play!

br.114 | April 2018.

IGRA MESECA:

WARHAMMER VERMINTIDE II

INTERVIEW:

SUPREMENEXUS
Nemanja Stanković

PRVI UTISCI:

TOTAL WAR ARENA

REVIEW:

A WAY OUT

FARCRY 5

DOBRODOŠLI

BROJ 114 – APRIL 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

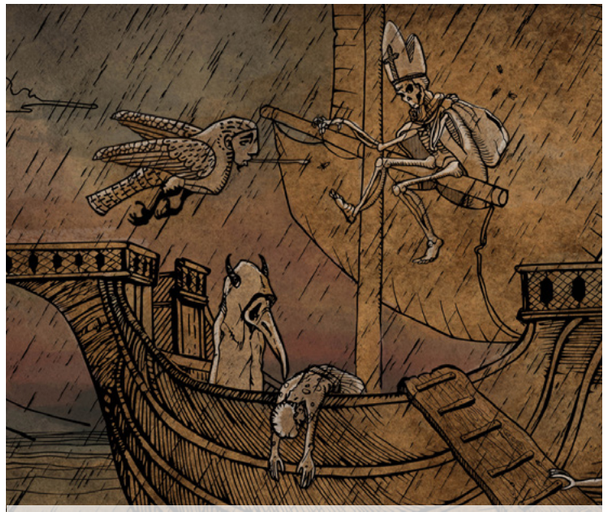
Zadovoljstvo nam je da vam predstavimo verovatno najbolji, a svakako najveći broj časopisa Play!Zine u 12 godina dugoj istoriji. Od kako je krenula nova godina, slušali smo vaše brojne i veoma korisne odgovore koje ste nam dali u anketi povodom novogodišnje nagradne igre, i trudili se da na osnovu toga proširimo i unapredimo naš sadržaj.

Na skoro 150 strana, očekuju vas 22 recenzije igara, plus 4 Early Access utisaka, 6 recenzija mobilnih igara i jedan DLC, što je najveći broj koje su stranice ovog časopsa ikada videle. Naravno, tu su i recenzije hardvera, kao i brojni drugi sadržaj. Nastavljamo da se proširujemo i poboljšavamo, upravo zbog vas, vernih čitalaca koji nas prate svih ovih godina, i nadamo se da će to imati odjeka i kod šire igračke zajednice u Srbiji, i naravno, kao i do sada, ostajemo potpuno besplatni i na samo jedan klik od vas i do vas.

Ovog meseca smo imali i zadovoljstvo da popričamo sa dva uspešna mlada momka koji su svoj talenat uspeli i da zasluženo unovče. Jedan je naš poznazi jutjuber, SupremeNexus, a drugi je domaći ilustrator Nemanja Stanković, čiji su radovi zauvek ovekovečeni u igrama najvećih svetskih kompanija, poput CD Projekt i Game Workshop. Igra meseca je sasvim zasluženo Vermintide 2, ali je u uskoj konkurenciji bio i fenomenalni A Way Out, dok nas Far Cry 5 nije preterano oduševio, ne zato što je loša igra, već zato što je jedna te ista Far Cry igra koju igramo već godinama.

Od ostalih igara u ovom mesecu, imamo dva VR naslova od kojih nas je jedan baš razočarao, a drugi ostavio otvorene vilice da balavimo diveći se lepoti igre. Tu su i čak tri trkače igre, kao i raznoliki šareniš indi naslova.

Ostavljamo vas sada da uživate u novom broju, a mi idemo već sada da pripremamo majski broj! Kao i uvek, hvala vam što nas čitate svih ovih godina, a ako sada prvi put imate u svojim rukama stranice ovog časopisa – dobrodošli i nadamo se da ćete uživati!

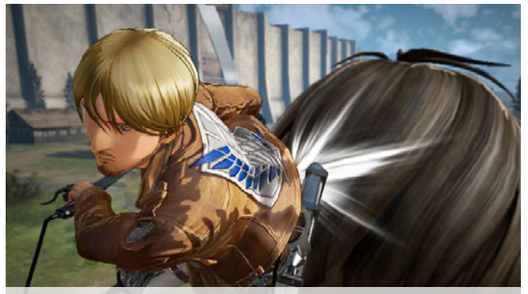


86 REVIEW: APOCALIPSIS

46 EARLY ACCESS: DEEP ROCK GALACTIC

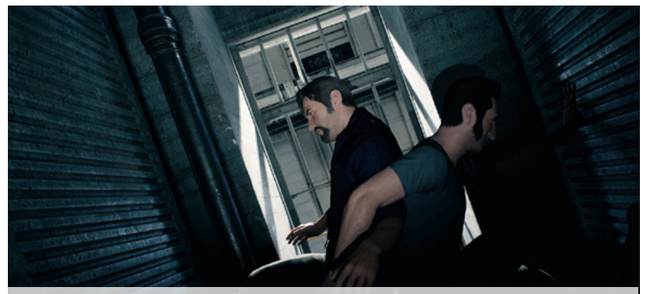
88 IGRA MESECA: WARHAMMER VERMINTIDE 2

130 HARDWARE: RAZER KRAKEN PRO V2 OVAL



62 REVIEW: ATTACK ON TITAN 2

26 INTERVJU: NEMANJA STANKOVIĆ



82 REVIEW: A WAY OUT

Flash (vesti) 6

PREGLED MESECA: Igre u aprilu 16

DOMAĆA SCENA: Intervju SupremeNexus 20
DOMAĆA SCENA: Intervju Nemanja Stanković 26

EDITORIJAL: Artifact 34
EDITORIJAL: Zašto umire žanr Strategija u realnom vremenu 36

U POKRETU: Android igre 40

EARLY ACCESS: Deep Rock Galactic 46
EARLY ACCESS: Guts and Glory 50
EARLY ACCESS: Ion Maiden 52

BETA: Total War Arena 54

DLC: Life is Strange Before the Storm Farewell 58

CHUCHEL 60
Attack on Titan 2 62
Bio Inc. Redemption 66
Far Cry 5 68
Moss 72
Ghost of a Tale 74
Bravo team 78
Frantics 80
A Way Out 82
Apocalipsis 86
Warhammer Vermintide 2 88
Burnout Paradise Remastered 94
Monster Energy Supercross 98
Gravel 102
Guns, Gore and Cannoli 2 106
The Council - Episode 1 The Mad Ones 108
Ni No Kuni 2 - Revenant Kingdom 112
Long Gone Days 116
Super Seducer 118
Yakuza Kiwami 120
Fear Effect Sedna 124
Planetoid Pioneers 126

RETRO KUTAK: FEAR EFFECT 128

HARDWARE: Razer Kraken Pro v2 Oval 130
HARDWARE: Redragon M710 134
HARDWARE: Steelseries Rival 110 136
HARDWARE: Razer BlackWidow Chroma v2 138

HEARTHSTONE SPECIJAL: Koje karte još želimo da vidimo nerfovane? 140

NA IGRAMA ZA PLAYSTATION 5 SE IZGLEDA VEĆ UVELIKO RADI

Izgleda da će peta generacija Playstation konzola stići znatno ranije nego što se očekivalo, pošto su, prema glasinama, dev alati za razvoj igara početkom godine poslati razvojnim studijima.

Dev alati predstavljaju robustni hardver i softver koji je po snazi, mogućnostima i performansama veoma sličan planiranoj konzoli, tako da developeri koji rade na igrama imaju u vidu mogućnosti konzole dok razvijaju/portuju igru. Još je navedeno da su alati poslati manjim(third-party) developerima, na osnovu čega možemo zaključiti da studiji bliski Soniju (Naughty Dog) i drugi veliki izdavači još od ranije rade na igrama za PS5.

Obzirom na to da se radi o dev alatima, otkrivanje petice možemo očekivati tek najranije naredne godine, a dolazak svakako ne pre 2020.

SEA OF THIEVES VEĆ POSTAO NAJBRŽE PRODAVANA IGRA ZA XBOX ONE

Sea of Thieves se tek nedavno pojavio za Xbox One i Windows 10 uređaje, a već je stekao titulu najbrže prodavane igre na Majkrosoftovoj konzoli trenutne generacije.
Igra je za samo nedelju dana stekla preko 2 miliona jednistvenih igrača, čemu je donekle doprinelo i to što igra dolazi putem Xbox Game Pass programa, ali to ne umanjuje njen uspeh. Pored titule najbrže prodavane igre, ona je stekla i priznanje najprodavanijeg Majkrosoftovog naslova za Windows 10 operativni sistem.

Sea of Thieves ne samo da se dobro prodaje, već beleži i izuzetno veliku gledanost na Twitch i Mixer platformama, sa 10 miliona odgledanih sati u prvoj nedelji izlaska.

Ovo su odlični rezultati za Majkrostoft, pošto znamo već da je broj ekskluziva jako mali u odnosu na ostalu konkurenciju, a ovo će im svakako dati nadu da donesu još veći broj naslova za svoje platforme.

JOHN CENA ĆE GLUMITI U DUKE NUKEM FILMU

Popularni rvač i glumac, Džon Sina, je sklopio dogovor sa produkcijskom kućom Paramount i time je potvrđeno da će on igrati kultnom Duke Nukema u filmu o njemu.
Ovo je potvrdio producent filma, Endru Form, u razgovoru za CinemaBlend, gde je još izneo da za film još uvek ne postoji napisana skripta i da se stoga tek treba videti kako će Dćon Sina reagovati. "Još uvek nemamo skriptu, tako da je to trenutno potvrđeno, ali ako mu se on ne svidi sigurno će naći načina da odustane, ali je trenutno on naš čovek.", rekao je Endru.

Kao što od pre znamo, za rad na filmu je angažovana kompanija Platinum Dunes, poznata po filmovima strave(The Purge, Petak 13.), a iza nje stoji Majkl Bej. Videćemo kako će se ovaj film po igri pokazati kada izađe, a ko zna, možda nam Gearbox u međuvremenu donese i neku Duke Nukem video igru.

"I have come here to chew bubble gum and kick ass. And I'm all out of bubble gum."

LINDZI LOHAN PONOVO IZGUBILA TUŽBU PROTIV TVORACA GTA V

Spor između glumice Lindzi Lohan i tvoraca GTA V i dalje traje, ali sud ostaje pri svojoj prvobitnoj odluci da karakter koji se nalazi u popularnoj igri nije napravljen po uzoru na ovu glumicu.
Vrhovni sud u Njujorku je odbacio tužbu sa obrazloženjem da čak i da je taj karakter predstavljao Lohanovu, nije korišćen u svrhe reklamiranja igre.

"Zaključujemo da slike karaktera u igri nisu prepoznatljive kao lik tužiteljke, i da je priložena žalba koja sadrži četiri navoda za kršenje zakona o građanskim pravima, ispravno odbačena", stoji u objavi na sajtu vrhovnog suda.

Lejsi Džonas je ime spornog ženskog karaktera koji se pojavljuje tokom učitavanja GTA 5, a pojavljuje se i u igri u misiji Escape Paparazi, gde ona govori malo o sebi, što je glumici bilo dovoljno da se pronađe.

Ovo verovatno znači kraj tužbama protiv Rockstara i Take-Two kompanije.

UBISOFT PRISVOJIO BLUE MAMMOTH, STUDIO ZASLUŽAN ZA BRAWLHALLU

Francuska kompanija Ubisoft nastavlja da proširuje svoje redove, tako da im se sada pridružio studio Blue Mammoth Games, koji nam je doneo besplatnu multiplejer tabačinu – Brawlhalla.

Developeri iz malog studija su u objavi o prisvajanju izjavili da su se na tako nešto odlučili zato što im je potrebna pomoć u procesu sprovođenja planova i podizanja igre na sledeći nivo. Mat Vomer, presednik studija, nije krio oduševljenje povodom dolaska u ruke Ubisofta: "Lista stvari zbog kojih je ovo dobra odluka je mnogo dugačka, da ne znam odakle da počnem. Sada je moć u našem uglu, podržani smo od strane velikog izdavača poznatog po brojnim kreativnim igrama."
Takođe je objavljeno da Ubisoft deli istu filozofiju i da će igra ostati besplatna za igranje i bez pay-to-win sistema.

Razvojni tim će nastaviti da na Brawlhalli radi kao i do sada, ali će studio početi da raste i imaće više stabilnosti i resursa za dodavanje novih stvari, proširivanje publike, a uskoro će podeliti roadmap za narednih godinu dana, što je još jedan znak sigurnosti.

U Brawlhalli mogu učestvovati do 4 igrača sa različitim herojima koji se bore jedan protiv drugog sa ciljem da načine što više ubistava. Igra poseduje ogroman broja za igranje, bilo onlajn ili iz kauča.

NOVA DOSIJE X IGRA JE U IZRADI

Jedna od najpopularnijih serija sa kraja prošlog veka, Dosije X(X-Files), koja prati dva FBI agenta u istraživanju nerešenih i paranormalnih slučajeva, je 2016. godine vraćena na male ekrane, a uskoro ćemo avanture Moldera i Skali moći da iskusimo i u video-igri.

Potvrda da se radi na Dosije X igri dolazi od nikog drugog do kreatora serija, Krisa Kartera, koji je to otkrio u intervjuu za sajt X-Files News. "Nedavno sam se našalio o X-Files mjuziklu, ali se u stvarnosti radi na zanimljivoj narativnoj igri, drugačijoj od one koja je već izašla."

Svega par X-Files igara je izašlo u godinama kada je ova serija bila u jeku popularnosti, ali ova na kojoj se sada radi ima veliki potencijal, pre svega zbog napretka tehnologije, tako da jedva čekamo da vidimo šta nam to spremaju, pošto za sada samo znamo da će biti sa fokusom na narativ, verovatno slično kao Telltale igre.

AMAZON GREŠKOM OTKRIO NOVU PLANTS VS ZOMBIES IGRU

Kod giganta kakav je Amazon se vrlo često desi da procure neke nove informacije ili video-igra bude otkrivena pre nego što je planirano.

I sada je pred nama isti slučaj, pošto je Amazon otkrio da nam stiže najnovija igra u Plants vs Zombies franšizi – Garden Warfare 3, ali nije u pitanju rano otkrivena stranica igre , već se ovaj detalj nalazi u opisu drugog izdanja Garden Warfare stripa, koje izlazi 25. septembra 2018. godine. U opisu stoji: "Pol Tobin se vraća da piše zvanični strip koji će služiti kao most između video igara PvZ: GW2 i PvZ: GW3 sa Timom Latije koji radi na dizajnu."

Za razliku od prethodnih igara, Garden Warfare serijal je pucačina iz trećeg lica sa tower-defense elementima, sa odličnim sadržajem i podrškom od developera, studija PopCap, što je jedan od razloga za veliki uspeh prethodne dve igra, i sada nastanak treće.

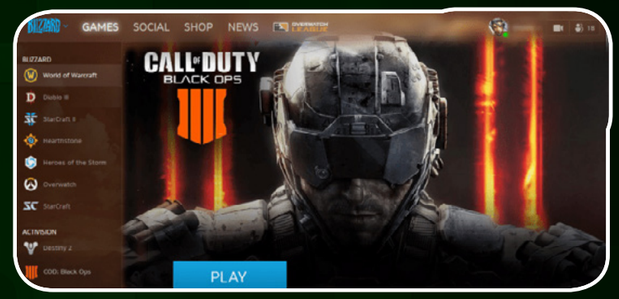
Za sada nema zvanične potvrde od strane držaoca franšize, kompanije Electronic Arts, ali postoje velike šanse da se PvZ: Garden Warfare 3 pojavi na E3 sajmu ove godine.

NAKON DESTINY 2 I CALL OF DUTY STIŽE NA BATTLE.NET?

Nova igra u čuvenom serijalu pucačina Call of Duty nam je sredinom marta i zvanično najavljena i tada je potvrđeno da će to biti četvrti deo Black Opsa.

Paralelno sa ovom najavom, CoD igrači su primetili jednu zanimljivost koja je svima nekako promakla, a koja zapravo predstavlja veoma veliku stvar – izgleda da će, što se PC verzije igre tiče, igra nalaziti na popularnoj Blizzardovoj platformi Battle.net, što će biti druga igra u istoriji Battle.neta koja tu dolazi, a da nije Blizzardova igra.

Blizzard je prošle godine probio tu istorijsku barijeru dolaska "stranih" igara na Battle.net tako što je Destiny 2 postao prva ne-blizzardova igra na ovoj platformi. Doduše, Activision i Blizzard su ćerke firme zajedničke kompanije Activision-Blizzard, tako da se ipak ne radi o potpuno stranom telu, ali je svakako još uvek čudno videti igre koje nisu Blizzardove na Bnetu.



NAJAVLJENA SEGA MEGA DRIVE KOLEKCIJA ZA PC, PS4 I XBOX ONE

U moru remastera u kojima već uživamo ili koji će nam uskoro doći, pojavio se jedan pravi dragulj, a to je Sega Mega Drive kolekcija igara.

