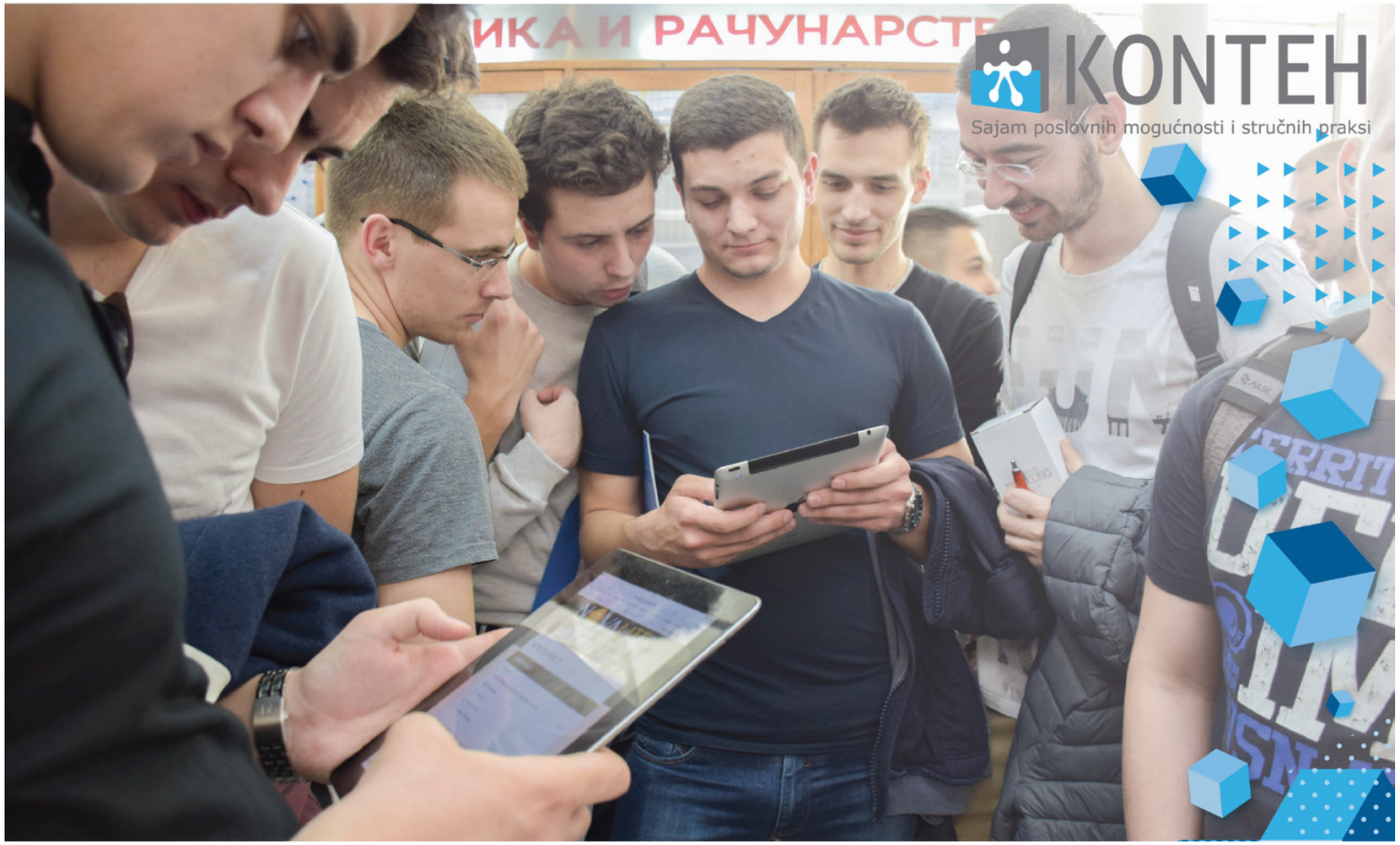
Mathris spada u one igre koje će vas držati prikovanim za ekran mobilnog telefona dok ne rešite sve što se rešiti može i uz to se dobro zabaviti, a i pomoćiće vam da brže razmišljate, tako da vam strogo preporučujemo ovu igru domaćeg studija.

“SPOJ REŠAVANJA MATEMATIČKIH ZADATAKA I LEGENDARNOG TETRISA”

Pripremio: Nikola Savić

KONTEH

Sajam poslovnih mogućnosti i stručnih praksi



ESTEC LC Novi Sad dvanaesti put za redom organizuje Sajam poslovnih mogućnosti i stručnih praksi, KONTEH. Sajam poslovnih mogućnosti i stručnih praksi će se održati 21. i 22. marta, 2018. godine na Fakultetu tehničkih nauka.

Cilj KONTEH-a je da studentima pruži priliku da se upoznaju sa mogućnostima planiranja i razvoja karijere u kompanijama koje uspešno posluju u našoj zemlji. KONTEH, pored prilika za zapošljavanje, nudi i raznovrsnu ponudu stručnih praksi, i kao takav može da poveže kompanije sa dve bitne tačke za njihov razvoj: obrazovnim institucijama i ljudskim resursima (studentima, odnosno diplomcima kao kandidatima za posao).

U toku Sajma kompanije učesnice će, kao i prethodnih godina, imati priliku da predstave svoju delatnost studentima pomoću propagandnog materijala i kroz neposredni kontakt sa njima, kao i kroz prezentacije koje će biti otvorene za sve posetioce Sajma. Studenti i kandidati za posao će, sa druge strane, pored mogućnosti da na licu mesta uruče svoj CV poslodavcima za koje su zainteresovani, moći isti da ostave i u elektronskoj bazi koja će biti na raspolaganju svim kompanijama-učesnicama tokom narednih godinu dana, čime direktno sebi uvećavaju šansu za dobijanje radnog mesta ili prakse. Pored prezentacija kompanija, u toku trajanja Sajma u Svečanoj sali Fakulteta tehničkih nauka biće organizovane tribine i treninzi čiji je glavni cilj obuka mladih interesenata za posao da pravilno napišu CV i što uspešnije obave intervju za posao.

Garant kvaliteta Sajma je odlična saradnja sa Fakultetom tehničkih nauka i Univerzitetom u Novom Sadu, Nacionalnom službom za zapošljavanje, Pokrajinskim sekretarijatom za rad, zapošljavanje i ravnopravnost polova, kao i Pokrajinskim sekretarijatom za sport i omladinu koji KONTEH07 proglašava najboljim sajmom zapošljavanja održanim do tada u Novom Sadu pod pokroviteljstvom tog sekretarijata.

Više informacija o KONTEH-u možete pronaći na stranici www.konteh.org i društvenim mrežama.

Pripremio: Nikola Savić

EESTech Challenge

EESTEC je neprofitno, nepolitičko udruženje studenata koje ima za cilj da poveže studente elektrotehnike i računarstva širom Evrope. Udruženje je osnovano 1986. godine u Holandiji i trenutno se sastoji od 50 lokalnih komiteta (Local Committee – LC) u 23 države širom Evrope.

Svoje ciljeve sprovodi kroz organizovanje brojnih projekata kojima promoviše studentski aktivizam, stručno, ali i lično i profesionalno usavršavanje. Volonterskim radom unutar ovog udruženja studenti dobijaju mogućnost sticanja veština koje će im biti od velikog značaja za buduće karijere, a isto tako dobijaju mogućnost da putuju i na taj način upoznaju kolege različitih kultura i običaja.

EESTEC LC Novi Sad uspešno deluje već 15 godina i to uz podršku od strane Fakulteta tehničkih nauka u Novom Sadu, Univerziteta u Novom Sadu, Pokrajinskog sekreterijata za sport i omladinu, Pokrajinskog sekreterijata za obrazovanje i kulturu, grada Novog Sada, Pokrajinskog sekreterijata za rad, zapošljavanje i ravopravnost polova, Pokrajinskog sekretarijata za nauku i tehnološki razvoj, Ministarstva omladine i sporta Republike Srbije kao i vodećih kompanija iz struke koje uviđaju značaj naših aktivnosti.

EESTEC LC Novi Sad je lokalni komitet osnovan 2001. godine na kongresu u Londonu i ovaj ogranak čine volonteri - studenti sa Fakulteta tehničkih nauka u Novom Sadu sa odseka za elektrotehniku i računarstvo, elektroniku, energetiku i telekomunikacije, mehatroniku, biomedicinski inženjering, softversko inženjerstvo i grafički dizajn.

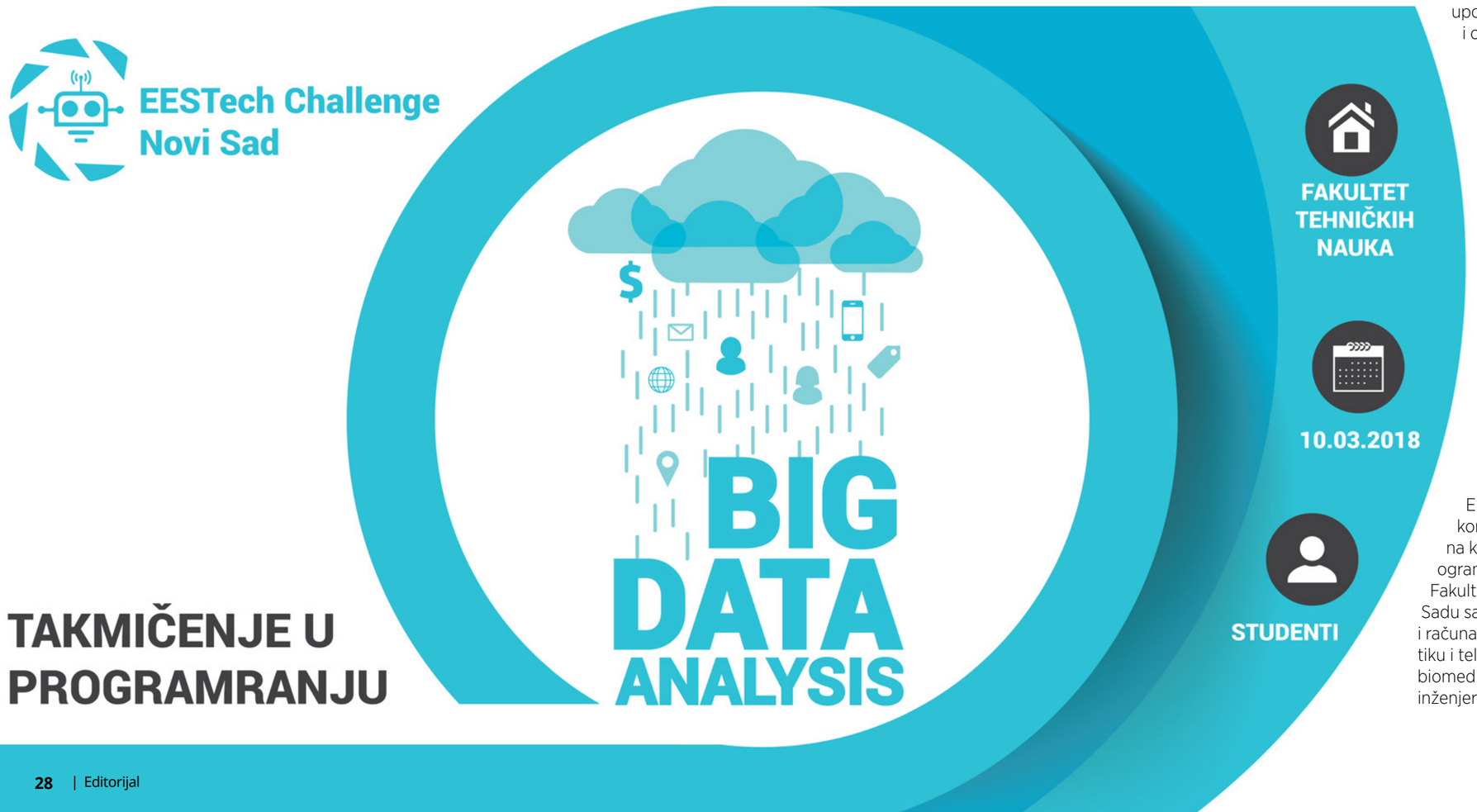
EESTEC organizacija ove godine po drugi put organizuje EESTech Challenge koje predstavlja internacionalno takmičenje sa ciljem da poveže ambiciozne studente širom Evrope i omogući im sticanje novih znanja i veština iz oblasti elektrotehnike i računarstva.

Tema ovogodišnjeg takmičenja je Big Data Analysis.

EESTech Challenge je koncipiran tako da se najpre održavaju lokalne runde takmičenja u gradovima širom Evrope. Lokalne runde će, pored samog takmičenja, sadržati i edukativni deo gde će polaznici imati priliku da steknu malo više teorijskog znanja pre samog takmičenja. Pobednici lokalnih rundi se plasiraju na finalnu rundu takmičenja, gde će se susresti sa najboljim studentima iz Evrope kao i vodećim stručnjacima iz ove oblasti.

Ovo takmičenje se ove godine održava u 24 grada širom Evrope. Imamo veliku čast da u Novom Sadu, pored lokalne runde, organizujemo i finalnu rundu takmičenja. Najbolje ekipe iz 24 grada u kojima se održava lokalna runda će se okupiti u našem Novom Sadu i boriti za prvo mesto. Za to vreme Novi Sad postaje centar za stotine mladih ljudi i studentata koji vredno rade i učestvuju na ovom projektu širom Evrope.

EESTEC LC Novi Sad pored EESTech Challenga organizuje KONTEH sajam, koji je sajam poslovnih mogućnosti, kao i stručnih praksi, koji će se održati 21-22. marta na Fakultetu tehničkih nauka. Soft Skill Acadamy, Code9,5 Dana na Javi, kao i mnogo druge...



Autor: Lazar Marković

Antihero

Antihero je digitalna društvena igra i vi ste u ulozi lopova koji je na čelu esnafa lopova. U igri možete da regrutujete siromašnu decu sa ulice koja će raditi za vas. Možete i da oformite bandu koja će za vas da obavlja prljav posao u smislu da izbacuje protivničku decu sa posla, uništavate protivničku bandu, kao i zadate mete za ubijanje. Unapređivanjem saveza omogućavate sebi da imate više bandi, otključate nove ljude koje kasnije možete da unajmite ili pak da svom lopovu dodate jači udarac ili više poteza za kretanje. Poenta igre je da skupite određen broj pisama za podmićivanje ili ubijete više zadatih meta koje se motaju po mapi. Igra grafički podseća na igru Don't Starve.

Antihero pored kampanje i okršaja sa botovima, tzv skirmish misija, ima i veoma zanimljivo onlajn igranje. Multiplejer se deli na dva dela, Casual Match i Live Match. Casual se igra tako što potražite protivnika i čekate da on odigra potez. Čim on odigra potez, bivate obavešteni putem mejla ili notifikacijom na vašem mobilnom uređaju da je protivnik odigrao svoj potez i da je na vama red da igrate. Jedna partija može da traje i danima, nema vremenskog ograničenja. Dok se Live Match igra tog momenta i partije traju u proseku 30 minuta. Takođe, možete da igrate i sa vašim prijateljem, odnosno protiv vašeg prijatelja.

PLATFORMA:
Android, iOS

IZDAVAČ /RAZVOJNI TIM:
Versus Evil

TEST UREĐAJ:
Huawei P10 lite

CENA:
4.99 $

OCENA DA

Autor: Lazar Marković

Mixee Labs

Mixee Labs je, kao što i ime govori, igra gde možete do mile volje kombinovati stvari.

Miksovanje dva različita predmeta kako bi se dobila neka nova kombinacija uvek izgleda zanimljivo, ali predmeti se moraju kupiti novčićima koji se zaradjuju tako što ih sakupljate sa kombinacijama koji se u igri zovu Mixees.

Svaka kombinacija, odnosno Mixees, ima svoju vrstu igre, tako da ako iskombinujete automobilsku gumu i pero, dobijate gumenu gusku koja se u igri kreće tako što morate da je nategnete u pravcu u kojem želite da se guska lansira. Ili ako kombinujete pero i jednoroga, onda dobijate leteću pricu sa rogom koja se kreće kao Flappy Bird dodirivanjem ekrana. Izbegavanjem prepreka i skupljanjem novčića dobijate mogućnost da otkrijete nove kombinacije i samim tim novi način upravljanja.

Nismo sigurni da li smo vam ovo dobro objasnili, ali jedno je sigurno – igra je zabavno ubijanje vremena, probajte je!

PLATFORMA:
Android, iOS

IZDAVAČ /RAZVOJNI TIM:
Kitmaker Entertainment S.A.

TEST UREĐAJ:
Lenovo TAB 2 A8-50F

CENA:
Besplatna

OCENA DA

Autor: Milan Janković

Just Slide

U odnosu na gomilu igara gde je potrebno trčati doveka ili obavljati razne radnje tapkanjem, Just Slide donosi interesantan zakret sa nešto izazovnijim i uzbudljivijim gejmplej elementima. U ovoj igri je potrebno uz pomoć oba prsta na ekranu podešavati nagib staze po kojoj će karakter klizati, ali ta staza se ne proteže s leva na desno već se odvija na jednom mestu tako da je stvarno izazovno izbegavati predmete koji daju „game over“ poruku.

Pored toga, postoje susreti sa bossovima u arkadnom stilu koji srećemo s vremena na vreme u mnoštvu nivoa, a osim standardnog dostupan je i Endless mod igranja.

Just Slide poseduje mnoštvo karaktera za otključavanje baziranih na popularnoj kulturi i memeovima, sa mnoštvom boja, a tu je mogućnost lokalnog multiplejer igranja - svaki igrač svojim prstom kontroliše jednu stranu telefona.

PLATFORMA:
Android, iOS

IZDAVAČ /RAZVOJNI TIM:
FunnyStoryHa

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4X

CENA:
Besplatno/mikrotransakcije

OCENA DA

Autor: Milan Janković

Meteorfall: Journeys

Meteorfall: Journeys je divno odrađena kartična igra gde strategija igra veoma vežnu ulogu. Odaberite nekog od 4 junaka, koji pružaju jedinstveni set karata, i koji se tokom putovanja kroz magični svet može nadograđivati ili se mogu dodati i nove, snažnije karte.

Karakter je glavna karta i poseduje svoj nivo zdravlja i staminu tj. oznaku koliko se jaka karta može odigrati. Sve karte potom se baziraju na standardni napad neprijateljskog heroja, odbranu, specijalne napade, povratak zdravlja i stamine i druge specijalne moći. Takođe, kako vi učite iz svojih grešaka i neuspeha tako će i sistem igre učiti, što znači da će se svaka igra razlikovati od prethodne i nosi znatno više izazova.

Pošto je u pitanju igra za koju morate izdvojiti novac, znajte da vas reklame, mikrotransakcije i slične gluposti ovde neće zamarati.

PLATFORMA:
Android, iOS

IZDAVAČ /RAZVOJNI TIM:
Slothwerks

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4X

CENA:
3$

OCENA DA

Autor: Milan Janković

Morphite

U dalekoj budućnosti, kada je putovanje svemirom postalo sasvim normalno, pratimo mladu avanturistkinju koja tokom rutinskog istaživanja otkriva retku i gotovo izumrlu vrstu, poznatu kao Morphite. Kako bi se otkrila tajna ovih misterioznih bića potrebno je zaći u još uvek neistražene delove svemira.

Pored priče, dostupno je istraživati brojne svetove koji su nasumično generisani i svaki poseduje pećine, reke, planine za istraživanje, a negde vrebaju i opasni neprijatelji. Igra poseduje neodoljivi i sve popularniji stil grafike sa niskim brojem poligona(low poly) zbog čega je sve veoma fulidno za iganje, naravno sa dobro optimizovanim kontrolama.

Besplatno se mogu igrati prva dva poglavlja priče, a za „dž“ je dostupno i istraživanje planeta, dok je za punu verziju igre i otključavanje svog sadržaja potrebna kupovina. Morphite je dosta zanimljiva igra koja pruže sate sadržaja za uživanje i poseduje zanimljivu priču.

PLATFORMA:
Android, iOS

IZDAVAČ /RAZVOJNI TIM:
Crescent Moon Games

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4X

CENA:
Besplatni demo / 5 $

OCENA DA

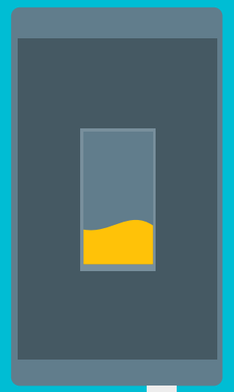
Autor: Milan Janković

Slime Pizza

Slime Pizza je simpatični avanturistički platformer u kojem je maleni dostavljač pice doživeo nezgodu sa svojim brodom i izgubio sve pice na nepoznatoj planeti. Kako ne bi izgubio posao, Ljigavko mora da povrati sve pice koje je izgubio.

Zvuči kao prost zadatak, ali stvari zapravo nisu nimalo lake, pošto opasnost vreba na svakom koraku (nivou). Tu su mnoge prepreke u vidu osa, noževa i raznih drugih neprijatelja, od kojih je najopasniji pas-oficir. Karaktera kontrolišemo u povuci i pusti stilu, kakav postoji kod Angry Birds igara. Ponekada je osim sakupljanja pice potrebno apsorbovati i ključ, kako biste otključali neki prolaz, a sa vremena na vreme postoji i checkpoint.

Slime Pizza je veoma simpatična i prosta igra koja će vas zabavljati neko vreme. Cela igru je moguće preći bez datog novca, ako podnosite reklame naravno.



PLATFORMA:
Android, iOS

IZDAVAČ /RAZVOJNI TIM:
Nitrome

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4X

CENA:
Besplatno

OCENA DA

Autor: Milan Živković

REVIEW

Seven Deadly Sins

Knights of Britannia

NE-TAKO-SLATKI GREH

Velik je broj anime serija koje su kao stvorene da budu prebačene u video igru. Neke od njih uopšte i nemaju svoje igre, dok druge iako imaju tu privilegiju, opet nemaju čime da se pohvale jer igre su im prilično loše. Na žalost, Seven Deadly Sins: Knights of Brittania, spada u ovu drugu kategoriju.

U osnovi, ovo je 3D tuča koja podseća na dosta sličnih naslova. Bez obzira da li igrate neku versus borbu ili prelazite priču, nivoi izgledaju prilično prostrano, ali su ograničeni nevidljivim zidovima. Kretanje u smeru protivnika se uglavnom zasniva na teleportovanju iza leđa, nalik onom iz neke od Naruto Ninja Storm igara. I dok se igrači dele u tri kategorije - spori a jaki, oni koji napadaju na daljinu i brzi a slabiji, teleportovanje iza leđa nekako kao da u svakom slučaju predstavlja glavno "prevozno sredstvo".

Story mod prati dešavanja prve sezone anime serije ali je prezentovan tako čudno i nedorečeno da će samo onaj ko je gledao seriju umeti da se snađe po pitanju radnje. Ovo možda i nije toliki minus uzevši u obzir da će u igru uživati maltene isključivo samo ljubitelji serije koji već poznaju priču, ali siromašne međuanimacije i cela prezentacija, učiniće da i hardkor fanovi izvise po pitanju kvalitetnog pripovedanja.

Za razliku od običnog versus moda, priča nudi i blagi RPG element gde otključavanjem specijalnih predmeta popunjavate "skill tree" novim sposobnostima kojim možete opremiti bilo kog od likova. A likova je popriličan broj. Iako na prvi pogled deluje kao debeo plus, malopre pomenuta podela na tri vrste karaktera zapravo je daleko od toga. Svi likovi koji pripadaju jednoj od tri klase, užasno podsećaju jedni na druge. Osim samog izgleda i specijalnih poteza, sve ostalo je u toj meri slično

"ZAŠTO PROSTO CYBERCONNECT2 NE PRAVI SVE 3D ANIME TUČE I GOTOVO?"

da skoro pa da i nema razlike između toga kog karaktera izaberete.

Sa ovako relativno plitkim sistemom, ni borbe ne mogu biti bog zna koliko uzbudljive. Čak ni 2vs2 mod, gde možete izabrati kompjuterski kontrolisanog saborca, ne vadi mnogo stvari. Najbizarniji momenat u ovom modu jeste pozivanje saborca u pomoć. U zavisnosti koliko se vaš karakter i saborac "gotive", kompjuter će vam ili pomoći ili će vas prosto - iskulirati. Ima smisla, zaista, ali kao element na kom se zasniva jedna od mehanika borilačke igre, apsolutno je neshvatljivo i izlužujuće implementirati ovako nešto.

Grafički, igra ima svoje dobre momente. Modeli likova su uglavnom kvalitetni a nivoi iako ograničeni, deluju prostrano i šareno. Mada ako previše zavirujete, pronaći ćete dosta mana koje se ne vide na prvi pogled, pogotovo po pitanju animacija koje su poprilično siromašne .

Seven Deadly Sins: Knights of Britannia je dobrodošao naslov za ljubitelje serije, ali i oni teško da će previše uživati u njemu bez da ga peglaju maštovitim opravdanjima. Kao seriji sa nedostatkom naslova, upravljati Meliodasom i kompanijom je samo po sebi uzbudljiv plus koji vredi podržati ne bi li nam izdavači podarili još neki, nadamo se kvalitetniji naslov. Ali ukoliko niste obožavalac serije, teško da ćete ovde pronaći više od pola sata zabave, za kakvom je u konstantnoj potrazi svaki strastveni zaljubljenik u video igre.

IGRU USTUPIO BANDAI NAMCO

PLATFORMA: PS4

IZDAVAČ: Bandai Namco

CENA: 60€

RAZVOJNI TIM: NatsumeAtari

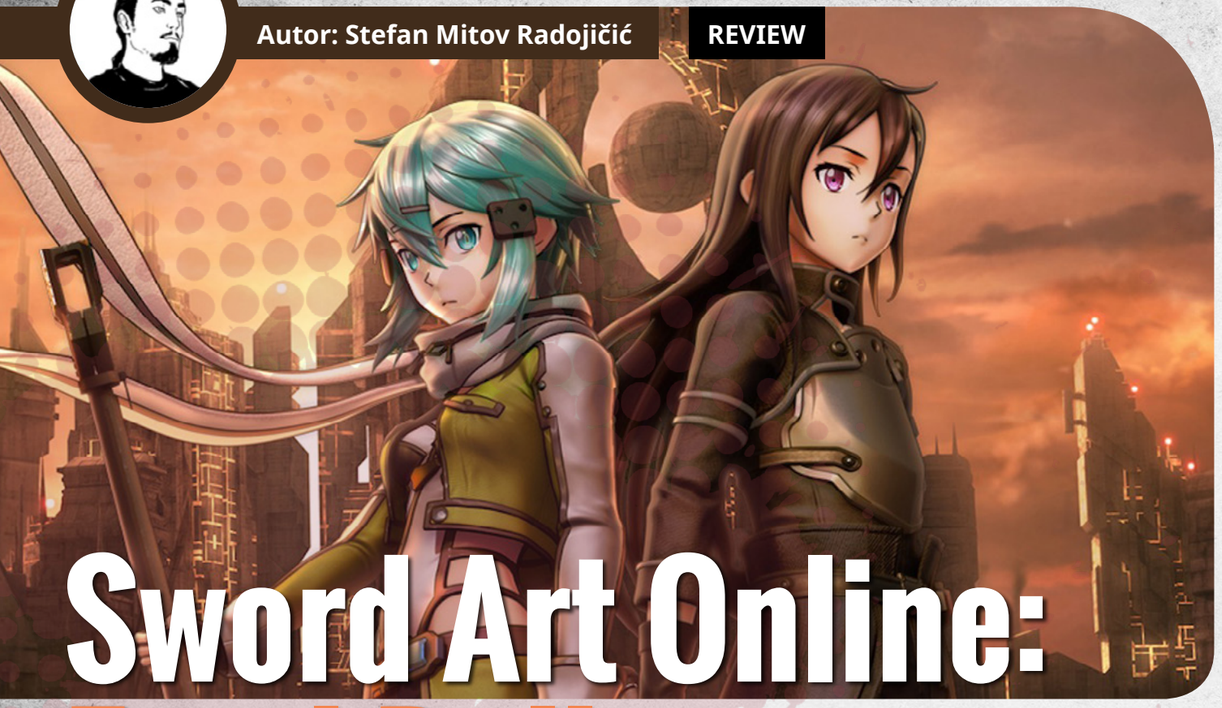
TESTIRANO NA: PS4

OCENA 5.7

- ✔ Većina likova iz serije.
- ✔ Povremeno lepo na oko.
- ✔ Lepo odrađeni specijalni potezi.
- ✘ Loše ispričana priča.
- ✘ Previše istovetnih i "broken" karaktera.
- ✘ Siromašan dijapazon napada.