Sa ovom kolekcijom dolazi preko 50 igara, među kojima najveću pažnju privlače Sonic i Streets of Rage trilogija. Neke od igara koje će doći sa kolekcijom će pored lokalnog podržavati i onlajn multiplejer igranje, što je stvarno velika vest, a tu su i brojne druge pogodnosti. SEGA nije želela da ovu kolekciju donese kao ekskluzivu za neku platformu, već će Sega Mega Drive kolekcija biti dostupna za PC, Playstation 4 i Xbox One uređaje i to već od 29. maja.

DAYS GONE ODLOŽEN ZA 2019. GODINU

Iako smo novu Sonijevu ekskluzivu, sa tematikom preživljavanja zombi apokalipse, očekivali tokom ove godine, ona je ipak pomerena za 2019, što je potvrđeno od strane čelnika same kompanije.

O ovoj akcionoj zombi avanturi slušamo od E3 sajma iz 2016. godine, kada je igra prvi put otkrivena, dok je prošle godine, na istom sajmu, uz gejmplej trejler otkriveno još malo detalja. U Days Gone igrači preuzimaju ulogu bivšeg lovca na ucene, smeštenog u okruženju divlje Amerike gde vladaju horde zombija. Igra poseduje jako zanimljive gejmplej elemente, sa šunjanjem i postavljanjem zamki, i tera igrače da dobro razmisle pre nego što naprave neku buku ili ispale hitac, pošto su zombiji izuzetno spretni.

Ovo odlaganje nije pružilo nove detalje o igri, a čak nije otkriveno ni okvirno vreme kada možemo očekivati da će Days Gone izaći, ali mislimo da će ovo biti otkriveno na predstojećem E3 sajmu, za koji je Soni verovatno pripremio gomilu iznenađenja.

KREATOR KULTNE P&C AVANTURE PRIMORDIA PREDSTAVIO NOVU AVANTURU: STRANGELAND!

Izgleda da se ovih meseci u Wormwood Studios radi neverovatno vredno, jer ne samo da su nam najavili jednu, nego čak dve nove igre!

Najpre je prikazan trejler za potezni taktički RPG Fallen Gods, a sada nam je prikazan trejler za novu point and click avanturu ovog studija – Strangeland.

"Čudna zemlja", kako bi bio doslovni prevod ove igre, na osnovu prvog trejlera nas atmosferom i mračnim, pomalo depresivnim tonom, dosta podseća na igru po kome je ovaj studio i postao poznat i slavan među ljubiteljima retro avantura – Primordia.

Igra nas stavlja u nadrealno, košmaroliko okruženje napuštenog zabavnog parka, gde se jedna žena iznova i iznova ubija zarad nas, a mi niti imamo pojma gde smo, niti šta se dešava. Postavka nam deluje jako zanimljivo i ako dobijemo igru bar upola dobru kao Primordia, bićemo zadovoljni.

CRASH BANDICOOT, IKONA PLAYSTATIONA, STIŽE NA NINTENDO SWITCH

Ako pričamo o zaštitnim licima konzola, onda svi znamo da Nintendo ima Marija, PlayStation Crasha, dok je SEGA nekada imala Sonica, dok je još pravila konzole.

Ipak, Nintendo je najavio nešto što nismo očekivali, ali što je zaista velika vest – legendarna Crash trilogija iz 90-ih, sa originalnog PlayStationa, stiže na Nintendo Switch!

Mislimo naravno na remaster iz prošle godine, CrashBandicoot N. Sane Trilogy, koji je bio pun pogodak i dao je potpuno novi život avanturama Crasha.
Activision i Nintendo su potvrdili da Crash stiže na Switch i time obradovali milione fanova i vlasnika ove konzole. Priliku da zaigramo Crasha na Switchu imaćemo već ovog leta, jer je najavljen i datum izlaska – 10. jul ove godine.

CALL OF DUTY: BLACK OPS 4 ZVANIČNO PREDSTAVLJEN!

Izgleda da je 8. mart ovde godine, pored Dana žena, bio i dan velikih objava video igara, pošto smo tada zvanično saznali da je The Division 2 u izradi, a onda je zvanično predstavljen Call of Duty: Black Ops IIII.

Igra je otkrivena nakon niza glasina i curenja informacija, bilo slučajnog ili namernog, što znači da je Markus Selars ponovo bio u pravu, a on je čak i predvideo tačno vreme kada će Black Ops 4 biti zvanično predstavljen, i to je pogodio. Black Ops IIII namerno poseduje ovako napisani rimski broj, što predstavlja varijaciju drugog, nama svima poznatog IV.

Novi deo ultra popularne Call of Duty franšize, na kojem će raditi Treyarch, je predstavljen napetim tizerom koji nas poziva da zaboravimo "sve što znamo". U tizeru možemo videti razna futuristička vozila i odela, futurističke vojnike i ubistvene dronove, a spominje se i DEFCON 2, što predstavlja stanje visoke vojne pripravnost i slabiji je stepen jedino od prvog.

Igra već ima i potvrđen datum izlaska – 12. oktobar – a detaljno predstavljanje igre će se odigrati na velikom Community Reveal događaju, zakazanom za 17. maj.

ZVANIČNO NAJAVLJEN THE DIVISION 2!

UbiSoft je na svom zvaničnom blogu najavio svoj sledeći veliki naslov koji ćemo imati prilike da premijerno vidimo na E3 juna ove godine, i to je ni manje ni više nego The Division 2!
Na njemu će raditi studio koji nam je doneo i prvi deo, Massive Entertainment u saradnji sa Ubisoft Reflections, Red Storm Entertainment, Ubisoft Annecy, Ubisoft Shanghai i Ubisoft Bucharest.

Massive Entertainment će nastaviti da maksimalno posvećeno podržava prvi The Division, koji je nedavno proslavio drugi rođendan, ali će istovremeno polako početi da fokusira ljudstvo sve više i više ka nastavku.

Iz Massive kažu da su orni da urade i realizuju njihov do sada najambiciozniji projekat i da su veoma posvećeni tome da The Division 2 bude najbolja open world multiplejer igra svih vremena. Igra se radi u savremenoj verziji endžina Snowdrop i trenutno je već u izradi, ali ne znamo još tačan datum izlaska, koji ćemo takođe verovatno saznati na E3.

Kao deo zahvalnice svim igračima koji trenutno igraju Division, dodaje se nova vrsta dostignuća u igru pod imenom "Shields", i sakupljanjem ovoga igrači će dobiti razne nagrade u dvojci, kada bude izašla.

KARTIČNA IGRA, FAERIA, PRELAZI SA F2P NA BUY-TO-PLAY MODEL

Faeria, prelepa kartična igra sa odličnim gejmplej mehanikama će, nažalost po mnoge, preći sa Free-to-Play modela na Buy-to-Play.

Razlog za to je što razvojni tim iz studija Abrakam nije uspeo da pronađe savršen balans kako bi uspeli da opstanu sa besplatnom igrom, a da ona ne postane pay-to-win. Sa promenom modela, dolazi i promena ekonomije iz korena, sa uklanjanjem stvari koje prate f2p naslove i sa lakšim sistemom progresije.

U objavi nije otkriveno koliko će se Faeria naplaćivati, ali je istaknuto da će ona ostati u vlasništvu sadašnjih igrača.

U planu je još i konstantno dodavanje novog sadržaja u vidu ekspanzija sa kartama kada se ovog leta pređe na model plaćanja za igru.

Faeria je imala i dosta lep i prilagođen UI za mobilne uređaje, ali developeri i od toga odustaju, i ukidaju podršku za mobilnu verziju igre, a sve resurse će povući na rad na PC verziji kako bi ono postalo što bolje.

RAINBOW SIX SIEGE OBORIO SOPSTVENI REKORD PO BROJU IGRAČA NA STEAMU

Sa početkom treće godine sadržaja u Rainbow Six Siege, dolaskom Operacije Himera i veoma zanimljivog vremenski ograničenog događaja, Outbreak, u kome se igrači bore protiv opasnih vanzemaljaca, broj igrača na Steam platformi je skočio i time je postignut novi rekord.

Rainbow Six Siege je nedavno dostigao i 25 miliona igrača, što je veliki podsticaj kompaniji Ubisoft da nastavi sa daljim radom na igri i dodavanjem novog sadržaja, što je istakla izjavom da ne planira nastavak igre, već ima čak 10 godina isplaniranog sadržaja.

Sudeći po podacima sa sajta Steam Spy, rekord po broju igrača u jednom trenutku stoji na 176,208, dok je prošlog meseca bilo oko 125 hiljada igrača, a za ostale platforme nemamo podataka.

Ovime je potvrđen konstantan priliv igrača u Rainbow Six Siege i sada se po prosečnim brojkama beleži gotovo 10 puta više igrača nego što je to bilo slučaj u prvim mesecima kada se igra pojavila.

ZABORAVLJENI BOGOVI STIŽU U GRIM DAWN

Sjajan akcioni RPG Grim Dawn je nedavno proslavio dve godine od izlaska igre, i u to ime nam je najavljena nova ekspanzija pod imenom Forgotten Gods. "Forgotten Gods nas vodi van granica carstva Erulan, preko užarenog peska, bujnih oaza i vulkanskih pustoši, sve do "suncem izudaranih" ruševina grada čije tajne nikada nisu smele da budu uznemiravane. Plamenovi zaboravljenog boga su ponovo upaljeni, i njihov val seje teror kroz Eldritch, plašeći čak i same Witch Gods".

Osim nove ekspanzije, najavljeno je i da grim Down stiže na Xbox One.

Pored nove priče i novih lokacija, stižu i brojna unapređenja, stotine novih predmeta, nove moći, na desetine novih neprijatelja. Sve ovo možemo očekivati negde tokomm druge polovine ove godine.

TINEJDŽER NAPRAVIO PRELEPU IGRU O JELENIMA KOJIMA POMAŽEMO DA SE VRATE U ŠUMU

Kada smo prvi put videli ovaj trejler za igru Way To The Woods, bili smo oduševljeni i izgledom igre i samom tematikom, ali kada smo saznali da je momak koji radi na ovoj igri u trenutku kada je započeo projekat, pre dve godine, imao svega nepunih 16 godina, naše oduševljenje je još više poraslo. Tako je, na čitavoj ovoj igri ne samo da radi jedna jedina osoba, već je ta osoba tinejdžer koji je nedavno napunio 18 godina, a na igri je počeo da radi sa 15-16 godina.

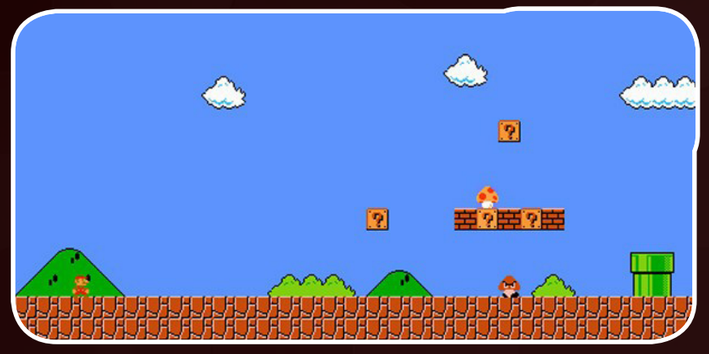
U pitanju je avantura iz trećeg lica, gde vodimo dva mlada jelena (moguće otac i dete), kroz raznorazne čudnovate lokacije na kojima su zalutali, a sve kako bi im pomogli da se vrate nazad u šumu.

Igra izgleda zaista prelepo, tako da smo oduševljeni činjenicom da je na njoj radio samo jedan dečak. Osim samog trejlera i nekih slika, trenutno nemamo više detalja o gejmpleju i mehanikama igre, ali znamo da igru možemo da očekujemo u prvom tromesečju naredne godine.
Trenutno se planira da igra izađe na računarima, ali autor kaže da cilja i konzole, ukoliko bude uslova.

MARIO PONOVO I ZVANIČNO VODOINSTALATER!

Možda vam naslov ove vesti zvuči čudno, ali ovaj legendarni karakter Nintenda je jedno vreme "izgubio" svoju čuvenu profesiju vodoinstalatera.

To naravno ne znači da Mario nema iza sebe preko 30 godina avantura i da će nastaviti da ih deli sa nama, već samo da se "vraća korenima" svog osnovnog zanimanja.



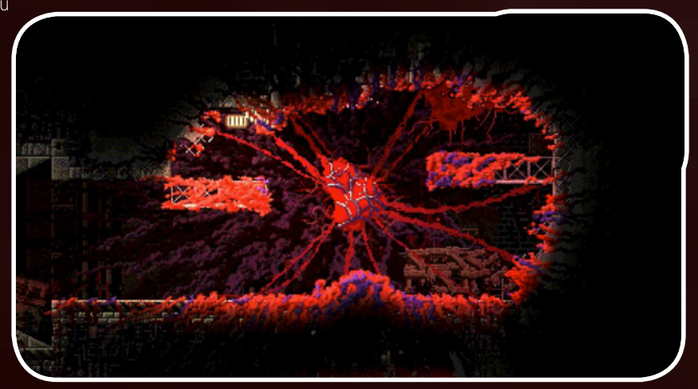
Sve je počelo prošle godine, kada je pod "zanimanje" na zvaničnom Nintendo sajtu Marija stavljeno "avanturista" umesto vodoinstalater, što je izazvalo buru negodovanja kod fanova ovog najpoznatijeg vodoinstalatera na svetu. Ipak, Mario Reddit je juče primetio da je Nintendo konačno uvideo da "avanturista" nije u duhu i tradiciji onoga po čemu je ovaj Italijan poznat, pa je na zvaničnoj stranici sada opet vraćeno njegovo osnovno zanimanje, odnosno ponovo stoji da je vodoinstalater.

CARRION - HOROR PLATFORMER U KOJEM JE IGRAČ ZLIKOVAC

Retko viđamo igre u kojima igrači mogu prestati da glume dobricu i preuzmu ulogu zlikovca, a još ređe viđamo igre koje tu formulu iznesu na ispravan način. Ali najnovije čedo studija Transhuman Design, koji nam je doneo žestoki i brzi Butcher, pokazuje veliki potencijal po tom pitanju.
Reč je o Carrion, obrnutoj horor igri(reverse horror) što znači da igrači nisu žrtva, već preuzimaju ulogu jezivog vanzemaljca koji komada ljude u svemirskoj stanici. Vanzemaljac je predstavljen kao velika crvena masa sa mnoštvom pipaka koji pomažu pri kretanju i pri hvatanju bespomoćnih žrtava.

Tokom prelaženja nivoa u ovom platformeru se iz kontejnera sakuplja čudna crvena supstanca koja predstavlja neku vrstu nadogradnje, u vidu podele na dva organizma ili sposobnosti probijanja jačih barikada. Na osnovu prvog trejlera vidimo da igra poseduje odličnu, ali veoma brutalnu i uznemirujuću atmosferu, sa mnoštvom malih detalja poput zvuka tokom kretanja, raznošenja žrtvi u paramparčad i njihovih vrisaka.

Carrion izgleda fantastično, ali izgleda da ćemo se načekati do finalne verzije igre, pošto je gejmplej trejler prikazuje u pre-alpha fazi.



BETHESDA ZAKAZALA SVOJU E3 PREZENTACIJU, SPREMA "SPECIJALNO VEČE"

Pripreme za E3 2018, najveći godišnji sajam gejming industrije, su uveliko u toku, karte su već prodaji, a Bethesda, kompanija koja nam je donela Wolfenstein II i Skyrim, je već zakazala svoju, četvrtu po redu, E3 prezentaciju.

E3 predstavljanje će biti održano 10. juna u 3:30 ujutro po našem vremenu, a kao i do sada, ko ne može da prisustvuje lično može da prati prezentaciju na društvenim profilima Bethesde, Twitchu i putem zvaničnog sajta.
Pozivnice za događaj će biti poslate nešto kasnije, a trenutno je od detalja dostupan samo trejler najave i obećanje da je u pripremi "specijalno veče"(hype).

Od Bethesde trenutno možemo očekivati mnogo stvari, pošto od prošle godine znamo da se radi na dva velika projekta, za koje još uvek nema detalja, ali nerealno je očekivati Elder Scrolls 6, pošto je takođe prošle godine izjavljeno da nije u produkciji. Mada, nikad se ne zna.

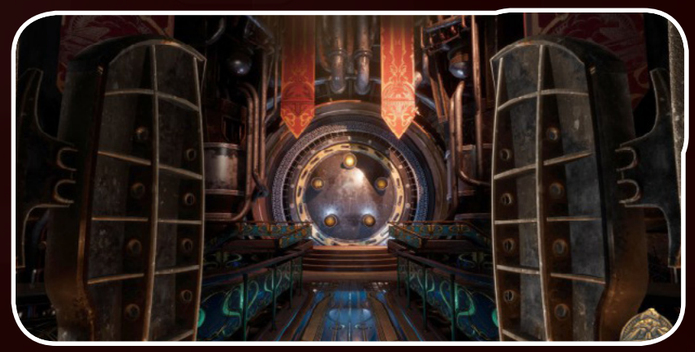
OD TVORCA MYSTA STIŽE NAM FIRMAMENT

Legendarna puzzle avantura Myst je izašla davne 1996. godine i obeležila je čitavu jednu eru avanturističkih igara.
Kao jedna od prvih 3d avantura u ono vreme pokupila je brojne pohvale zbog svoje imerzije igrača u svet igre i brzo je pokupila epitet klasika.

Studio zaslužan za njegovo stvaranje zove se Cyan, čija je istorija duga 31. godinu, i nastaviće da se piše najnovijom igrom Firmament, čiji se trejler u martu iznenada pojavio na zvaničnomm Youtube kanalu studija.

Trenutno imamo jako malo detalja o tome šta nas tačno očekuje kod nove igre, i o tome možemo suditi samo na osnovu trejlera koji možete i vi videti ispod. Naši prvi utisci su da igra izgleda sjajno i jedva čekamo da saznamo više detalja.

Ono što je pomenuto u opisu klipa jeste da igra predstavlja "novo VR iskustvo", tako da će ovo verovatno nastaviti da bude fokus studija, nakon što je i njihova prethodna igra Obduction dobila punu VR podršku.



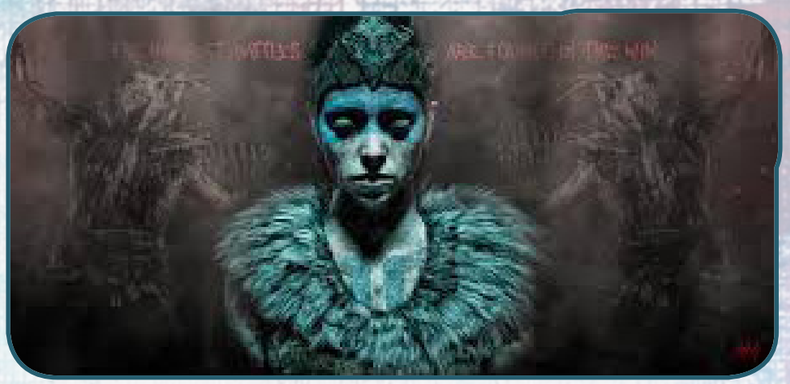
Autor: Milan Janković

Top igre u aprilu

April je mesec u kojem nećemo viđati veliki broj naslova kao u prethodnim, ali su oni svakako vredni i kvalitetni, te zaslužuju našu punu pažnju. Nažalost, neke igre su odložene kako bi developeri imali više vremena za rad na njima, ali ih svakako očekujemo u narednim mesecima. Da ne dužimo više, pred vama je lista top igara u aprilu, a vi nam slobodno recite ako smo neku ispustili iz vida.

Battletech
24. april - PC

Battletech je prava poslastica za sve fanove Mechova i strategija, gde u dalekoj budućnosti pratimo ratovanje ogromnim mašinama/robotima koje kontrolišu piloti. Pored ratovanja robotima, pred igračima je u pogledu gejmpleja još i nadogradnja svojih grdosija i proširenje arsenala sa stalnim održavanjem. Bitno je spomenuti još i da iza igre stoje ljudi koji su kreirali čuveni Mech Warrior serijal iz 90-ih.



Hellblade: Senua's Sacrifice
11. april - Xbox One

Posle fantastičnog uspeha na PC i PS4 platformama, Hellblade nam dolazi i na Xbox One i Xbox One X uređaje sa punom optimizacijom. Ova igra predstavlja odlično singlplejer iskustvo u kojem pratimo nordijsku ratnicu Senuu u pohodu na kraljevstvo mrtvih, kako bi spasila svog muža. Hellblade čini specijalnim još i to što kroz narativ pratimo psihološko stanje ratnice i možemo čuti šta joj govore glasovi u glavi.

Skyrim VR
3. april - PC

Skyrim je sa nama od 2011. godine, i tokom dugog perioda smo ga videli u raznoraznim izdanjima, a jedno od njih je i u virtuelnoj realnosti, za šta se on pojavio prošle godine ekskluzivno za Playstation VR. Ali sada Skyrim VR dolazi i na Steam sa punom podrškom za HTC Vive i Oculus Rift uređaje. Kompletan Skyrim je dostupan za prelazak i istraživanje, bez ikakvih ograničenja i u potpunosti prilagođen za igranje u VR-u.

Yakuza 6: The Song of Life
17. april - Playstation 4

Tradicionalno, najnovija Yakuza igra nakon pojavljivanja u Zemlji izlazećeg sunca, dolazi i na zapadno tržište. U priči takođe pratimo Kazuma Kirju, koji dolazi u Hirošumu kako bi razrešio misterije i probleme koji su se izdešavali dok je on bio na drugom zadatku. Osim dobre naracije, očekuje nas i veći fokus ka okršajima prsa u prsa, a imaćemo prilike da se zabavljamo i kroz niz raznovrsnih mini-igara.

Pregled meseca

God of War

20. april - Playstation 4

Dugo smo čekali, pa dočekali - nova igra God of War serijala nam stiže ovog aprila! Kratos je moćniji, mudriji, a sada ima i bradu. Međutim, teren i okolnosti nisu isti, zato što je naš heroj sada u pohodu na čuda iz nordijske mitologije, sa svojom moćnom Levijatan sekirom, a na svojoj strani ima i mladog sina koji će takođe učestvovati u borbi sa svojim lukom i strelom. Zato što se nova God of War igra smatra mekim rebootom serijala, pred nama je i izmenjena gejmplej mehanika sa novim moćima i sposobnostima.

Nintendo Labo

20. april - Nintendo Switch

Iako je ovo lista sa top igrama, ne možemo a da ne spomenemo fantastično parče kartona koje dolazi iz Nintenda (zajedno sa igrama koje dolaze sa njim). U pitanju je baš Nintendo Labo koji je predstavljen kao potpuno novo interaktivno iskustvo, sa novim mogućnostima uživanja u video igrama na Switchu. Laboo funkcioniše tako što od fabrički označenog kartona možete napraviti neki od dodataka za vaš uređaj, poput štapa za pecanje, klavira, robotskog odela i još dosta zanimljivih spravica za igranje. Iako možda mislite da je u pitanju samo parče kartona, imajte u vidu da će se Labo prodavati sa cenom od 70 dolara.

Extinction

10. april - PC, Playstation 4, Xbox One

Slično kao Attack on Titan, ali Extinction to nije, već se na nešto drugačiji način glavni protagonista, Avil, sukobljava sa ogromnim i nemilosrdnim divovima na-lik orkovima, kako bi sprečio istrebljenje ljudske vrste. Od igre možemo očekivati dinamičnu priču i još zanimljivije sporedne misije u velikom svetu gde se okruženje može iskoristiti za sticanje prednosti, a bič pomaže našem heroju da lakše dosegne neprijatelje.

PRE-PURCHASE

WORLD OF WARCRAFT
BATTLE FOR AZEROTH

PRE-PURCHASE COPY
EXPECTED GAME RELEASE SUMMER 2018!
EXPANSION SET
Instant LEVEL 110 Character Boost
12 www.pegi.info PROVISIONAL

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

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

Intervju pripremio i uredio: Nikola Savić

Intervju: Vojislav „SupremeNexus“ Perić, zvezda domaćeg Youtube neba

U Srbiji, kao što to već svi dobro znamo, nije lako uspeti, pogotovo ne samostalno, a pogotovo ne na poljima koja predstavljaju rizik i inovaciju. Za uspeh je ponekad potrebno i rizikovati, pronaći pravi trenutak, pa imati i malo sreće, jer sreća prati one koji su spremni da rizikuju.

Naš sagovornik iz ovog teksta je rizikovao na polju koje je sve samo ne sigurno, i danas predstavlja jednog od najuspešnijih ljudi u Srbiji na tom polju. Branša o kojoj pričamo jeste Youtube i kreator sadržaja na njemu, a osoba koju smo imali prilike da ugostimo je Vojislav „SupremeNexus“ Perić, jedan od najvećih i najdugovečnijih srpskih Jutjubera.

O tome kako je sve počelo, kako je to biti Jutjuber u Srbiji, ali i iskreno o sceni i detaljima iza scene, SupremeNexus govori u razgovoru sa Play!Zine urednikom, Nikolom Savićem.

Play!Zine: Zdravo Vojo, hajde se za početak predstavi ukratko našoj publici.

SupremeNexus (SN): Pozdrav svima i pre svega moram priznati da mi je izuzetno drago što ovo čitate, jer sam i ja kao klinac kupovao po 3 gejming časopisa mesečno i jedva čekao prvi u mesecu da ponovo izađe sledeći broj. Vi sada sve dobijate na email adresu i besplatno, pa na isti možda ne gledamo isto, ali nismo daleko. Uglavnom, da se vratim na temu, moje ime je Vojislav, ali me već dugo svi zovu SupremeNexus zbog mog istoimenog Youtube kanala. Ja sam samo jedan od mnogobrojnih momaka koji su odrastali uz video-igre, ali sam vremenom stekao i internet slavu zahvaljujući sadržaju koji sam plasirao na isti.

Play!Zine: Možeš li nam reći nešto više o tome kako je krenula tvoja Youtube karijera, odnosno kako si postao jutjuber?

(SN): Pre svega sam bio strimer na Twitchu i kalio se dobrih pola godine. Onda mi je palo na pamet da od strim sesija, koje traju i po 4-5 sati, kreiram takozvane najbolje momente i to plasiram na Youtube kako bi dodatno zabavio publiku koja nije imala uvek vremena sve da isprati. Klipovi su vremenom postajali sve popularniji, a moj kanal sve više rastao i u međuvremenu sam gotovo i totalno prešao na ovaj format.

Play!Zine: Kada i kako si rešio da jutjuber postane tvoje glavno zanimanje?

(SN): Kada sam počeo sa tjubom bio sam student i sve je bilo samo dobro zezanje i izduvni ventil. Posle toga sam se zaposlio i radio dobre dve godine u struci, od 8 do 16h, ali nikada nisam prestao sa snimanjem klipova jer i dalje prema tome gajim ogromnu strast. Često mi je to bio i veliki problem, jer je količina uloženog vremena u sve bila ogromna, moglo bi se reći da sam često i nolajfovao samo da ne dozvolim da jedan dan ne izbacim nikakav klip. Kada sam krenuo od toga i da zarađujem i kada je Youtube kod nas krenuo baš da se razvija, shvatio sam da mi takav život pruža mnogo više sreće i slobode, te je nekako bilo i logičnije da se time bavim, čak i ako budem zarađivao manje.

Play!Zine: Počeo si kao League of Legends igrač i kreator sadržaja, ali si se vremenom proširio, da li je LoL i dalje važan deo tvog života i kakvu on ulogu ima danas kod tebe?

(SN): League of Legends nije moja prva ljubav, ali je sigurno jedna od najvećih. Igra je jednostavno fenomenalna i pravo je čudo kako je i dalje toliko popularna i privlači toliki broj ljudi. Tako nešto su za sada postigli samo WoW i StarCraft. Nekako sam svojom odlukom sav sardžaj koncipirao oko LoL-a jer je na našoj sceni toga baš falilo, a igra je neverovatno popularna.

Saveti, lekcije, zanimljive taktike, sve je to bilo deo svakodnevnice LoL igrača, međutim, van toga nikada nisam igrao samo jednu igru. Mogu slobodno da tvrdim da sam od detinjstva pa do danas sigurno igrao preko 1000 različitih

naslova, međutim, kako Youtube publika ima određene stvari koje voli da gleda, a druge manje, stoga je i LoL jako iskočio i pozicionirao se kao glavni sadržaj za gledanje.

LoL i dalje igram, pratim i volim, ali mi se ekipa nekako rasula po drugim igrama i nije to to. Nadam se da ćemo se ponovo okupiti kao pre, a do tada jednostavno ne želim ništa da forsiram. Sada sam u fazi drugih naslova i videćemo gde će me to odvesti. LoL će uvek biti tu.

Play!Zine: Oprobao si se i u ulozi LoL komentatora, kako misliš da si se tu snašao i da li ćeš nastaviti da se baviš i kastovanjem? Da li ti je zabavno da kastuješ?

(SN): Malo ljudi zna da je i prva LoL liga na Balkanu upravo naša, zvala se Gramno Balkan Liga, par drugara i ja smo sve organizovali, prenosili i castovali. Što je najjače od svega, ne izgleda uopšte nešto lošije od ovoga danas, što mi je posebno drago. Castovanje sam uvek voleo i želeo da se to ustali i kod nas kao legitimno zanimanje, međutim, bili smo malo ispred svog vremena i jednostavno smo to morali prepustiti drugim ljudima.

Veoma je zabavno, pogotovo kada su timovi donekle izjednačeni po veštini, što je na našim prostorima često slučaj i sigurno ćete me jos gledati u ulogama castera i voditelja. Trenutno sam voditelj Dota 2 Asus ELUB lige, u kojoj se studenti Beogradskog Univerziteta bore za Gaming sobu za svoj fakultet. Jako je zanimljivo biti deo toga i mnogo mi je drago što studenti imaju priliku da u tome učestvuju, jer ja nisam. Uskoro bi trebalo da počne i Vip Adria League, sezona 2, pa bi se mogli gledati i tamo ako se šta ne promeni.

Play!Zine: Koji trenutak smatraš odskočnom daskom u tvojoj karijeri i zašto misliš da je baš on važan?

(SN): Definitivno sam početak, kada sam odlučio da ne odustajem od ovoga i trenutak kada sam se ozbiljnije posvetio Clash Royalu, i moj kanal je tada bukvalno eksplodirao. Moja komuna je do tada bila skromna ali strastvena, a posle te eksplozije nekako mi je postalo jasno da mi je sadržaj stvarno dobar, samo nisam ciljao široku publiku. Zahvaljujući tome, danas sve gledam dosta opuštenije i znam da kada uložim vreme i trud u neki sadržaj, sigurno će se dobro primiti kod publike, jer se posle toliko godina baš kontamo.

Play!Zine: Koliko je SupremeNexus vremenom postao, da tako kažemo, karakter koga igraš na Youtubeu, a koliko tu ima i stvarnog Vojislava Perića? Zatičeš li nekad sebe da ne izlaziš iz uloge za Youtube i u stvarnom životu?

(SN): Zbog čega su mnogi zavoleli moj kanal, pa i mene kao kreatora, jeste upravo to što SupremeNexus nije karakter. To sam zapravo ja, i isti takav sam gde god da me sretnete. Svakako da ne urlam po ulici i pravim zezancije svuda, ali Youtube i stvaran ja smo isti lik. Youtube svakako zahteva malo prenaglašenije emocije i nisam stvarno takav kada igram igre, ali se tako osećam i nikada ne planiram unapred šta ću uraditi u klipu. Upalim snimanje, zaigram se i gledam kuda će me to odneti.

Play!Zine: Kako si proslavio prvih 100 000 sabskrajbera?

(SN): Izgubio sam opkladu i kupio sam sestri telefon, jer sam mislio da ću tu cifru dostići tek za 3-4 godine, pa sam napravio lošu procenu. Nisam nekako ni stigao da slavim, jer sam bio van zemlje u tom trenutku, ali imam u glavi jednu ideju za proslavu koju na žalost ni dan danas nisam ostvario.

Play!Zine: Ajd i ono magično pitanje, koji svi postavljaju – može li se i kako se živi od Jutjuba u Srbiji?

(SN): Srećom može, ali to stvarno nije toliko jednostavno niti laganica kao što ljudi koji to gledaju zamišljaju. Youtube je mesto koje se menja svakoga dana, i ukoliko se ne menjaš sa njim, nema te. Ne živi se kao u Holivudu, već je to bukvalno preživljavanje kao i u svakom drugom poslu. Fora je u tome što se ovim bavi stvarno onaj ko to i voli i mnogo je srećniji i zadovoljniji manjim stvarima pa deluje da je to san snova. Verujem da mnogi ne bi izdržali ni mesec dana da se ovim bave, jer je psihički veoma naporno i zna da ostavi velike posledice na psihu i ponašanje čoveka.

Živim svaki dan od danas do sutra i zahvalan sam na svakom satu koji mi protekne u ovome. Guraću dokle god ide, uvek ću se ovoga sećati sa osmehom na licu, ali srećom sve je u najboljem redu i guramo dalje.

Play!Zine: Da li vidiš posao Youtube kreatora sadržaja na kao nešto što može da bude trajna karijera, do penzije da tako kažemo? Da li misliš da domaći kreatori na Youtubeu uopšte razmišljaju o tome i imaju životne planove na duže staze?

(SN): Nažalost, većina mojih kolega su jako mladi i ovo ne vide kao šansu za karijeru, nego lep džeparac ili priliku da izvučeš nešto za džabe. Većina njih nije ni svesna potencijala koji ovo ima, kao i to da imaju ogromnu priliku da urade nešto veliko na sceni.

Trajna karijera je svakako moguća i definitivno opcija, ali često ne zavisi od samog kreatora i potrebno je da se baš puno stvari poklopi da bi to uspelo. Za sada još uvek to nikom nije pošlo za rukom ali nadam se da hoće.

Play!Zine: Koji su najveći izazovi i poteškoće koje neko ko želi da se bavi kreiranjem sadržaja za Youtube treba da pređe i premosti?