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW



Sword Art Online: Fatal Bullet

WAIFU IGRA U IGRI

Sword Art Online je svoj život započeo kao serijal laganih novela koja je zbog svog settinga veoma dobro reagovala sa japanskom mladom publikom, dovoljno da bude pretvorena u manga strip pa zatim i anime serijal, koji je isto toliko dobro prošao, ako ne i bolje. Dok ga stariji anime fanovi ne podnose, mlađe generacije su uživale u serijalu, priči i likovima. Pred nama je zato najnoviji naslov koji će pokušati da isti duh koji se nalazi u seriji i noveli prenese na platformu video igara.

Početak ove igre se dešava u vreme treće sezone anime serije, ili ti u svetu Gun Gale Online MMO video igre, čija je tematika isključivo korišćenje vatrenog oružja. Sama priča je potpuno originalna i ne pokriva ni jedan momenat napisan u novelama ili odrađen u drugim ekranizacijama, ali zadržava originalne likove iz prethodnih serijala i sve njih možete sresti u igri. Takođe, veoma važno navesti je da je na priči radio originalni kreator novela ili ti Reki Kavahara, što se i može videti kroz priču i način na koji je glavni lik prikazan.

Samim tim, igru počinjete kao potpuno novi lik koji prvi put pristupa Gun Gale Online svetu, pošto ga na to navede drugarica iz detinjstva. Tokom vaše prve zajedničke avanture u ovom svetu, vi sasvim slučajno pronalazite veoma redak predmet, koji je zapravo AI program, koji izgleda potpuno čovečje i koji ćete opet vi moći da odlučite kako izgleda. Ostatak priče će se dalje odvijati u vašem zajedničkom istraživanju i iskustvima u ovom svetu i kako je to kad se čovek i veštačka inteligencija spoje da zajedno savladaju iskustva koja im svet i drugi ljudi pružaju. Sa sve ciljem, naravno kao i usvakoj MMO igri, da se dođe do finalnog raida i otkrije koje on nagrade čuva.

Sa time da se u Gun Gale Online svetu sve svodi na korišćenje vatrenog oružja, i ponekog mača, pomisli li bi da će ovo biti urađeno u stilu standardnih pucačina iz prvog ili trećeg lica, no to nije baš 100% tako. Iako će gejmplej u suštini biti iz trećeg lica, igra vam pruža puno opcija da birate vaš stil igranja. Tu su vam mogućnost da koristite bukvalno automatsko nišanjenje, koje će uvek da se centrira na najbližeg protivnika, da isključite to i igrate kao i svaku drugu pucačinu, ili da kombinujete oba.

Sve ovo može veoma brzo i lako da se promeni tokom same borbe i predstavlja veoma zanimljvu izvedbu hack and slash RPG igre, fokusirane oko vatrenog oružja. Tu su naravno raznorazne sposobnosti koje možete podesiti za različita oružja koja koristite i tako imate više opcija za specifične okršaje. Pored toga, tu su i gedžeti koje takođe možete kupiti i rasporediti po želji. Što se tiče opcija za sposobnosti, oružje i ostalu opremu, vi ćete imati potpunu kontrolu kod podešavanja toga kod vašeg glavnog lika i kod dodatnog AI partner lika kog budete dobili. Naravno, vas dvoje nećete biti jedini koji će sačinjavati grupu, u njoj ćete moći da dodate još dva lika od ogromnog broja likova iz originalne SAO postave.

E sad, sve ovo ćete koristiti kad konačno dobijete pristup otvorenim zonama, u kojima ćete avanturisati i ubijati brdo protivnika koji se samo pojavljuju nazad, ali pre toga ne zaboravite da pokupite sve misije i zadatke koje možete dobiti od veoma razbacanih NPC karaktera po mapi. Veći deo ostatka igre će biti poprilično sličan: trčanje kroz mape, sukob sa lakim ili veoma teškim protivnicima i snalaženje kako da ih savladate. Tu su različite manje misije, pored glavne, koje će uglavnom uključivati odstranjivanje određenog broja protivnika ili nekog specifičnog boss čudovišta, ili će pak biti pronalaženje skrivenih kutija. Igra ima i poprilično dobro osmišljen co-op mod u kome će do četiri igrača i njihovi AI partneri moći da se udruže za one poprilično teške boss misije i tako ih zajedno savladaju.

Glasovna gluma dobro pokriva sve likove u igri, ali samo je na originalnom japanskom. Problem dolazi do toga da likovi tokom avantura nemaju mnogo jedinstvenih linija teksta, tako da ćete čuti jedan te isti komentar koji likovi izgovaraju jedan za drugim po 500 puta. Muzika fino prati akciju i pomalo vadi priču u „zvučnom odeljku“, ali i pored toga gomila eksplozija i likova koji se dernjaju brzo može postati iritantna.

Grafika je većim delom urađena u anime stilu kao i većina Bandai Namco anime tematskih naslova, dok je okolina i krajolik malo realističnije odrađen. Sama po sebi ona ne ide u previše detalja, i

više podseća na grafiku sa PS3, tako da čak i starije mašine mogu da poguraju ovu igru.

Sada dolazimo do najveće mane igre, i to nije što je tutorijal „malo“ predugačak, ili što konkretnoj priči treba baš vremena da krene kako treba. To je do poprilično nepouzdanog AI kod ostatka tima. Imaćete prilike kad će vam spasavati guzicu i odstranjivati protivnike bez problema, a onda ima momenata kada toliko zaglupe da će vas ignorisati dok ste na zemlji, lečiti ili poboljšavati sebe, zaglaviti se u mapi ili nekoj animaciji... i u suštini postati apsolutno beskorisni. Druga velika mana je ogroman broj učitavanja, gde god da odete. Šta god i malo kompleksije uradili, odmah igra mora da učitava nešto i time vas tera da čekate.

Iako Fatal Bullet predstavlja ok port za PC, ipak se vidi mnoštvo konzolskih funkcija. Ali svi fanovi Sword Art Online će biti prijatno oduševljeni vernim prenosom kako likova iz serije i novele, tako i samim duhom iste dok budu igrali ovu igru. Dok će novi igrači, koji čak i ne znaju za ovaj serijal, moći da otkriju interesantnu JRPG igru i zabave se na neodređeno vreme.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 10 x64
CPU:	AMD FX-9370 8-Core 4.4GHz
GPU:	Nvidia GeForce GTX 960 4GB
RAM:	8 GB
HDD:	30 GB

IGRU USTUPIO COMPUTERLAND

PLATFORMA: PS4, PC, Xbox ONE

IZDAVAČ: Bandai Namco Entertainment

CENA: 49.99 €

RAZVOJNI TIM: DIMPS

TESTIRANO NA: PC

OCENA 8

- ✔ Zabavna akcija.
- ✔ Interesantan seting i priča.
- ✔ Verni prenos SAO sveta.
- ✘ Bespotrebno dug tutorijal.
- ✘ Priča se previše sporo otvara.
- ✘ Mnogo učitavanja.

Autor: Nikola Savić

REVIEW

Kingdom Come: Deliverance

“IGRA SE ODVIJA U STVARNIM ISTORIJSKIM OKRUŽENJIMA KOJA SU VERNO PRENETA U 3D OKRUŽENJA.”

Kingdom Come: Deliverance je igra koja je pre par godina, svojim ambicioznim projektom i posvećenim timom, prikupila preko milion i dvesta hiljada evra u kampanji, što je ovim momcima i devojkama iz Češke omogućilo da svoj san o čisto srednjovekovnoj igri ostvare skoro onako kako zaista žele. Nakon očekivanih malih kašnjenja i problemčića, igra je u svom punom izdanju konačno tu i sa radošću smo seli da je igramo i sada opišemo za vas.

U pitanju je RPG smešten u autentično vreme kasnog srednjeg veka u Bohemiji, teritoriji današnje Češke. Dobri kralj Venceslav, sin velikog tate Karla IV, je vladao Bohemijom poprilično ležerno, jer je radije voleo da se zabavi u ženskom društvu i popije koju ljlutu više, nego li da brine o Bohemiji. Sve to se nije svidelo narodu, pa je mađarski kralj Žigumund rešio da situaciju iskoristi i prezume Bohemiju nasilno. Ali, koliko god da narod nije voleo nemarnu vladavinu Venceslava, još je više mrzeo osvajački pristup Žigmunda koji je slao plaćenike da haraju, ubijaju i pljačkaju. Ovo je samo jedan jedini glavni delić čitave političke zbrke, a u svom tom haosu našli ste se vi.

Mladi sin lokalnog „zvaničnog“ dvorskog kovača, čija se sudbina odmotava iznenadno i ubrzano, gotovo brzinom rata i truleži koja se širi oko njega. Ovde ćemo stati sa pričom, jer pokvariti čak i uvodni deo je previše, prolog priče nekom može dati snažnu emotivnu vezu ako trenutak iskusi bez predznanja.

Ono što KCD savršeno radi jeste neverovatno verno prenešena atmosfera perioda u kome se dešava. Nema prenaglašenosti, nema nelogičnih i isforsiranih stvari, jednostavno, sve se odvija nekim svojim tokom, čas uzbudljivo, čas smireno, baš kao i život u srednjem veku. Ovo se možda nekom neće svideti, ali nama je sjajno.

Druga stvar koja je potpuno autentična jesu lokacije u igri. Ovde se nećete nagledati fantazijskih srednjovekovnih čudesa, preuveličanih mitoloških gradova i nekakve napredne civilizacije, ne. Ovde ćete dobiti ono što se od jednog prosečnog naselja u srednjem veku i može očekivati. Ako je malo bogatiji okrug, tu je utvrđeni zamak, ako ne, onda samo obična tvrđava sa odajama, okružena jakim zidovima ili čak samo palisadom, i to je sve od „ozbiljnijih“ građevina. Ostalo su mahom seoske kuće od slame, drva i blata, neke malo bogatije i kvalitetnije, neke ne. Tu su sve lokalne potrepštine koje jedno utvrđenje i naselje treba da ima, gomila ljudi koji lokacije čine živim i sve nekako prosto deluje kao da ste se zaista vratili u taj preiod. Možda ponajviše zbog toga što je igra potpuno bez preuveličavanja i „velkih“ gradova, sve lokacije deluju dovoljno veliko tako da izgledaju srazmerno broju stanovnika koje tu vidimo, što otvorenom svetu igre daje osećaj života i povezanosti.

Koliko su developeri bili posvećeni autentičnosti reljefa, lokacija i arhitekture, govori i činjenica da je dobar deo pripreme za razvoj igre proveden tako što su mesecima putovali i snimali u najmanje detalje sve istorijske lokacije, kako bi ih verno preneli unutar sveta same igre, što se i savršeno vidi u igri.

Lokacije i reljlef deluju prirodno, nema nekih nerealnih prelaza, sve deluje kao da je zaista deo neke stvarne prirodne celine u srcu Evrope.

Vaš autor se ovime oduševljavao i često sam namerno lutao po krajoliku kako bi upijao atmosferu i okolinu, iako u igri postoji brzo putovanje za lokacije koje ste već otkrili. Sa druge strane, jasno nam je da nekom ovo može možda da deluje monotono jer nema „raznovrsnosti“ u arhitekturi i prirodi, jer prosto igra se dešava u jednoj uzanoj političko-geografskoj sredini, koja je na neki način vrslo slična našoj Šumadiji. Posebno nam se sviđaju autentični vizuelni detalji unutar životnih odaja, kako običnih kuća, tako i onih unutar tvrđava, koji prikazuju bogatu slikarsku i drugu umetnost majstora tog vremena.

Dakle, atmofera je sjajna, šta je sa pričom i pisanjem? I ovde autori briljiraju i donose nam zaista živopisan srednji vek. Ličnosti su raznovrsne, sporedni zadaci će od vas tražiti svašta, a duh svakog naselja se dugo pamti i oseća. Dijalozi su posebno interesantni, jer ima nekih stvari gde vidimo da su se pisci pošteno zabavaili i dali sebi slobode pri pisanju. Psovka i najgorih mogućih odvratnosti neće manjkati, to vam garantujemo. Iako se u pisanju mahom trudi da se održi autentičnost, moramo priznati da su na kraju, čisto kao „gorivo“ za radnju, možda ipak dali malo više slobode u pristupu, tako da razgovori budu zanimljivi i usput koliko je moguće i autentični.

Glasovna gluma je vrhunska i jedan je od glavnih faktora koji likovima u igri daje dubinu i osobenost. Glas vašeg

lorda je toliko specifičan da mi i sada odzvanja jasno u glavi kada ga se prisećam, što ne uspeva često svaka igra da uradi. Glumci se ne trude da zvuče previše „srednjevekovno“, već prosto da se sjajno uklope sa onim što je tema trenutnog razgovora. Glumci su mahom Britanci, tako da njihov „književni“ engleski daje dodatnu notu dijalozima.

Kao što smo pomenuli na startu, igra je RPG, i to poprilično bogat RPG, koji vam daje razne načine da razvijete svog karaktera i da rešavate zadatke u igri. Pomenuli smo već da su sporedni kvestovi uglavnom zanimljivi i da će vam nuditi raznoranze neočekivane načine da ih rešavate, i u toj vrsti istraživanja se krije čar igre. Postojale su samo neke sitne iritirajuće stvari, koje nam se ponekada čine nepotrebnim, kao što su zadacimo da nađemo odgovarajući alat pre nego što uradimo neku bitnu stvar, što ime da bude potpuno nepotrebno i samo ubije tok radnje dok tražimo nešto bez da nam je naglašeno gde to stoji.

U igri postoji sistem reputacije, ali osim vaše lične reputacije na osnovu susreta, veliki faktor na to kako ljudi reguju na vas će zavisiti i od toga šta nosite na sebi, koliko ste čisti, da li imate krvi ili blata na odeći i licu... Ljudi se neće odnositi isto prema vama ako mirišete na konjsku balegu ili ako izgledate kao kakav mladi gospodin sa dvora. Sve ovo daje fin dodir u igranju vaše uloge i razni načini pristupanju problemima i interakcijama sa ljudima će imati različite težine i vrednosti, nikada neće biti „najboljeg puta“ u koji se ovakve vrste igara često upetljaju. Recimo, čak i ako vam je statistika kod stavke „šarm“ poprilično jaka, teško da ćete oduševiti kakvu mladu gospu obučeni u neke prljave, pocepane krpe.

A baš ako i u pravom svetu, do „fensi“ krpa se teško stiže, jer treba para. Ekonomija u igri je dobro odrađena, tako da ćete se dobar deo igre osećati kao prvi seoski siromah koji kuburi sa parama, i neće se dešavati klasičan loš rpg ekonomski balans, gde brzo krenete da plivate u parama i ne znate šta ćete sa njima.

Sistem napredovanja u igri je veoma sličan onom koji znamo iz Elder Scrolls igara, u uopšte igra nekako najviše nas podseća kao na „Skajrim u pravom svetu“. Sve što dovoljno koristite, svaka

veština, vremenom će postati bolja samim tim što radite to. Developeri vole da budu tradicionalno kreativni sa sistemima džeparenja i obijanja, i to viđamo da varira od prostog „čekiranja“ statsa, do zagonetki, preko fizičkog testiranja vaše veštine. Ovde je to urađeno na treći način i opet je vrlo slično Bethesda igrama, ali moramo da kažemo i znatno teže. Brave obijate tako što morate da ubodete „meko“ mesto i zatim da tu držite i pratite dok istovremeno okrećete bravu i ako vam malo sklizne, morate iznova sve.

Džeparenje je tek rešeno interesanto i trebalo mi je neko vreme da se izvežbam to da radim, u mogu samo jedno da kažem, brzina zapažanja i refleksi su ovde od presudne važnosti ako želite da budete džeparoš u svetu ove igre. Mala sporost i uhvatiće vas sa rukama na pogrešnom mestu.

Pa dobro, ima li šta loše? Možda naslabiji faktor ove igre je definitivno borba, što znam da se mnogima neće dopasti. Da se razumemo, nije borba loša, nije uopšte loša, ali nije ni previše fluidna, uzbudljiva i zabavna, pa nećete baš biti ni bogzna koliko srećni kada budete morali da se tučete unakolo. Ideja iza borbe je bila realizam, developeri su baš kao za lokacije, i za borbe dovodili poznavaoce i majstore veština borbi tog perioda, i autentična oružja, zatim sve to snimali i mapirali, kako bi što vernije preneli u igru. I uspeli su, samo što to možda neće svakome biti uzbudljivo. Borbu bi možda opisali kao najsličniju onoj iz For Honor, samo manje zasnovanu na refleksima a više na statsima. Ponavljmo, ne izdvajamo borbu kao „lošu“ stavku, samo kao stavku koja je recimo za 7, a ne za 9 ili 10.

Druga negativna stvar je određena količina bagova, koja je nažalost umela poprilično da pokvari iskustvo prilikom lansiranja, ali developeri rapidno i brzo krpe sve probleme u bagove, što je uvek i okečivano kod ovako velikih i ambicioznih projekata, tako da im to ne zameramo previše.

Ne očekujte od ove igre „ludnicu“ i epsku avanturu, jer ćete možda očekivati previše. Očekujte jedan autentični srednjevekovni doživaljaj gde je akcenat pre svega na sjajnoj atmosferi i odličnom narativu, u kome će uživati svaki pravi ljubitelj istorije i srednjeg veka, ali i svaki RPG fan kome borba nije glavni akcenat u igri.

Sledeća stvar je kako zatičete sebe kako jurcate po livadama Bohemije dok u daljini doline gledate na zamak kako gori i razmišljate kako je lep pogled to bio nekada. Kapa dole za Warhorse Studios i srećni smo što im prodaje idu odlično (u trenutku pisanja ovog teksta prodato preko milion kopija za manje od dve nedelje), tako da se nadamo da će ih ovo inspirisati da nastave sa ovakvim igrama.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 / 8 / 10
CPU: AMD CPU AMD FX-8350 4 GHz
GPU: Nvidia GPU GeForce GTX 1060
RAM: 16 GB
HDD: 40 GB

IGRU USTUPILI WARHORSE STUDIOS, DEEP SILVER

PLATFORMA:
PS4, PC, Xbox ONE

IZDAVAČ:
Warhorse Studios, Deep Silver

CENA:
50€

RAZVOJNI TIM:
Warhorse Studios

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 9

- ✓ Čitav narativ.
- ✓ Vrhunska glasovna gluma.
- ✓ Autentičan istorijski RPG.
- ✗ Poprilično bagova pri izlasku.
- ✗ Trapava borba.

PRE-PURCHASE

WORLD OF WARCRAFT
BATTLE FOR AZEROTH
PRE-PURCHASE BOX

5.499 RSD

KUPOVINOM PRE-PURCHASE BOXA ODMAH DOBIJATE BONUSE U IGRI WORLD OF WARCRAFT, KAO I MOGUĆNOSTI DA POKRENETE BATTLE FOR AZEROTH ČIM EKSPANZIJA BUDE ZVANIČNO IZAŠLA.

PRE-PURCHASE VAM OMUGUĆAVA:

- BOOST JEDNOG LIKA NA 110LVL
- MOGUĆNOST DA ZARADITE NOVE 4 IGRIVE RASE (PRVO ĆETE MORATI DA DOBIJETE REPUTACIJU SA NJIMA)
- HORDA: HIGHMOUNTAIN TAUREN, NIGHTBORNE ELVES
- ALIJANSA: LIGHTFORGED DRAENEI, VOID ELVES
- MISIJE DA OSVOJITE HERITIGE OKLOP

PRE-PURCHASE COPY
EXPECTED GAME RELEASE SUMMER 2018!
Instant LEVEL 110 Character Boost!

12 www.pegi.info PROVISIONAL

BLIZZARD ENTERTAINMENT

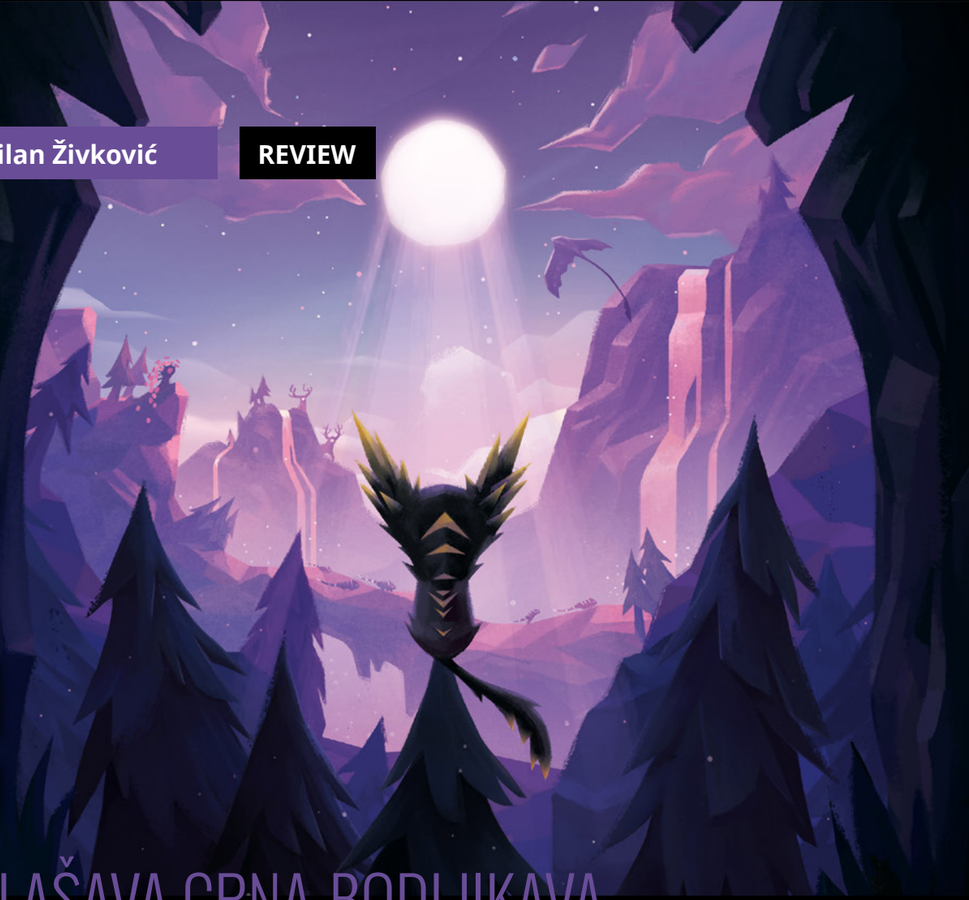
COMPUTERLAND OUTLET & SERVIS
TC Pašino Brdo Bačvanska 21, Beograd
outlet@computerland.rs

COMPUTERLAND
www.computerlandshop.rs

COMPUTERLAND GAMES SHOP
BIG Fashion Višnjička 84, Beograd
games@computerland.rs

Autor: Milan Živković

REVIEW



Fe

KAKO SE OGLAŠAVA CRNA-BODLJIKAVA LISICA? KAKO JOJ SE HOĆE!

Nikada nisam uspeo u potpunosti da odlučim da li je mogućnost inicijalnog opisivanja neke igre kao potomka nekih drugih, prepoznatljivijih dela, dobra ili loša stvar. Ali kod igre Fe, prosto ne mogu da odolim a da odmah je ne opišem baš na taj način. Zamislite da su Tearaway i Journey imali ćerku koja se udala za nekog od sinova Team Ico i sa njim dobila dete koje želi da kad poraste bude Ori and the Blind Forest. Zaista vau, ali tako je - to je Fe, zbilja simpatična i pomalo konfuzna platformerska avantura.

Grafički, Fe izgleda kao izmešani kombo gore navedenog, ali obojeno fluorescentnim bojama te pušteno u sumrak meksičkog Dana mrtvih na par sati. Zbilja vizuelno nije lako iz prve svariti svaki utisak koji Fe ostavlja, ali nema greške u izjavi da Fe izgleda poprilično dobro - kada se naviknete na njega.

Protagonista je malo, crno, lisicoliko stvorenje koje nosi naziv igre, i koje pratimo na putu da svet oslobodi od kandži takozvanih Ćutljivaca (Silent ones) koji prete da porobe i ućutkaju sve živo. Ili je barem ovo moja interpretacija priče koja ni u jednom trenutku nije bila sasvim jasna. Ali za Fe, ovo i nije od posebnog značaja jer gde se naracija ovde najviše ističe, jeste u prirodnom i iskonskom refleksu igrača, da pomogne stvorenjima u nevolji pa i bez nekog podrobnijeg motiva za to.

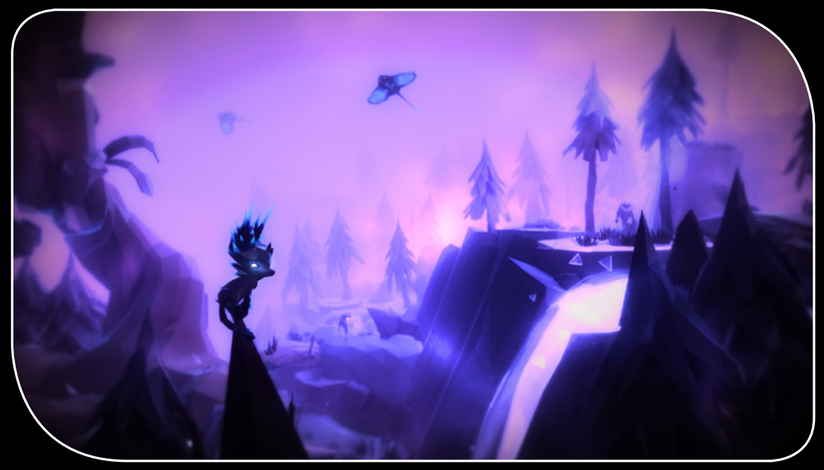
Interakciju sa životinjama pa i okolnom florom, Fe uspostavlja pritiskom na R2 dugme čime možete da proizvodite zvukove nalik zavijanju. I to, što jače pritisnete dugme, jači je glas. Nepobitno šarmantan momenat je ispuštati blesave urlike koji pozivaju brojne životinje na "druženje". Lagao bih kada bih rekao da prvih dvadeset minuta nisam proveo u glasnom zavijanju. I smejanju istom. Mada je u početku ipak pametnije tiše se obraćati drugim stvorovima, umesto urlati kao žrtva roja besnih obada. Logično.

I mada platformisanje povremeno lepo izgleda, uglavnom je dosta trapavo, a ponekad i frustrirajuće. Iako nisu u pitanju nekakve vratolomije koje pružaju zdrav izazov, često ćete promašiti skok zbog loše postavljenih platformi koje iziskuju neprirodne procene.

Kao najslabiji element igre, stoji njena dužina u kombinaciji sa pričom koja, koliko god da se trudi da bude intrigantna, nekako ne uspeva da to bude dovoljno. Interakcija sa okolinom ima potencijala, ali kada se razloži na suštinu, izuzev nekoliko nadprosečno šarmantnih momenata, ne deluje ni preterano inovativno ni novo.
No, ono što pomaže da se Fe izdigne iznad svog, donekle prosečnog, mračnog šarenila, jeste fantastična muzika koja boji atmosferu i uklapa se sa pejzažem tako neverovatno dobro. Kada je reč o prezentaciji, ovde audio popunjava zavidan broj rupa.

U svom najistančanijem obliku, kao veoma specifično igračko iskustvo koje podseća na određen broj sličnih, Fe uspeva da ispuni zadata očekivanja. Veliki broj odličnih, muzikom propraćenih šarmantnih susreta, čine Fe delom vrednim igranja. Ali, nažalost, njena dužina i nedovoljno ispolirana prezentacija priče čine da Fe, iako i dalje nadprosečna igra, ne iskoristi u potpunosti svoje mogućnosti i pun potencijal. Savršena igra? Ne. Ali bezrezervno topla i iskrena preporuka ljubiteljima šarmantnih neobičnosti - bez sumnje.