(SN): Organizacija vremena i pregršt zanimljivih ideja. Ovo nije posao gde se probudiš, odradiš i ideš dalje. Moraš sve da smislis, budeš konstantan i dosledan sadržaju pre toga. Moraš da radis svakog dana i pored silnog pritiska koji na tebe stvara sama publika kao i Youtube. Takođe, tokom vremena moraš da unapređuješ svoj sadržaj i tražiš prilike da budeš što bolji, što je često jako zahtevno.

Ovo verovatno nije isto za sve, ali ja se od početka trudim da svakoga dana objavim nešto zanimljivo i evo nekako i dalje uspevam.

Play!Zine: Izbacuješ sadržaj poprilično aktivno, neretko i po dva videa dnevno, koliko vremena i energije uzima posao jednog Jutjubera? Kako izgleda jedan tvoj prosečni radni dan?

(SN): Život jutubera nema radno vreme, bukvalno se radi 24/7, jer u svakom trenutku se može pronaći neka ideja ili inspiracija za klip. I pored

toga što ne snimam sve naslove koji se pojave, aktivno pratim kako i gejming scenu, tako i trendove na Jutubu, jer se trudim da budem među prvima koji će našoj publici prikazati nešto zanimljivo. Tipičan radni dan jeste sedenje za računarom od 9 do 1-2 noću. Prvo se istražuje, pravi neki koncept, posle snima, edituje (ovo pojede najviše vremena i mnogo smara :)) video mora i da se aplouduje, što zahvaljujući našem internetu traje večnost, pravi thumbnail, sređuje sam video i opisi na YT stranici. Pored toga, potrebno je smisliti i adekvatno ime, urediti tagovi, podeliti isti po socijalnim mrežama i onda sve ponovo.

U međuvremenu valja odgovoriti i na silne mejlove koji svakodnevno pristižu, pogledati malo komentare na prethodnim klipovima. Odgovoriti pratiocima na privatne poruke na Fejsu i Instagramu, a onda i odigrati nešto novo i steći utisak da li bi to bilo dobro za video. Već duže vreme sam u potrazi za nekim da mi to malo olakša (video editorom) ali za sada i dalje sve radim sam. Ako neko ima skila neka se javi, rado ću proširiti tim.

Play!Zine: Da li osećaš nekada prezasićenje, da dođu dani kada kažeš sebi, „ma ne mogu danas da se blesavim pred kamerom“? Gde nalaziš inspiraciju za svakodnevno snimanje?

(SN): Izlazak pred kameru mi nikada nije bio problem, sve ono ostalo jeste. Često se čovek probudi bez motivacije ili umoran obavezama pre toga, ali nekako najveći uspeh u ovome se nalazi u tome kada preguraš te teške trenutke i baš tada daš svoje najbolje. Inspiracije mi nikada nije manjkalo, ali snage i volje da daš svoj maksimum svakako jeste. Mnogo volim gejming i nepresušna je inspiracija.

Play!Zine: U trenutku ovog razgovora, imaš oko 225 000 pratioca na Jutjub kanalu, što je veliki broj i u svetskim okvorima, a pogotovo u našim. Verovatno te fanovi često prepoznaju, možeš li nam reći neku zanimljivu anegdotu iz susreta sa fanovima?

(SN): Bukvalno mi se nije desilo da u zadnjih par godina odem negde, a da me niko ne prepozna. Uglavnom je to mlađa publika, pa mi to ne predstavlja problem, jer smo drugari pa se zezamo usput.

Pored toga što su mi cela odeljenja dolazila kući da se upoznaju ili slikaju sa mnom, izvojio bih momke koji su mi obili auto da bi se slikali u njemu. Komšiju koji je na moju terasu bacao kovanice kada god sam strimovao ili momke koji su mi gurali auto kroz Beograd kada se pokvario. Sećam se i jednog videa koji sam snimio kada mi je jedan fan poslao paket na kućnu adresu, a svi ukućani mislili da je to bomba, pa smo imali polu-panično stanje u kući dobrih sat vremena.

Play!Zine: Odnedavno si počeo i sa snimanjem talk show emisije „Desni Klik“, gde si imao neke zanimljive goste. Kako ti se do sada čini to iskustvo i da li planiraš da nastaviš sa tim?

(SN): Iz nekog razloga mnogo sam zadovoljan tom emisijom i to je donekle moj omaž publici koja ima preko 20 godina i pratili su me aktivno pre 3 ili 4, a danas jednostavno nemaju vremena za to. Većina njih aktivno gleda tu emisiju i redovno se vraćaju, što mi je posebno drago i to je moj neki mali način da im se zahvalim na svemu.

Naravno, emisiju „Desni Klik“ prati i dosta omladine, što mislim da je jako bitno, jer pored zabavnog ima i neki edukativni karakter. Nastaviću koliko god sam u mogućnosti, ali najveći problem mi je svakako dovođenje kvalitetnih i zanimljivih gostiju, jer iz nekog razloga ljudi nisu baš radi da gostuju po Jutjub emisijama.

Play!Zine: Da li ti se čini da srpska Youtube scena već godinama stagnira? Nekako kao da je sve odavno ušlo u jedan začarani krug sigurnog „jeftinog“ sadržaja, koji ima prođu kod mlađe publike, a ne oduzima previše vremena za pripremu i realizaciju, i niko nema želju ili hrabrosti da riskira i uloži vreme u neki novi, kvalitetniji koncept i sadržaj?

(SN): Problem je u tome što su većina kreatora deca ili tinejdžeri i ne shvataju

da pregledi ništa ne znače ukoliko su tu iz pogrešnog razloga. Kao i televizijski program, Jutjub se sveo na osnovne ljudske nagone i zabavljanje širokih masa. Međutim, dobar i kvalitetan sadržaj i dalje postoji i svako ko ga je željan može ga lako pronaći, pitanje je samo da li želi, i mislim i nadam se da je publika to kod mene i prepoznala.

Play!Zine: Sadržaj na domaćoj Jutjub sceni je uglavnom zabavnog, vloging i gejming karaktera, misliš li da kod domaće publike ima prostora da se probije i neki kanal sa ozbiljnijom (ali svakako zanimljivom) tematikom? Imaš li ti možda neki „shoutout“ za kolege jutjubere za koje smatraš da prave kvalitetan i ozbiljan sadržaj?

(SN): Mislim da je sadržaj nebitan dokle god neko nudi sadržaj koji je iskren i dolazi iz srca. To najbolje rezonuje kod publike i tako se najbolje probija. Slabo pratim mlade nade Jutjuba, ali za prave gejmere izdvojio bih kanal Gajbotron.

Play!Zine: Jutjuberi su danas veoma popularni kod mlađe populacije, već odavno predstavljaju novi oblik zvezda. Da li misliš da su ljudi na domaćoj sceni svesni u neku ruku i odgovornosti koju nose, kao neko koga deca redovno gledaju, i na koga se često i ugledaju?

(SN): Apsolutno su svesni, samo to nekako guraju pod tepih jer je tako lakše. Naravno da nisu svi takvi i da ima mnogo pozitivnih primera, ali je nekako činjenica da što si popularniji sve manje pažnje na to obraćaš. Deca uz nas odrastaju, mi smo im u neku ruku i mama i tata, gledaju nas, kopiraju, trude se da budu kao mi i sve je to normalno i dečije. Ali, ako ih mi učimo negativnim stvarima to je jako loše i bukvalno doprinosimo propasti nacije. Biti fin nije teško, ali nekako kod nas nije ni popularno.

Play!Zine: Kako se nosiš sa negativnošću na internetu, koja je nezaobilazni deo „života onlajn“, pogotovo za ljude koji se javno izlažu kao što su kreatori sadržaja na Jutjubu?

(SN): Po prirodi sam zakleti pozitivac, tako da to na mene ne utiče mnogo, ali vidim koliko određene kolege imaju problema sa time, pogotovo što je internet drama i kod same publike postala glavna stvar. Pritisak koji se oseća je često preveliki i ljudi neretko pucaju i prave velike gluposti. Iako ovo deluje kao zabava i da svima cvetaju ruže, može imati ozbiljne posledice, kako mržnja upućena ka nekom autoru tako, i između samih ljudi koji to gledaju. Nikom nije lepo kada je maltretiran i ugnjetavan, pa čak ni putem interneta. Ovo je veliki problem sa kojim se cela scena suočava i nažalost i dalje se ne vidi rešenje ni izlaz iz ovoga.

Play!Zine: Hvala ti na izdvojenom vremenu, želimo ti sve najbolje u nastavku karijere i da dođe i taj million na kanalu.

(SN): Hvala puno na lepim željama i veliki pozdrav za sve autore časopisa. Nastavite sa odličnim radom i znajte da imate publiku i među hardcore gejmerima. Publici bih za kraj poručio: nastavite da se igrate, video igre su zakon! (možete nekada nešto i da pročitate, ovakav časopis je dobar početak ;))

Intervju pripremio i uredio: Nikola Savić

Intervju: Nemanja Stanković, domaći ilustrator u svetskoj industriji igara

Smatrali sebe patriotom ili ne, ne možete poreći taj prijatni osećaj ponosa kada vidite da neko naše grane list uspe u velikom svetu, posebno kada se taj neko bavi nečim što je i vaše interesovanje.

Danas imamo priliku da vam predstavimo našeg mladog umetnika koji se bavi ilustracijom u svetu igara i video-igara – Nemanju Stankovića. Nemanja se u svojoj dosadašnjoj karijeri bavio radom za neke od najvećih svetskih gejming kompanija, i njegovi radovi su ovekovečeni u najpopularnijim gejming franšizama današnjice.

Za Nemanju smo saznali sasvim slučajno, i zatim ga brzo pronašli i kontaktirali kako bi nam ispričao svoju priču o tome kako je to biti ilustrator za takve firme kao što su CD Projekt i Workshop, ali i da čujemo njegovu ličnu priču.

Nemanja se rado odazvao pozivu i pružio nam je gomilu zanimljivih odgovora, koji će verujemo biti i veoma zanimljivi i za našu publiku, za sve one koji žele i sanjaju o tome da se probiju u našu voljenu industriju kao umetnici.

Tako da vas ne davimo više uvodom, predstavljamo vam Nemanju Stankovića.

Play!Zine: Zdravo Nemanja, hvala ti što si odvojio vreme za ovaj intervju. Možeš li nam reći nešto više o sebi?

Nemanja: Hvala vama na pozivu. Pa hajdemo od početka onda, rođen sam u Beogradu 1987, i tu i danas živim. Završio sam Fakultet Primenjenih Umetnosti, na smeru grafika i knjiga, i već duži niz godina radim kao ilustrator i koncept artist u industriji igara.

Play!Zine: Sasvim sigurno si imao dara za crtanje još od malih nogu. U kom trenutku si se odlučio da će to biti nešto čime ćeš se baviti? Da li je uvek bila želja da to bude fantastika (epska/načuna) ili si se vremenom odlučio i specijalizovao za nju?

Veliko interesovanje svakako. Žvrljam od kad znam za sebe. Ne bih rekao da je to bio baš jedan konkretan trenutak, više serija nekih iskustava u toku odrastanja. Strip i film su me fascinirali od malena i dugo vremena sam ja zapravo želeo da budem strip crtač. Ali, kako su igre napredovale godinama po pitanju vizuelnog kvaliteta, sve više i više su me fascinirale, pogotovu zbog interaktivnosti koju film i strip nisu imali.

Neko vreme sam se nosio sa idejom da postanem programer i tako učestvujem u pravljenju igara. Sveske iz matematike u gimnaziji, umesto formula prepune crteža, su ipak bile jasan indikator da od toga nema ništa. Srećom, imao sam divnu profesorku koja je možda i pre mene prepoznala čime ću se baviti, pa sam radio specijalne kontrolne za dvojku. Fantastika je nekako bila prirodan izbor, jer je za mene crtanje uvek bio način da izbacim gomilu ideja, tripova, pa i frustracija iz glave.

Play!Zine: Da li u umetničkim školama postoji neka vrsta specijalizacije za „fantastiku“ i stripsko/gejming crtanje, ili je to nešto što se uglavnom samostalno nauči individualno?

Nažalost, umetničke škole kod nas su u velikom raskoraku sa aktuelnim zbivanjima, tako da toga kod nas nema. Čak i najnapredniji moduli kod nas fakultetima su neuporedivi sa jednim Gnomonom ili Feng Zhu Design Accademy. Tu sam često u problemu kakav savet da dam, jer sa jedne strane fakultetska diploma će vam značiti pri dobijanju viza i imaće uticaja i na platu i poziciju. Sa druge strane, bićete 4-5 godina opterećeni nekim potpuno nepotrebnim i zastarelim predmetima koji će vam oduzimati vreme koje ste mogli da provedete usavršavajući se na mnogo bolji način. Srećom, danas je apsolutno sve dostupno onlajn, tako da ako imate dovoljno želje i upornosti ne postoji ništa što ne možete da naučite.

Play!Zine: Ko su tvoji najveći uzori u umetnosti, čiji ti rad posebno prija i od koga si najviše naučio za potrebe onoga što danas radiš?

Uh, ima ih zaista puno i iz različitih razloga. Od starih majstora Rembrant, Karavađo, Ilija Rjepin, Lejendeker, Muha... mogao bih u nedogled. Savremenika takođe ima jako puno, Craig Mullins recimo , covek je manje-više otac digitalne umetnosti kakvu danas znamo. Syd Mead, koga svako ko radi sci-fi danas svesno ili nesvesno kopira, jer je svojim dizajnom bukvalno oblikovao našu ideju o tome kako budućnost treba da izgleda. Adrian Smith i Paul Bonner legende Warhammer sveta. Feng Zhu, koji je sjajan umetnik, ali i još bolji predavač, koji je osmislio izuzetno sistematičan pristup edukacije jednog koncept artista i podelio dosta svog znanja u vidu besplatnih tutorijala. Njegov kanal i tutorijali su mi jako pomogli da naučim osnove ovog posla. Anthony Jones takođe, njegov kurs o dizajnu karaktera mi je dosta pomogao i otvorio mnoga vrata.

Tu je sad naravno i gomila ostalih vrhunskih profesionalaca u toj industriji, mislim da bi mi trebalo par strana da ih sve pobrojim, ali evo još nekoliko- Sparth, Jama Jurabaev, Ben Mauro, Aaron Beck, Nivanh Chanthara, Shaddy Safadi, Maciej Kuciara, Cki Wang, Jhon Park, Brad Rigney (Cryptcrawler),Kory Hubbel, Igor Sid, Prog Wang, Geoffroy Thoorens (Djahal)...

Play!Zine: Koliko je crtanje talenat i kreativnost, a koliko vežbanje, trud i poznavanje nekih pravila i tehnika crtanja?

Talenat i kreativnost su naravno jako bitni, i to je nešto sto će ljude i navesti da se bave umetnošću, ali to nikako nije dovoljno. To što zovemo talenat će se možda u početku razvoja odraziti na

to koliko brzo neko napreduje ili koliko će neke stvari razumeti bez učenja i vežbanja, ali trud i rad jako brzo pojedu bilo kakvu razliku između "talentovanih" i "netalentovanih".

Recimo, meni je profesor crtanja na faksu rekao da sam najslabiji crtač na klasi. Vrlo moguće da je bio upravu. Kreativnost je takođe ,koliko god to čudno zvučalo, nešto što se može vežbati. Baš Syd Mead je pričao o tome kako uspeva da ostane relevantan sa svojim dizajnom u karijeri od preko 50 godina. Tako što je konstantno radio na tome da prati nova dešavanja, nove izume, nove pravce u kreativnom svetu od časopisa, odeće, muzike, kola, pa do industrije i nauke. Jako je bitno konstanto obogaćivati vizuelnu bazu podataka. A onda na scenu stupaju određeni kreativni procesi koje koncept artisti koriste za generisanje novih ideja, sto je opet tehnika koja se da naučiti.

Play!Zine: Pretpostavljamo i da si gejmer? Koje su tvoje omiljene stone i video igre?

O da. To je, odmah da napomenem, mali paradoks , zbog ljubavi prema video-igrama sam počeo da se ovim bavim, a sad kad sam u industriji nemam baš puno vremena da ih igram, ali obavezno ga nekako nađem. Kao klinac mislim da nije bilo igre da je nisam prešao (na opštu radost mojih roditelja kojima je to naravno bilo potpuno traćenje vremena).

Da ne ulazim baš u Atari eru, recimo da su LucasArts avanture (point and click žanr generalno) nešto što je baš onako ostavilo utisak na mene. I dan danas ih ponekad instaliram na emulator da odigram. Loom, Indiana Jones serijal, Monkey Island serijal, Full Throtle... Pa se onda pojavio RTS. Sve što je Westwood izbacio pre EA , C&C serijal, Dune 2000 , WarCraft, Starcraft. Od pucačina iz prvog lica, tu su Wulfenstien, Doom i ostali klasici.

Ali, hajde da ne prolazim kroz istorijat igara, probaću da izdvojim neke baš koje su mi ostale u sećanju. Fallout 2 je ja mislim najbolji RPG koji sam ikada odigrao i evo sad bi ga ponovo igrao. Skoro pa apsolutna sloboda u pristupu rešavanja problema, vrhunska grafika , vrhunski dijalozi , blood and gore, da moram da nosim jednu igru na pusto ostrvo, to bi bilo to.