"IGRATI OVU IGRU U FEBRUARU, UZ SVE ČUDNE ZVUKOVE KOJE FE ISPUŠTA, ČUDI ME DA MI SE ČOPOR USPALJENIH MAČAKA NIJE OKUPIO ISPOD PROZORA."



"UKOLIKO MOŽETE DA BIRATE, IZBEGNITE IZDANJE ZA NINTENDO SWITCH JER IMA NAJLOŠIJE PERFORMANSE."

IGRU USTUPIO COMPUTERLAND

PLATFORMA: PS4, PC, Xbox ONE, Nintendo Switch

IZDAVAČ: Electronic Arts

CENA: 20€

RAZVOJNI TIM: Zoink

TESTIRANO NA: PS4

OCENA 7.1

- ✓ Specifičan i lep stil.
- ✓ Fantastična muzika.
- ✓ Zabavna interakcija sa okolinom.
- ✗ Suzbijen potencijal.
- ✗ Trapavo platformisanje.
- ✗ Nedovoljno zanimljiva priča.

Autor: Milan Janković

REVIEW

Tesla vs Lovecraft

SUDAR TITANA

“PORED STANDARDNIH, POSTOJI PAR NIVOA SA BOSS BITKOM, A NA KRAJU SVAKE MAPE OČEKUJE NAS SUSRET SA MOĆNIM LAVKRAFTOM I NJEGOVIM NAJMOĆNIJIM ČUDOVIŠTEM, KTULUOM”

Nikola Tesla, gospodar munja, je i pored svog ogromnog doprinosa nauci i razvoju električne energije konstantno izostavljan iz mnogih udžbenika u inostranstvu tako da je svet znao jako malo o životu i dostignućima našeg naučnika. Međutim, sa razvojem interneta je edukacija postala dostupnija tako da je sve više ljudi čulo za sudbinu i genij naučnika i njega sve i više i više viđamo u brojnim aspektima kulture. Tako da sada Teslu viđamo u najnovijem ostvarenju studija 10Tons – Tesla vs Lovecraft. Srpski naučnik sa naukom i električnom energijom, a H.P. Lavkraft, proslavljeni pisac horora, sa svoje strane ima gomilu nemilosrdnih čudovišta. Ovde i nemamo neku priču, tačnije ona i nije baš potrebna, sve što znamo je da se Lavkraft pobunio iz straha ili ljubomore prema izumima Nikole Tesle, a nakon toga podmeće požar u laboratoriji naučnika dok čudnovata stvorenja kradu sve dragocene izume. Tesla ubrzo kreće u osvetu i da povrati ono što mu je oduzeto, kada počinje masovna makljaža.

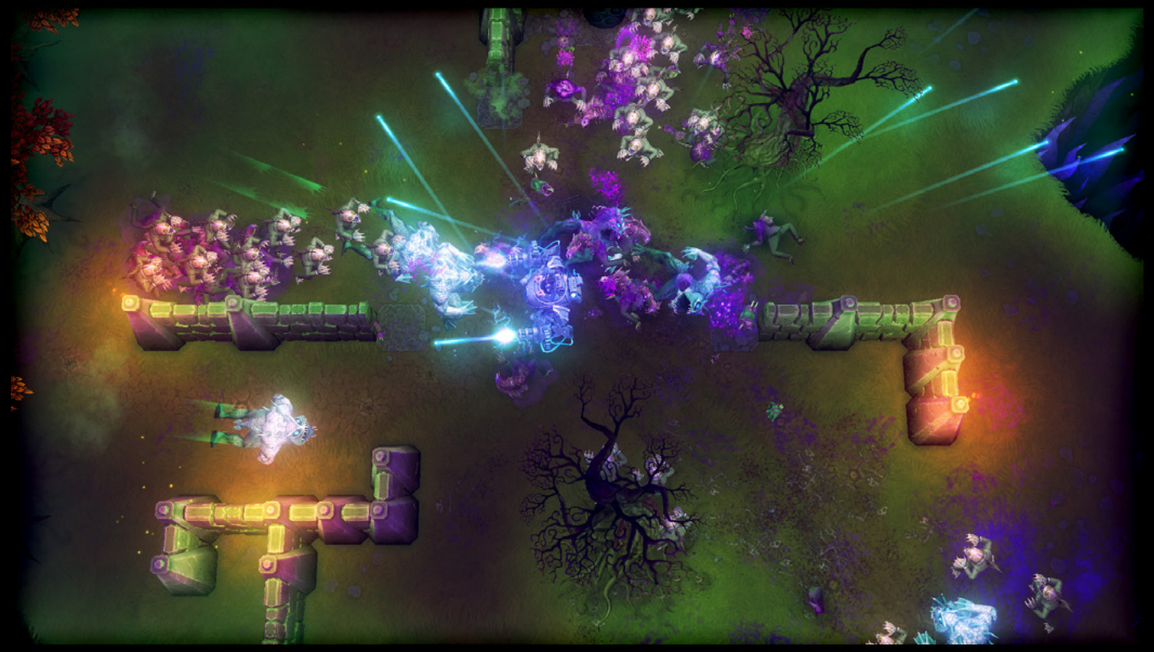
U pogledu gejmplej mehanike igra predstavlja napetu twin stick arena pucačinu sa pogledom iz ptičije perspektive. Tesla se kroz svaki nivo susreće sa hordama neprijatelja raspoređenih u talase, čudovišta su podeljenja u vrste, kojih ima desetak i svaki se razlikuje po kretanju i vrsti napada. U početku su to monstrumi koji samo jure ka glavnom protagonisti, a kasnije dolaze i veća koja imaju dash sposobnost ili ispuštaju zrake. Tokom progresije pored standardnih, postoji par nivoa sa boss bitkom, a na kraju svake od tri mape, koliko ih ukupno ima, postoji susret sa moćnim Lavkraftom i njegovim najmoćnijim čudovištem, Ktuluom.

Tesla na svojoj strani poseduje gomilu oružja, u početku su to ona standardna i slaba, a kasnije se pojavljuju njegova koja ispaljuju plazmu, munje i sa lakoćom rešetaju Lavkraftove kreacije. Tu je i snažni mehanički robot kojeg igrači „sastavljaju“ sakupljajući pet delova nasumično rasutih po nivou, po njegovoj aktivaciji on ima određeno vreme trajanja, i tako ukrug. Karakter ne poseduje ukupnu progresiju za levelovanje lika, već se ona odvija za svaki nivo zasebno, prelaskom svakog levela dobija se mogućnost odabira takozvanih perkova koji mu daju brže kretanje, veću štetu oružja, odbijanje metaka od zidova, jaču penetraciju i tome slično. Možda će nekome biti dosadno što se za aktivaciju tih perkova igra mora pauzirati, ali oni predstavljaju jedan od bitnih elemenata igre, i najbolje u vezi njih je to što se njihovi efekti gomilaju i nisu zasebni, tako da dva puta aktivirate perk „33% brži reload“ onda je to 66%, i tako dalje. Od dodataka postoje još i sposobnosti (ability) koje sakupljate zajedno sa oružjem i paketima zdravlja na mapi. Oni su takođe raznovrsni, u vidu iskrica, eksplodirajućih buradi, x-zraka, a tu nalazimo i jedan jako fini detalj – teg od 10 tona (ime developera) koji pada na neprijatelje.

Grafički gledano, kod Tesla vs Lovecraft ne srećemo ništa moderno ili novo, već je u pitanju sasvim prost 3D grafički endžin koji kao rezultat pruža igru koju mogu pokretati i znatno starije mašine, ali to ne znači da je grafika loša, ona je bolja od svih prethodnih naslova na kojima je 10tons do sada radio (Neon Chrome, Crimsonland). Vizuelni efekti su odlični sa puno šarenolikih boja, među kojima definitivno dominira ljubičasta, odnosno krv palih čudovišta.

Sa muzičke strane je odrađen jako dobar posao, sa muzikom prikladnom za epski sukob dve legende i brzopotezno igranje, a za svako oružje postoji određena muzička linija što ga čini lako prepoznatljivim kada legije čudovišta nagrnu na vas i ne može se videti šta je sakupljeno.

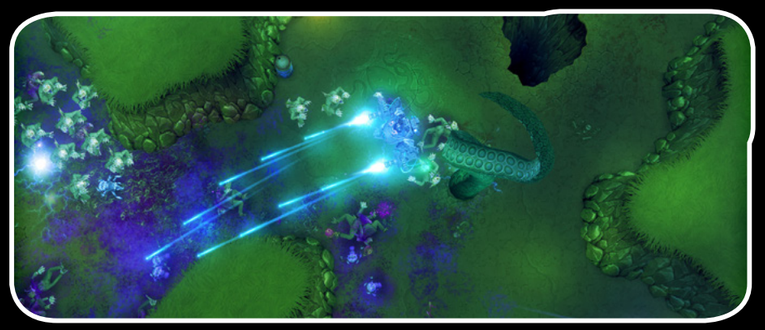
Pored opsežnog singlplejera, pred igračima je i multiplejer co-op igranje za dva, tri ili četiri igrača, koje može biti i lokalno. Igranje sa više igrača je još više haotično nego solo, a čak postoje i određene sposobnosti i perkovi koji važe samo za co-op. Ovde se najbolje vidi da igri fali još neki karakter koga



bismo mogli kontrolisati, pre svega mislimo na Lavkrafta i njegove moći, ko zna možda developeri to odrade u nekom od narednih apdejtova, ili u nastavku igre, koji je potvrđen na samom kraju igre. Endless Arena je još jedan mod igranja koji igračima dozvoljava da iskušaju svoje sposobnosti na nekom od već pređenih nivoa, ali hordama nema kraja i nivo sa vremenom postaje sve teži i teži. U zavisnosti od provedenog vremena i koliko je čudovišta stradalo od tehničkih majstorija našeg naučnika, igraču se dodeljuju poeni za rangiranje na tabeli sa drugim igračima.

Kod Tesla vs Lovecraft kao zamerku možemo navesti to što pojedine sekvence i nivoi postaju dosta monotoni i repetitivni, ali to uglavnom važi za prvi i najlakši deo, dok kod ostala dva stvari idu na bolje i sve postaje uzbudljivije. Još jedna stvar koja pomalo bode oči jeste nedostatak kreativnosti pri izradi dnevnih questova, gde je jednostavno potrebno samo eliminisati određeni broj neprijatelja, mada i je i to dobro pošto se tako zarađuju kristali, koje koristimo otključavanje permanentnih bonusa(u igri navedenih kao izumi), umesto da ih kupujemo putem mikrotransakcija.

Kada se svi utisci saberu i borba protiv moćnog Ktulua i drugih stvorenja najuticajnijeg pisca naučnofantastičnih dela, ostaje nam samo da vam toplo preporučimo Tesla vs Lovecraft, bilo zbog našeg genijanog naučnika, bilo da ste zaljubljenik u drugu stranu ili prosto želite da zaigrate tvrdokornu twin stick pucačinu, koja je ujedno i jedna najboljih koja se pojavila u skorije vreme.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows7 x64 i kasnije
CPU: 2GHz
GPU: Shader Model 3.0
RAM: 2 GB
HDD: 150 MB

IGRU USTUPIO
10TONS LTD

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
10tons Ltd

CENA:
15€

RAZVOJNI TIM:
10tons Ltd

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8.3

- ✓ Tesla.
- ✓ Gejmplej elementi.
- ✓ Co-op igranje.
- ✗ Prosti questovi.
- ✗ Blaga monotonost na određenim nivoima.

Autor: Bojan Petrović

REVIEW

Into The Breach

MECHA I MEDINA - GEJMPLEJA DIZAJNA I STILA

“EKIPA KOJA STOJI IZA INTO THE BREACH JOŠ JEDNOM JE BRILJIRALA U POGLEDU DIZAJNA, GEJMPLEJA I STILA.”

Tokom 2012. godine Subset Games - dvojac nas je sve iznenadio genijalnim FTL-om, roguelite strategijom veoma jednostavnog izgleda i dizajna sa genijalno upakovanom kompleksnom gejmplej mehanikom koja je “predela ispod haube”. Tada su objasnili i pokazali da su majstori dizajna i gejmplej, međusobno povezanih sistema u pozadini igre, prezentovano kroz veoma jednostavan i intuitivan interfejs u stilizovanoj 2D pixel grafici.

Premotovamo vremensku traku u 2018. godinu, gde nas čeka još veće iznenađenje. Nije potrebno da prođu meseci da se igra ustoliči pa da krenu analize i upoređivanja, već se odmah vidi da su i ovoga puta uspeli da nadmaše sebe i još jednom dokazali da su i dalje neprikosnoveni majstori gaming dizajna u celini, po svim aspektima!

Subset Games i dalje želi da nas stavlja na slatke muke i muči sa roguelite naslovom, samo je ovoga puta u pitanju taktička roguelite RPG strategija sa poteznim izvođenjem. Igra nas postavlja u svet gde su džinovska insektoidna vanzemaljska rasa Vek ugrozili Zemlju. Čovečanstvo je razvilo tehnologiju i plan da napravi jednako velike mekove kojima upravljaju piloti, kako bi se suprostavili ovoj pošasti. Takođe, izučena je i tehnologija putovanja kroz vreme kako bi se pilotima i mekovima dala šansa i mogućnost da se vrate nazad toku konflikta ukoliko se desi ono najgore!

Vi upravljate bataljonom od najviše tri meka - pilota čija je uloga da savladaju i odvrate Vek jedinice iz određenog regiona, napredujući kroz sledeći region, kojih ukupno ima četiri različita u vidu ostrva. Konačni cilj vam je, pretpostavljate, da uništite maticu i glavnu bazu Vekova.

Vi ste takođe ranjivi, gde svako ostrvo – region, ima ukupan izvor struje koji vam generiše. Vekovi će u većini slučajeva nastojati da ovaj resurs onesposobe, uništavanjem građevina - zgrada stanovništva kao i raznih drugih postrojenja. Jedan od objektiva tokom svakog konflikta sa Vek-ovima će vam biti da sačuvate određeno postrojenje. Takođe, same zgrade stanovništva su veoma bitne i ako ne proizvode struju, njihovim uništavanjem Vekovi nanose štetu ukupnoj strujnoj mreži. U trenutku ako strujna mreža pretrpi kompletnu štetu, igri je kraj.

U slučaju poraza, aktivira se tzv. Breach is samog naziva, gde se vrši vraćanje vremena pre početka konflikta u regionu, upotrebom spomenute time-travel tehnologije. Ovo daje samo kontekst roguelite elementu igre i mali smisao tome što ćete verovatno iznova i iznova pokušavati da savladate igru, kako bi došli do konačnog obračuna.

Igra svoju težinu ne krije ni malo, potpuno u stilu ovog studija, čak i na normal nivou. Tokom jednog obračuna sa Vekovima, uvek ćete biti brojčano nadjačani u samom startu, dok će u toku postojećeg obračuna dolaziti još Vekova. Akcenat je na kontroli i planiranju uništavanja neprijatelja, sa ograničenim brojem jedinica i “alatima” koji su vam dostupni. Veoma zahtevan poduhvat od samog starta, složićete se, ali jedna gejmplej mehanika odnosno karakteristika (feature) čini ovo dosta zabavnim. Svaku akciju i redosled izvršavanja poteza neprijatelja, igra veoma jasno telediriguje kroz svoj UI tokom izvođenja poteza. Tako da odmah vidite koje polje će određena jedinica napasti i koliko štete će naneti, tokom narednog poteza. Ovo vas spontano tera da u toku svakog poteza vršite procenu i sagledavanje prioriteta i vaših dostupnih opcija za savladavanje ili suprostavljanje ishodu predstojećeg napada neprijatelja. Sam obračun traje najviše pet vaših poteza, sa najviše 3 mek jedinice koje možete poslati u okršaj na terenu.

Vaše bojno polje svakog dela regije je predstavljeno kvadratnim poljima – ćelijama, na površini od 8 x 8 takvih polja na kome se odvija obračun. Što podseća dosta na šahovsku tablu, a svaka vaša ili protivnička jedinica može zauzeti jedno polje, kao i drugi elementi kao što su građevine, reke, planine itd.

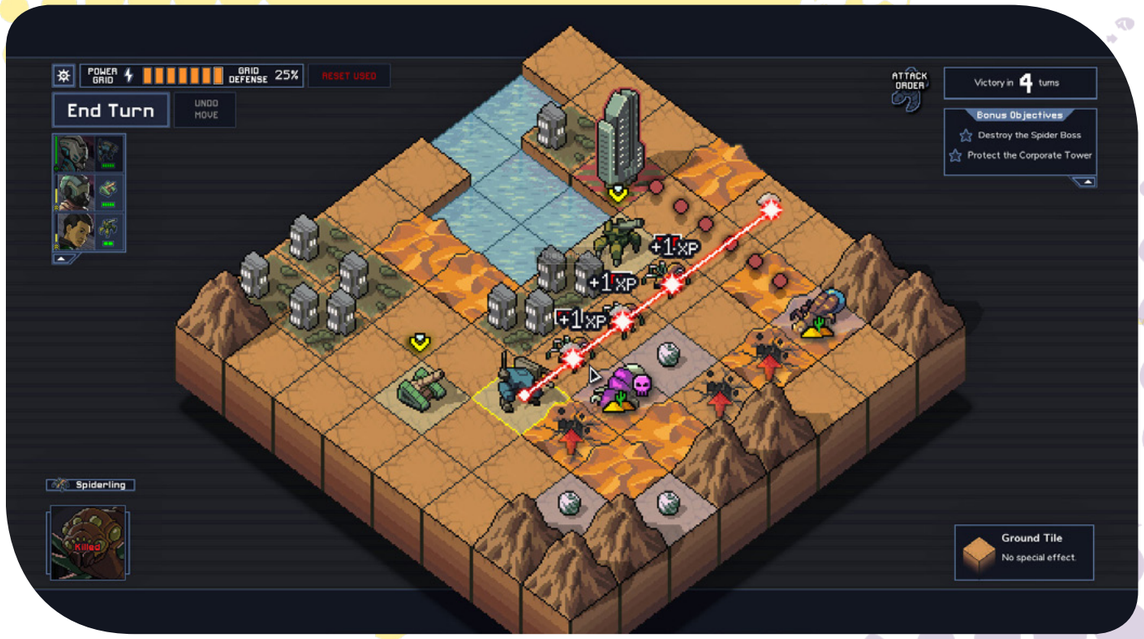
Onde gde je FTL umeo da bude haotičan, ITB je hirurški precizan. Potezna mehanika, taktičke opcije i razni “alati” omogućavaju vam vam da budete veoma precizni u vašoj improvizaciji, gde će vaše reakcije i odgovor na neprijatelja biti mnogo više svrsishodniji nego što je slučaj umeo da bude u FTL. Tako da se veoma lako može desiti da u kritičnim momentima, u trenutku - potezu pre nego što će Vek sravniti bolnicu na polju, vi možete izvršiti dash-napad sa jednim vašim mekom, izbaciti Veka sa tog polja u susedno, što bolnicu stavlja van dometa Veka u tom trenutku. Ali, tu nije kraj, takođe vrlo je verovatno da je sada taj Vek na putanji izvršenja napada druge Vek jedinice u tom narednom potezu, što će njemu naneti štetu, dok će bolnica ostati spasena do sledećeg

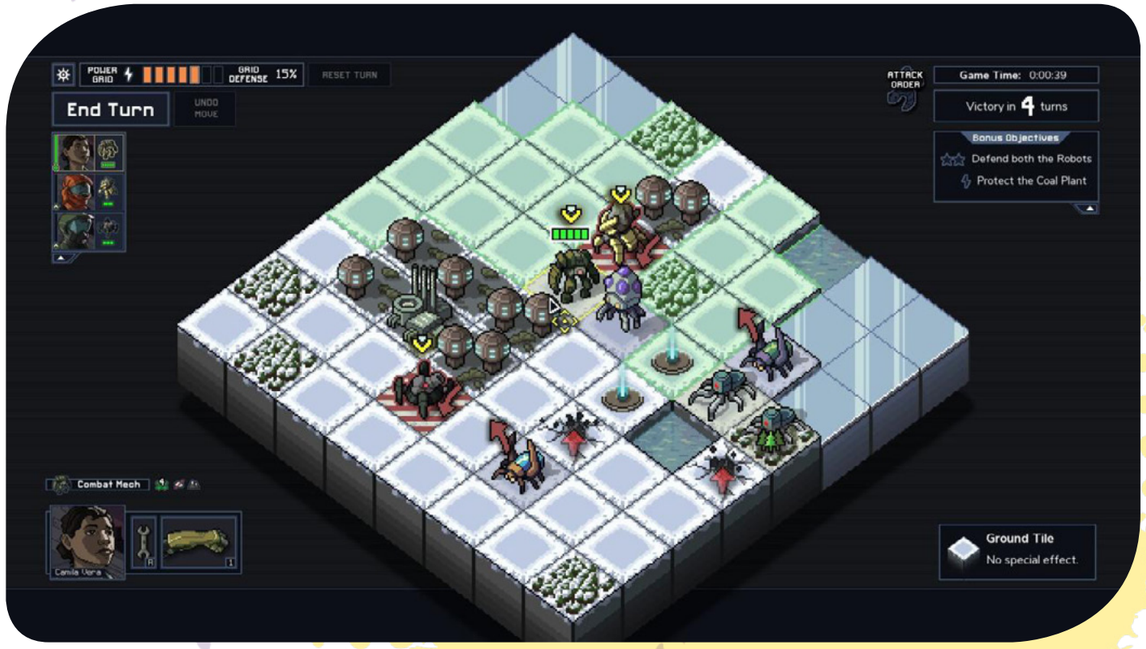
poteza. Ili ako vaš trenutni mek nema mogućnosti za bliski konflikt, možete ga staviti na putanju napada Veka kako bi zaštitili civilnu zgradu od uništenja, tako što će tej mek primiti napad. Ovaj sistem različitih tipova napada i ishoda poteza dovodi do veoma zanimljivih situacija, pogotovu onih gde ste za dlaku izvukli od uništenja, što ostavlja najveći efekat kod igrača, a čega je bilo ređe u FTL-u, pa su dizajneri izgleda želeii sada da pojačaju taj efekat. Sada, usled taktičkog izvođenja, imate više vremena da analizirate situaciju na terenu i kao u šahu da predvidite poteze protivnika, te adekvatno odreagujete kako bi izvukli maksimum iz trenutne situacije. Upotrebom "time-travela" imate mogućnost da vratite jedan potez unazad ili da ponovite celu borbu jednom. Što opet daje prostora da se određene greške isprave, što nije bio slučaj sa FTL-om.

Ono što čini ove male odluke zanimljivim, nije samo u osećaju novog svaki put kada različite komponente i sistemi igre interaguju na veoma interesantan način, već i na odličnoj prezentaciji ishoda, gde ćete sa sigurnošću uvideti da će naredni potez izazvati upravo ishod kakav ste i planirali. Ovo stvara tzv. mikro-narativ u samoj igri, jer nepostoji ista situacija koja se ponavlja već se uvek stvara nova, tako da igrač ima osećaj da je svaki potez i borba jedinstvena za njega, a svaki ishod borbe bilo da je pobeda ili poraz za sobom kreira taj mali narativ koji su generisali sami sistemi igre, funkcionišući perfektno u celini. Što se same teme igre i priče tiče, ovoga puta smo dobili sci-fi inspiraciju sa velikim Mekovima i njihovim okršajima u urbanim sredinama, inspirisanim raznim filmovima kao što je na primer Pacific Rim, kao i raznih drugih igara koje su se bavile ovom tematikom.

Moguće je otključati do 8 različitih bataljona mekova sa različitom kombinacijom mekova koji čine njen sastav od tri meka po bataljonu. Otključavanje je zanimljivo jer se vrši kroz ostvarivanje raznih dostignuća (ačivmenta) tokom igre. Svaki bataljon ima drugačiji sastav i strateški stil sa kojim nastupa na terenu. Osnovni i početni Rift Walkeri fokusiraju se na direktnom obračunu sa Vekovima, nanošenjem direktne štete uz malu dozu korišćenja tehnika za izguravanje neprijatelja. Blitzkrieg bataljon najbolje funkcioniše i nanosi najviše štete kada su Vekovi u grupi ili nizu, nanoseći strujni udar koji se prenosi na obližnje Vekove. Flame Walkeri fokusiraju se na nanošenju štete upotrebom plamena i

"SVEDENA ITB ESENCIJA U TOM JEDNOSTAVNOM - MINIMALISTIČKOM, UJEDNO VEOMA KOMPLEKSNOM SISTEMU, USPEVA KOD IGRAČA DA IZAZOVE POSEBNE GEJMING DOŽIVLJAJE."





vatre. Takođe, određeni mekovi mogu i da lete, tako prevazilazeći prepreke na terenu. Ovo su samo neki od primera, ne postoji dovoljno prostora u ovoj recenziji da se svi sistemi opišu i sagledaju, što bi onda više ličilo na neki vodič, a ne na recenziju. Tako da je najbolje na samom igraču da ih istraži i direktno iskusi. Igra vas uopšte ne bombarduje stvarima i mogućnostima, već vas polako uvodi i otključava svoje potencijale.

Svoju roguelike strukturu i izvođenje igra prezentuje i kroz proceduralno generisane izazove i permadeath mehaniku, međutim nije sve izgubljeno kada kampanja "ode do đavola". Ako se mek uništi tokom borbe, biće dostupan u sledećoj misiji samo bez svog pilota i njegovog stečenog iskustva i bonusa koje pilot daje u borbi. Ako cela četa mekova izgine, i dalje postoji nada. Taj trenutni timeline je gotov, ali gore navedenom logikom, vi možete krenuti iznova u još jedan pokušaj, samo što nakon jedne sesije svi piloti koji su vam preživeli i stekli iskustvo mogu sa svojim bonusima sesti u mekove u narednoj sesiji, dajući vam određene prednosti u narednom startu, za razliku na samom početku.

Igra jeste dosta teška, ali startovati ponovo nije naporno, već se spontatno nadovezuje na prethodnu partiju, tokom čega ćete imati osećaj da napredujete. Takođe i vi sami postajete kao igrač mnogo iskusniji svakom narednom partijom. Baš kao i sami piloti koji vas na neki način predstavljaju na terenu. Pojedinačni obračuni su vrlo brzi i ne oduzimaju mnogo vremena, a opet u isto vreme sasvim zadovoljavajući u tih 5 poteza koje imate da izvedete, što vremenom stvara neku vrstu požude za konstantnim igranjem i usavršavanjem.

Into The Breach i ekipa koja stoji iza njega, još jednom je briljirala u pogledu dizajna, gejmpleja i stila. Svedena ITB esencija u tom jednostavnom - minimalističkom a ujedno veoma kompleksnom sistemu, uspeva kod igrača da izazove posebne gejming doživljaje koji nisu uspeli ni pojedini AAA naslovi iz industrije. U trenutnom stanju industrije i pohlepe velikih studija, imperativ je da sačuvamo i podstaknemo više ovakvih studija i originalnih ideja. Imali su puno pravo da zahtevaju i veću cifru za ovo malo "čudo" od igre, pogotovu nakon planetarnog hita FTL-a, ali od prvog dana igra je i više nego dostupna u originalnom izdanju, čak i za naše uslove.

PREPORUĆENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows XP, 7, 8, 10
CPU: 1.7 GHz Dual Core
GPU: Intel HD 3000+
RAM: 1 GB
HDD: 300 MB

IGRU USTUPIO SUBSET GAMES

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Subset Games
CENA: 14.99 €
RAZVOJNI TIM: Subset Games
TESTIRANO NA: PC

OCENA 9.2

- ✓ Stilizovana pixel grafika sa fenomenalnim svedenim UI-em.
- ✓ Mikro-narativ koji dolazi do izražaja tokom igranja i čini svaku partiju unikatnom.
- ✓ Gameplay mehanika i različiti sistemi koji savršeno rade zajedno.
- ✗ N/A

Autor: Milan Živković

REVIEW

Secret of Mana

DAJTE MANE, DA ZALEČIM RANE...