Vampire the Masquarde Redemption i Bloodlines, Bloodlines kao bolji prosto zbog napretka tehnologije, za najbolji prikaz vampira u bilo kojoj postavci, što u igrama, što u filmu. Soul Reaver, tj Legacy of Kain serijal , fantastična priča, drugi SR2 bih izdvojio i zbog fantastičnog gejmpleja. Operation Flashpoint sa do tada neviđenom dozom mil sim realnosti. Brothers in Arms, najbolja ww2 igra koju sam do dan danas odigrao opet zbog pažnje koju su posvetili realnosti. Halo ne toliko zbog gejmpleja, koliko zbog sveta i priče. Witcher serijal naravno, ali o tome ćemo opširnije. Mass Effect serijal me je baš oduševio, pa čak mi i ne smeta treći deo. Momenat gde sam od prvog do trećeg dela igrao sa istim sejvom iz prvog i prenosio sve odluke iz dela u deo je vise nego sjajno iskustvo. Trenutno igram CS:GO, pomalo i Battlefield 1 za koji skidam DICE-u kapu, jer je ono vizuelno najlepša igra koju sam ikad video, a plus je i zabavna.

Play!Zine: U redakciji smo za tebe saznali preko kartične igre Gwent, studija CD Projekt RED. Videli smo ime nekog našeg zemljaka kao autora arta nekih karata i momentalno te potražili na internetu. Možeš li na reći nešto o tome kako je došlo do te saradnje?

Ljude iz CDPR sam upoznao na THU (Trojan Horse was a Unicorne). To je jedan od festivala koji okuplja ljude iz industrije, održavaju se brojna predavanja i radionice i to je ujedno i idealno mesto za velike firme da regrutuju ljude. Imao sam pristojan portfolio da im pokažem i kasnije igrom slučaja da popričam sa njima u neformalnoj atmosferi za jednim ručkom i nekako su procenili da bi bio dobar dodatak timu. Naravno, ceo proces je posle trajao par meseci i prošao sam kroz nebrojeno skajp razgovora i art test, ali mislim da je taj lični kontakt bio jako bitan.

Play!Zine: Možeš li nam opisati tvoje iskustvo rada u ovom čuvenom studiju? Kako je to raditi u CD Projekt RED?

Zaista sjajno. Imao sam privilegiju da radim zajedno sa ljudima koji su zaslužni za W3 i koji su apsolutno na samom vrhu ove industrije što se znanja i kvaliteta radova tiče. To ume da bude i malo zastrašujuće na momente, jer je onda i očekivanje bilo da ih i ja ispratim sa kvalitetom, što iskreno nisam baš uvek uspevao, ali su kao veliki profesionalci uvek bili tu da pomognu i da te nauče, tako da sam uz njih baš dosta napredovao. A pored toga su i svi u firmi baš divini ljudi i bilo je sjajno družiti se sa njima i van radnog vremena.

Play!Zine: Potpisuješ ilustracije za četerdeset karata u Gwentu. Možeš li nam reći nešto više o tome kako otprilike teče proces rada na jednoj karti od dobijanja zadatka, pa sve do završnog rada?

Svaka karta počinje tako što dizajner igre ispiše mali siže, u kome piše ko ili šta je na karti, i sa par predloga za scenu, odnosno šta se događa na karti zapravo. Sama mehanika karte u igri

nije bitna jer se to menja manje više sa svakom zakrpom. Ponekad je to dovoljno i ideje su jasne i lako se prevode u skice koje su interesantne vizuelno. Nekad i najzanimljivija ideja ispisana rečima kada se postavi u vizuelni kontekst ne funkcioniše. Srećom, imali smo ogroman i detaljan univerzum pred nama i nikad nije falilo inspiracije i jako često bi mi kao ilustratori gledali gejmplej snimke Witchera i tražili reference u knjigama, pošto se dosta likova iz tog sveta prvi put pojavljuje video-igrama tek sada kroz Gwent.

Obično radimo po tri do pet crno-belih skica, ali dešavalo se da sam radio i po 12, dok nismo došli do pravog rešenja. Radove smo kao tim pregledali i komentarisali dva puta nedeljno i u proseku jedna karta se radi oko sedam radnih dana, i prolazi kroz dosta iteracija, jer se velika pažnja bila poklanjana i najmanjim detaljima.

Play!Zine: Sve Gwent karte imaju u sjajne animirane verzije, koliki je tvoj udeo u animiranim verzijama tvojih slika? Da li i kako sarađuješ sa timom koji ih animira?

Zaista minimalan. Tim koji radi animacije je izuzetno talentovan i generalno je bilo ostavljeno njima da osmisle

kako će se karte animirati. Naravno, bilo je konsultacija sa vremena na vreme, o tome koja je zamisao umetnika iza onoga što se dešava na slici, ali zaista skoro sve je bilo na njima. I to je bila mala poslastica nama ilustratorima da prošnjuramo po njihovim folderima, i da vidimo u toku nedelje na čemu rade i šta su smislili. Uvek smo se oduševljavali kada vidimo da naše karte bukvalno ožive, ima nekog dečijeg oduševljena u tome.

Play!Zine: Uradio si mnoge slike i za konkretne karaktere iz igre, kao što je recimo kralj Radovid ili Malena. Koliko pre samog crtanja prvo radiš „domaći“ u smislu detaljnog istraživanja i upoznavanja sa tim karakterom? Koliko je to bitno da bi se adekvatno uhvatio duh karaktera na slici?

Jako velika pažnja se poklanja na preciznoj depikciji likova. Istraživanje je obavezan pravi korak, čak i za karaktere za koje sam mislio da sve znam, kopanje po svim mogućim izvorima je uvek dovodilo do novih i zanimljivih ideja. I zaista bih proveo dosta vremena u tom delu procesa jer je ta ideja, i prikaz srži nekog lika kroz jedan trenutak, jednu pozu, gest, možda i najteži, a svakako najbitniji deo posla. Reći o nekome tako puno kroz jedan trenutak u slici.

Play!Zine: Da li si i igrao igre iz Witcher serijala i Gwent? Da li si čitao knjige iz Sage o Vešcu? Koliko ti je to pomoglo za rad na ilustracijama za karte?

Igre pratim još od prve i zaista sam veliki fan. Svaka mi se svidela na svoj način, ali je The Witcher 3 definitivno nešto što je pomerilo sve granice u žanru. Ono što me je možda najviše oduševilo je način na koji su čak i najmanji sporedni zadaci implementirani u širu priču. O ostalim hvalospevima mislim da nema potrebe da razglabam, jer mislim da je dovoljno da konstatujemo da je skoro proglašena za najbolju igru svih vremena. Pomoglo mi je dosta, pošto sam u glavi već imao jako puno scena i jako puno vizuelnih informacija o svetu i likovima. Knjige nisam čitao, ali sam u toku rada prošao kroz dobar deo, jer kao što sam već pomenuo, dosta likova iz knjiga po prvi put se pojavljuje sada u Gwentu.

Play!Zine: Radio si nekoliko radova i za Game Workshop honorarno. Šta nam možeš reći o toj saradnji?

Da, nekih desetak radova. Rad za GW mi je ostvarenje sna bez preterivanja. WH univerzum je po meni nešto najbolje od fantastike, pogotovu 40k. Mislim da sam prvi kontakt sa WH imao devedeset i neke , u Politikinom Magazinu je izašao članak o nekom liku kod nas koji je imao ogromne armije figurica i bilo je puno fotografija. Ništa lepše u životu nisam video. Nažalost, nikad nisam bio u mogućnosti da ih priuštim, ali sam zato kad je internet malo postao dostupniji progutao sav mogući lore i naravno fenomenalne ilustracije. I onda dođe trenutak gde ja radim ilustracije. Čoveče...skakao sam po sobi.

Play!Zine: Kakav je osećaj postati zauvek deo Warhammer sveta, da li ti je bilo zabavno dok si radio ilustracije za WH?

Sjajan osećaj. Nadrealan. Ali isto tako i zahtevan. Mislim da sam na jednom radu imao preko 120 likova i to je rađeno preko mesec dana. I na kraju, kulminacija svega toga je kada sam imao priliku da Adrijan Smitu (Adrian Smith) lično pokažem moje radove, dobio sam kritike, ali i pohvale. To mi je jedan od najdražih trenutaka u životu. Nažalost, saradnju sa GW sam morao da prekinem jer sam dobio posao u CDPR. Nisam imao izbora, realno, ali mi je i danas prilično krivo zbog toga.

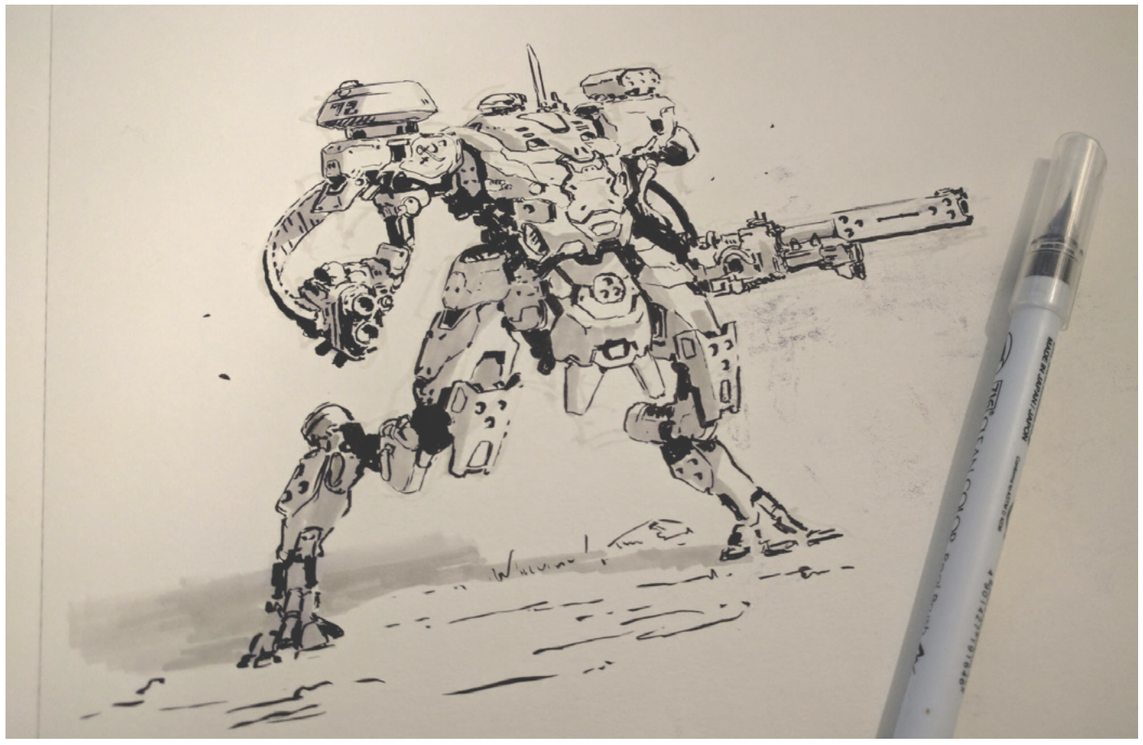
Play!Zine: Koliko je potrebno biti upoznat sa jednim tako bogatim svetom kao što je svet Warhammera da bi mogao da kažeš da si komforno pripremljen za rad na specifičnom zadatku?

Pa, mislim da generalno ljudi koji gravitiraju ka tome da sarađuju sa GW su mahom već veliki fanovi i da su prilično upoznati sa svetom. I mislim da to dosta pomaže. Recimo, kada sam ja radio test, jako veliki broj kolega iz celog sveta je takođe aplicirao za saradnju. I tačno se moglo videti po radovima ko je video i čuo za WH onako u prolazu, jer je zaista popularna franšiza, a ko je posvećeni, hardkor fan. Jer prosto neki od njih nikako nisu kapirali anatomiju spejsmarinca i njihovog oklopa, izmišljali su insignije, lepili aquile i gde treba i gde ne treba, umesto boltera crtali nekakve izmišljene sci-fi SMG, orkove crtali kao da su iz WarCrafta... i naravno zbog toga nisu prošli selekciju, jer GW apsolutno insistira na održanju vizuelnog identiteta Warhammer sveta.

Play!Zine: Warhammer i Warhammer 40k su trenutno poprilično popularne franšize za licenciranje u svetu video-igara, vidimo brojne igre raznih žanrova kako iskaču u WH svetu poslednjih godina. Da li možda vidiš sebe kao koncept umetnika za neku igru u Warhammer svetu?

Naravno. U slučaju da mi se ukaže prilika jako rado bih se ponovo bavio WH univerzumom.
Play!Zine: Tvoj rad je stigao i do Pathfindera, stonog RPG naslova nastalog odvajanjem od Dungeons & Dragons 2009. godine. Da li si upoznat sa projektom Pathfinder: Kingmaker, na kome radi proslavljeni RPG pisac Kris Avelon, što će biti prva RPG video-igra u Pathfinder setingu, i da li možda sebe ponovo videš kao Pathfinder ilustratora?

Da, rad za Paizo mi je realno prvi onako veći korak u industriji i izuzetno sam zahvalan njihovoj tadašnjoj umetničkoj direktorki Sari Robinson, što me je



zvala, i na saradnji koja je bila fenomenalna.

Da, video sam Kingmaker, izgleda super, drago mi je što i dalje ima tržišta za takve klasične RPG naslove. Naravno, bilo koja saradnja sa njima je što se mene tiče uvek dobro došla.

Play!Zine: Sve ovo vreme uglavnom pričamo o klasičnim fantazijskim svetovima, a ipak, ukoliko pogledamo tvoj profil na Art Station, vidimo jako puno futurističkih i naučno-fantastičnih motiva i radova. Možemo li da kažemo da je tvoja primarna ljubav ipak SF?

Pa da, mislim da ste u pravu. Nekako me je ipak više privukla SF estetika, možda zato što pruža veću širinu u pronalaženju novih ideja. Nekako klasičan fantasy, koliko god da je „high fantasy“, ipak je okovan nekim ograničavajućim faktorima vezanim za recimo to kako oklopi funkcionišu, koja oružja postoje, itd. Osim ako ne uđemo baš u neku krajnost gde to već postaje SF sa fantasy estetikom (Kao što je Numenera, primedba urednika).

Play!Zine: Koja je tvoja glavna SF inspiracija? Koje te teme tu interesuju i šta voliš da istražuješ u svojim radovima?

Mislim da je ono što me možda najviše privlači nešto što je definisano kao hard sci-fi ili relativno bliska budućnost. Dizajn zasnovan na funkcionalnosti i koji makar izgledom odaje utisak da je proizvod industrije i inženjerstva (nečga što je blisko realnosti). Naravno, neke vojne teme generalno su mi jako privlačne, baš zato što se pri dizajniranju vojne tehnologije poklanja velika pažnja njihovoj upotrebnoj vrednosti i funkcionalnosti. Volim s vremena na vreme malo i da pobegnem u fazon svemirske opere, jer mi je ipak WH40k bio velika inspiracija celog života i ta estetika mešanja futurističkog sa baroknom načičkanošću mi je super.

Play!Zine: Da li si već ranije radio na nekim SF (Mimo WH40K) projektima ili je sve samo u slobodno vreme i za tvoju dušu? Da li imaš nekih planova u budućnosti za neke takve projekte?

Da, radio sam kao koncept artist na nekim manjim SF projektima, ali ništa vredno pomena. To što trenutno radim za svoju dušu je u stvari u cilju izgradnje portfolia, da bih mogao da se priključim nekom takvom projektu u skorijoj budućnosti.

Play!Zine: Možeš li da nam otkriješ na čemu trenutno radiš, ukoliko nije tajna? Ili bar neki detalj, ukoliko jeste tajna.

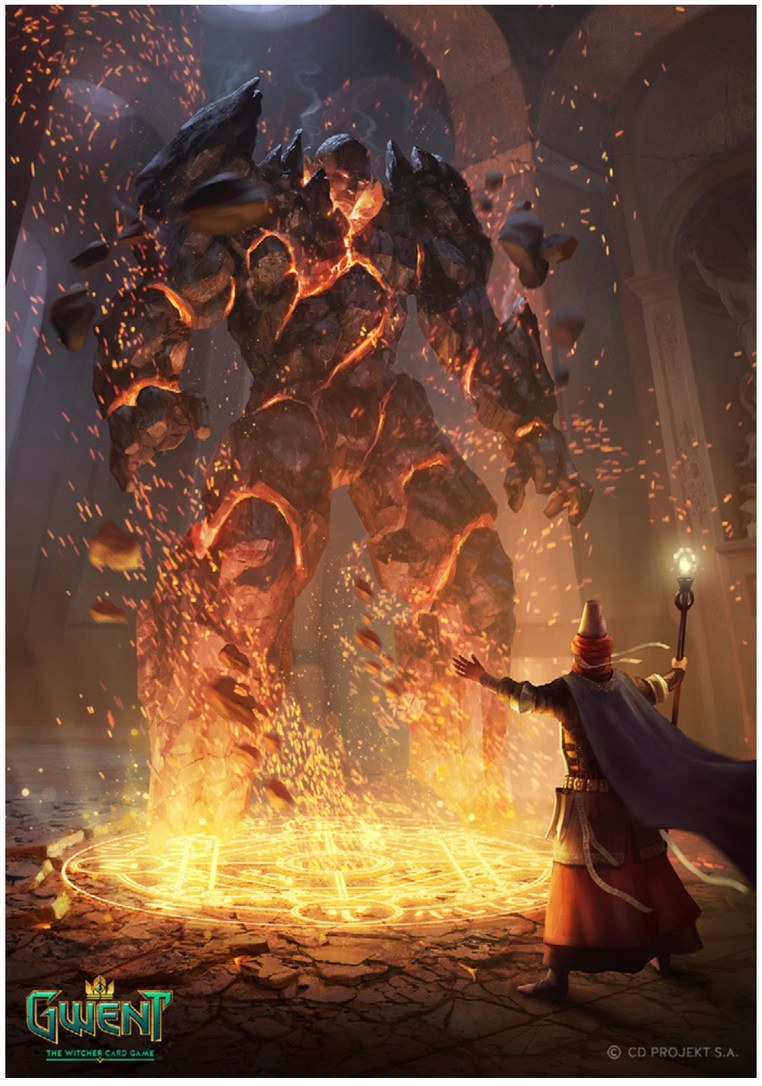
Trenutno radim na već spomenutom portfoliju. Dosta vremena sam u prethodnih par meseci posvetio savladavanju alata kao što su Zbrush, 3dCoat, DAZ, Marvelous Designer i Keyshot, jer je to već polako postao standard u industriji kada je u pitanju izrada visoko detaljnih koncepata. Rad u 3du zahteva dosta veći stepen tehničkog znanja i zbog toga u početku ume da uguši kreativnost malo, jer umesto da razmišljate o estetici dizajna vi lutate po nekim menijima i pokušavate da savladate softver. Ali i to je na kraju alat kao i svaki drugi i treba vremena da se savlada, a onda opet na scenu stupa vaša kreativnost. Zadnje na čemu sam radio su bili koncepti za Figurama Colectors, za ogromnu statuu jedne od najpopularnijih anime serija trenutno, ali apsolutno ne smem ništa više od toga da kažem.

Play!Zine: Koliko je teško za naše ljude da se probiju u svetskim okvirima ? Poznaješ li neke tvoje kolege , naše sunarodnike, koji su veoma uspešni i „slavni“ ilustratori u industriji igara?

Lako nije sigurno, ali apsolutno nije nemoguće. Nama zaista jako veliki problem predstavljaju vize i dobijanje radnih dozvola, i nažalost zbog toga je jako teško dobiti posao u inostranstvu. Prosto, studiji u većini slučajeva neće želeti da se bave tom komplikovanom procedurom. Ono što nam je uvek opcija jeste freelance, odnosno da radimo honorarno kao slobodni agenti, ali tu je zaista jako velika konkurencija i samo ako ste izuzetno kvalitetni moći ćete da privučete klijente.

Imam tu privilegiju da poznajem veliku većinu kolega iz naše zemlje i čak uspevamo i da se družimo kad nam glave nisu u monitorima. Milan Nikolić je ,mislim da će se svi složiti, naš najuspešniji koncept artist i dečko je radio, i radi, sa najvećim studijima u svetu. Nenad Gojković (Call of Duty IW), Bojan Koturanović (Lawbrakers), Nikola Matković (FoX, AtomHawk,GW, Paizo, Prodos), Darko Marković (Atomhawk, Hal Robotics, Alliance Studio), Josip Vrandecić (Battlefield 1, Allegorithmic), Uroš Šljivić (Hex).

Tu su još i Lazar Kačarević, Dimitrije Miljuš, Tomislav Jagnjić, Aleksandar Mihajlović, Boris Nikolić, Aleksa Bračić, Adam Isailović, Julijana Mijailović, Igor Krstić, Ivan Šević, Miroslav Mišić, Viktor Kaluđerović... Siguran sam da sam nekog preskočio, ali ovo su neki ljudi sa kojima sam češće u kontaktu, pa se nadam da se niko neće ljutiti ako ga nema među pomenutima.



Play!Zine: Da li je sudbina ilustratora takva da zuvek bude „za unajmljivanje“ i rad po narudžbini, ili svoju veštinu možeš da unovčiš i kroz samostalne projekte?

Samostalni projekti su možda i najbolja opcija u našem poslu. Jako teško ih je pokrenuti i ostvariti jer svaki sat koji provedete na tome je sat koji niste naplatili nekom klijentu, ali ako to uspete da uradite i stvorite lični IP (intelektualno vlasništvo, primedba urednika), otvaraju vam se vrata ka mnogo vidova prihoda - prodaja knjiga, igračaka, i onaj najunosniji, holivudska ekranizacija i video-igre.

Play!Zine: Nemanja, hvala ti puno na razgovoru, drago nam je da smo mogli da popričamo i saznamo svašta zanimljivo, i usput predstavimo tvoj rad našoj publici. Puno sreće i uspeha u daljim planovima i karijeri!

Veliko hvala vama na pozivu. Sve najbolje Play!Zine redakciji!

Autor: Nikola Savić

Artifact

Valve je konačno po prvi put pokazao konkretne informacije o njihovoj kartičnoj igri Artifact i imali smo prilike prvi put da zapravo vidimo igru još od njene najave na prošlogodišnjem The International, kada, pored samog trejlera, nismo videli konkretne snimke iz igre.

Možda vam ime Ričard Garfild ne zvuči previše bitno i verovatno mnogi ni ne znaju ko je on, ali sasvim sigurno ste upoznati sa njegovom najvećom kreacijom, čuvenom kartičnom igrom Magic: The Gathering.

Garfild je tvorac MTG-a, u potpunosti zaslužan za njegov početni dizajn i koncept, pa se može smatrati "ocem" modernih kolekcionarskih kartičnih igara, i verovatno je jedno od najvećih imena u svetu stonih igara.

E pa, upravo će čovek koji je praktično stvorio žanr sada biti jedan od ključnih ljudi u razvoju Dota kartične igre Artifact, kako je Valve zvanično objavio. Još uvek ne znamo njegovu ulogu u timu, ali imajući u vidu njegovo iskustvo i znanje, verovatno će biti jedan od vodećih ljudi.
Igra, na osnovu prvih stvari koje smo videli i čuli, izgleda veoma kompleksno i vuče brojne mehanike direktno iz MOBA žanra. Polje je podeljeno na tri "lejna" i svaki lejn predstavlja odvojenu i nezavisnu zonu za bitku. Da bi igrač dobio lejn, potrebno je da sruši protivničku kulu u tom lejnu, što izlaže napadima Ancienta u tom lejnu, koji ima 80HP. Ono što nam se ne sviđa je što se sami napadi u lejnu dešavaju automatski, odnosno svaka karta napada nasumično protivnike ili direktno ispred ili bočno levo i desno. Kada nema koga da napada, udariće na kulu ili na Ancienta, ako nema ni kule.
U igri postoje karte različitog tipa, kao što su itemi, spellovi, creepovi i sami heroji. Heroji se dele na red, black, blue i green. Crveni heroji su uglavnom bruzeri/tenkovi koji mogu da istrpe najviše udaraca pre nego što padnu. Crni su tipični assassini, koji mogu da nanose veliku štetu protivniku i jedini imaju mogućnost da "gankuju" odnosno da napadaju i protivnike u ostalim lejnovima. Plavi heroji su klasični Mageovi koji imaju razne zanimljive magije, dok su green heroji ono što u mobama znamo kao Support klasa.

Baš kao i heroji, i spell karte imaju svoje boje, neke su vezane specifično za određene heroje, a neke su "opšte". Možete ih igrati samo u onim lejnovima gde imate heroja te boje. Jedini izuzetak su pomenuti crni heroji, koji mogu da igraju crne magije i na susednim poljima koja nisu njihove boje, odnosno da gankuju. Biće zanimljivo videti kako će dublje Valve ovo da razvije i kakve će sve strateške implementacije imati u igri.

Osim svoje boje, svojih osobina i spellova, svaki heroj ima i 3 slota koja popunjavate predmetima. Jedan slot je za oklop, jedan za oružje i jedan za dodatni HP, ali to je samo u osnovi, jer svaki od tih predmeta često ima i neke dodatne osobine. Adekvatno opremanje heroja će biti ključno za strategiju, ali verujemo da će se, kao i u svakoj igri, vremenom razviti "proveren" set predmeta koji ide uz svakog heroja. Ovi predmeti se, baš kao i u Dota 2, kupuju goldom na kraju svakog trećeg poteza, a gold u igri dobijate ubijanjem heroja i creepova. Po pet zlatnika za heroja i jedan po creepu.
Heroji, kada umru na tabli, ne umiru zauvek, već rotiraju nazad u špil i nakon jednog poteza se ponovo vraćaju u partiju, i vi birate gde želite da ih postavite. Za razliku od heroja, creepovi se nasumično sami postavljaju na tabli, što je još jedan od random elemenata koji nam se ne sviđa previše.

Artifact će biti gotovo ekskluzivno fokusiran na multiplejer PvP i nema u planu nikakvih singlplejer kampanja, osim tutorijala, a lore, svet i priču Dote ćemo videti kroz samu interakciju između karata.

Kada bude izašla, igra će imati 280 karata, od kojih će 44 biti heroji. Od tih heroja, postoji nekoliko poput Sorla Khan, koji će biti jedinstveni za Artifact, ali će onda kasnije odatle biti dodati i u Dota 2

Valve je najavio da neće postojati rotacije setova kao u Hearthstoneu i MTG, već će sve karte zauvek biti važeće, čime žele da nagrade posvećenost igrača. Takođe, igra neće imati f2p model, ali nije baš najjasnije kakav će oblik monetizacije biti, no potvrđeno je da će postojati tržište preko Steama, gde će igrači moći da trguju kartama.

Ipak, iako će biti podrške za Steam market, na lansiranju neće biti Workshop podrške, ali ta mogućnost nije isključena u budućnosti, tako da verujemo da će Valve na kraju dozvoliti moderima da pokažu svoju kreativnost. Nažalost, to će verovatno biti samo preko kozmetike, ne i preko recimo novih gejmplej modova.

Najavljeno je da će Artifact izaći negde u drugoj polovini ove godine, a početkom 2019. nas očekuje i veliki turnir sa nagradnim fondom od milion dolara.

Autor: Nikola Savić

Zašto umire žanr Strategija u realnom vremenu?

Devedesetih godina prošlog veka, i tokom dobrog dela prve decenije ovog veka, strategije u realnom vremenu su bile jedan od najpopularnijih žanrova u svetu gejminga. Čuveni RTS je bio nešto u čemu je publika jako uživala, i najveći svetski izdavači i developeri su se utkrivali ko će napraviti veći i popularniji naslov.

Razloge ove popularnosti možemo tražiti na raznim mestima, ali oni su u suštini veoma jednostavni. Fantazija vođenja vojske na bojnom polju je nešto što svaki mali dečkić ima od malih nogu, kada smo se igrali ratova i vojski sa našim plastičnim vojnicima i drugim igračkama, i pravili fiktivna bojišta svuda po kućama i dvorištima. Ta se fantazija savršeno prenosi u svet RTS igara, gde razvijate vaše moćne armije i unapređujete ih, i zatim sa visine komandujete i donosite strateške odluke.
Takođe, to su bile i veoma kompetitivne igre, a gejmeri su po tradiciji ljudi koji vole takmičarski izazov. Prvi, i do dan danas jedan od najvećih esportova, bila je upravo RTS igra, odnosno čuveni StarCraft: Brood War, koji je u Južnoj Koreji i stvorio onakav esport kakav danas poznajemo, sa igračima koji su velike zvezde i dan danas.

Sve do polovine dvehiljaditih, najveća svetska takmičenja u video-igrama obavezno su imala barem jedan RTS naslov, bilo da su to Blizzardovi hitovi kao što su pomenuti Brood War i WarCraft 3, bilo da je to neka od igara iz legendarnog Command & Conquer serijala, ili možda neka Age of Empires igra.

Ipak, popularnost ovog, naizgled vanvremenskog žanra, vremenom je opala, i RTS je od mejnstrima dospeo u niša žanr. Danas retko ko se uopšte i odluči da pravi RTS igru, i tu su uglavnom neki specifični naslovi koji su i dalje opstali. Total War serijal, koji je uvek bio više od samo RTS igre, i dobri, stari StarCraft 2, koji je i dalje najpopularniji RTS naslov današnjice i jedan od najvećih esportova.

Ostale igre su mahom nestale i svaki novi pokušaj RTS-a nekako brzo propadne. Imali smo igru Grey Goo, koja je bila hvaljena kod publike, ali je brzo nestala. Dawn of War III je posut drvljem i kamenjem, i od velikog hajpa, igra je brzo zaboravljena nepunih godinu dana od izlaska, pa je čak i sam Relic digao ruke od njih. Trenutno je veliki hit They Are Billions, koji pokušava da donese inovaciju u žanr, ali nam ostaje da vidimo kako će proći test vremena.

Pa šta se to tačno desilo sa RTS žanrom, zašto je ovaj tako voljeni tip igara vremenom postao takva niša?

Razvoj 3D igara

Žanr strategija u realnom vremenu je počeo polako da nestaje još od ranih 2000. godina, pre svega zbog razvoja 3D grafike, koja je fokus gejminga prebacilla na bliži ugao igranja u prvom licu, pa su tako pucačine postajale sve popularnije, baš kao i druge igre iz prvog/trećeg lica. Iako je 3D implementiran veoma rano i u strategije, on tu nikada nije imao tako važnu ulogu kao što je imao u drugim igrama. Svet 3D igara je pre svega donosio određenu imerziju i realnost, a to kod igre koju igrate iz izometrijske perspektive nikada nije bio presudan faktor.

Očekivanja i realnost

Na papiru, RTS igre su uvek svima bile jako zabavne za igranje. Imale su tu specifičnu privlačnost kakvu samo RTS igra može da vam pruži. Zadovoljstvo dok razvijate bazu i gradite veliku vojsku kojoj dajete poboljšanja je uvek bilo veliko, ali u praksi igrači su se susretali i sa mnogim stvarima koje nisu zaista voleli. Paradoksalno, ali upravo je on R u naslovu nešto što su često nalazili kao obeshrabrujući faktor u igranju, odnosno realno vreme koje protiče. Iako igrači vole strateški aspekat igre, to što sve moraju raditi mehanički dok vreme protiče je često dovodilo do stresa i poteškoća u igranju, jer su prosto RTS igre veoma zahtevne i očekuju jako puno akcija od igrača istovremeno. Po definiciji igre, onaj ko brže odradi određene stavke će imati i veće šanse da pobedi. Ovake stvari su u realnosti frustrirale prosečne igrače, jer mehanička težina igre je često oduzimala od zabave kakvu su oni želeli. Svi se sećamo drugarskih dogovora kada se igramo RTS igre sa poznanicima, iliti „nema napadanja pre 10. minuta“, „nema kula“, „sačekaj još malo da napravim još nešto“, „hajde tu da se nađemo i bijemo“.

Druga stvar je to što su RTS igre često smatrane i previše sporim u smislu da nema odmah akcije, već da često dobar deo početka partije prođe u razgrađivanju baze i tek onda polako dolazi vojska. Igrači su često pre svega bili željni akcije i tabačine, i „smaralo“ ih je da prave bazu, i ovo je imalo veoma jak udarac i na to što je RTS igrama postalo teško da se probiju kao esport u ovoj deceniji. Čak je i Blizzard u StarCraft 2 sa Legacy of the Void ekspanzijom uveo da imate 12 radilica od starta partije, što je donelo značajno ubrzanje svega.

Svako svome jatu leti

Stvari koje smo pomenuli gore, kao i mnoge druge, su prosto često bile nepremostive prepreke kod nekih igrača, pa su prirodno počeli da gravitiraju ka drugim žanrovima, sličnim, a opet različitim. Ljudi koji vole strateški aspekat, ali ih je stresirala brzina igranja, su prešli na potezne strategije. Igrači koji su RTS igre smatrali za nedovoljno strateški dubokim, su prešli na grand i 4x strategije, koje su im davali more mogućnosti i strateških dubina.

Za igrače koji su pre svega uživali u razvijanju baza i napredovanju tehnologija, tu su bile raznorazne menadžerske simulacije i simulacije razvijanja gradova. Na kraju, oni igrači kojima su strategije bile previše spore i smatrali su da je baza i razgradnja samo „smaranje“, su prešli na MOBA žanr, koji je

danas jedan od najpopularnijih esport žanrova na svetu.

MOBA igre su ubile RTS

Jedan od tako čestih motiva kada se pominje smrt RTS žanra, jesu MOBA igre, što i te kako ima smisla, ali nije jedini razlog, kao što možemo videti iznad, i kao što ćemo videti u nastavku teksta. MOBA igre su, ipak, svakako jedan od upečatljivih krivaca. Čuvena prva Dota, koja je bila samo jedna mapa u WarCraft 3, je postala toliko popularna jer je pružila igračima sjajnu zabavu, pri tome uklanjajući mnoge aspekte zbog kojih je ljudima bilo stresno/neinteresantno da igraju klasičnu strategiju.