Za mene, definicija remasterizovanja jeste osvežavanje igre koja je ostavila neki trag, kako bi u modernom okruženju postigla sličan efekat. Ne obavezno menjajući priču, ali bez greške juriti podjednako dobru atmosferu kroz vizuelno modernizovanje. A ukoliko je to potrebno, i po pitanju mehanike i gejmpleja.

Secret of Mana, nesumnjivi klasik iz legendarne ere 16 bita i po mnogima jedna od najboljih igara za Super Nintendo, došla je na red da doživi svoje modernizovanje. Nema sumnji da su se mnogi ljubitelji originala obradovali prvim najavama, ali kao neko ko je veliki poštovalac prvobitne igre, mogu vam odmah reći da obuzdate sva očekivanja.

Secret of Mana remaster nije loša igra. Zapravo, u pitanju je i dalje zabavni akcioni RPG sa jednostavnom, ali zabavnom pričom i borbenom mehanikom. U suštini, kada se osvrnemo na priču i borbu, sve je maltene 100% iskopirano iz originala. Osim što tranzicija na trodimenzionalno okruženje i likove povlači nešto "pipaviju" akciju po pitanju preciznosti dok udarate protivnike, sve ostalo i dalje pruža gotovo istovetan osećaj kao i pri igranju izdanja iz 1993. godine.

Pored iskopirane priče i akcije, likovi su sada u potpunosti sinhronizovani. Kada su u pitanju ovakvi klasici, sinhronizovanje je i više nego dobrodošlo. Pa čak i ovako osrednje kakvo je ovde prisutno, daje dimenziju više i pojačava celokupan ugođaj. No, ono što bode oči u ovom slučaju jesu animacije likova koji iako imaju glas, ne pomeraju usta. Na neki način ovo povlači i pitanje čemu sinhronizovanje ako se njime prvenstveno postiže neprirodan efekat, pa tek onda ostale pozitivne stvari.

Mada, upravo ovakav neobični grafički ispad odlično ide pod ruku sa ostatkom vizuelne situacije jer grafika je u najmanju ruku razočaravajuća. U vreme kada je prvobitno objavljena, Secret of Mana je bila izuzetno lepa igra. A sada deluje više kao nekakav Android indi projekat. Ovo me tera da pomislim da je takva žrtva načinjena kako čak ni izdanje za PlayStation Vitu ne bi grafički

"KOMPJUTERSKI KONTROLISANI SAPUTNICI, KAO DA SU SMOTANI VIŠE NEGO IKAD."

zaostajalo, ali čak i Vita može bolje od ovoga. Pozadine nekada izgledaju simpatično, i baš kao u originalu - jako su raznovrsne. Ali ipak, na prvom mestu likovi, a zatim i ostatak modela, vape za više pažnje i detalja.

Svi znamo da grafika uglavnom nije najvažniji aspekt bilo koje video igre dokle god su igrivost i atmosfera na nivou. Ali grafika ovde upravo kao da ne dopušta atmosferi da se dovoljno razvije, konstantno je sabotirajući svojim neprirodnim i bledim ispadima. Ruku na srce, ovo zvuči strašnije nego što to zaista jeste, jer ovaj remaster, ukoliko mu pružite priliku, skoro je pa podjednako zabavan kao i original. Ali prokleta grafika i činjenica koliko veliku propuštenu priliku predstavlja to što nije bolja, nije mogla da prestane da mi se ruga za celo vreme igranja.

Ukoliko niste igrali ni original, znam da suludo zvuči ali preporučujem vam ga više nego ovo izdanje. Svakako ćete jeftinije proći ukoliko se odlučite na njega nego na remaster, koji trenutno drži neopravdano visoku cenu, a osim glasovne glume i osvežene muzičke podloge, ne nudi dovoljno pravih poboljšanja u odnosu na original. Ali ukoliko baš insistirate na remasteru, nije toliko strašno ni upravo njega igrati. Suština originala je još uvek ovde, a ukoliko vam ne smeta nepravedno siromašna grafika i neprirodno uklopljena glasovna gluma, očekuju vas samo sati i sati pozitivnih utisaka. Ja sam ipak veća cepidlaka nego što sam mislio. Barem kada je skrnavljenje kultnih klasika u pitanju.

IGRU USTUPIO SQUARE ENIX

PLATFORMA: PS4, PS Vita, PC

IZDAVAČ: Square Enix

CENA: 40€

RAZVOJNI TIM: Square Enix

TESTIRANO NA: PS4

OCENA 7

- ✓ Odlična i nova i stara muzika.
- ✓ Lepo preneta akcija originala.
- ✓ Glasovna gluma - uvek je dobrodošla...
- ✗ ...ali je ovde loše uklopljena.
- ✗ Zabrinjavajuće loša grafika.
- ✗ Mane originala još uvek tu.

Autor: Miljan Truc

REVIEW

Stellaris: Apocalypse

EXTERMINATUS!!!

Pre oko dve godine, Paradox studio je izbacio igru kakvu je malo koji ljubitelj žanra njihovih igara očekivao. Stellaris je bio priličan rizik za njih – istinska sandbox igra smeštena u Sci-fi budućnost je bila priličan kontrast dosadašnjim istorijskim strategijama po kojima je ovaj studio poznat. Kao amalgam mehanika iz postojećih igara i potpuno otvorenom „pričom“, Stellaris je uprkos svemu naišao na pozitivan odziv publike i stekao svoju nišu u biblioteci grand strategija.

Patch 2.0, poznatiji kao Cherryh je vrlo dugo iščekivan, jer je obećavao korenite promene u usnovnim mehanikama igre i teško bi bilo oceniti Apocalypse kao ekspanziju bez osvrta na sam patch. On već sam po sebi menja način na koji se igra Stellaris i čini ga praktično potpuno novom igrom.

Stare FTL metode su ukinute i sada su samo Hyperlane rute moguća opcija, što otvara mogućnost „galaktičke geografije“, koju je ujedno moguće podesiti slajderima pri kreiranju nove igre. Stari FTL metodi su i dalje u igri u nešto izmenjenom stanju – kao posebne tehnologije ili specijalni načini putovanja između određenih sistema i na taj način otvaraju dodatne taktičke mogućnosti, kao na primer korišćenje zvezdanih kapija za pristup drugoj strani galaksije. Uz to, širenje granica je sada vezano za pojedinačne sisteme, što znači da je potrebno dodati svaki sistem zasebno. Pritom, kolonizacija sistema van granica više nije moguća, dakle potrebno je da prospektivna planeta prvo bude u okviru vaših granica, pre nego što kolonizacija može da otpočne. Sada se verovatno pitate kako to sve radi sa stanicama... Pa, ne radi. Stanice kakve poznajemo više ne postoje. Sada svaka planeta može samo da pravi civilne brodove, dok se širenje vrši pomoću System Outposta, koji zatim mogu biti unapređeni u stanice (kojih možete imati ograničen broj). Tako unapređene stanice onda možete graditi po svojim potrebama – da budu brodogradilišta, proizvode resurse, budu utvrđenja ili prepreke, i mnogo toga drugog, uključujući i kombinacije navedenog. Ova promena baca mnogo veći akcenat na izbor igrača i stil igre, dajući više prostora za taktiziranje.

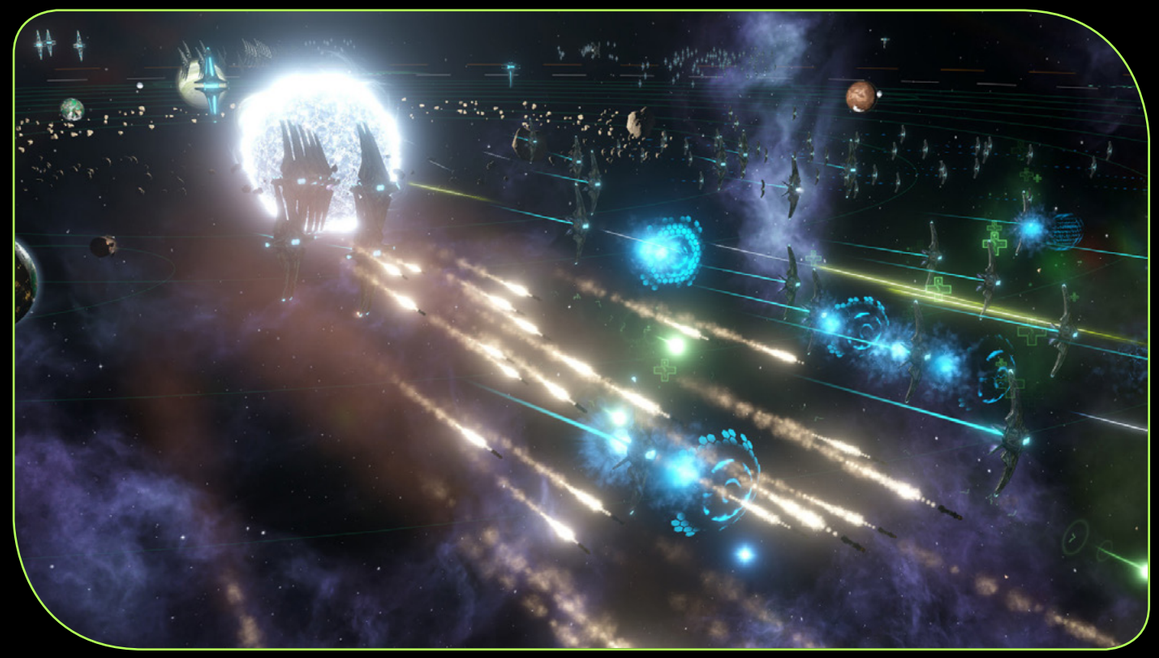
I flote su doživele velike promene. Pre svega, više nije jedina opcija sastavljati sve flote u ogromno klupko smrti čiji je jedini cilj da se zakuca u protivnički ekvivalent. Sada pored ograničenja maksimalnog broja brodova, postoji takvo ograničenje i za same flote, te je neretko potrebno podeliti se na više njih. Uz patch je došao i Fleet Manager, robusni meni koji omogućava dopunu i održavanje postojećih flota u samo nekoliko klikova, ali i pravljenje i opremanje novih u jednom prozoru.

A pošto flote služe za rešavanje galaktičkih sukoba, i mehanike ratovanja su doživele značajne promene. Sada je moguće ostvariti Claimove, odnosno upotrebom uticaja položiti „pravo“ na neki od protivničkih sistema sa kojim se graničite. To zatim daje Casus Belli (povod za rat), koji je sada potreban da bi se krenulo u rat – dakle, više nije moguće objavljivati ratove tek tako. Dodat je i sistem War Exhaustiona, koji predstavlja umor obe strane od ratovanja i koji raste vremenom, gubicima, okupacijom, itd.

Uz sve to, postoji još nekoliko daleko manjih promena vezanih za neke druge aspekte igre. Na primer, tehnologije su doživele nekoliko promena od kojih je možda najveća to što svi sada počinju sa osnovne tri vrste naoružanja već istraženim. Armije više nemaju attachmente, a dodat je sistem širine delovanja prilikom invazija planeta. Flote sada mogu imati svoje „domaće“ baze kojima se vraćaju. Osnovni Ascension Perkovi su sada dostupni u osnovnoj igri, bez potrebe za Utopia DLC-om.

Kao što vidimo, promene su pozamašne, a to nas dovodi do Apocalypse, ekspanzije koja dodatno gradi na svemu ovome. U poređenju sa samim patchom, količina stvari koje ova ekspanzija donosi je zaista skromna, ali nije zanemarljiva. Kao što ime sugeriše, ova ekspanzija u prvom planu donosi destrukciju na galaktičkoj skali! A to nije samo bombastičan način da je opišemo – zaista možete uništavati planete sa ovom ekspanzijom. Naime,

“OVA EKSPANZIJA DONOSI DESTRUKCIJU NA GALAKTIČKOJ SKALI!”



dobijamo pristup dvema novim klasama super-moćnih brodova.

Prva su Titani, koje smo imali prilike da vidimo i u prethodnoj verziji igre, ali ih je mogao koristiti samo Fallen Empire. Sada ih i mi možemo graditi pomoću posebnih tehnologija, a ovi brodovi koštaju jako puno, ali sami imaju snagu omanje flote, a jedinstveni su i po tome što mogu biti opremljeni različitim aurama, koje funkcionišu kao bonusi ostalim brodovima, ili minusi protivničkim. Druga, još veća klasa brodova, su Colossus. Oni dolaze u nekoliko konfiguracija i svaka deluje na planetarnoj skali. Pored pomenutog uništavanja celih planeta (Exterminatus!... da, obavezno je to viknuti kada opale), neke od mogućnosti su i pretvaranje cele populacije u kiborge, konverzija ljudi u Spiritualiste, i slično. Ovakvom oružju je potrebno vreme da se zagreje, te protivnik ima oko godinu dana da pokuša da odbije napad, što znači da je korisno štititi ga dok se sprema da ispali svoj hitac. U sličnoj kategoriji su i jonski topovi, koji su toliko veliki da ih je potrebno sagraditi kao deo stanica, a mogu da ispale sa jednog kraja sistema na drugi, što ih čini ultimativnim (i užasno skupim) defanzivnim modulom.

Još jedna novina su i Marauderi, koji su ekspanzija na sistem svemirskih pirata koje smo imali u prethodnoj verziji igre. Oni se mogu pojavljivati na granicama sistema, a povremeno graditi i sopstvene državice kojima je pljačkanje suseda glavna zanimacija. Moguće ih je potplatiti, a čak i unajmiti njihove flote da muče vaše protivnike. Oni imaju i svojevrsnu krizu koja može da se pojavi a vezana je za mid-game period. Postoji šansa da se ponekad pojavi Khan, vođa koji je toliko moćan da je u stanju da okupi sve Maraudere u jednu hordu koja zatim kreće u neumitni talas pljačke i razaranja u galaksiji. Ova mehanika predstavlja sjajno rešenje za mid-game, koji je ranije inače znao da postane prilično otegnut i dosadan dok se čeka na finalnu krizu.

Na kraju, tu su i Unity Ambitions, koji su sistem dodat uz Edikte, a predstavljaju alternativu trošenju Unity poena u kasnijem delu igre, kada su gotovo svi Perkovi već otključani (ili blizu tome). Svaka ambicija košta koliko i pun Perk, a traje 12 godina i uglavnom su generalni bonusi za celu imperiju.

Nije sve pozitivno, nažalost. Novi patch je došao uz pregršt bagova, a neki od njih su neverovatno očigledni i pravo je čudo da ih niko nije primetio pre nego što je pušten. Fleet Manager kao alatka ih je prepun i vrlo često pogrešno preračunava brojke prilikom pravljenja novih flota, pogotovo u kasnijim delovima igre, a ponekad pogrešno prikazuje neke proste informacije. War Exhaustion sistem je potpuno pogrešno kalibrisan, te se neretko dešava da već posle jedne osrednje borbe, obe imperije grcaju u 100% izmorenosti. Osim toga, automatski Status Quo mir je izuzetno naporan, pogotovo što se aktivira bez razloga čak i kada jedna strana očigledno pobeđuje u ratu. Uz ove veće bagove, tu je i nekoliko manjih koji mogu da se povremeno dogode, kao napr. pogrešno plotovanje ruta za civilne brodove, zaglavljivanje flota, i slično.

Sve u svemu, Apocalypse kao ekspanzija nudi dodatne mehanizme koji uz sve promene sa novim 2.0 patchom Stellaris čine praktično potpuno novom igrom. Sama ekspanzija je kvantitativno siromašna, ali ono što nudi je jako dobar sadržaj – počevši od Titana i Colossusa, koje su igrači tražili još od kad igra postoji, do Maraudera kao preko potrebne mid-game mehanike, ali i opcije za trošenje Unityja koja nije ništa manje korisna u kasnijim deonicama igre. Sa druge strane, bagovi čine velike partije trenutno teškim za igru, iako su iz Paradoxa već najavili da rade na hotfixevima za ove probleme. Teško je oceniti samu ekspanziju bez osvrta na patch koji je došao sa njom i sve promene koje je doneo igri. Bilo da ste ljubitelj starog oblika igre ili se radujete promenama, sigurno je da je osvežio igru i ljubiteljima Stellarisa će pružiti stotine sati osvajanja galaksije i uništavanja planeta.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: AMD Phenom II X4 850 @3.3 Ghz
GPU: Nvidia GTX 560TI, sa 1024MB VRAM-a
RAM: 4 GB
HDD: 4 GB

IGRU USTUPIO PARADOX INTERACTIVE

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Paradox Interactive
CENA: 19.99 €
RAZVOJNI TIM: Paradox Interactive
TESTIRANO NA: PC

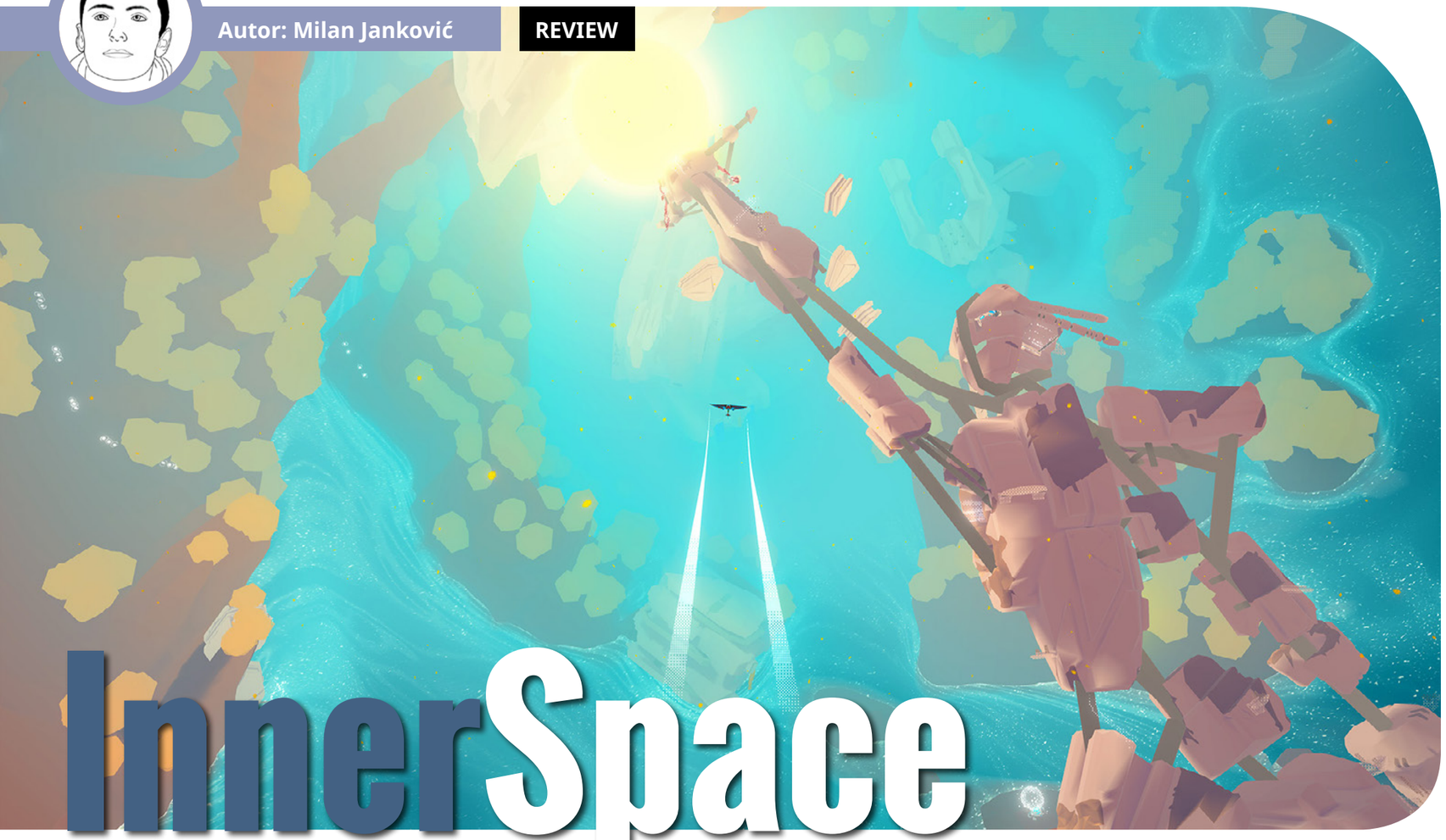
OCENA 7.8

- ✓ Pravo osveženje koje iz korena menja igru.
- ✓ Kraj deathball flota.
- ✓ Galaktička topografija utiče na strategiju.
- ✗ Sama ekspanzija donosi relativno malo posebnog sadržaja.
- ✗ Očigledni bagovi koji su se mogli izbeći.

“UZ PATCH 2.0, STELLARIS JE PRAKTIČNO NOVA IGRA”

Autor: Milan Janković

REVIEW



InnerSpace

SMIRUJUĆA APOKALIPSA

Kako je tržište video igara postalo prezasićeno na svim poljima, postalo je sve teže za kretore sa odličnim idejama da svoje projekte dovedu do očiju željnih korisnika zbog nedostatka materijalnih dobara.

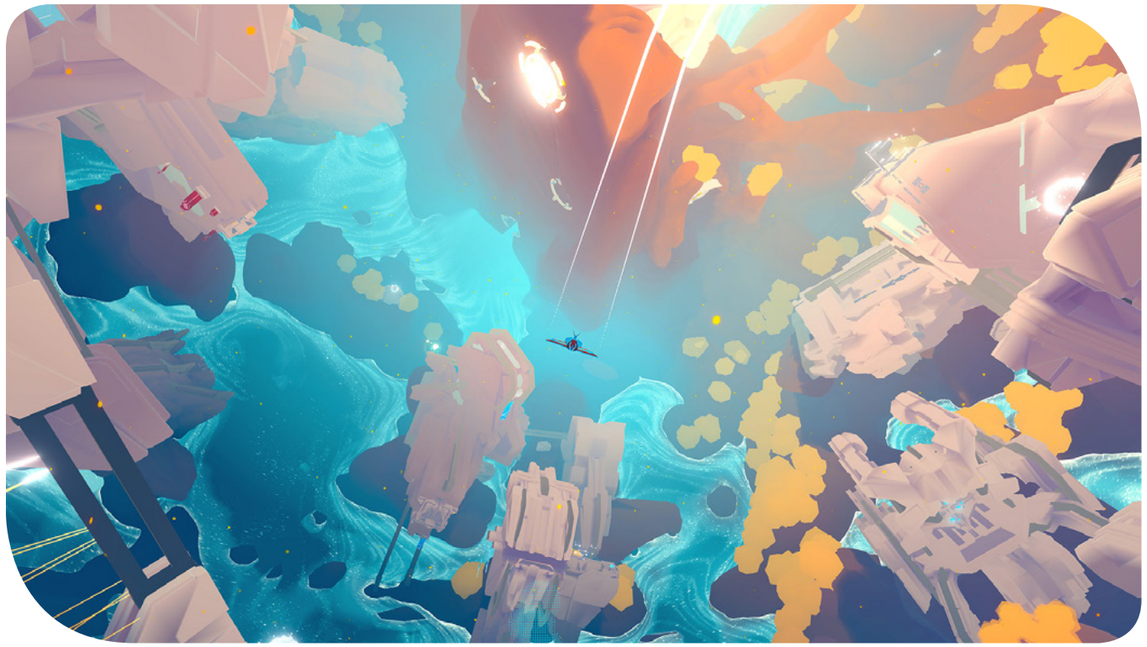
Jedan od takvih je i studio PolyKnight Games, koji nam je nakon tri duge godine razvoja i neizbežnog finansiranja preko Kickstartera doneo predivnu avanturu sa akcentom na eksploraciji svemira – InnerSpace. Vi ste u ulozi pilota letelice/podmornice pred čijim se očima odvijaju poslednji dani sveta zvanog Inverse, sastavljenog od brojnih planeta sa obrnutom gravitacijom tako da su površine sa vazduhom u centru, a misteriozni okeani predstavljaju svojevrsnu atmosferu. Smak ovog sveta se ne može izbeći, niti odložiti, ali je ostalo sasvim dovoljno vremena da se pomogne drevnom Arheologu kome je cilj da spase sve relikvije i tragove postojanja moćnih civilizacija iz dana kada su postojale i vladale u Inverzumu.

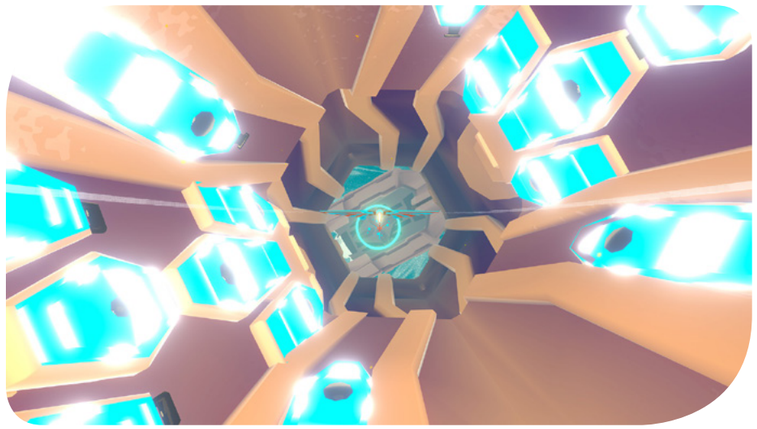
Dakle, ovde je najbitnije istraživati i pilotirati letelicom zbog čega je razvojni tim posebnu pažnju posvetio izradi kontrola za upravljanje, tako da možete skretati, ubrzavati, usporavati, a tu je i rotiranje, driftovanje, ronjenje... Kao što vidite, kontrola za upravljanje letelicom ima na pretek, ali frustrirajuće je to što se kod miša koriste samo levi i desni taster, a mogućnost upotrebe miša kao upravljača za letenje je izgleda promakla developerima, što je loše za one koji igraju na tastaturama, i baš iz tog razloga toplo preporučujemo korišćenje kontrolera. Takođe, kontrole ćete morati prilagođavati u zavisnosti od brodova kojim upravljate, pošto će neki lakše skretati, a neki biti veoma brzi. Kad smo već kod brodova/letelica, uz pomoć otkrivenih tajni i pronađenih materijala je moguće izgraditi određeni brod, kao na primer Piano, brod sa dobrim balasom za upravljane, a tokom leta ispušta prelepi zvuk koji oponaša prelazak prstima po klaviru, ili možda Tidal Horn, koji se najbolje pokazao pri podvodnoj ekploraciji.

> “PRIČU PRATIMO KROZ TEKST TJ. NE POSTOJI GLASOVNA GLUMA, ALI TO NE UMANJUJE NJENU VREDNOST.”

Kroz putovanje je uglavnom potrebno preći od tačke A do tačke B uz pronalaženje skrivenih relikvija i resursa, a rešavanje zagonetke se gotovo stano svodi na presecanje zategnutih žica krilima letelice, što predstavlja blagu repetitivnost. Pored usputnih razgovora sa Arheologom koji otkriva deliće razorenog sveta i daje instrukcije kuda dalje ići, protagonista se sreće i sa polubogovima, koji čuvaju tajne stare koliko i sam Inverse. Pored toga, igrači sakupljaju vetar, predstavljen u vidu providnih lebdećih lopti, koje služe za nadogradnju letelica, napajanje novootkrivenih uređaja i slanje poruka Arheologu. Priču pratimo kroz tekst tj. ne postoji glasovna gluma, ali to ne umanjuje njenu vrednost, i zapravo priča je jedan od elemenata gde igra stvarno blista, i svaki novi otkriveni svet, razgovori sa svim polubogovima i detalji o drugačijem svetu nose vrlo zanimljive poruke, koje često služe kao metafora i pružaju pouke koje se lako mogu preneti na stvarni život.

Grafički dizajn igre je veoma minimalistički i prost, toliko da čak ni nema grafičkih podešavanja u igri, gde umesto tesktura sa velikim brojem poligona dominira neverovatni kolaž boja, ali najdominantnija je azurno plava koja se preliva na obe sfere svetova. InnerSpace nema HUD(Heads





Up Display), tako da nedostaje mapa. Zbog nedostatka mape postoji velika verovatnoća da se u većim regijama igrači jednostavno izgube i provedu sate i sate u potrazi za bitnim predmetom, koji onemogućava dalji napredak. Stigli smo i do zvuka, koji u ovom prostom svetu jednostavno dominira. Interakcija sa svakim objektom i predmetom ima određenu muzičku notu,čak i krila letelice proizvode neki prijatni zvuk, svaka nota estetski prati i više nego prijatnu muziku koja ide u pozadini, i savršeno se uklapa u bilo koju radnju protagoniste na ekranu, što je za svaku pohvalu.

Pored par tehničkih nedostataka, najveća zamerka leži na doista čudnim i zbunjujućim kontrolama(barem na PC-u), ali sa vedrije strane InnerSpace poseduje prelepi svet za istraživanje sa odličnom idejom i konceptom koji nedostaje drugim većim igrama. Sama atmosfera koja nas prati tokom putovanja kroz Inverse je veoma smirujuća što je čini veoma pogodnom za igranje nakon napornog dana, a text based priča je još jedan od razloga da uronite u minimalistički univerzum.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 pa naviše
CPU: AMD A8-7600 3.1 GHz / Intel i3 4170 3.7 GHz
GPU: Nvidia GeForce GTX 650 / AMD Radeon HD 6850
RAM: 8 GB
HDD: 5 GB

IGRU USTUPIO APYR

PLATFORMA: PS4, PC, Xbox ONE, Nintendo Switch

IZDAVAČ: Aspyr

CENA: 19,99€

RAZVOJNI TIM: PolyKnight Games

TESTIRANO NA: PC

OCENA **7.5**

- ✔ Priča.
- ✔ Zvuk i muzika.
- ✘ Kontrola.

Autor: Nikola Savić

REVIEW

Life is Strange

Before the Storm 1-3

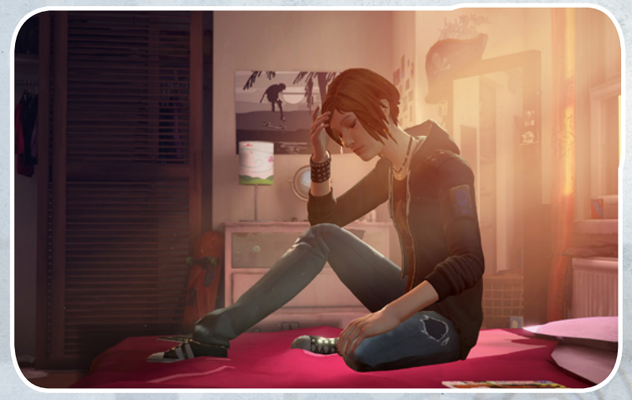
TAKO MALO, A TAKO DALEKO

Ne znam da li sam više dosadio i Bogu i narodu ponavljanjem toga kako mi je Life is Strange jedna od najomiljenijih video igara ikada, ali evo za svaki slučaj to još jednom da pomenem. Imao sam tu sreću da sam leta 2016. odigrao celu igru „odjedared“, a ne po epizodama, tako da sam zaista prošao kroz jedan vrtlog udara emocija koji me je ostavio potpuno skršenim. Jednostavno, to je bila igra kakva se jednom viđa, i ako uspe da vas pogodi temama koje obrađuje na sjajan način, nećete ostati zaštićeni od suza bilo da imate 7 ili 107 godina, ma kolika muškarčina mislite da ste.
Dve godine kasnije imamo priliku da igramo ovaj prednastavak, o čijoj smo prvoj epizodi pisali septembra 2017. godine, tako da se nećemo previše zadržavati na detaljima već preći direktno u suštinu. A suština je, nažalost, da Before the Storm jednostavno nije uspeo da pogodi tamo gde treba. Ne znam da li je do mene ili do načina na koje su teme prezentovane ovog puta, ali jednostavno nisam imao taj „eksplozija“ momenat kao što ih je bilo na pretek kada sam igrao prvi Life is Strange. Ima emotivnih trenutka i ima ozbiljnih tema, nije da ih nema, ali jednostavno nisu na najbolji način uspele da pronađu put do jake emotivne reakcije.

Teme koje susrećemo ovde su slične kao i u prvom delu, ali ipak drugačije, teme kao što su gubitak posla roditelja i želja da se pomogne, često na pogrešan način, gubitak poverenja u bliske osobe i radikalne promene u životu, „frendzonovanje“ (ma koliko smešno zvučalo), mračne porodične tajne...

Iako nam je prva epizoda delovala obećavajuće, možda je i najgora stvar došla sa trećom epizodom, ujedno i poslednjom, koja je predstavljala baš veliko razočarenje, kako za fanove, tako i jednostavno sama po sebi. Deluje tako prazno, zbrzano i nedovršeno, da prosto „vrišti“. Mnoge priče uopšte nisu zatvorene ili prosto dobile svoju smislenu celinu, a glavna priča je poprilični antiklimaks pred sam kraj. Kao da je postojala ideja i koncept cele priče, ali da pisci nisu znali kako da je zatvore. Jedna od mana je i to što, iako se dešava 3 godine pre originala, nekako

“GLUMICA KOJA JE OGLASOVILA CHLOE U ORIGINALNU, SADA JE RADILA KAO NARATIVNI SARADNIK, ALI NE I GLASOVNI GLUMAC.”



likovi kao da su isti oni od tri godine kasnije, ne vidimo nekakav ciklus razvoja tu, kao da se sve dešava 3 nedelje pre LiS, a ne 3 godine pre LiS. Kao da su likovi previše prenaglašeni, kako bi ih prepoznali da su to oni.
Treba odati poštu Before the Storm za neke nove i originalne momente, poput one u predstavi, kada igrate stoni RPG, ili kada se vozite vozom, i mislimo da je zaista malo falilo da se dostigne taj savršeni trenutak i magija kakvu je imao original. Istini za volju, jako je teško postići ono što je uradio Dontnod Entertainment sa Life is Strange, tako da ne zameramo ništa Deck Nine, uradili su ok posao, imajući jako težak zadatak pred sobom, ali nam je samo žao što je propuštena prilika.

Ono što je na odgovarajućem nivou kvaliteta kao i kod LiS, jeste soundtrack, koji je opet u indie duhu, i opet veoma prijatan i atmosferičan, savršeno se uklapajući u scene i emotivne momente. Glasovna gluma je vrhunska i tu nemamo šta zameriti, pogotovo ne novoj glumici koja je oglasovila Kloi dostojno prethodnice.

Na kraju, svakako preporučujemo ovu igru, jer je lepo i prijatno iskustvo. Ne očekujte magiju originalnog LiS, koja se dešava jednom u nikada, ali očekujte jednu novu emotivnu priču i priliku da se ponovo družite sa starim znancima, svakako nećete zažaliti ako ih odigrate, a ako ste LiS fan, verovatno ste ih već uveliko prešli.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 10
CPU:	Intel Core i3-6100 (3.7GHz)
GPU:	AMD Radeon RX 460 ili NVIDIA Geforce 1050
RAM:	6 GB
HDD:	14 GB

IGRU USTUPIO SQUARE ENIX

PLATFORMA: PS4, PC, Xbox ONE

IZDAVAČ: Square Enix

CENA: 16,99€ (cela sezona)

RAZVOJNI TIM: Deck Nine

TESTIRANO NA: PC

OCENA 7.7

- ✓ Verna originalnu.
- ✓ Novi likovi i nove lokacije.
- ✓ I dalje odlična glasovna gluma i muzika.
- ✗ Nekako kao da se Deck Nine previše trudi da replikuje original.
- ✗ Nezavršene grane priče i previše praznine
- ✗ Sve je tu kao u originalnu, ali nedostaje magija.

Autor: Milan Živković

REVIEW

Radiant Historia: Perfect Chronology

KORAK DALJE OD SAVRŠENSTVA?

Radiant Historia, Nintendo DS naslov koji je prvobitno objavljen umereno davne 2010. godine, nije bio ništa manje od JRPG instant klasika. Priča, atmosfera i zabavan borbeni sistem, osvojili su srca fanova koji su imali priliku da zaigraju ovu igru. Ali kako Radian Historia nije "odjeknula" dovoljno glasno kako bi stekla renome koji zaslužuje, remasterizovana verzija igre za 3DS konzolu je, čini se, upravo ono što joj je bilo potrebno.

Iako prelazak na konzolu novije generacije znači višu rezoluciju, grafika je manje-više ostala ista. Evidentno je da je u pitanju DS naslov koji je doživeo blaže podmlađivanje. Osim odnosa stranica ekrana koje su sada prilagođene za 3DS i blago oštrijeg grafičkog prikaza, izgled "avatara" likova je takođe doživeo redizajn. Iako sada izgledaju kvalitetnije po pitanju produkcije, u originalu su imali veoma specifičan stil koji je zračio unikatnim šarmom. Sada likovi izgledaju kao bilo kakav prosečan ali kvalitetno nacrtan anime karakter. Ovo doduše deluje kao žrtva koja je načinjena radi prilagođavanju anime video sekvencama koje krase igru, tako da ne mogu mnogo da zameram.

Ali na stranu izgled igre, ono što je original izbacivalo u vrh jeste atmosfera. Muzika koja je sada takođe remasterizovana, atmosferu vođenu sjajnom pričom održava na zaista zavidnom nivou. Dodajte ovome činjenicu da su dijalozi u potpunosti sinhronizovani i to veoma kvalitetno, i osetićete ponovo onu fascinantnu prezentaciju gde bez obzira na grafiku, neoprostivo je lako uživeti se u priču. Sećate se fenomena po imenu Metal Gear Solid iz 1998. godine, i koliko su likovi bez obzira na činjenicu da su kockasti bili puni života? Upravo iste čarobne vibracije krase i Radiant Historia: Perfect Chronology, kroz jedinstvenu moć uverljive glume. Glavna i odlično izvedena mehanika koja je bila srž originala, ovde je maltene nepromenjena. Napredovanje kroz priču zasniva se na postojanju dva paralelna toka vremena. Protagonista je blagosloven sposobnošću da putuje između ova dva toka koji su međusobno povezani, i da promenom dešavanja u jednom utiče na ishod u drugom vremenu. Zvuči kao mehanika koju ste već negde videli, ali u ovoj igri ona je sprovedena tako elegantno da bukvalno zaslužuje aplauz.

Kao dodatak ovom remasteru, na raspolaganju imamo i treću vremensku liniju. Ali ona predstavlja neku vrstu alternativnog "šta bi bilo kad bi bilo" toka, koji i nije toliko radikalan dodatak već postojećoj mehanici. No, ako ćemo iskreno, ne može ni da škodi.

Borbeni sistem je identičan kao i ranije i podjednako zabavan. Kako to izgleda? Pa, borbe su potezne a protivnici su postavljeni u tri reda i kolone. Određenim napadima možete odgurnuti protivnike u željenu stranu kako biste ih grupisali, jer u tom slučaju nanosite štetu svima istovremeno. Dinamika koja krasi borbe u kombinaciji sa ovim sistemom čini da se osećate kao da igrate nekakvu JRPG verziju tetrisa. I to odlično funkcioniše! Borbe su retko kada dosadne, a ako vam nekada zaista nije do njih, činjenica da protivnike možete da vidite i zaobiđete (što uvek pozdravljam!) rešiće sve vaše muke. Kombinacija izuzetno kvalitetne glasovne glume koja je toliko dobra da mi ne smeta čak ni što je inicijalno dostupna samo na engleskom jeziku, živopisnih likova, odlične priče i zabavne borbe, čine da Radiant Historia: Perfect Chronology još jednom utemelji status nezaboravnog JRPG naslova. Ukoliko ste igrali original, prelazak na ovaj remaster možda i ne nudi dovoljno sadržaja da biste ponovo započeli zaista dugačku pustolovinu od preko 50 sati. Ali ukoliko niste igrali original, ovo je prilika za ne propustiti, ukoliko i najmanje volite JRPG i retro grafiku iz vremena 16-bita. Pa ni zaigrati original umesto remastera, ne bi bio greh. Oba su fantastična, puna sopstvenih vrlina, dva paralelna vremenska toka. Pardon, naslova.

"EASY MODE JE ODLIČAN NAČIN DA SE UŽIVA U PRIČI BEZ IMALO FRUSTRACIJA"

IGRU USTUPIO DEEP SILVER

PLATFORMA: Nintendo 3DS

IZDAVAČ: Deep Silver

CENA: 40€

RAZVOJNI TIM: Atlus

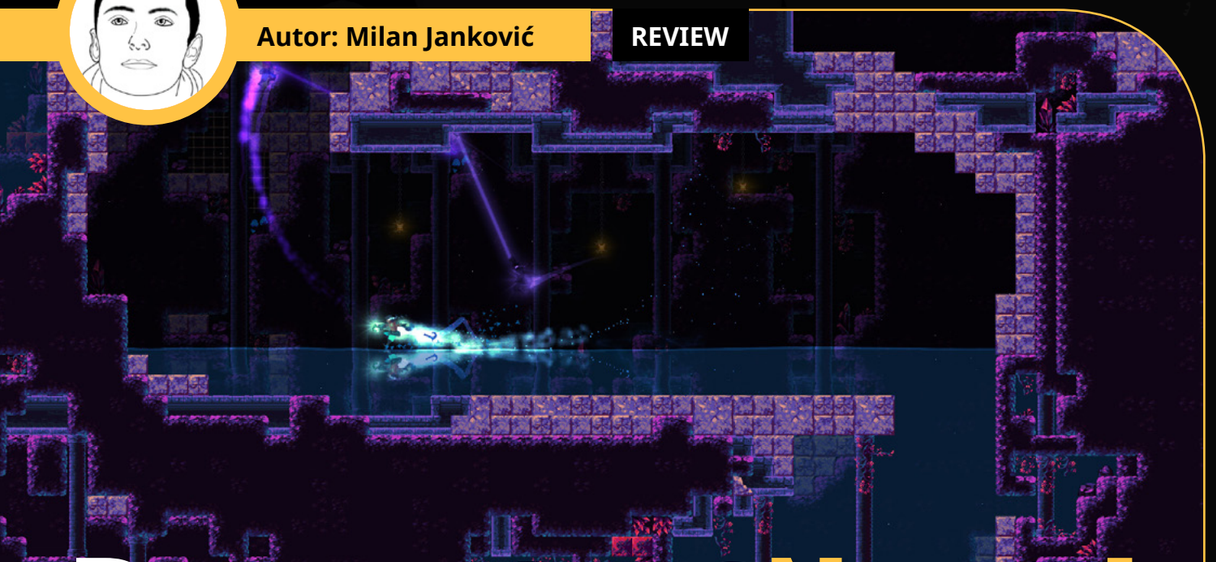
TESTIRANO NA: Nintendo 3DS

OCENA 8.6

- ✔ I dalje zabavne borbe.
- ✔ Sjajna priča i atmosfera.
- ✔ Nezaboravni (sada i sinhronizovani) likovi.
- ✘ Poneki dosadan "backtracking".
- ✘ Stari avatari i japanski glasovi su DLC koji se plaća?

Autor: Milan Janković

REVIEW



Remnants of Naezith

KO ĆE BRŽE KO ĆE BOLJE

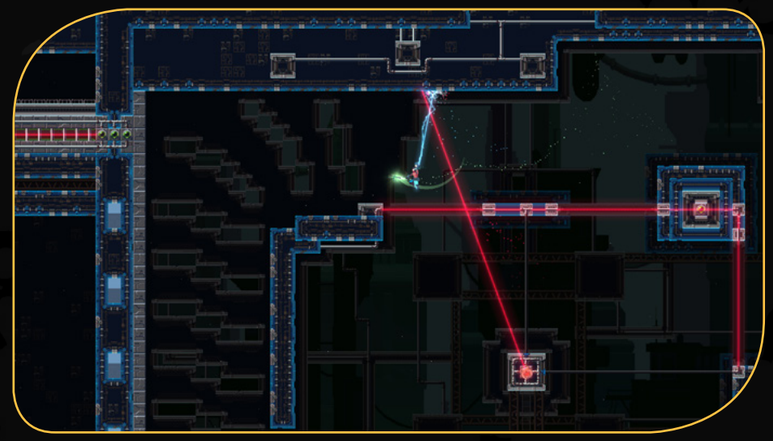
Upoznajte Kajra, avanturistu koji nakon nesreće u mračnim pećinama dobija neverovatne moći od strane moćnog zmaja, u narodu poznat kao Naezith. Ali te moći nisu prenete na glavnog protagonistu tek tako, pošto je zmaju potrebno ljudsko telo kako bi ostvario svoju 1000 godina staru želju – da uništi svoje posmrtne ostatke (Remnants) i zauvek spreči dospeće drevne moći u pogrešne ruke.

Eh, pošto detalje priče viđamo samo na početku, u vidu jedne međuscene, ona nije toliko važna, gotovo uopšte, već je samo potrebno svaki nivo preći što brže uz pomoć kuke za kačenje (grappling hook). Time vam predstavljamo Remnants of Naezith, još jedan retro 2D platformer u nizu, sa prelepim dizajnom, ali i par novina koje dolaze iz uma samostalnog developera poznatog kao Tolga Ay. Ovde se sve vrti oko fizike, zbog čega je veoma važno da se igrači tokom tutorijala što bolje uhodaju i upoznaju sa kontrolama, koje su zapravo veoma proste. Tokom „ljuljanja“ kroz svaki od nivoa se mora pažljivo birati odskočno mesto, tajming je takođe važna stvar, i ponekad se stiče utisak da je potrebno pogoditi baš tu jednu tačku kako bi prošli uspešno, što malo kvari utisak.

Takođe, karakter poseduje i moć koja mu daje boost na brzini, ali se mora obratiti dodatna pažnja prilikom pokušaja odlaska u visinu, zato što kada tu moć aktivirate prerano ili prekasno sve krene naopako. Dobro je što postoji u proseku 4 čekpointa, tako da nije potrebno sve odraditi sa početne tačke, ali se vreme pri povratku na određeni čekpoint ne resetuje na početnu vrednost već nastavlja da teče, te se nemojte iznenaditi kada u donjem levom uglu vidite vreme od nekoliko desetina minuta. Za igranje je dostupno 4 različita sveta sa po 20 nivoa, svaki različiti od prethodnog i znatno teži, tako da od repeticije nema neke vajde, već je, kao što smo već napomenuli, potrebno na početnim nivoima što bolje uvežbati reflekse, i živce naravno. Developer je dosta pažnje uložio i dizajn svake staze zasebno, što neće navesti igrača da kaže „hej ovo sam već video/prešao“. Sve se dodatno komplikuje kada na scenu stupe zidovi na koje se kuka ne može zakačiti ili se pojave klizavi zidovi na koje karakter ne može stojati. Kasnije se pojavljuju laserski zraci, portali za teleport, „seckalice“ i druge prepreke koje menjaju prethodnu strategiju i zahtevaju više razmišljanja. Mučite se da pređete neki od nivoa i mislite da nema izlaza, nema problema – svaki run bilo kog igrača se može podeliti tako da možete videti kako to rade neki od profesionalaca(oni koji drže prvih deset mesta). Ako se radnje igrača na snimku odvijaju prebrzo, takođe nema problema pošto se video može znatno usporiti kako bi sve videli do najsitnijeg detalja.

Kada pređete sve „glavne“ nivoe to ne znači kraj, već možete pristupiti nivoima kreiranim od strane strastvene zajednice. Nivoi su stvarno kreativno

“GEJMPLEJ JE JAKO DOBRO ODRAĐEN I SVE TEČE VEOMA GLATKO”



odrađeni i pružaju dosta zabave, tu su tematski nivoi, gde dominira skakanje, meme nivoi, a vašeg autora je oduševio onaj koji predstavlja početak legendarne Super Mario igre. Samim tim je dostupan i editor nivoa, u kome svako može pokazati da je kreativna duša. Editor je veoma lak za manipulaciju sa prostim kontrolama i sve se nalazi na tacni, potrebno je samo malo inspiracije i nivo ćete izraditi za čas. Sa kompletiranjem jedne od četiri regija otvara se speedrun mod igranja, gde se nivoiređaju jedan za drugim, a na vama je da sve isprelazite za što kraće ukupno vreme, koje se potom smešta na tabelu uz obaveštenje da li ste ostvarili novi lični rekord ili ne i koliko ste se popeli visoko na tabeli.

Kada se igri pristupite sa ciljem da vaše ime bude što više na tabeli nećete toliko obraćati pažnju na zvučni element igre, međutim, kod Remnantsa srećemo raznovrsnu muzičku podlogu koja se odlično uklapa u ono što radite na ekranu ili u vremenu između nivoa(ne i plakanje). Sam gejmplej je jako dobro odrađen i sve teče veoma glatko, ali samo kada se sve kontrole lepo pogode, inače napredak propada i vi stojite u neverici i pitate se da li je tastatura vredna izliva vašeg besa i koliko će vas koštati kupovina nove. Zbog toga je potrebno dosta vežbe i jako puno vremena provedenog na određenom nivou, a zavisnost koju ova igra izaziva će se postarati da tako i bude.

Na kraju krajeva, bilo da jednostavno obožavate ili imate odnos ljubavi i mržnje sa Remnants of Naezith, to je igra kojoj ćete se iznova vraćati kako bi taj jedan nivo koji vam se vrzma po glavi prešli brže i pokazati prijateljima ili tamo nekom Džonu337 da ste znatno bolji i iskusniji. Fantastičan dizajn nivoa iskombinovan sa dobrom muzikom će vas držati prikovanim za ekran duže vreme, garantujemo.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 pa nagore
CPU: 1.4 GHz i jače
GPU: OpenGL 2.1
RAM: 1 GB
HDD: 250 MB

IGRU USTUPIO TOGLA AY

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Tolga Ay
CENA: 10€
RAZVOJNI TIM: Tolga Ay
TESTIRANO NA: PC

OCENA 8

✔ Dizajn nivoa.

✔ Kontrole.

✘ Retka potreba za hirurškom preciznošću.

Autor: Nikola Savić

REVIEW

We Were Here Too

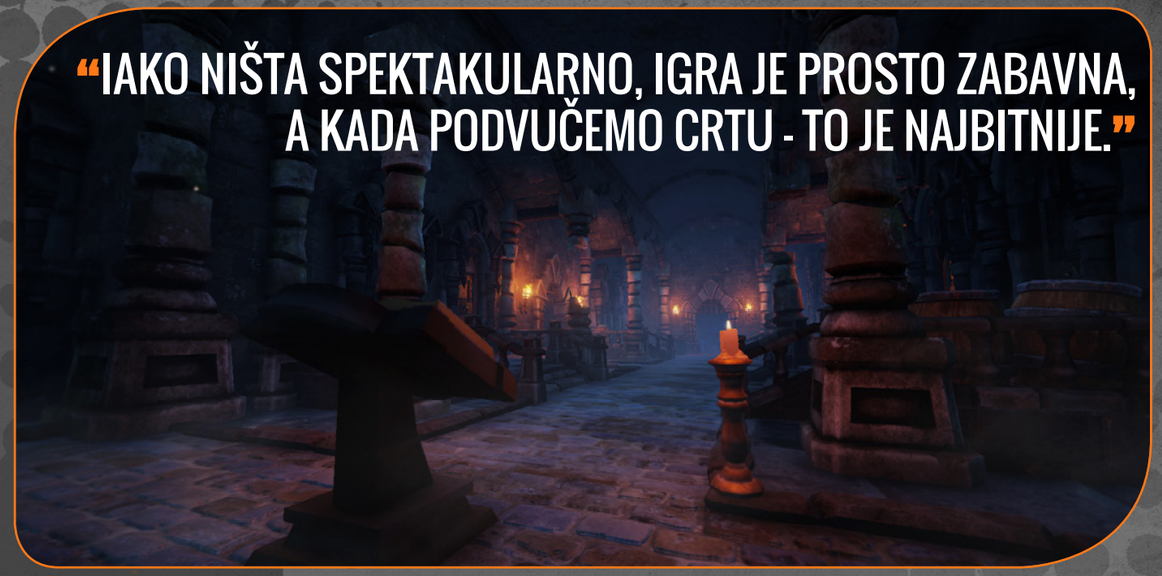
ORAO PAO, ORAO PAO!

Iskren da budem, nisam ni planirao da igram ovu igru, i verovatno je nikada ne bi ni igrao da mi jedan od naših saradnika, kolega Igor Totić, nije izrazio želju da uradi njen opis. Pa sam ja kao urednik potražio igru od izdavača, i oni su nam poslali dva primerka, pošto je igra co-op.

Pogledam ja opet o čemu se radi, vidim pozitivni komentari, pa reko dobro, hajde, igraću je, taman da je odigramo zajedno, jer je očigledno da je pravo iskustvo ako igrate sa nekim u paru. Moram da kažem u startu da se uopšte nisam pokajao, jer smo se dobro zabavili igrajući je te subote uveče.
We Were Here Too je „puzzle" avantura gde vi i vaš prijatelj, ili nasumična osoba na internetu, pokušavate da izađete iz misterioznog zamka u kome ste se zatekli. Primesa je pomalo čudna, jer, iako je u pitanju srednjovekovni zamak, sama igra se dešava negde u ovom ili prošlom veku. Vi i vaš član posade ste se izgubili u bespućima mećave na kakvoj planini i dospeli u ovaj čudnovati zamak, te napravili početničku grešku i rešili da se razdvojite.

Tu dolazimo do glavne gejmplej mehanike igre – komunikacija. Ovu igru morate igrati sa mikrofonom, jer je za prelazak potreban razgovor između vas i vašeg saigrača. Vi i on se nalazite u istom zamku, ali na različitim lokacijama, koje su spojene na određen način. Da biste prešli svaki nivo igre, morate sarađivati sa vašim saigračem, jer su rešenja ili prepletena radnjama koje se moraju raditi istovremeno ili jedan igrač ima rešenje problema za drugog igrača. Ovo je ujedno i najbitniji, i na našu sreću, i najzabavniji aspekat igre. Ta subota je meni i kolegi Totiću bila neverovatno zabavna i pošteno smo se ismejali tih ~4 sata, koliko je bilo potrebno za prelazak igre. Kao što vidite, igra nije dugačka, ali za tu cenu nudi i više nego dovoljnu količinu zabave. Ipak, iako je možete igrati i onlajn sa drugim ljudima, prava zabava je kada je igrate sa poznanikom, jer tad je zabava najbolja, ali to ujedno znači i dve kopije igre, jer je moraju imati dva igrača.

Zamke su dobro balansirane i nećete imati previše teških trenutaka, ali biće sigurno i bar jedna ili dve lokacije gde ćete se zaglaviti. Nama se na dva mesta desilo da smo morali da „varamo", odnosno da promenimo uloge, jer očigledno nismo mogli da se razumemo i morali smo da vidimo šta to onaj drugi vidi. Tek tada smo uspeli da rešimo problem, i zanimljivo je da je prvi takav problem rešen od strane mene, a drugi je rešio kolega Totić, tako da smo se sjajno dopunjavali. Određene zamke stavljaju onog drugog u statičnu poziciju čekanja da ovaj drugi odradi posao, što ume da bude pomalo monotono.



"IAKO NIŠTA SPEKTAKULARNO, IGRA JE PROSTO ZABAVNA, A KADA PODVUČEMO CRTU - TO JE NAJBITNIJE."

Zagonetke su logične, i ne previše komplikovane, ali su prosto zabavne. U nekoliko instanci će vaš život ili život saigrača zavisiti od brzog rešenja, pa smo često imali smešne napete situacije gde pokušavamo brzo u stresnoj situaciji da rešimo problem pre nego što umremo i pišitimo u pokušaju da se razumemo. Glavni momenat svih zagonetki je u dopunjavanju informacija, ono što jedan igrač vidi i ono što drugi igrač vidi se mora spojiti u širu sliku kako bi se problem rešio. Zabavno je slušati kolegu kako tamo nešto vidi i rešava dok vama nije jasno šta se tamo tačno dešava i kakve se sve greške u komunikaciji tu javljaju.