Umesto komplikovane i spore izgradnje, ovde je odmah akcija i makljanje, nema nečega što su mnogi doživljavali kao prazan hod. Sva kompleksnot igranja klasične strategije, koja je zahtevala da istovremeno mislite o hiljadu stvari je ovde nestala. Nema multitaskinga, nema makro ekonomije, nema izgradnje, nema napada na nekoliko mesta, nema kontrolisanja čitave armije. Imate jedno heroja na kome je vaš glavni fokus, i to je to. Ne kažemo da MOBE nisu kompleksne, naprotiv, samo kažemo da taj nivo prosto nije isti kao nivo stresa koji igrač doživljava kada igra takmičarsku RTS igru.

MOBA igre su preuzele tron od RTS igara, nudeći igračima momentalnu i brzu akciju, a uklanjajući sve one aspekte koji su često udaljavali igrače od strategija.

Premalo, ali i previše inovancija

U bilo čemu, da biste opstali na vrhu, morate stalno da se menjate i prilagođavate, inače nestajete. Iako je ostati veran suštini dobra stvar, za mnogo toga je potrebno da redovno unosite inovacije i novine koje će publiku držati zainteresovanom. Osnovni koncept RTS igara se praktično nije menjao decenijama i igrači su doživeli zasićenje.

Čak i danas, najpopularnije strategije se suštinski nisu ništa izmenile u odnosu na ono kako su izgledale devedesetih. Izgradi bazu, napravi vojsku i sve to uradi bolje i brže od tvojih neprijatelja. Naravno, ima milion malih finesa koje su stalno dodavane i menjane, ali sve to nije bilo dovoljno, pa su otuda nastali i razni podžanrovi koji su se vremenom razvili u samostalne igre nastale iz RTS igara, kao što su pomenute MOBA igre, ali i Tower Defense, i druge slične.

Sa druge strane, videli smo mnoge pokušaje koji su tragično propali upravo zato što su želeli previše da menjaju srž RTS igara, zbog koga je ovaj žanr toliko voljen i na prvom mestu. Možda najzvučniji primer je Dawn of War III, oko koga je stvoren ogromni hajp kao jedne voljene franšize, igra koja je imala potencijal da preporodi popularnost RTS igara, ali je u tome opasno omašila, jer je želela da zadovolji sve i time napravivši nekakav bućkuriš koji se nije svideo nikome.

Jedna stvar koja se često danas primećuje kada studiji pokušavaju da naprave novu RTS igru, ali i generalno bilo koju igru koja ima multiplejer, jeste da nekako svi veštački previše pokušavaju da guraju fokus na to da igra postane popularni esport, potpuno zanemarujući da je najveći deo publike pre svega tu da se zabavi.
RTS igre, iako veoma kompetitivne, su pre svega bile popularne zato što su ljudi voleli da se zabave i igraju tu fantaziju vođenja vojske, zbog toga su neke od najpopularnijih RTS igara pre svega postale toliko popularne zbog sjajnih priča i kampanja za jednog igrača koje su ih pratile. Dakle, mislimo da fokus developera kada prave nove RTS igre treba podjednako da bude i na takmičarskim igračima, ali i na onima koji RTS pre svega vide kao dobru zabavu, a ne nešto gde žele da se takmiče.

RTS i šta donosi budućnost

RTS žanr, iako u stabilnom opadanju ove decenije, svakako nije umro i uvek će imati svoje solidno mesto među igračima. Štaviše, mislimo da je publika jako gladna dobrih RTS igara, da studiji samo treba da shvate da tu zvrji jedna velika rupa koja treba da bude popunjena, ali ujedno i da razumeju na koji način tome treba da pristupe.

Dokaz za to je i uspeh malog They Are Billions, koji je postao veliki hit preko noći, zahvaljujući inovativnom i zabavnom gejmpleju, ali i Iron Harvest, koji je ovih dana prikupio preko milion dolara na Kickstarteru, i grabi ka milion i po.

RTS igre su tu da ostanu, ali trebamo prihvatiti da nikada više neće biti veliki mejnstrim žanr kao što su bile pre dvadeset godina, iz svih gorenabrojanih razloga, i to je sasvim u redu. One će uvek imati svoju publiku koja je sasvim dovoljno brojna da bi developerima opravdala nova ulaganja u ovaj žanr, i nema brige da ćemo u budućnosti da nastavimo da uživamo u sjajnim RTS igrama.

I za kraj, nadamo se da će Blizzard već jednom da najavi taj WarCraft 4, kao što je Microsoft prošle godine najavio Age of Empires IV.

Autor: Milan Janković

Fluffy Fall

Igre sa beskonačnim trčanjem postoje od vajkada, a developeri oko tog elementa samo nabacaju neke dodatne, i osveže u potpunosti umetnički stil svojim koloritom, takva igra je i Fluffy Fall u kojoj vodite dlakave kockice kroz opasne tunele pune suženja i prepreka.

Za raznolikost svakog igranja postoje oblasti koje se razlikuju po strukturi i izazovima, tako postoje oblasti sa lednom i ledenim preprekama koje vam smanjuju vidno polje, kamene oblasti i one sa užarenom lavom.

Gejmplej je dobar, ali ono što nam se baš dopalo je način na koji se dolazi do novih „flafija“, a to se vrši tako što se, za određenu količinu novčića, napuni časa sa sokom i potom odatle iskoči novi karakter. Tih karaktera ima stvarno dosta i svi se razlikuju po svojim osobinama, a developeri su ih podelili po oblastima, poput slatkiša, hrane, prirode, gradi i ostalog. U zavisnosti od toga oni će vam pružati određeni bonus tokom igranja, neki će vam davati više zlatnika, a neki će biti otporni na određene oblasti.

PLATFORMA:
Android, iOS

IZDAVAČ /RAZVOJNI TIM:
WHAT(Games)

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4X

CENA:
Besplatno

OCENA DA

Autor: Milan Janković

It’s Full of Sparks

Studio Noodlecake, poznat po igrama Mmm Fingers i Alto’s Adventure, nam sada donosi doživljaje malih petardi koje moraju trčati do jezerceta sa vodom inače će pući.

Naravno, nije sve baš tako prosto, zato što taj put od tačke A do B komplikuju razne prepreke, mostići i platforme za skakanje. Oni su predstavljeni različitim bojama(plava, zelena, žuta i crvena) tako da se pritiskom na taster za određenu boju, element sa istom gubi sa nivoa ili se vraća, što u igru donosi rešavanje zagonetki i to sa ograničenim vremenom.

Jedino što manjka u It’s Full of Sparks je da su petarde veoma ograničene, svega desetak vam je dostupno, tako da kada ih potrošite morate čekati određeni period da se sakupe ili da odgledate reklamu, a tu je i opcija kupovine petardi za prave novce, ali ko ima strpljenja neće morati da se lati novčanika.

PLATFORMA:
Android, iOS

IZDAVAČ /RAZVOJNI TIM:
Noodlecake Studios

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4X

CENA:
Besplatno/mikrotransakcije

OCENA DA

Autor: Milan Janković

Clockwork Brain

Na tržištu aplikacija za mobilne uređaje postoji dosta igara koje služe tome da aktiviraju naše moždane ćelije, pa je jako teško pronaći onu koja će vas i zabaviti. Međutim u Clockwork Brain imamo savršen balans zagonetki i zabave, kroz veliki broj raznovrsnih mini-igara, koje će se konstantno adaptirati stilu igranja tako da uvek postoji zdrava doza izazova.

Te mini-igre, iliti nivoi, se razlikuju po tome koji deo mozga najviše angažuju, postoji nivo gde je potrebno pronaći oblik koji se razlikuje od ostalih, pogoditi redosled brojeva, odabrati odgovarajuće siluete i oblike, anagrami, i mnoge druge.

Pored vremenski ograničenih modova igranja, njih možete igrati i u „relaxed“ modu, bez pritiska i svojim tempom. Igra poseduje bočice sa energijom koji se brzo potroše, pa je potrebno čekati određeni period kako bi se one dopunile, ili je potrebno platiti.

PLATFORMA:
Android, iOS

IZDAVAČ /RAZVOJNI TIM:
Total Eclipse

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4X

CENA:
Besplatno

OCENA DA

Autor: Milan Janković

Fortnite: Battle Royale Mobile

Mobilne verzije igara Fortnite i PUBG su definitivno jedna od najzvučnijih stvari koje su se dogodile za mobilne uređaje ove godine. Fortnite: Battle Royale je trenutno dostupan samo za iOS korisnike kroz Invite Only program, ali je bez obzira na to postigla veliku zaradu i postala najpopularnija aplikacija u prodavnici za manje od jednog dana.

Igra je samo portovana i urađen je blagi grafički downgrade kako bi odlično radila na mobilnim uređajima, što stvarno i jeste tako. Igra je odlično prilagođena za borbu do poslednjeg preživelog sa jednako raspoređenim kontrolama na ekranu, i podrškom za multiplatformsko igranje sa ostatkom ogromne baze igrača.

Za igranje vam je potrebno sve novije od iPhone 6s, tačnije uređaji sa najmanje 2GB memorije gde i on pripada, a nadamo se da će uskoro doći i na drugu stranu - Android.

PLATFORMA:
Android, iOS

IZDAVAČ /RAZVOJNI TIM:
Epic Games

TEST UREĐAJ:
iPhone 7 Plus

CENA:
Besplatno/mikrotransakcije

OCENA DA

Autor: Milan Janković

MIRIAM: The Escape

Ova arkadna avantura nas stavlja u ulogu malene devojčice i njenih košmarnih snova gde moramo rešavati niz zagonetki kako bi pronašli izlaz sa svakog nivoa.

Ima ukupno 24 kreativno izrađenih nivoa, što nije ni previše ni premalo, već sasvim dovoljno. Gejmplej je baziran na fizici gde će mala devojčica morati da pomera velike kutije, aktivira liftove i poluge, a najbitnije je ostati u mraku i kloniti se svetala. Glavni cilj na svakom nivou je pronaći ključ kojim će se otključati vrata za izlazak.

Miriam po svemu dosta podseća na Limbo, pre svega zbog odlične horor i mračne atmosfere u crno-belom koloritu, što je jedan od važnijih aspekata kada su ovakve igre u pitanju.

PLATFORMA:
Android, iOS

IZDAVAČ /RAZVOJNI TIM:
Tengle.Games

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4X

CENA:
Besplatno

OCENA DA

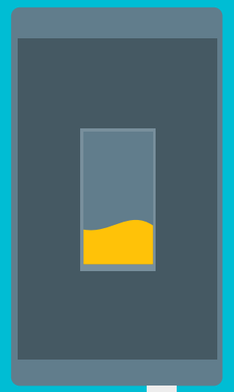
Autor: Milan Janković

PUBG Mobile

Prvo se pojavio u Kini gde se pokazao kao ogroman uspeh, nakon čega se, normalno, proširio i na ostatak sveta. Kao i kod svih Battle Royale igara, pravila su ista, potrebno je opstati u konkurenciji od 100 igrača i odneti titulu pobednika, samo što je još teže nego što zvuči, ali kod mobilne verzije u početku igrate protiv botova kako bi se lakše "zarazili" i navikli na upravljanje.

Igra je dobro optimizovana i radi lepo na svim uređajima koji su obuhvaćeni od strane developera, a ne fali joj ništa što već viđamo kod PC verzije. Kontrole su dobro prilagođene za igranje na svim vrstama ekrana, čak postoje tasteri za paljbu i sa leve i desne strane ekrana kako bi se olakšali sukobi.

Imajte u vidu samo da se baterija veoma brzo prazni, stoga vam ne preporučujemo igranje ako vam punjač neće biti pri ruci tokom dužeg vremena.



PLATFORMA:
Android, iOS

IZDAVAČ /RAZVOJNI TIM:
Tencent Games

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4X

CENA:
Besplatno/mikrotransakcije

OCENA DA

Autor: Milan Janković

STEAM EARLY ACCESS

Deep Rock Galactic

RUDARENJE U PRAVOM SMISLU

Patuljci kao bića u svim mitologijama, bilo naroda, bilo Tolkinovoj, imaju iste osobine - niskog su rasta, izuzetno otporni na teške uslove života, a pored piva najveća strast im je rudarenje mineralnih bogatstava u mračnim pećinama. Baš iz tih razloga, oni predstavljaju savršen izbor za najnoviju igru iz razvojnog studija Ghost Ship Games - Deep Rock Galactic.

Ovde patuljci rade za veliku korporaciju sa ciljem ekstrakcije vrednih ruda, pre svega morkite, i zlata iz opasnih pećina koje vrve od neprijatelja. Svaka pećina je proceduralno generisana i poseduje sopstveni dizajn terena i tunela zbog čega će svako iskustvo rudarenja biti drugačije od prethodnog. Dok je ostatak uglavnom isti, vi sa vašim timom dolazite „brodom“ na predviđeno mesto, odakle polazite u neistražene dubine, koje su pre svega mračne, ali su tu svetla koja se mogu bacati kako bi se osvetlio prostor. Sve što postoji u pećini, svaki zid, svaki pod, apsolutno sve, je u potpunosti uništivo pijukom, što dozvoljava izradu sopstvenih puteva i prečica za kretanje i penjanje do nepristupačne rude. U pećinama je moguće naići na desetine različitih minerala, pored onih koji predstavljaju samu svrhu misije, neki služe za nadogradnju nivoa zdravlja, zlato je potrebno za kupovinu nadogradnji, a Nitra je veoma važna za sam ishod mečeva, pošto se njome plaća pozivanje dopune municije za sva oružja. Svaka rude ide u M.U.L.E - bota koji služi samo za skladištenje i potom za nošenje rude do matičnog broda, što je i glavni cilj, jer komandni centar nije briga za vas, tako da ako zakasnite brod odlazi, ali bez brige, ipak se to računa kao uspešno kompletirana misija.

Zalutati u tunelima tame nije jedina pretnja, pošto će na vas dolaziti gomila velikih i malih paukolikih čudovišta. Sem po veličini, ona se razlikuju i po osobinama, neka će eksplodirati u vašoj blizini i naneti vam ogromnu količinu štete, druga će vas prskati otrovnom sluzi, a neke će ispuštati otrovan gas nakon što ih lišite života. Atmosfera rudarenja, praćena napetom muzičkom temom, je odlična, a kada vam nakratno ponestane svetla, počinje da se javlja osećaj klaustrofobije i stezanja u grlu, a ako imate još i strah od pauka, onda je ovo iskustvo savršeno za sukobljavanje sa strahovima. Takođe, pre samog početka je moguće podešavati težinu i rizik misije, što zauzvrat daje vrednije iskustvo i isplatu.

Dođosmo i do patuljaka. Oni su raspodeljeni u 4 unikatne klase - Gunner, Scout, Driller i Engineer - i svaka od njih služi određenoj svrsi i ima svoje posebno oružje i sposobnosti. Gunner poseduje minigun i specijalni pištolj sa izradu žičara, Scout ima slabo oružje ali se brzo kreće i služi za izviđanje pećina i njihovo osvetljavanje, Driller sa ogromnim bušilicama bez problema može da krči kroz bilo koju stenu, a pametni Engineer poseduje umeće izrade odbrambenih mehanizama u vidu automatskih oružja. Svaka klasa patuljaka može sakupljati rudu svojim pijukom, a u prodavnici je moguće nadograditi svako oružje koje poseduju u vidu većeg kapaciteta i poboljšanog hlađenja, dok je dostupna i kastomizacija karaktera u vidu brade, kose, itd. Svaku misiju je moguće preći u co-op ili solo igranju, ali sve ima određene

> “IGRA JE PREPUNA SITNIH DETALJA I PRIJATNOG HUMORA.”

različitosti i prednosti. Tako igranje u singlplejeru je odlično napravljeno tako da se solo igrači neće susresti sa većim poteškoćama u svojim pohodima, zato što je tu Bosco, veseli AI, koji će se uvek obradovati kada mu naredite da kopa neku, vama nedostupnu rudu, osvetli zamračeni prostor ili napadne opasne paukove i po potrebi vas oživi. Još jedna pogodnost za singlplejer igranje leži u tome što mula ostavlja svetleće tragove putem, koji ide tako da je navigacija do bezbednog transporta znatno lakša. Kooperativno igranje može biti sa dva, tri ili 4 igrača, što je maksimum, i svaki može slobodno odabrati klasu koju želi, svi mogu biti ista ali to baš i nije preporučljivo. Za raliku od solo igranja, Bosco više nije sa nama, a mula ne ostavlja signalizaciju pri povratku na matični brod. Ali zato imamo glasovnu komunikaciju i komunikaciju putem uzvika (emote) i traženja pažnje, što nakratko otkriva poziciju jednog patuljka. Kada health poeni padnu na nulu, karakter ostaje na toj poziciji i čeka da prijatelji dođu i ožive ga, i ne moraju se žuriti pošto ne postoji vremensko ograničenje. Kompromitovanje, odnosno neuspeh misije, se javlja samo kada svi patuljci „padnu“. Za nešto lakše snalaženje postoji mini mapa, ali ona predstavlja neki sonar tako da saborci nisu prikazani ni u jednom trenutku, a ni neke druge tačke interesa, što može biti frustrirajuće kada valjano zalutate. Različitost klasa toliko povezuje igrače pri kooperativnom igranju da, na kojoj god težini rudarenja bili, sve teče glatko i savršeno vodi ka cilju, zbog toga slobodno možemo reći da je Deep Rock Galactic jedna od najboljih co-op igara na tržištu.