Igra nema neku previše jaku priču i jedna od zamerki ovde ide i na to što ne postoji UI koji prikazuje tekst, kao što je to standard u avanturama, pa smo ovde imali velikih problema i da pratimo priču, pošto su svi delovi priče napisani na nekom papiru, katastrofa ružnim rukopisom pisane latinice, i još pri tome u mračnom okruženju, tako da sam već posle drugog-trećeg papira odustao od čitanja. Ovo je jednostavno moglo biti rešeno sa „prikaži tekst" dugmetom gde se „autentični" tekst sa papira prikazuje običnim kucanim slovima na ekranu putem korisničkog interfejsa. Atmosfera je kvazi horor, ali nismo sigurni da li su autori stvarno želeli horor, koga uopšte nema, ili su jednostavno prosto loše odradili atmosferu.

Iako je igra kratka, svakako poseduje određenu vrednost ponovnog igranja, prvo zato što možete igrati sa drugim ljudima, drugo zato što možete videti i one druge delove koje niste videli sa svoje strane, i treće, zato što postoji ne-

koliko različitih završetaka, koji zavise od toga koliko ste usput aktivirali sve tajne ručice i poluge.

Vizuelno je grafički veoma jednostavna, ali i više nego dovoljna za ovakav tip igre, sa pomalo dečijom prenaglašenom grafikom zamka. Lokacije su uglavnom slične jedna drugoj, pošto smo ipak u starinskom zamku, sa tek pomalo drugačijih „tekstura“ od prethondih, sli sve se uglavnom svodi na kamen, drvo i metal u različitim varijantama.

Zvuk... pa, ovde je glavni aspekat komunikacija, a to radi kako treba. Vi i saigrač komunicirate preko voki-tokija, uz „push-to-talk“, pa morate paziti ko kada priča, da se ne bi desilo da oboje pričate, a ne čujete se, što takođe spada u zanimljiv aspekat igre, pogotovo kada je napeto i morate brzo rešiti problem. Jedini problem, odnosno bug koji smo imali te večeri kada smo prešli igru, što je glasovna komunikacija nije radila kada pozovete direktno prijatelja, već morate napraviti sobu za novu partiju u onda on da uđe u nju. Bilo nam je sumnjivo što se nismo čuli, i onda smo na internetu saznali u čemu je problem, ali verujemo da je to verovatno i već rešeno do sada.

Ne znamo šta još da vam kažemo osim da je jednostavno sjajna igra, veoma zabavna, i sjajna prilika da provedete jedno kvalitetno veče sa prijateljem, smejaćete se i zabaviti, a na kraju, krajeva, to je i najbitnije. Mi smo i snimili video našeg prelaska, ali je nažalost fajl snimka bio korumpiran, tako da nismo uspeli da ga okačimo na naš Youtube kanal, ali je tu barem ova naša dupla recenzija, kao topla preporuka za ovaj naslov.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7/10 64 bit
CPU:	Intel Core i5 2500k ili boljji
GPU:	Nvidia GTX 750ti ili bolja
RAM:	8 GB
HDD:	5 GB

IGRU USTUPIO SQUARE ENIX

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Total Mayhem Games

CENA: 9.99 €

RAZVOJNI TIM: Total Mayhem Games

TESTIRANO NA: PC

OCENA 7

- ✓ Veoma zabavna i originalna igra.
- ✓ Intrigantne i balansirane zagonetke.
- ✗ Po neki tehnički propusti i par bagova.
- ✗ Dobra ideja, ali je mogla biti još bolja.

“U PITANJU JE CO-OP IGRA GDE JE KOMUNIKACIJA IZMEĐU IGRAČA KLJUČ U REŠAVANJU PROBLEMA.”

Autor: Igor Totić

We Were Here Too

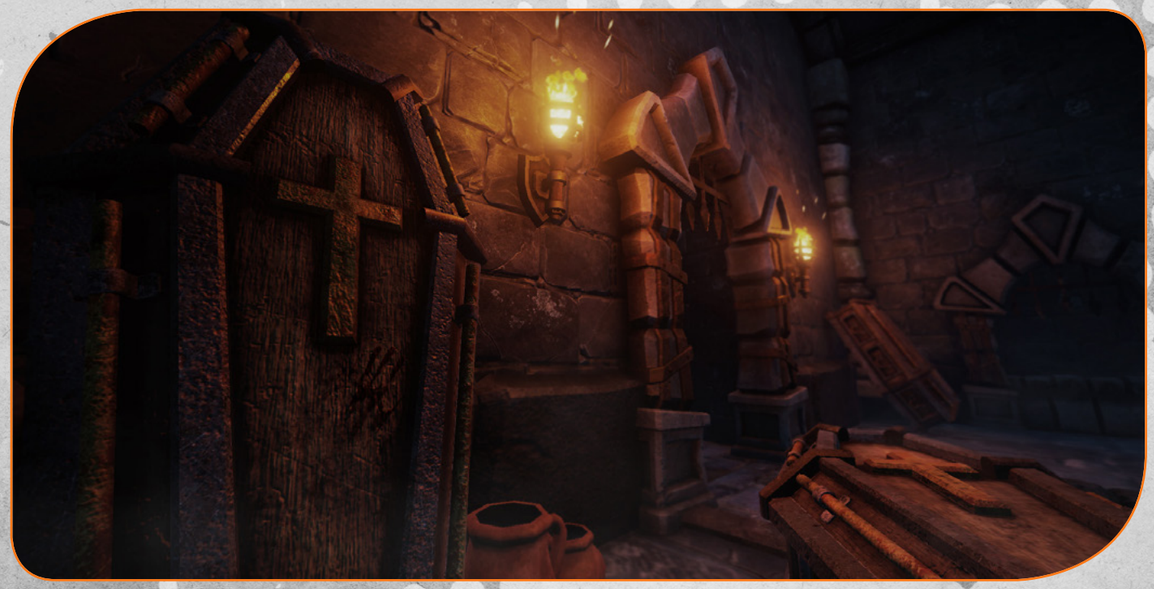
ĆAO, SAVKE, SREĆNO...

Odavno nisam igrao dobar co-op puzzle. Odavno nisam igrao dobar co-op štaviše. Neka puzzle co-op avantura me nije ovako zabavila još od starog dobrog Portala 2. Šta? Da li se usuđujem da ovu indi igru poredim sa večitim kraljem Portalom? Pa i da i ne, a evo i zašto.

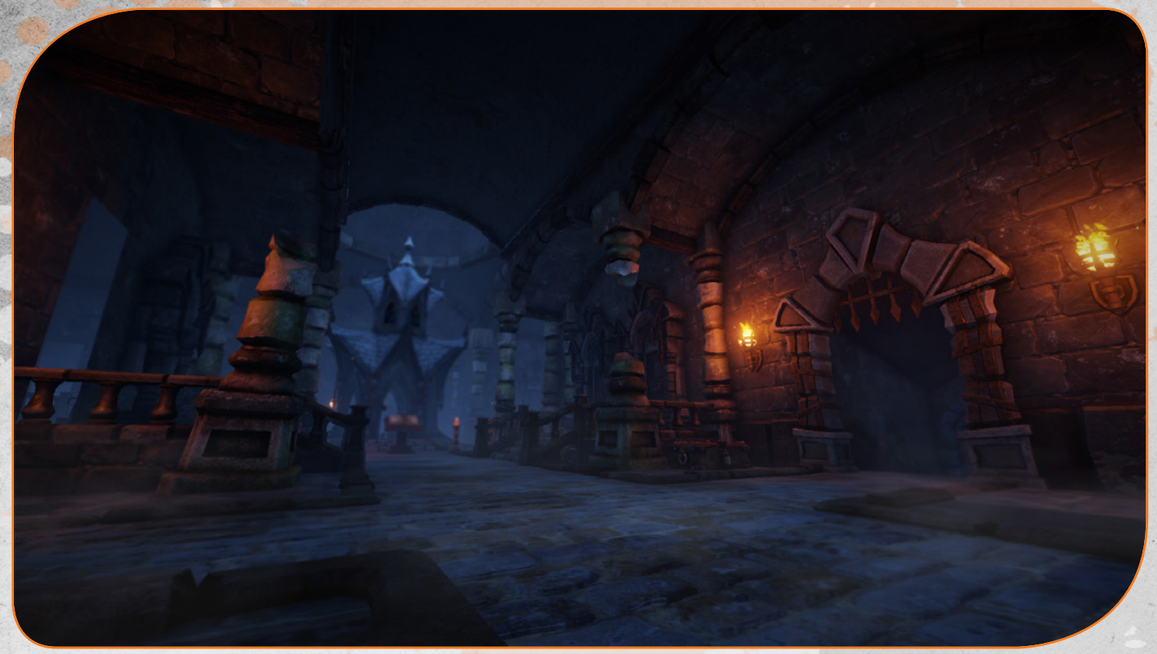
We Were Here Too je co-op puzzle horor avantura. Malo više avantura, malo manje horor ali je najviše co-op i puzzle. Priča kaže da su se četiri osobe našle u mećavi, dvojica odlutali i naišli na srednjevekovni zamak čiji ulaz se deli na dva seta stepeništa i svaki kreće na svoju stranu naoružani strpljenjem, svojom inteligencijom i sa po woki-tokijem. Komunikacija od izuzetne važnosti i to igra pokušava da naglasi u svakom pogledu. Do pred kraj igre, vi i vaš saborac (u mom slučaju naš urednik) se nećete videti ni jednom i sve se zasniva na dobroj komunikaciji između vas. Iako igra može da se igra preko nekog VoIP-a kao što su Discord ili Team Speak, draž WWHT je woki-toki koji imate i samim tim njihovo korišćenje. Razlika je u tome što dok vi pričate, aktivirate woki-toki i ne možete da čujete vašeg partnera što napete situacije čini još napetijim.

Ono što je Portal dobro radio je stvaranje humorističke atmosfere sa elementima misterije. WWHT pokušava da stvori napetu horor atmosferu ali ne uspeva da postigne. Horor elementi su smešni i bespotrebni jer Savke (urednik) ni u jednom trenutku nije ništa primetio dok sam ja viđao sa vremena na vreme jako smešne kvazi duhove koji su izgledali kao crne verzije Yarny-a (Unravel). Igra takođe na trenutke pokušava da provuče neku horor/gotičarsku priču a la Amnesia, ali to radi na jako loš način – preko tomova rapoređenih kroz igru sa užasnim pisanim rukopisom koji se veoma teško čita.

Prepreke su maštovite i nivo težine ima lep rast kroz igru. Ako vaš saigrač lepo



“WE WERE HERE TOO JE IZUZETNO KRATKA CO-OP AVANTURA KOJA SE MOŽE PREĆI ZA JEDNO POPODNE”



objasni svoje okruženje i šta misli da bi trebalo da uradi, često ćete uzviknuti „A ha!“ što je vrlo lep osećaj. Prepreke se glavnom sastoje od vizualnih stvari gde jedan igrač treba drugom da objasni kako da ređa neke simbole što je u početku lagana prepreka dok kasnije pri kraju postane ozbiljnija mozgalica. Neke prepreke su bile i vremenski ograničene što je unosilo dodatni pritisak na igrače. Bilo je momenata kad smo bili totalno zbunjeni šta treba da uradimo ili kako da pređemo deo segmenta. To smo prevazišli tako što smo zamenili uloge, a samim tim smo obojica mogli da vidimo celu sliku prepreke, a ne samo 50%. Ovo je šteta i teško varanje koje bi trebalo onemogućiti dok se barem jednom ne pređe cela igra u jednoj ulozi. Što je bolja komunikacija između igrača, to su lakše prepreke ali ima ih par gde je jedan u mnogo većoj kontroli nego drugi što drugog stavlja u nezanimljiv položaj čekanja rešenja prepreke. Ovo se dosta ogleda u lavirint prepreci i „šah“ prepreci.

We Were Here Too je izuzetno kratka co-op avantura koja se može preći za jedno popodne (Savketu i meni, kao bićima niže inteligencije, je trebalo oko 4 sata). Postoje skriveni prekidači i više različitih krajeva koje vas teraju da pređete igru ponovo, ali su prepreke uvek iste samo da različitim delovima i različitim informacijama. U suštini, dosta smo se zabavili u tih 4 sata ali sam na kraju osetio da mi fali još prepreka ili možda malo težih prepreka. Prvi, osnovni kraj nije zadovoljavajuć, iz bilo koje perspektive (ako pređete, shvatićete na šta mislim) a ponovni prelaz vam neće istaći taj „A ha!“ momenat jer već znate kako i šta i samo jurite kraj da biste videli drugačiji sinematik (koji izgledaju kao da su pravljeni za prvi Play Station). Igru ne treba igrati sa randomima online nego treba naći nekog prijatelja sa jako niskim stepenom strpljenja i posmatrati ga kako polako gubi razum jer mu vi simbol kornjače iz ptičije perspektive objasnjavate kao debelog čiča glišu koji skače.

IGRU USTUPIO TOTAL MAYHEM GAMES

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Total Mayhem Games

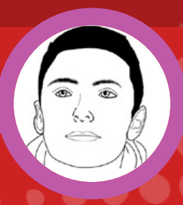
CENA:
9.99 €

RAZVOJNI TIM:
Total Mayhem Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 7

- ✔ Ideja
- ✔ Naglašavanje komunikacije
- ✘ „Priča“
- ✘ Alternativni krajevi

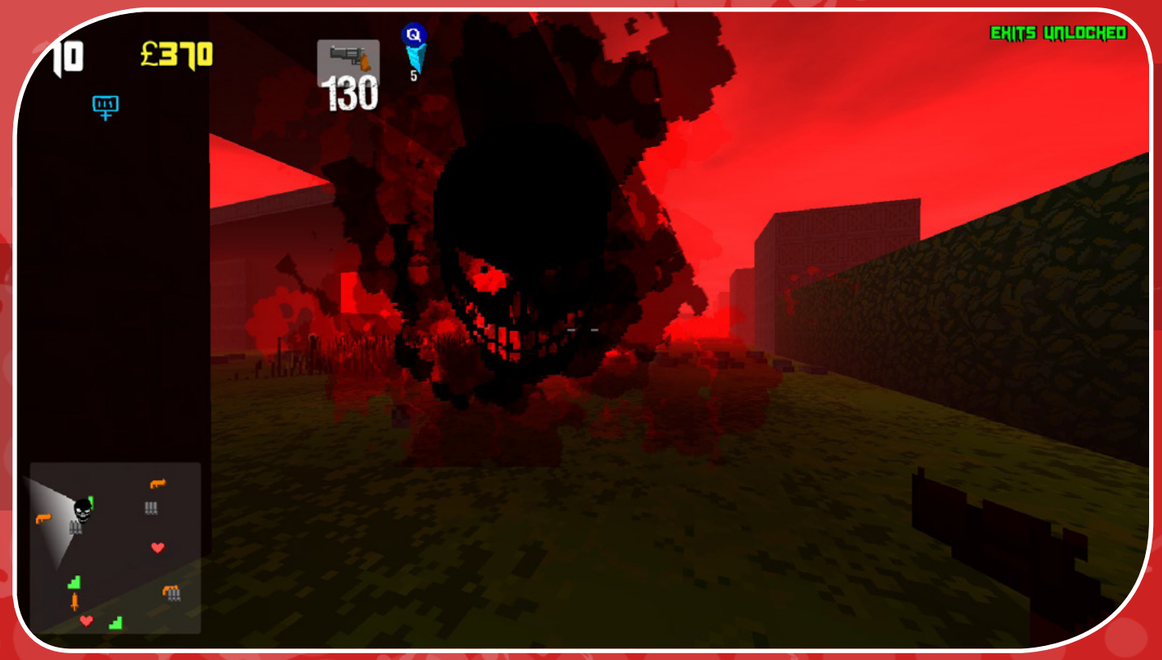


Autor: Milan Janković

REVIEW

Still Not Dead

PAKLENA JURNJAVA



Originalni DOOM je davne 1993. godine, kada se prvi put pojavio, zauvek promenio i popločao put svim budućim pucačinama iz prvog lica. Gotovo 25 godina kasnije i dalje srećemo igre napravljene od nostalgičara za nostalgičare, ali i mlađe gejmere.Takav naslov je Still not Dead, oldskul pucačina koja mnogo elemenata vuče od svog idola, ali donosi par osvežavajućih i veoma zanimljivih novina i dolazi iz saradanje Grega Sardženta i izdavača Flying Interactive. Ovde nas ne očekuje nikakav story mode, već čisto hardcore napucavanje hordi čudovišta i borbe za goli život dok Smrt dolazi po vas.

Pre početka svakog meča igrači biraju blagoslov ili kletvu, što je stvarno prijatno iznenađenje. To ide tako što se prvo odabere blagoslov, pa kletva, pa blagoslov i tako u krug. Blagoslovi daju poboljšanja u vidu bržeg kretanja, većeg skoka, pucanja tokom sprinta i tome slično, dok kletve sputavaju karaktera i moraju se odabrati, one mogu onemogućiti upotrebu melee oružja, ubrzati čudovišta i tako dalje. I za jedno i za drugo isto važi, a to je da se od ponuđena tri jedno bira, a može se uraditi ponovna postavka(reroll) koja smanjuje poene zdravlja, ili se može prepustiti da sistem sam odabere za šta se dobija novac. Tu je i treća opcija – none of the above – kada se sva tri ponuđena odbacuju i nasumice bira neki levi perk.

Nakon toga se selite na proceduralno generisanu mapu, što znači da je svako sledeće igranje drugačije od prethodnog i ne postoji šansa da se nauče lokacije predmeta i izlaza na mapi.Početno oružje je samo pištolj sa ograničenim brojem metaka, a na mapi su rasuti paketi municije i druga jača oružja, poput bacača plamena, kalašnjikova, ručnih bombi, molotovljevih koktela, sekire, motorne testere, a sa progresijom se otključava još više njih. Municija i oružje se kupuje uz pomoć novca, takođe rasutog na mapi ili ga ostavljaju ubijena čudovišta, a jedina besplatna stvar je hrana koja nadoknađuje nivo zdravlja karaktera.Tokom jednog nivoa(run) susrešćete se sa gomilom neprijatelja sa različitim napadima, brzinom kretanja i heltima, a potrebno je uništiti određeni broj njih, koji se sa nivoima povećava, kako biste otključali izlaz sa nivoa, predstavljen u vidu velike zelene kutije. Međutim, nije sve baš tako lako pošto nakon kratkog vremena počinje da vas juri Smrt(džinovska kosturska glava u plamenu), neuništiva sila za koju nema prepreka i od koje ćete bežati kao blesavi.

Still Not Dead nije duhovni naslednik Dooma samo u pitanju gejmpleja, već je i grafički gledano, pošto su sve teksture koje pokreće Unity ručno rađeni pixel-art, zajedno sa fantastičnom muzikom, koja odgovara svim elementima i svakom trenutku provedenom u igri. Ovo čini da igra odlično radi na većini mašina, jedino bih preporučio da Vsync ostane isključen, zato što dovodi do nasumičnih „pucanja“.

> “STILL NOT DEAD UME DOBRO DA UVEDE TENZIJU I STRES KOD IGRAČA”

Snalaženje na mini mapi je pomalo problematično, zato što je teško locirati izlaz sa nivoa, pakovanje sa municijom ili zdravljem, uglavnom ona igrača navede da ode sa jedne strane zida, a zapravo se željena stvar nalazi sa druge strane ili čak negde drugde, stoga je potrebno konstantno povećavati minimapu radi uveravanja da je igrač na pravom putu. To je još jedna stvar za koju je jako teško razmišljati kada se gomila neprijatelja svali na vas, a Smrt je tu negde iza ugla. Okolina je uništiva i to je i više nego dobra stvar, ali ono što kvari utisak je to što neki prolazi postoje, ali kao da nisu tu već se karakter pri pokušaju prolaska zaglavi , a kada su vam neprijatelji za repom veoma brzo postanje prošlost, što vas vraća na početak i ostavlja besnim.

Ne možemo reći da je Still Not Dead zastrašujuća igra, ali ona ume dobro da uvede tenziju i stres kod igrača, pogotovu kada je potrebno što pre pronaći „sigurnu kuću“ a džinovska kosturska glava, koja je uzgred neuništiva, vam je za petama. Takođe, tokom dužeg igranja, i kada progresija postane vredna i samim tim ugroženija, stiče se osećaj da je neko čudovište konstantno iza vaših leđa, tako da se u kretanje ubacuje i stalno manijakalno okretanja iz tog straha od opasnosti.

Ovo je igra koju je lako pokupiti i zaigrati, ali nećete želeti, ili moći, da je „obrnete“ iz prvog pokušaja, već ćete joj se stalno vraćati kako biste ponovo iskusili taj old-school vajb i na drugačije načine komadali legije paklenih čudovišta, i time potvrdili da ste još uvek živi. Still Not Dead ima fantastičan potencijal, koji developeri moraju iskoristi kako bi privukli više igrača, a tu spada dodavanje druge postavke, neke kampanje i eventualno multiplejer mod čime bi igra više zaličila na kultni Quake.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows XP pa naviše
CPU:	2.2GHz
GPU:	Intel HD Graphics 4000
RAM:	3 GB
HDD:	100 MB

IGRU USTUPIO FLYING INTERACTIVE

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Flying Interactive

CENA: 10€

RAZVOJNI TIM: Greg Sergeant

TESTIRANO NA: PC

OCENA **7.3**

- ✔ Savršena atmosfera
- ✔ Odlični sistem blagoslova i kletvi
- ✘ Minimapa
- ✘ Manjak sadržaja

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

Dynasty Warrior 9

DEVETA DINASTIJA IZLAZI NA OTVORENO

“IGRA POKUŠAVA DA UKLOPI SVE STANDARDNE OPEN WORLD ELEMENTE ODJEDNOM.”

Omega Force developer tim se po prvi put posle mnogih Dynasty Warriors, i drugih naslova sa sličnom izvedbom odlučio, da umoči prste u već dobro popunjeni i razrađeni svet open world igara. Naravno to rade sa svojim glavnim serijalom u ovom devetom nastavku. Kolko će stara dobra formula u kojoj smo uživali uspeti kada joj se doda ovaj dodatak i sloboda koju igrači imaju u istom ćemo videti vremenom, za sada možemo reći da će igrače čekati pregršt novih opcija.

Priča nikad nije bila jača strana ovog serijala, ili bar nije bila zapažena toliko pored svih borbi i akcija. Ali ovog puta je ona malo vise gurnuta igračima u lice. Nevezano sa kojim klanom krenete, igra počinje tokom pobune žutih turbana i nastavlja dalje kroz razna dešavanja u zaraćenoj Kini tokom ratova tri kraljevstva čije odigravanje će se prikazati kroz 13 poglavlja. Tako da u zavisnosti sa kojim klanom krenete, recimo Lui Bei, može vas očekivati priča u stilu veoma lošeg FRP-a ili fanfikcije. Ovo će vas dovesti do toga da će te se smejati potpuno banalnim i otkačenim situacijama ili pak udarati glavom o sto zbog toga koliko je pisanje loše. Naravno celu priču ćete moći da iskusite ne samo iz pogleda tri klana nego i iz pogleda drugih sporednih likova. Broj likova će ovaj put biti 91, kako starih iz prethodnog dela, tako i novih dodatih u ovom delu. Iako ća na kraju krajeva to sve ići ka sličnom završetku.

Gejmplej, joj... ukratko što se može reći je da su nove stvari koje nam stižu sa prelaženjem u open world mod preobimne. Nema više one stare formule koja je sačinjavala skoro sve Omega Force naslove u Dynasty Wariors stillu gde dobiješ misiju, mapu i cilj ti je da niko osim tvojih jedinica ne ostane živ, sa naravno par ponekih novih modova kao pravljenje oružja i oklopa ili unapređivanje likova. Sa devetim nastavkom ove dugovečne franšize i prelaskom na novi način razrade nam stiže obilje novih funkcija i opcija među kojima su naravno mnogo detaljniji krafting sistem koji se sastoji od sakupljanja materijala i pravljenja ne

“OVO JE PRVI PUT DA DYNASTY WARRORS TIP IGRA POSTAJE OPEN WORLD.”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 64bit
CPU: Core i7-860 Quad 2.8GHz, FX-8120
GPU: GeForce GTX 750 Ti, Radeon HD 7850
RAM: 6 GB
HDD: 44 GB

IGRU USTUPIO CD MEDIA

samo oružja nego i specijalnih bonusa i dodataka sa skrolova, hrane i bustova. Dodat je sistem u kom će igrači moći da kupe kuću i opreme interijer kako oni žele, a onda pozovu svog oficira sa kojim imaju romantičnih tendencija, da provedu vreme u njoj. Tokom igre možete ići u lov ili na pecanje.

Ovo i još mnogo toga drugog ćete većim delom morati sami polako da razotkrivate dok igrate. Što se pak tiče sistema vezanih za dobro staro mlaćenje protivnika i on je prošao kroz srazmerne promene i poboljšanja. Sistem sklapanja kombo poteza je znatno izmenjen i doteran, tako da izvođenje poteza je lakše i sama energija koja se prenosi njima čini igru mnogo zabavnijom. Borba sa protivnicima se i dalje u suštini svodi na mlaćenje velikih količina pešadije ili otklanjanje oficira sa bojišta.

Vaš sam lik će napredovati kroz nivoe i poglavlja i polako se unapređivati zarad borbe sa protivnicima većeg nivoa. Dodat je zanimljiv strateški deo u igri koji će se svoditi oko razrešavanja misija po mapi. Svaki put kada odradite pozamašan broj zadataka koji će se kretati od glavnih misija za priču i koji će vam pomoći prilikom finalne borbe sa glavnim protivnikom, preko regularnih misija za kontrolu mape, do onih dosadnih repetitivnih misija zarad dobijanja para i predmeta mapa će se promeniti kao i stanje glavnog okršaja.

Sama mapa je ogromna i pokrivaće regione od snežnih planina preko dolina sve do pustinje, doduše ponekad će vam se činiti da je krajolik pomalo prazan. Ali ne brinite kretanje će i dalje biti zanimljivo bilo jahali, trčali preko krovova, koristili kuku da se pentrate uz zidove, šunjate po gradovima, ili koristili opciju za brz transfer po mapi. Ono što je zabavno je da igra uzima malo od Ubisoft igara i dodaje tornjeve na koje ćete morati da se popnete da bi razotkrili delove mapa.

Grafika na većim rezolucijama izgleda sasvim fino i efekti kao i likovi su u suštini dobro odrađeni. Za razliku od toga krajolik će izgledati isprazno i veoma nezanimljivo.

Muzika je preglasna i konstantno tu što može dovesti do iritiranja iako su pesme i dalje pune jakih rok i metal zvukova koje i čine ovu igru zabavnom. Glasovna gluma, bar što se tiče engleskog jezika, je očajna i ni malo nije potrošeno truda da se sinhronizuje sa animacijom dok sami glumci i njihovi glasovi u potpunosti odskaču od likova koje treba da prikazuju.

Mane kod igre se najviše izražavaju u samim novim sistemima koji su dodati u nju. Od toga da neki jedva funkcionišu, do toga da neki ne funkcionišu uopšte onako kako su planirani. Sam krafting sistem zahteva previše veliki grind samo kako bi napravili novo oružje ili dodatak koji ćete vrlo brzo iskoristiti i uskoro će vam trebati novi. Pa sve do samog level sistema vašeg lika i protivnika koji će biti potpuno beskoristan. Mada najveći problem igri donosi to što je otvoreni svet, čime se mnoge stvari moraju limitirati kako bi moglo zapravo da na istoj ogromnoj mapi funkcionišu i aktivno se bore više jedinica nego ikad u ovom serijalu igara, bez toga da postoje momenti učitavanja.

Ukoliko ste ljubitelj standardnih hack and slash igara i pogotovu stare dobre formule koje su igre iz Omega Force studija koristile moći ćete i ovde da uživate donekle, dok ne krenete da se bavite svim sporednim stvarima. Onda će vas igra veoma brzo odbiti, a vaše uživanje u mlaćenju hiljadu protivnika više neće biti prosta zabava nego će se osećati kao grind i obavljanje dosadnih zadataka. U svakom slučaju kao prvi pokušaj sa open world sistemom Dynasty Warriors 9 prolazi kao i većina sličnih pokušaja da se dugo stojeća franšiza izmeni u velikoj količini, a to je da se spotiče i gubi balans. Ukoliko se pokupe i počiste greške koje se ovde javljaju možda će sledeći nastavak ili igra koju ovaj studio napravi biti bolje ispolirani i doterani za ovakav skok.

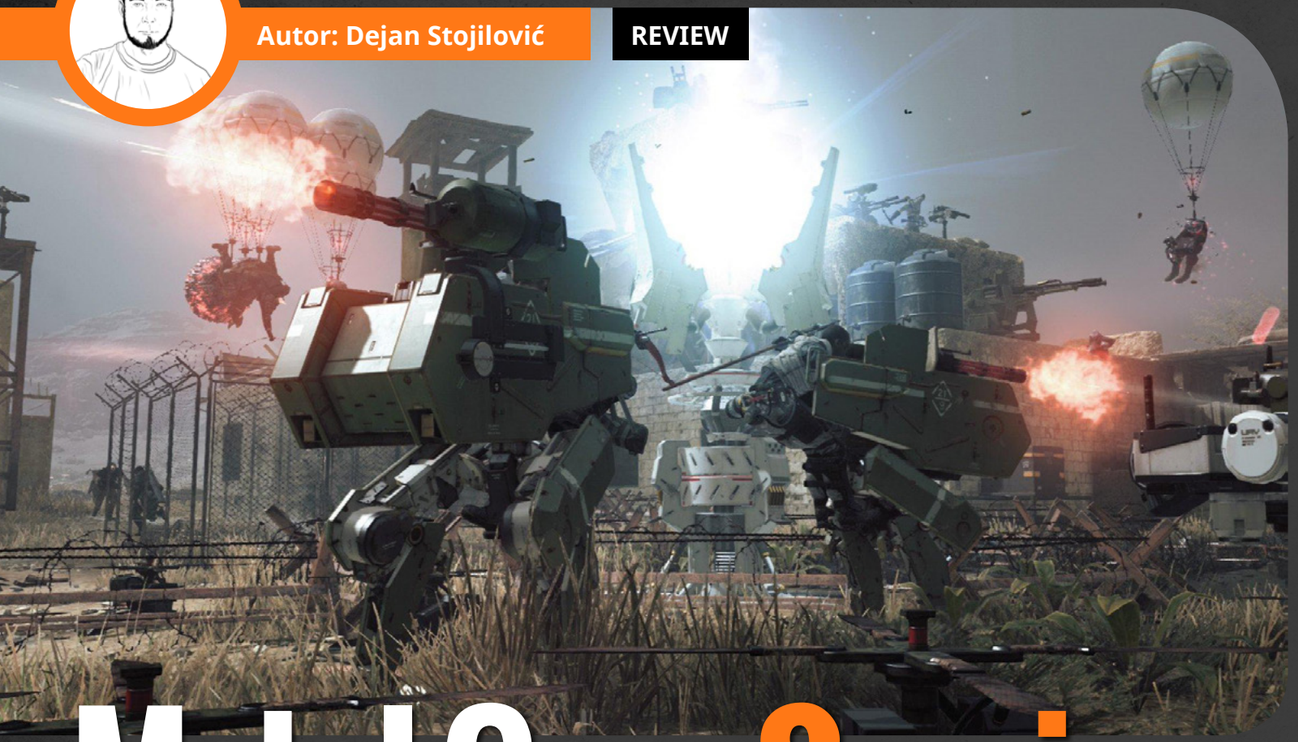
PLATFORMA: PS4, PC, Xbox ONE
IZDAVAČ: Koei Tecmo
CENA: 60€
RAZVOJNI TIM: Omega Force
TESTIRANO NA: PC

OCENA 7

- ✔ Zabavna borba i akcija.
- ✔ Ogroman broj novih opcija.
- ✔ Novi način da se iskusi stara franšiza.
- ✘ Veoma loša priča.
- ✘ Nepotrebne stvari koje odvlače od akcije.
- ✘ Loša optimizacija.

Autor: Dejan Stojilović

REVIEW



Metal Gear Survive

SADA SI PAO NAJNIŽE, KONAMI.....

Ovaj tekst pisan je od strane čoveka koji nije zagriženi MGS fan, nije proklinjao Konami nakon svađe sa Kodžimom i koji nije nikada zvao Vjericu Radetu da "prokune" rukovodstvo Konamija i poželi im skoriju propast u najgorim mukama.

Svesni smo činjenice da je u prošlosti bilo spin-off igara u MGS serijalu, za koje su mnogi smatrali da će biti loše, ali skoro uvek je finalni produkt razuveravao i one najupornije i ispadao sasvim solidna, a ponekad i dobra igra.
Isto tako treba biti objektivan i reći da je MGS uvek koketirao sa natprirodnim i skoro pa nadrealnim stvarima, ponekad i blago komičnim situacijama kroz gejmplej, tako da igra sa zombijima, u MGS univerzumu, što da ne....

MG Survive ili samo Survive, odvija se u periodu nakon Ground Zeroes. Tokom napada na glavno uporište "lovačkih pasa", naš glavni lik spašava Big Bossa i Kazuhiru Milera i omogućava im bekstvo, međutim kasnije biva delimično uvučen u crvotočinu koja se otvara i tu strada. Nekoliko meseci nakon toga, oživljavaju nas i objašnjavaju da smo usled tih događanja inificirani nepoznatim virusom, koji nam omogućava brzo zaceljivanje rana, kao i sposobnost regeneracije udova (ne da će ovo biti važno za samu igru, ali nije loše znati). Crvotočina koja se otvorila vodi u drugu dimenziju, koju iz milošte zovu Pakao, na planetu Dite (preuzeto iz Danteove Božanstvene komedije). Dite je, uzgred, naseljen nemrtvim građanima koji se nazivaju Lutalice (zombiji su u pitanju, ali 'ajde...), ljudima koji su zaraženi istim tim nepoznatim virusom, a koji za posledicu ima smrt, samo privremenu, jer im iz glave štrči neki crvenkasti rog, koji ih održava u životu. Ali najvažnije od svega je činjenica da je Pakao bogat supstancom Kuban, ogromnom energijom, koja bi mogla da bude od velike koristi na Zemlji i da omogući ostvarivanje i najludih snova.

E sad, da nas ne bi snašla sudbina zla, moramo da odemo tamo, omogućimo transport Kubana na Zemlju i ujedno spasemo i sebi živu glavu.

Sve ovo zvuči jako zanimljivo, zar ne? Samo tu na scenu stupa jedan ozbiljan problem.....a to je igranje same igre..... Survive je, pre svega, igra preživljavanja. To će nam i sama igra staviti do znanja od samog početka.
Nakon što ste kreirali svog lika, doterali, obukli i našminkali, „avantura" može da počne!

Glad. Žeđ. U Konamijevoj igri dobijaju potpuno novi smisao. Gladni ste konstantno, žedni još više, a ako ne vodite računa, u roku od par minuta, skapaćete od gladi ili umreti od žeđi iako ste pre toga pojeli sočni teleći biftek. Moj karakter umalo nije dehidrirao jer sam preslušavao neke kasete koje sam našao, eto do koje mere to ide. Budite spremni na najgore muke prvih desetak sati igranja. Ma koliko hrane i tečnosti našli, neće biti dovoljno da zadovolji potrebe vašeg avatara. Da doterate krdo prasića, verovatno bi nestalo za 20 minuta, a onda bi morali da tražite još hrane. Ali posebno uživanje i prava „imerzivna nirvana" ogleda se u jednom fabuloznom detaljčiću, kad ste baš gladni, slika se zamuti, kao upozorenje da u što skorije vreme nešto stavite u usta. Mislim da sam od prvih sat i po vremena, bar pola proveo zverajući u mutni ekran.....
Konami bi mogao da napiše članak u kome bi detaljno objasnili kako su fantastični gejmplej iz MGS V uspeli da da naprave mnogo blеđim i generičnim do neopisivog bola. Sve ono što je bilo zabavno, ovde je dosadno. Svaka stavka pretvorena je u besmisleni grind.
Sistemom gde pored pravljenja vatrenog oružja, stalno morate praviti i municiju, upotreba istog obesmišljena je. Tako da ćete uglavnom koristiti neko koplje, mačetu i eventualno luk i strelu. A i da biste ih koristili što efikasnije, moraćete da naučite određene veštine. Jer vaš lik, iskusni vojnik, zapravo ne zna da izbegne udarac, udari dok je u punom trku, bukvalno ništa od osnovnih pokreta nije savladao, a poslat je na tako „delikatesan" i opasan zadatak.....

Pritom fizička sprema vam je takva da možete da pretrčite celih 50 metara dok se ne zadišete ili padnete u nesvest....

Sva sreća pa je AI lutalica zombi jednoroga ravan paramecijumu, pa će obračuni sa njima biti epski, na jedan sasvim nov način...
Iz sećanja mi ne može izbledeti slika kad sam na čistini postavio metalnu ogradu, a njih 10 nagrnulo na nju... bez ikakve želje da je obiđu, već samo preskoče ili napadaju dok ne padne, a ja za to vreme bockam sve njih....
Misije su jednolične, ima par varijacija, ali u biti sve se svodi na isto.

Okruženja su sterilna, sve deluje nekako previše napušteno, umesto zapušteno.

"KONAMI BI MOGAO DA NAPIŠE ČLANAK U KOME BI DETALJNO OBJASNILI KAKO SU FANTASTIČNI GEJMPLEJ IZ MGS V USPELI DA DA NAPRAVE MNOGO BLEĐIM I GENERIČNIM DO NEOPISIVOG BOLA"

Ko je igrao MGS V, sve dosta podseća na deo igre koji se odvija u Avganistanu, samo mnogo, mnogo lošije odrađen. Grafika je kao da igramo neki asset flipper sa Steama iz 2009. godine, a ne AAA naslov iz 2018, blagi užas.

Određeni delovi planete, koji se nazivaju Dust, prekriveni su gustim oblakom prašine ili dima, koji ometa respiratorne organe i neophodna je maska i boca s kiseonikom dok se krećete kroz njih. Survive nudi i neki rudimentarni stealth, međutim slaba vajda od toga. Primera radi, dok sam ulazio u neku podzemnu bazu prepunu zombija, podsetilo me na neke misije iz MGS V, a i sama struktura nivoa je takva da je stelt pristup logičniji, međutim, dok čučite, troši se stamina (da, dobro ste pročitali), sve vreme vam opada kiseonik, hrana i voda, samim tim morate da žurite, tako da neki pažljiviji, taktičniji pristup pada u vodu, jer je praktično nemoguće, u ovakvim uslovima, izvesti ga.
„Crème de la crème“ Survivea predstavlja „always online“ stavka. Ako znamo da igra sačuva napredak tek posle okončane misije, a sve ono što ste skupili ili pronašli samo ako se vratite u bazu, ovo je sjajna vest. Dakle, ako istražujete okolinu, skupljate resurse ili nešto treće, a ne vratite se u bazu, ukoliko poginete, sve morate iznova. Još je lepše ako vam se, kao što se meni desilo, na trenutak izgubi konekcija sa serverom i 45 minuta igranja ode u nepovrat.....

I ako ste mislili da je tu kraj....
Pa hoćete da napravite novog karaktera ili delite računar/konzolu sa bratom ili sestrom, može, ali prvo 10 evra za druga Konamija, koliko košta dodatni slot za novog karaktera!
Kao i u MGS V, kasnije u igri možete da šaljete jedinice da skupljaju resurse za vas (bitna stavka, da bi olakšali sav taj grind), jedna je dostupna za džabe, ostale se plaćaju evro ili dva.
Jedina svetla tačka ove igre je FOX engine, za koji su zaslužni Kojima i njegova ekipa, jer igra radi perfektno i na momente, prekratke, pokazuje kakvo je blago u pitanju.

Generičan gejmplej, užasan AI, gomile nepotrebnog mikromenadžmenta, očajno rešeni preživljavački elementi, stalna internet konekcija i povrh svega toga beskrupulozne mikrotransakcije čine Survive najgorom igrom koju sam odigrao, pa u poslednjih 10 godina sigurno.

U ovakvom stanju, ovo ne vredi igrati ni kao f2p naslov. Jedino ako Konami ne poradi malo na nekim od ovih nedostataka, u šta čisto sumnjamo.

Zaobiđite Metal Gear Survive u širokom luku.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7/8/10 x64
CPU:	Intel Core i7-4790 (3.60GHz)
GPU:	NVIDIA GeForce GTX 960
RAM:	8 GB
HDD:	20 GB

IGRU USTUPIO KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT

PLATFORMA: PS4, PC, Xbox ONE

IZDAVAČ: Konami Digital Entertainment

CENA: 39.99 €

RAZVOJNI TIM: Konami Digital Entertainment

TESTIRANO NA: PS4

OCENA 2.5

- ✔ FOX Engine
- ✘ Užasan gameplay
- ✘ Užasan mikromenadžment
- ✘ Neprijateljski AI

play!
KONZOLA.RS
XBOX 360 | Wii | DS | PSP | PS2 | PS3
RAZBIJAMO VAŠE KONZOLE
www.konzola.rs info@konzola.rs 066/9141831

Autor: Ivan Danojlić

REVIEW

EA Sports UFC 3

IIIIIT'S TIME

Evo nas, skoro pa dve pune godine kasnije, od poslednjeg dela ove franšize, i dosta stvari se promenilo i desilo, što izdavačima i kreatorima ove igre, što i samoj kompaniji čije ime ova igra nosi. Najveća je naravno skandal oko lootbox sistema koje EA pokušava uporno da inkorporira u svoje igre, a naravno tu je i promena vlasništva UFC organizacije i njihovi interni problemi oko boraca (odlasci, nezainteresovanost boraca za borbe...). Ali, da li je sve to uticalo na samu igru?

Prva stvar koju moram da prokomentarišem je kaver za ovu igru. Naravno, nju krasi trenutno najpopularniji borac ove kompanije Konor MekGregor, ali ono što ja pronalazim smešno tu je što se taj čovek nije borio u oktagonu od novembra 2016, i ne zna se kada će se i da li će se ikada i vratiti u isti, s obzirom da je obezbedio sebi pare i van njega. Tako da mi kao ljubitelju ovog sporta ovo mnogo smeta, pogotovo što je postojao mnogo bolji izbor u Dimitriusu Džonsonu, šampionu najlakše kategorije, koji je oborio gomilu rekorda, smatra se jednim od najboljih boraca svih vremena i pravi je čovek kompanije, bez ikakvih skandala vezanih za njegovo ime, plus povrh svega je predani gejmer i strimer. Pa gde ćete bolji izbor, ali dobro, moramo sada preći na bitnije stvari.

Igra izgleda super, osim nekoliko propusta. Svi borci su verno preneseni u igru, kao i njihovo kretanje i potezi, a takođe i drugi najbitniji učesnici, a to su sudije, treneri i sam šef organizacije, Dana Vajt. Izgled nikada nije ni bio problem ovog serijala, pošto se EA uvek trudio da koristi najnoviju tehnologiju za skeniranje i izradu boraca u igri. Poboljšanja su vidljiva i tokom same borbe, gde su povrede i natekline sada detaljnije, pa ćete moći na osnovu intenziteta crvenila na telu borca da zaključite koliko još udaraca treba da zadate u tu tačku kako bi se borba završila. Jedan od lepših i interesantnijih detalja u igri su facijalne ekspresije boraca posle udarca, koje mogu biti veoma intenzivne i mogu vam poručiti da bi vam bilo bolje da završite ovu borbu što je pre moguće, inače vas biti neće kada se protivnik oporavi. Sve poznatije arene su tu, preslikane iz stvarnog života. Čak je i teretana, gde vežbate vaše poteze i pokrete u Practice modu odlično urađena, i imaćete utisak da ste deo prave UFC teretane.

Nivo detalja koje možete pronaći kod postojećih boraca se isto može naći i u delu za kreiranje vaših boraca, gde imate veliki izbor mogućnosti i dodataka za vašu kreaciju. Od raznih boja kose i očiju, preko tetovaža, opreme i štitnika za zube, pa sve do izbora poteza koje vaš borac zna i na kom nivou. Moram biti iskren, bio sam iznenađen brojem dostupnih tetovaža, ali me je sa druge strane razočarao broj štitnika za zube i opreme, koje se ne mogu modifikovati da odgovaraju zastavi naše zemlje, već je izbor sveden na samo nekoliko zemalja sa kojima UFC ima dogovor. Nemojte da brinete, i dalje se može izabrati Srbija kao zemlja porekla vašeg borca, ali više od toga trenutno je nedostupno.

Fizika borbe je dobra, i što je bitnije poboljšana u odnosu na prošle igre, ali i dalje puna nedostataka. Svaki zadati udarac će vam oduzeti određenu količinu energije, a svaki promašeni udarac će vam oduzeti još više, naravno u zavisnosti od težine izvedbe udarca zavisiće i količina potrošene energije, tako da ako pokušate šut iz okreta i promašite, očekujte da će vam dobar deo energije otići. Koliko je ovo dobro urađeno, toliko ima i svojih problema, koji mogu da se pojave ako tokom kombinacije udaraca slučajno zadate jedan više koji ste mislili da ste prekinuli, ali je igra zapamtila, i ode vama energija, a pojavila se šansa da vas protivnik nokautira. Drugi problem sa ovim sistemom je i taj što u većini slučajeva da biste doveli vašeg protivnika do nokauta, morate izvesti kombo udaraca, koji naravno troše dosta energije, i kada dođe trenutak da završite posao, igra vam je već oduzela potrebnu energiju za to, vaši udarci su slabiji, vi ste sporiji, protivnik se vraća u normalu, a vi ostajete iznervirani.

Jedan od većih problema sa energijom postoji kada igrate protiv kompjutera. Nije bitno ako ste mu unutrašnje organe pretvorili u pire, ali niste uspeli da ga dokrajčite tokom jedne runde, već u sledećoj će imati više energije od vas, što je potpuno nelogično. I dok vaša energija bude bila sve manja i manja iz runde u rundu, vas AI protivnik neće

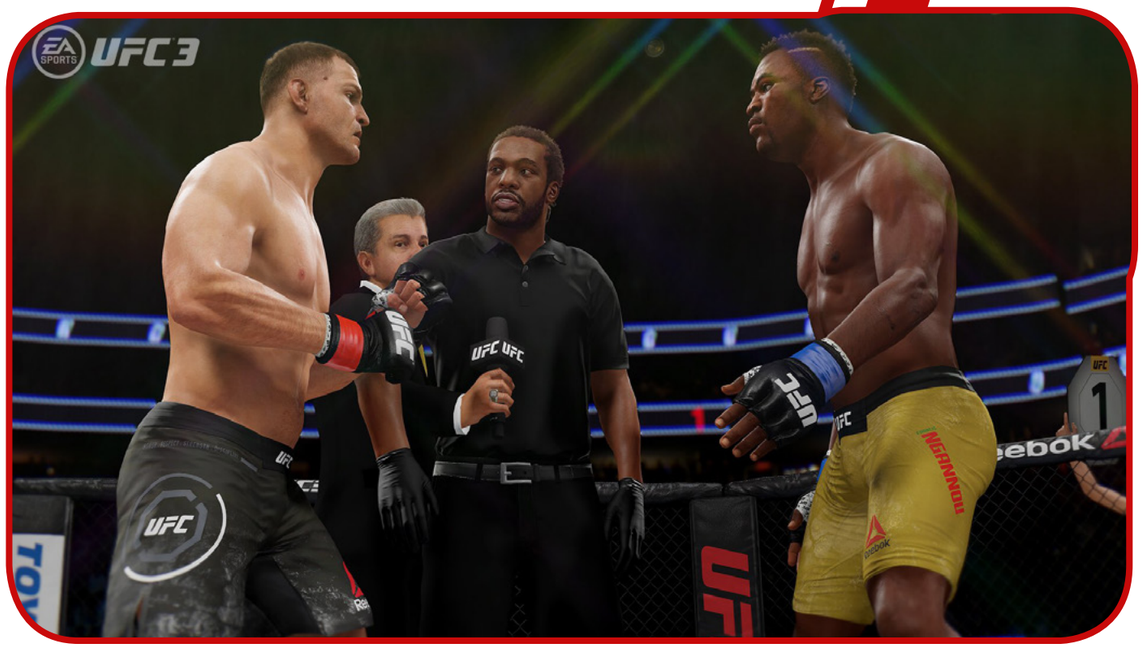
“AKO STE POSEDOVALI NEKU PRETHODNU IGRU IZ EA SPORTS UFC SERIJALA, DOBIĆETE BRUS LIJA ODMAH OTKLJUČANOG NA POKLON. BITNO JE SAMO DA KORISTITE ISTI GAMETAG KAO I ZA PROŠLU IGRU.”

imati tih problema i moći će bez ikakvog razmišljanja da izvodi svoje udarce i zaustavi vas u mestu. Velika pomoć su male skale ispod skale za energiju koje prikazuju nivo trenutnog oštećenja određenog dela tela i pokazatelj su gde ste vi, ili protivnik, ranjivi tada. Tu je isto i skala za blok, koja će biti prazna ako primite određeni broj udaraca, i blok će postati nekoristan dok se skala ne napuni ponovo, tj. vi sačuvate od novih udaraca.

Još jedna velika stvar koju sam primetio, i zbog koje nekoliko puta zamalo nisam smrvio džojstik u rukama, je to da igra kao da u jednom trenutku odluči da ste previše pobeđivali, i propisno poveća težinu vašeg sledećeg protivnika. To se uglavnom desi kada osvojite neki šampionski pojas, već sledeću borbu vam se čini kao da igra ne želi ni po koju cenu da vam dozvoli da ga zadržite, i osetićete razliku u težini protivnika pre i posle osvajanja pojasa. Ja nemam ništa protiv toga da se težina protivnika menja sa vašim dostignućima u oktagonu, ali to bi trebalo da bude blagi uspon, a ne skok od 0 do 100. Zbog takvih naglih promena težine sam par puta razmišljao o odustajanju od ove igre, ali tvrdoglavost je prevladala, tako da sada imam više vezanih odbrana pojasa u različitim kategorijama.

Da napomenem, ova igra nije za ljude koji ne žele da se posvete učenju i vežbanju poteza i kontrola kako bi savladali igru, ovde button mash neće pomoći i brzo ćete doći ili do stanja besa ili potpune nezainteresovanosti, kada ćete shvatiti da ste dali pare za igru koja vas ne zanima koliko i sam sport.

Od modova igranja, imamo sve standardne onlajn i oflajn modove, naravno sa malim dodacima i promenama. Pored nokaut moda koji smo dobili u prošloj igri, sada imamo i turnirski mod, koji će ljubitelje ovog sporta podsetiti na stare, dobre dane kada se mnogo više praktikovao ovaj vid takmičenja. Ultimate team mod konačno ima i prave borce u izboru, tako da sada možete praviti kombinacije između vaših kreacija i pravih boraca. Najveću promenu je doživeo Career mod, koji je sada preimenovan u G.O.A.T. (Greatest Of All Time) mod, i on sada vodi vas i vašeg borca do vrha ovog sporta, ali ovaj put ćete se baviti stvarima i unutar i van oktagona, što podrazumeva medijske samo-promocije, oglašavanje na socijalnim mrežama i hemija koju imate sa gledaocima i fanovima. Naravno,



“MIKROTRANSAKCIJE SU PRISUTNE U IGRI, ALI SAMO U ULTIMATE TEAM MODU, I NISU NEOPHODNE JER PAKETE KARATA MOŽETE KUPITI I INGEJM VALUTOM KOJU ZARAĐUJETE IGRANJEM IGRE.”

IGRU USTUPIO EA SPORTS

morate praviti balans između treninga i zabavnog dela, kako biste napredovali na svim poljima. Krajnji cilj je naravno postati najbolji svih vremena, a to ćete izvesti ako ispunite bar 6 od 10 uslova koje dobijete na početku vaše karijere. Nema sumnje da su ove novine bile dobar potez, i da će igračima doneti više zabave tokom igranja.

Jedna bitna stvar koju smo pomenuli na početku ovog teksta jeste drama oko lootbox sistema u EA igrama. Srećom, ovo je ograničeno samo na Ultimate Team mod, i po rečima razvojnog tima, tokom biranja vašeg protivnika, igra će se truditi da spoji P2P igrače jedne sa drugima, i tako isto F2P igrače, što se za sada pokazalo uspešnim, ali pratićemo razvoj situacije u budućnosti.

Sve u svemu, ispred nas imamo igru koja će zadovoljiti fanove ovog sporta, ali nažalost ne u potpunosti. Sa druge strane, zbog sistema borbe koji zahteva vežbanje i posvećenost, kao i poznavanje repertoara vašeg borca, novi igrači se neće baš lako odlučiti za ovu igru, ali interesantni modovi, kao i sve popularniji G.O.A.T. mod, mogu privući ljude da pokušaju da postanu sledeći Anderson Silva, Fedor ili Džordž Sent Pjer. U svakom slučaju, EA gura ovu franšizu u dobrom pravcu i možda već sa sledećim delom dobijemo odličnu igru, ali je ova nažalost samo još jedan stepenik na tom putu.

PLATFORMA: PS4, Xbox ONE
IZDAVAČ: EA Sports
CENA: 60€
RAZVOJNI TIM: EA Canada
TESTIRANO NA: PS4

OCENA **7.7**

- ✓ Modeli boraca izgledaju super.
- ✓ Veliki izbor modova, kao i novi GOAT mod.
- ✓ Detalji na borcima tokom borbe.
- ✗ Potrošnja energije nije uvek ista.
- ✗ Ground sistem borbe i dalje nejasan i problematičan.
- ✗ Velike flukcuacije težine protivnika između dve vezane borbe.

Autor: Miloš Hetlerović

Steelseries Stratus XL

MODEL	Steelseries Stratus XL
TIP	Wireless gamepad
REŽIM SNIMANJA	Bluetooth, USB
DODATNO	Podržani PC i Android uređaji

“ZA NAPAJANJE KORISTI DVE STANDARDNE AA BATERIJE”

Steelseries nam je najviše poznat po kontrolerima u vidu miša ili tastature za personalne računare. Ali šta kada želite da se na PC-ju poigrate na način sličan konzolama, a isti kontroler poželite da iskoristite i za igre na telefonu ili tabletu. Onda je Stratus XL vrlo interesantno rešenje.

Preneto iskustvo sa konzola

Kada se otvori standardno solidno luksuzno pakovanje koje karakteriše Steelseries proizvode prvi utisak pri pogledu na gejmpad je da je vrlo sličan onome koji možemo videti na Xbox One konzolama ili u slučaju Nintendo Switch, Pro kontrolera. Što svakako nije loše, jer su to praktično najbolji kontroleri za konzole koje smo videli. Razlika je u tome što su analogni džojstici na Stratus XL modelu stavljeni dole, ispod palčeva, dok je takozvani d-pad gore, što je raspored sličniji Sony Dualshock varijantama, ali po obliku je svakako približniji Xbox varijanti što deluje kao najbolji kompromis.

Uređaj je izrađen od plastike, ali je jako kvalitetna i ostavlja odličan utisak. Dugmići su dobri i deluju vrlo izdržljivo, sa gornje strane je dodatni taster, a posebno je dobro što se i sa zadnje strane nalaze dodatni tasteri koji se mogu prilagoditi korisniku. Sami džojstici ostavljaju jako dobar utisak, možete ih pritisnuti za klik, a posebno dobar estetski utisak ostavljaju narandžaste baze koje nekako na dobar način odskaču od ostatka uređaja. Sa prednje strane uređaja se nalazi pored kontrolnih tastera i mali LED displej koji služi za uparivanje sa uređajima kao i za prikaz stanja baterija. Tu dolazimo i do malo čudne odluke – džojped se napaja sa dve standardne AA baterije koje obezbeđuju oko 40 sati igranja. Iako ovo može biti zgodno kad vam je nestalo baterije pa kupite na prvom kiosku, sa druge strane je dugoročno trošak stalne nabavke novih baterija, ili makar nabavke nekih punjivih i dodatnog punjača. Iznenadilo nas je kad smo ispod poklopca baterija našli micro USB konektor, ali se ispostavilo da on služi za upgrade firmwarea, uređaja kao i za povezivanje sa PC računarom ukoliko ne želite da koristite baterije. Međutim i u ovom slučaju deluje da je lokacija konektora u najmanju ruku čudna i neprirodna za duže korišćenje.

“UREĐAJ JE IZRAĐEN OD JAKO KVALITETNE PLASTIKE I OSTAVLJA ODLIČAN UTISAK”

Dvostruka priroda džojpeda

Najzanimljivija odlika ovog uređaja je da može da se koristi i na Android platformi za telefone i tablete, kao i na računaru gde ima direktno integraciju u Steam okruženje. Malo je čudno što kao uređaj namenjen za prenosne ekrane nema nikakvu dodatnu opciju gde biste za njega „zadenuli“ telefon ili tablet, ali ako vam ne smeta da ih negde fiksirate u prostoru kao ekran i da džojped koristite kao i na bilo kojoj drugoj konzoli onda je i više nego zadovoljavajuće iskustvo. Povezivanje je iznenađujuće lako i vrlo brzo ćete igrati svoje omiljene mobilne igre na novom kontroleru.

S druge strane, iako je većina navikla da igra PC igre na mišu i tastaturi, moramo priznati da je za neke naslove kao što su Rocket League ili Dark Souls igranje na džojpedu verovatno dosta bolja opcija. Pritom na računaru imate i pristup softveru za podešavanje tako da možete podesiti sve od toga koliko je osetljiv svaki džojstik pojedinačno pa sve do toga koliko jako treba pritisnuti taster da bi se nešto registrovalo. Konačno odlična integracija u Steam Big Picture mod će od vašeg računara zaista napraviti okruženje nalik konzolnom. Jedino našta treba obratiti pažnju jeste da vaš računar mora imati mogućnost Bluetooth povezivanja.

Zaključak

Gamepad za PC nije ništa novo, ali kombinacija jednog uređaja koji objedinjuje kontoler i za računar i za Android je svakako nešto novo i jako zanimljivo. Pritom ni cena nije preterano visoka, a kvalitet izrade je jako dobar, samo treba obratiti pažnju da ćete morati da vodite računa o baterijama.

Autor: Miloš Hetlerović

AMD Ryzen Vega računar

JEL OVO KONZOLA ILI PC?

Nekada su se na pomen integrisanih grafičkih čipova u procesor gejmeri prosto ježili i gledali sa nipodaštavanjem. Međutim, to se donekle promenilo u proteklih par godina od kada u ponudi imamo AMD APU jedinice, a sada je došlo vreme da se na tržištu pojavi novi AMD Ryzen procesor sa integrisanim najnovijim Vega grafičkim čipom.

Mali gejmerski računar

Za potrebe testiranja novog procesora sa grafičkom karticom smo od AMD-a dobili celu konfiguraciju sa sve jednim lepim gejmerskim monitorom. Računar je upakovan u vrlo simpatično Fractal Design Node 202 kućište koje izgleda suštinski kao konzola za igranje – praktično je dimenzija originalnog Xbox One. Iskorišćena je Gigabyte GA-AB350N-Gaming WIFI matična ploča koja dolazi u mini-ITX formatu dimenzija samo 17x17cm. Računar ima kit od dva puta 8GB brze DDR4 memorije i SSD kapaciteta 240GB. U srcu se nalazi AMD Ryzen 5 2400G procesor koji se hladi stock kulerom koji stiže uz njega. Pravo iznenađenje nastaje prilikom prvog otvaranja kućišta – pola, inače jako malog, kućišta je prazno! Naime, ta polovina je ostavljena za ugradnju grafičke kartice visokih performansi (podržava i dual slot kartice, što je dosta impresivno za ovako malo kućište), a s obzirom da naš računar već ima „grafičku“ u procesoru, odnosno u okviru APU jedinice, ceo ovaj prostor je ostao prazan. Ako izuzmemo činjenicu da je ceo računar zapravo mogao biti i duplo manji, ovo rešenje uopšte nije tako loše ako se kasnije odlučite da dokupite jaču grafičku karticu.

I uopšte, izbor komponenti je takav da je rešenje vrlo kompaktno, ali i vrlo efikasno – matična ploča na sebi ima integrisane i WiFi i Bluetooth konekcije, što praktično omogućava povezivanje na bilo koju vrstu mreža i eksternih uređaja. Interesantno je i da Gigabyte ovaj model reklamira kao idealan, jer ima više prostora oko procesora za montiranje hladnjaka, recimo to da više prostora treba shvatiti vrlo uslovno na ovako maloj ploči. Ali treba reći da prostora za stok hladnjak ima sasvim dovoljno da možete lepo da pristupite i memorijskim modulima i svim ostalim komponentama.

Jel može na ovome komotno da se igra?

Dolazimo do ključnog pitanja – AMD navodi da su performanse Ryzen procesora sa Vega grafičkim čipovima uporedive sa performansama igračkih konzola, što je još i interesantnije kada imamo u vidu veličinu našeg test računara, ali i činjenicu da su i PS4 i Xbox One zapravo zasnovani na sličnim AMD APU rešenjima, doduše starije generacije. Nama je na testu bio skuplji i jači model, Ryzen 5 2400G, koji ima 4 fizička i 8 logičkih jezgara, a maksimalni klok mu je 3.9GHz. On u sebi ima integrisanih 11 Compute units grafičkih jedinica što ga stavlja u rang sa diskretnim grafičkim karticama niže kategorije. Pored njega je lansiran i jeftiniji Ryzen 3 2200G, koji ima 8CU i otprilike oko 15-20% slabije performanse.

Mi smo ovaj računar probali u nekoliko različitih gejmerskih scenarija i ono što je opšti zaključak jeste da su se grafičke performanse vrlo dobro pokazale. Naime Ryzen APU bi bio namenjen nekome ko želi da se igra u Full HD rezoluciji, ali mu nije bitno da svaka igra radi na maksimumu detalja. U prilogu imate tabelu sa detaljnim testiranjima, ali generalni utisak je da multiplejer igre, kao što je na primer World of Tanks, na srednjem nivou detalja u 1080p rezoluciji bez problema radi u stabilnih 50-60 fps, što je sasvim dovoljno za neko casual igranje. Slična ili čak i bolja situacija je i sa manje zahtevnim naslovima, tipa LoL, Dota 2 ili CS:GO, gde možete dobiti i solidno visoke frejmrejtove, opet naravno napominjući da ovo nije konfiguracija za nekoga ko želi da se igra baš na profesionalnom nivou, posebno ako gledamo CS:GO na primer. Konačno, singlplejer igre su nešto zahtevnije i tu se svakako mora ići na obaranje nivoa detalja da biste dobili stabilne performanse, u nekim slučajevima je bolje ići i sa nižom rezolucijom, ali opet deluje da uz neke obavezne kompromise dobijate sasvim ok situaciju u većini naslova.

Treba naglasiti i da je kao samo procesor Ryzen 5 2200G sasvim solidan – negde između standardnih R5 1400 i 1500X po performansama, što u praksi znači da ukoliko se u nekom momentu (recimo kad prođe ludilo oko kriptovaluta pa grafičke kartice budu ipak najbitnije za gejming) odlučite da dokupite grafičku karticu, imate vrlo solidno rešenje. Dobra stvar je i što je ukupan TDP za procesor sa sve grafičkom karticom samo 65W, kao i na drugim Ryzen 5 procesorima, što je zaista odličan rezultat. Ipak, treba naglasiti i da stock kuler može da bude malo bučan kada radi pod punim opterećenjem.

> “PERFORMANSE NOVIH RYZEN SU UPOREDIVE SA PERFORMANSAMA IGRAČKIH KONZOLA.”

Ono na šta takođe treba obratiti pažnju jeste da integrisano grafičko rešenje koristi sistemsku RAM memoriju, i može ići do 2GB. Međutim, zbog ovoga treba obratiti pažnju da će performanse u igrama biti bolje što je veća brzina memorije, tako da treba gledati uvek što bržu memoriju i obavezno da bude u dual-channel režimu, tačnije da su uparena dva ista modula.

Gejmerski Free-Sync monitor

Test ovog računara ne bi bio kompletan bez uključivanja i monitora koji smo dobili u prilogu – radi se o AOC G2460PF modelu. U pitanju je relativno standardni 24“ monitor Full HD rezolucije sa TN panelom i dobrim gejmerskim performansama – 1ms odziva i 144Hz refresh rate. Naravno, sa integrisanim grafičkim rešenjima je jako teško postići 144fps da bi se ispoštovao maksimalni refresh rate, ali tu na scenu stupa AMD Free-Sync tehnologija koja usklađuje frejmove koji izlaze iz grafičke kartice i one koji se pojavljuju na monitoru da ne bi dolazilo do „cepanja ekrana“. Ovo je zapravo najbitnije baš kod situacija gde vam fps nije baš na najvišem nivou jer dobijate prikaz na ekranu koji je gladak u najvećoj mogućoj meri u skladu sa performansama računara. Praktično na taj način Free-Sync nadoknađuje te neke nedostatke i pruža vam najbolje moguće iskustvo. Imajte u vidu da računar morate povezati preko Display-Port izlaza da bi Free-Sync mogao da radi. Osim toga, monitor poseduje i HDMI, DVI i D-SUB konektore kao i još ukupno 4 USB porta, od čega je jedan čak po 3.1 standardu.

Sam monitor ima relativno solidne boje, kada govorimo o kategoriji TN panela, mogućnost podešavanja po visini što nam se jako svidelo, mogućnost rotiranja ekrana, ali i neke dodatne sitnice kao što su mali zvučnici koji vam mogu poslužiti na primer ako se najčešće igrate na slušalicama ali ponekad hoćete nekome drugome da pustite zvuk. Sam dizajn je takođe vrlo atraktivan, u gejmerskom stilu.

Da li dolazi vreme kada „integruša“ više neće biti bauk?

Igrajući se na Ryzen 5 procesoru sa Vega grafikom odogovor na ovo pitanje je – da, svakako. Naime, trenutna situacija vezano za kriptovalute za čije „kopanje“ se koriste grafičke kartice je takva da pošten gejmer kod nas (a ni u svetu) ne može za iole pristojne novce da kupi grafičku karticu za igranje. Cene su u nekim slučajevima praktično i duplo veće nego što su bile pre godinu ili dve što je prosto katastrofa. Sa druge strane, iako ne nude baš nivo „ozbiljnih“ grafičkih kartica, ova integrisana rešenja nude sasvim zadovoljavajuće performanse za solidan broj korisnika po vrlo povoljnim cenama.

“TREBA KORISTITI DUAL-CHANNEL RAM MEMORIJU MAKSIMALNE BRZINE JER NJU DELI I GRAFIČKI ČIP.”

Tako recimo, konfiguracija slična po performansama ovoj našoj, uz neke izmene (standardna ploča i kućište, duplo manje memorije, manji SSD) se može na našem tržištu naći za ispod 400 evra što je zaista povoljno. Ako uzmemo u obzir Ryzen 3 2200G, čije su performanse samo neznatno slabije, možemo doći do računara koji se zaista može nazvati gejmerskim sa cenom od ispod 300 evra što je do sada bilo zaista nezabeleženo. A najbolje od svega jeste što vam uvek ostaje slobodan PCI-e slot, i kada poželite da pojačate grafičke performanse, dovoljno je samo da dokupite jaču grafičku karticu i da rešite sve probleme s obzirom da su i R3 i R5 već sasvim solidni procesori. Nadajmo se samo da će u međuvremenu proći i pomama za kriptovalutama, što će dovesti da grafičke kartice kupuju oni kojima zaista jesu najpotrebnije – gejmeri!

Sve u svemu AMD je ovim Ryzen APU rešenjima postavio novu lestvicu po pitanju performansi i isplativosti integrisanih rešenja i to nas jako raduje. Ostaje samo da vidimo kako će izgledati nedavno najavljeni Intel procesori sa takođe AMD Vega grafičkim rešenjima i pitanje da li će AMD biti konkurencija samome sebi, ali iz ugla krajnjeg korisnika će ta konkurencija sigurno doneti samo boljitak.

PROCESOR	AMD Ryzen 5 2400G
GRAFIČKA KARTA	Integrisan Vega čip u procesor
MEMORIJA	2x8GB DDR4 3200MHz
MATIČNA PLOČA	GA-AB350N-Gaming WIFI
HARD DISK	AMD Radeon SSD 240GB
POVEZIVANJE	802.11ac Dual Band WIFI, Bluetooth 4.2, 2x USB 3.1, Gbit LAN
OSTALO	Desktop kućište malog formata
MONITOR	AOC G2460PF 24“ 144Hz, TN, 1ms, Free-Sync

IGRA	1920x1080 rezolucija, medium/normal detalji - average FPS
WORLD OF TANKS	56,9
CS:GO	120,4
DOTA 2	59,8
GTA 5	57,7
WITCHER 3	27,6
DOOM	28,5

Kako će rotacija uticati na trenutno popularne špilove u Hearthstoneu?

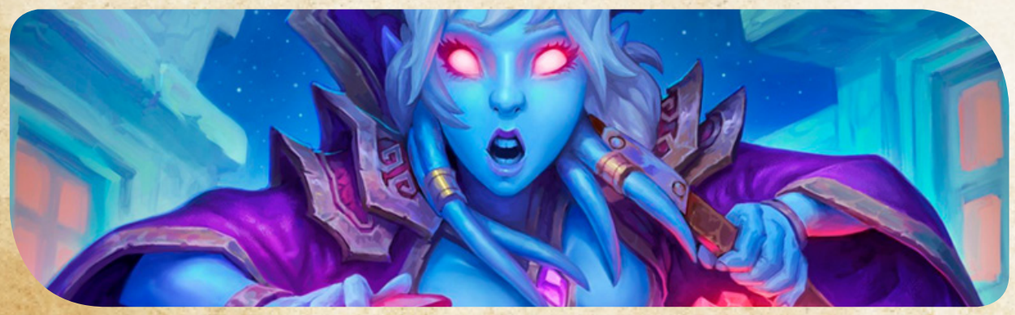
Nova Hearthstone ekspanzija i nova rotacija su nam iza ćoška, i čak nas čudi da u trenutku dok ovo pišemo (kraj februara) još uvek nemamo nikavu zvaničnu objavu o tome šta nas sve novo očekuje u rotaciji, niti koja će biti nova Hearthstone ekspanzija, čiju pojavu očekujemo negde tokom aprila.

Tako da, dok čekamo nove karte i nove informacije, prava je prilika da se okrenemo ka trenutno popularnim špilovima i vidimo koje će karte da izgube sa dolaskom nove standard godine, odnosno koliko će jako koji špil biti pogođen.

Da se podsetimo, u Wild sa novom rotacijom odlaze setovi iz 2016. godine: Whispers of the Old Gods, One Night in Karazhan i Mean Streets of Gadgetzan.

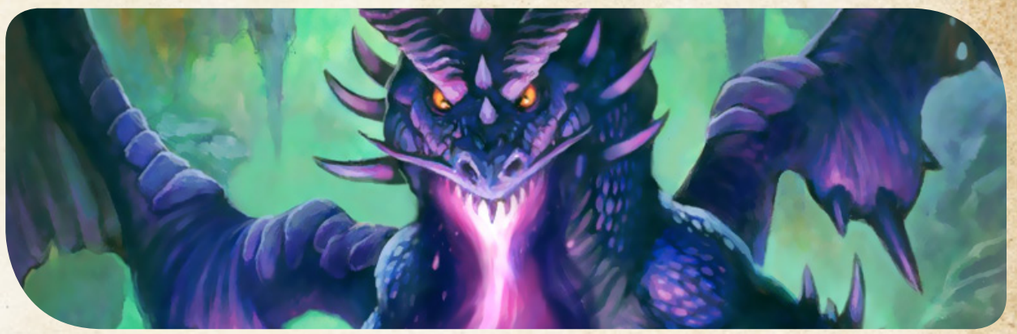
Secret Tempo Mage

Ovo je špil koji je trenutno veoma dominantan na laderu i predstavlja glavni tempo deck, nakon nerfova koje su dobili Bonemare i Corridor Creeper.
Ali, ukoliko ne dobije neku ozbiljnu podršku u novoj ekspanziji, čini se da neće tako ostati, jer gubi dosta krucijalnih karata, u vidu Cabal Lackey, Kabal Crystal Runner, Firelands Portal i Medivh's Valet. U pitanju su 4 sjajne tempo karte koje prave velike tempo preokrete, što je ono što je Secret Mageu potrebno, tako da će ovaj deck morati da dobije neka nova dobra oruđa u novoj ekspanziji, ukoliko Blizzard želi da nastavi da podržava arhetip.



Dragon/Combo Priest

Jedan od trenutno najpopularnijih Priest špilova nakon Raza nerfa će takođe izgubiti dosta toga, jer njegova najveća snaga dolazi iz setova koji su došli tokom 2016. godine. Ovde pre svega mislimo na value "dragon" paket - Drakonid Operative i Netherspite Historian, ali i na karte kao što su Kabal Talon Priest i fenomenalni Dragonfire Potion. Ipak, kako smo videli u prošloj ekspanziji, Blizzard ne planira da digne ruke od Dragon Priesta, koji je forsiran već dve godine, tako da će biti zanimljivo videti da li će biti novih Dragon Priest karata u novoj ekspanziji. Iako se trenutno ne igra previše, ne treba zaboraviti i to da odlazi i Book Wyrm.

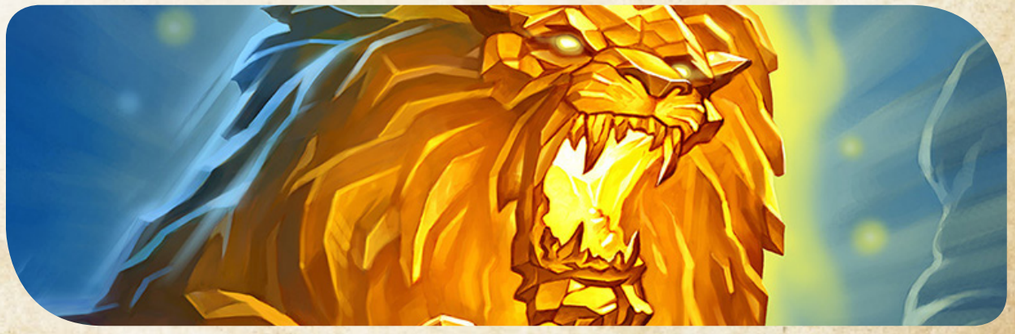


Dude Paladin

Silver Hand Recruit Paladin je postao iznenađujuće jak špil u ovoj meti nakon nerfova i trenutno predstavlja jedan od top tier meta deckova. Igračima koji igraju Wild je snaga ovog špila odavno poznata, a sada je dobio priliku da sija i u Standard formatu, ali nažalost ne previše dugo (osim ukoliko ne dobije novu podršku), jer će neke od ključnih karata otići u Wild.

Tu pre svega mislimo na Old Gods kombo, Steward of Darkshire i Stand Against Darkness. Steward of Darkshire se generalno čini kao ključna karta za ovaj špil, bez koje će Dude Paladin jako teško raditi, jer omogućava vašim regrutima da prežive potez, kako bi ih bafovali nakon toga.

I Rallying Blade ispada iz priče, ali ova karta se može lako zameniti sa još jednim primerkom Unidentified Maul. Karte iz prošle ekspanzije kao što su Level Up i Drygulch Jailor govore da će Blizzard nastaviti da podržava ovaj arhetip, i videćemo šta će se desiti sa njim u budućnosti.



Hearthstone Specijal

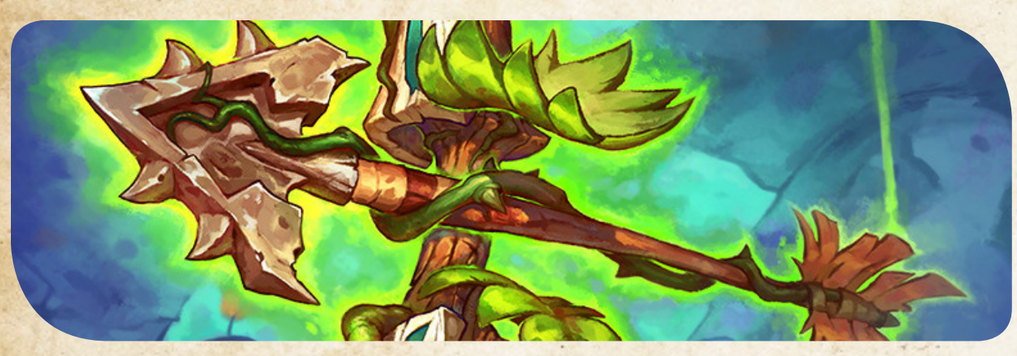
KEC IZ RUKAVA

Spell Hunter

Ovaj špil takođe gubi glavni kombo kao i Big Priest, a to su Y'Shaarj i Barnes, tako da u toj formi ga više nećemo viđati. Ostim toga, iz špila odlazi još samo jedna karta, to je Cat Trick, tako da mislimo da će ovaj špil u nekoj novoj formi nastaviti da funkcioniše. Iako trenutno nije popularna karta, treba naglastiti da i Call of the Wild odlazi iz standard formata.

Na kraju, svakako jedan od najvećih gubitnika je Jade Druid, koji gubi čitavu osnovu u celu mehaniku, jer sve Jade karte odlaze u Wild format, tako da je suvišno i pričati šta ovaj špil gubi.

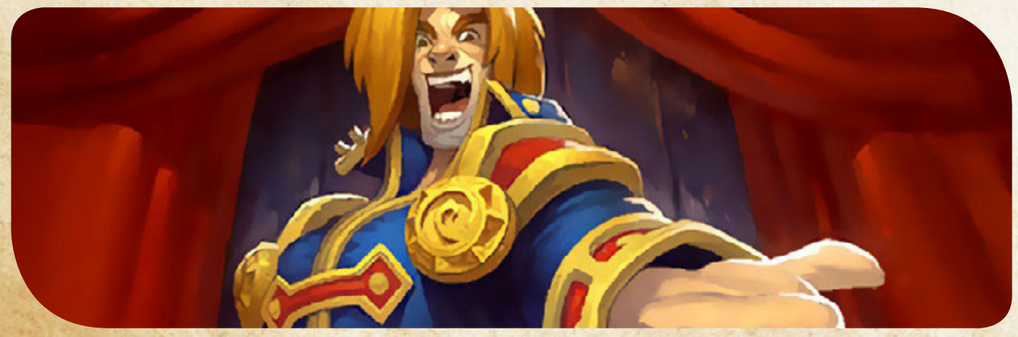
Šta mislite, koji će arhetipovi preživeti, a koji nestati?



Big Priest

Verovatno jedan od najiritantnijih špilova u meti će prestati da postoji u ovom obliku u Standard formatu nakon rotacije, jer gubi ključne karte - Y'Shaarj i Barnes kombo.

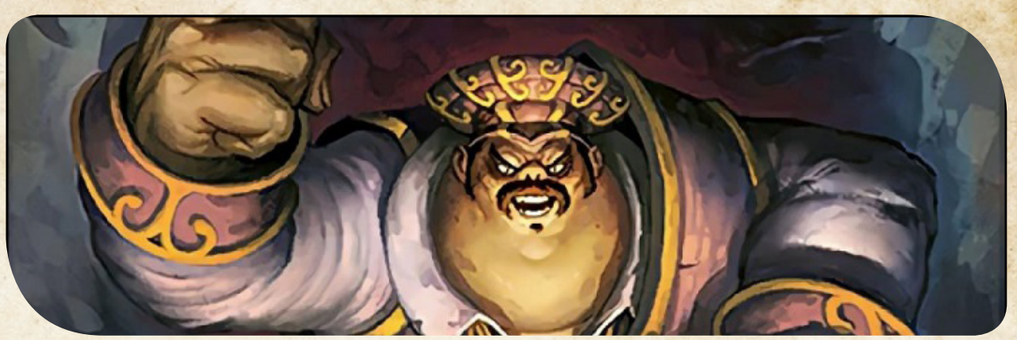
Pored toga, iz ovog špila odlazi i Dragonfire Potion, te Shadow Word: Horror + Pint-Sized Potion kombo. Sam gubitak glavnog komboa, odnosno pre svega Barnesa, je ključni udarac na špil, jer više neće moći da vara sa ogromnim minionima u 3-4 potezu, već će morati da ih dobija na "fer" način. A fer u Hearthstone top tier meti nije dovoljno.



Warlock Zoo

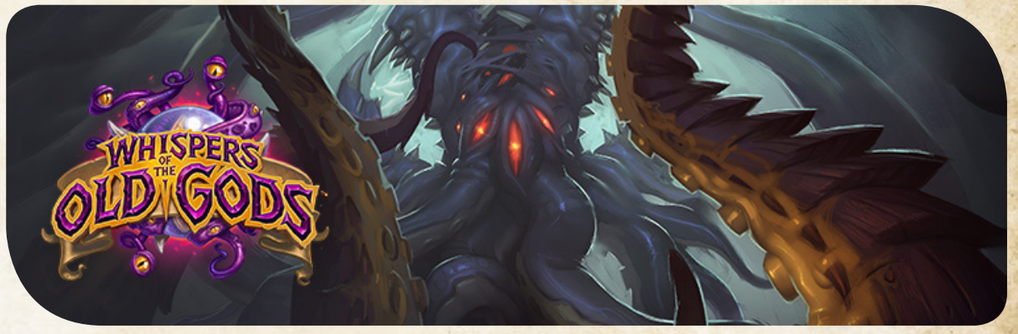
Dobri stari Zoo je, poput bubašvabe, preživeo svaku metu, pa verujemo da će preživeti i ovu. Od ključnih karata odlaze Darkshire Councilman, Malchezaar's Imp i Crystalweaver, koji se igrao u demon varijantama.

Odlazak "kancermena" će svakako oslabiti ranu agresiju špila i "snowball" potencijal, dok će izostanak Impa najverovatnije povući i izbacivanje Soulfire iz špila. No, kao što smo već pomenuli, neka nova varijanta Zoo špila će sasvim sigurno isplivati na površinu, tako da će biti zanimljivo pratiti koja nova oruđa za Zoo će stići u aprilu.



Control Warlock

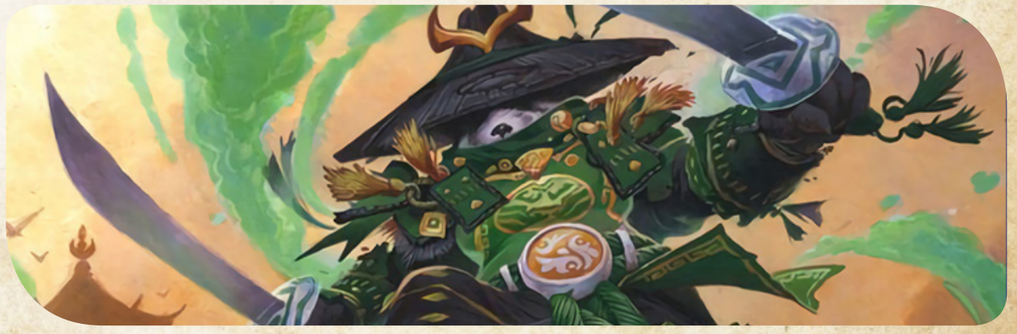
Control Warlock gubi jednog od glavnih value finišera, a to je Nzoth, ali gubi i jednu od ključnih karata za rano otvaranje, Mistress of Mixtures, koja mu je omogućavala da se bori za tablu na početku protiv agresivnih špilova i leči po potrebi u kasnijim delovima partije. Ostatak špila ostaje manje-više istovetan, tako da ovde i neće biti previše promena.



Aggro Token Druid

Token Druid gubi neke od ključnih buff karata, koje su mu omogućile da ima eksplozivna otvaranja, i tu mislimo na Mark of the Lotus i Mark of Y'Shaarj, što je veoma značajan udarac na ovaj špil.

Osim toga, Token Druid je možda i jedini špil koji je igrao Patches i nakon nerfova, prosto samo kao besplatni 1/1 za buff, tako da će i gubitak Patchesa biti neka vrsta gubitka za token Druida.



play

zine