Bilo da ste u solo ili co-op igranju, svaka misija će trajati oko 30 minuta

i više, i u svakom trenutku zahteva punu pažnju od igrača, što možda nije pogodno za one sa ograničenim vremenom i sa ležernijim stilom igranja. Ova igra istraživanja je prepuna sitnih detalja i prijatnog humora, a u prostorijama pred početak misije postoji jukebox za puštanje razne muzike, zbog čega će patuljci zaigrati nekim od plesova i napraviti dobru žurku pred početak misije.

Deep Rock Galactic je dostupan putem Early Accessa, ali se oseća kao poprilično kompletna igra u pogledu optimizacije i performansi, stoga ostaje developerima da u narednih godinu ili dve (koliko je planiran boravak u EA) guraju samo novi sadržaj u vidu novih modova igranja sa kraćim trajanjem, za koje postoji veliki potencijal, više klasa, i veće varijacije između pećina sa što različitijim biomima (čitaj čudovištima) u svakoj od njih.

Ovu istraživačku pucačinu možemo samo preporučiti svakom ljubitelju tematike rudarenja i patuljaka, ali i svakome ko želi da konačno zaigra co-op naslov vredan pažnje. Imajući u vidu da je Deep Rock igra u ranijoj fazi razvoja, on predstavlja pravi dragulj koji će sa vremenom postajati samo vredniji pažnje i iskustva.

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
OS: Windows 7 pa naviše
CPU: 2.4 GHz Quad Core
GPU: NVIDIA 970 / AMD Radeon 290
RAM: 8 GB
HDD: 3 GB

RAZVOJNI TIM
Ghost Ship Games

CENA
23€

PLANIRANI DATUM IZLASKA
Nedefinisan, igra u ranoj fazi

STEAM LINK
http://store.steampowered.com/app/548430/Deep_Rock_Galactic/

- ✔ Multiplejer co-op igranje.
- ✔ Dizajn nivoa/pećina.
- ✔ Humor.
- ✘ Saborci nisu prikazani na mini mapi.

“JEDNA OD NAJBOLJIH CO-OP IGARA NA TRŽIŠTU.”

Autor: Milan Janković

STEAM EARLY ACCESS

Guts and Glory

JIMMY ODE GLAVA, AL BUKVALNO

Kada se pojavila 2D flash igra iz pretraživača, naširoko poznata kao Happy Wheels, veoma brzo je stekla ogromnu popularnost i nema ko nije čuo za nju. Recept za njen uspeh je bio veoma prost - dosta teški nivoi za prelaženje sa urnebesnom fizikom, a kazna za neuspeh je grozomorni i nasilni završetak sa šikljanjem krvi na sve strane.

Nekoliko godina kasnije pred nama je (ili su) Guts and Glory, studija HakJak Productions, igra sa istom formulom Happy Wheelsa, ali u 3D okruženju. I ovde je smisao isti - što pre stići na cilj i izbeći gomilu smrtonosnih zamki, poput testera, debla, šiljaka, topova, nagaznih bombi i dosta toga.Već sam znao da ova igra poseduje dosta krvoprolića, ali je to u igri na samom početku tako vešto sakriveno veselom muzikom i prostim nivoima da će većina biti iznenađena kada se desi prva eksplozija i karakter bude raznesen u paramparčad uz gomilu krvi.

Fizika ovde igra glavnu ulogu i svako vozilo i telo unesrećenih likova ima svoj obrazac oštećivanja, tako da od brzine sudara ili strane udarca zavisi da li će karakter preživeti i nastaviti dalje, a delovi automobila mogu otpadati jedan po jedan. Nije da jedino delovi vozila mogu otpadati, već i sami heroji mogu ostajati bez delova tela, tako da bajs možete poterati do kraja sa jednom rukom i nogom. Strele koje su prisutne na pojedinim nivoima i uporno vas gađaju se ponekad mogu zadesiti baš u glavi, što znači insta death, ali će taj faktor iznenađenja pre izmamiti osmeh nego što će nekoga razbesneti. A tu su i checkpointi koji olakšavaju progresiju, ali ne kvare draž igranja.

Mislio sam da zamerke ostavim za kraj, ali moram to da spomenem već sada - kontrole za upravljanje vozilima su tako loše da ta radnja predstavlja zasebni izazov. U jednom trenutku su kontrole šture i neresponzivne, a potom postaju izuzetno osetljive da vas blagi pritisak na dugme za skretanje vodi u propast, a još se i kontrole razlikuju od vozila do vozila, što postaje još komplikovanije, najteže je upravljati jetpackom upravo zbog velike preosteljivosti kontrola, što je pri letenju potpisivanje smrtne kazne. Svaka oblast poseduje sijaset različitih nivoa sa različitom tematikom i ona obično angažuju određena vozila koja se otključavaju progresijom, tako da će

neka oblast biti igriva sa automobilom, četvorotočkašem ili pak jetpackom. Na početku igre upravljate biciklom sa klincem na produženom sedištu, baš kao kod Happy Wheels, a potom se otključavaju još neki heroji sa bajsom, a zatim sledi jača, gore spomenuta, mehanizacija. Iza gotovo svake oblasti i ciljeva stoji određeni zaplet, kao kod porodice Jang koja je pošla na zasluženi odmor, ali su tu mnoge prepreke koje otežavaju njihovo putovanje i nalaženje mesta za parkiranje. Nivoi poseduju dosta raznovrsnosti i različitosti u dizajnu, tako da će vas zabavljati duže vreme i to pogotovu ako igrate u društvu.

Pored mnoštva nivoa koje je doneo sam developer, postoje i nivoi kreirani od strane same zajednice koji su po običaju dosta kreativni i zanimljivi. Tako da se zabava nastavlja i sa završetkom originalnih stazica, ali je ona dosta bolnija i teža, pogotovu ako naiđete na kreaciju nekog posebno inspirisanog igrača. Level Editor je veoma lak za upravljanje i izradu sopstvenih nivoa sa svim dostupim zamkama i objektima, što znači da će vas jedino mašta sputavati na ovom polju.

Mislio sam da će isključivanje krvi i opcija za prikazivanje nasilja poslužiti tako da ugra postane prilagođenija deci. Ah kako sam se prevario, prvo sam mislio da je stvarno tako, ali onda je topovsko đule prepolovilo karaktera da su mu na četvorotočkašu ostale samo noge, i toliko o tome. Kao što se može videti, Guts and Glory nema posebnu grafiku, uglavnom je to sve jednolična ravna površina sa po kojim drvetom, stenom, kućama i preprekama, ali je zato optimizacija dosta loša, tako da igra očajno radi na starijim mašinama, koje spadaju u minimalne sistemske zahteve, a neretko se desi da i na boljim mašinama dođe do „seckanja“, što je stvarno iznenađujuć problem. U igri postoje NPC karakteri, ali oni nemaju sopstven AI, već postoje samo kao predmeti za opciono gaženje, i zato bi bilo dobro da u nekom od narednih ažuriranja oni dobiju kakvu-takvu svest za bolje izbegavanje i eventualno napadanje heroja u svojim pohodima.

Za ubijanje dosade super igra, mada se ponekad stiče utisak da je cena od pukih 10$ previše, zbog nedostataka i problema koje poseduje. Na svu sreću, igra je u Early Access fazi, tako da će većina biti ispravljena i ispolirana, sa dodavanjem novih nivoa i mučenika, pardon heroja, što će pružiti zadovoljavajuće iskustvo Happy Wheelsa u 3D-u.

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
OS: Windows 7 pa naviše
CPU: i5 i bolje
GPU: GTX 750
RAM: 4 GB RAM
HDD: 10 GB

RAZVOJNI TIM
HakJak Productions

CENA
10€

PLANIRANI DATUM IZLASKA
/

STEAM LINK
store.steampowered.com/app/537340/Guts_and_Glory

- ✔ Raznolikost nivoa.
- ✔ Karakteri.
- ✘ Kontrole.
- ✘ Optimizacija.

Autor: Milan Janković

STEAM EARLY ACCESS

Ion Maiden

BOMBA DEVEDESETIH

Fizičko putovanje kroz vreme je nemoguće, barem za sada, ali nas brojni developeri vraćaju u zlatni period devedesetih godina, kada su se pojavile sve kultne pucačine koje su definisale taj žanr i stekle veliku slavu, sa svojom novim kreacijama koje tako dobro oslikavaju taj stil i šmek da nivoi nostalgije pravazilaze granice poimanja. Sada nije u pitanju delo nekih hardkor fanova, već nam Ion Maiden dolazi pravo iz ruku kompanije 3D Realms, u saradnji sa studijom Voidpoint, koji su u svojoj istoriji dugoj više od 30 godina doneli čuvene igre poput Duke Nukem 3D, Max Payne, originalni Prey i brojne druge.

Sama priča koju pratimo kroz igru predstavlja svojevrsni prequel pucačini Bombshell, te otuda naziv glavnoj protagonistkinji - Šeli „ Bombshell“ Harison. Ona predstavlja eksperta za deaktiviranje opasnih bombi, ali doživljava pravi zaokret u karijeri gde joj bombe postaju saborci u borbi protiv opakih mutanata doktora Džedusa. Nivoi nisu proceduralno generisani već su uvek isti, što dozvoljava igračima da u svom stilu i tempu, koji je u 99% slučajeva manijakalan i brz, rešavaju sve probleme ovog futurističkog sveta, u zatvorenim i skučenim prostorijama ili pak na otvorenom trgu, gde čeka gomila neprijatelja. Zakloni su odlično raspoređeni po nivoima, kao i municija i granate, koje ćete stalno mučno juriti, a tu su i paketi sa zdravljem i delići štita, baš kao u pucačinama sa kraja milenijuma, zato Ion Maiden nije igra koja pokušava da oslika stil 90-ih godina - ona je igra iz tog perioda. Pored toga, na mapi i u zonama su skrivene razne tajne koje su vredne dodatnog uloženog vremena tokom igranja. Glavno oružje naše heroine je ubistveni revolver, a na raspolaganju joj je i električna palica, sa progresijom se otključavaju tj. pronalaze pumparica i SMG.

Ion Maiden savršeno gradi napetost kod igrača, tako da će se svako preznojavati u pokušaju da uštedi što više municije prilikom sukoba, dok se krvava protagonistkinja mršti u donjem levom uglu zbog preostalih 10 helta. A za atmosferu je zadužena i odlična muzika, koja savršeno prati atmosferu događanja, a i naša Šeli zna da prozbori koju reč. Igra sama po sebi predstavlja domaći zadatak za ostale developere koji svoj uspeh žele da izgrade na „staroj školi“.

Čak je i endžin isti onaj na kojem je napravljen Duke Nukem 3D i Shadow Warrior sa ručno rađenim, pikselizovanim elementima i unapređenjima

koja smo doživljavali tokom godina. Ta unapređenja su pre svega u pogledu fizike i igrači sada imaju checkpoint za čuvanje progresije pre zalaska u opasne oblasti, što godi svima. Ali stari endžin ne znači da je igra odlično optimizovana i da radi na starijim mašinama, već je situacija potpuno obrnuta. Čak i na znatno modernijim mašinama igra ima dosta problema u vidu naglog pada broja sličica u sekundi što je u momentima čini neigrivom, to se najviše sreće prilikom pokretanja igra putem OpenGL-a, dok prebacivanjem na softverski mod dolazi do blagog poboljšanja, ali se prilikom eksplozija i dalje javlja seckanje.

Ion Maiden je dostupan putem Early Accessa na Steam platformi i za sada je dostupna samo preview kampanja, sa samo jednom zonom (od 7 planiranih) i nekolicinom nivoa, koji savršeno oslikavaju šta nas može očekivati u kompletnom paketu, a developeri obećavaju još mnoštvo zona i mapa, podršku za modovanje i multiplejer igranje.

Šta reći na kraju, a ne spomenuti ponovo brilijantan povratak zlatne ere gejminga na naše ekrane sa mnoštvom dizajnerskih ispravki, maštovitom egzekucijom, a izgleda i političkom korektnošću. Pun izlazak Ion Maidena je predviđen za jesen 2018. godine, što očekujemo sa nestrpljenjem zbog obećanih pogodnosti i sadržaja, a nadamo se da će u međuvremenu biti poboljan endžin i optimizacija, kako bi makljaža tekla savršeno glatko.

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
OS: Windows 7 pa naviše
CPU: Intel Core i3-530
GPU: GeForce GT 610
RAM: 2 GB
HDD:100 MB

RAZVOJNI TIM
3D Realms

CENA
20€

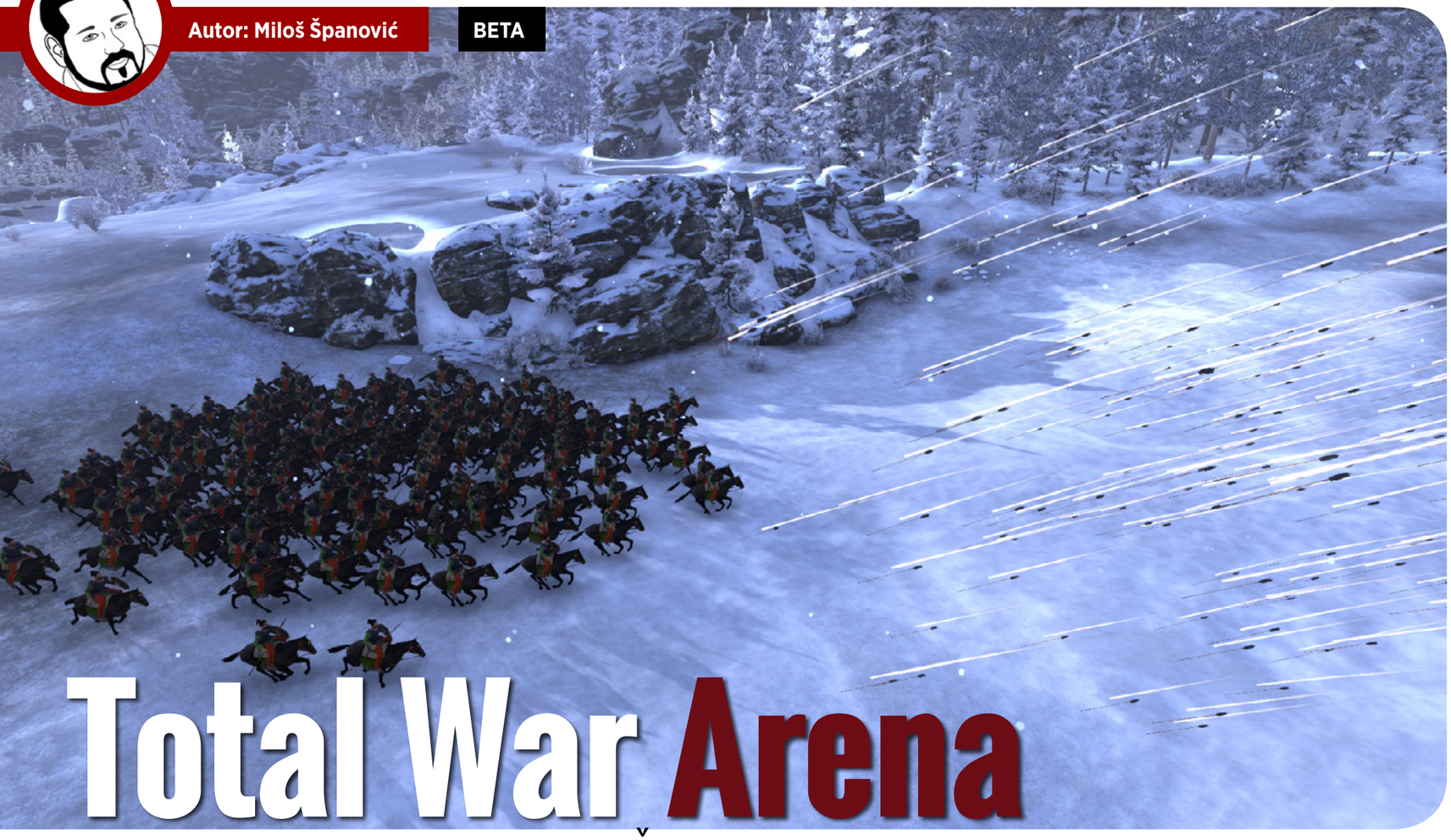
PLANIRANI DATUM IZLASKA
Jesen 2018.

STEAM LINK
http://store.steampowered.com/app/562860/Ion_Maiden/

✔ Gejmplej.
✔ Dizajn.
✘ Optimizacija.

Autor: Miloš Španović

BETA



Total War Arena

TOTAL WAR ALI NA MOBA NAČIN

Ah, ima li šta slađe od prolećnog vetra u kosi, otvorenih poljana preko kojih jezdite na leđima vernog pastuva i mirisa straha u znoju na leđima strelaca koje sustižete na brisanom prostoru? Verovatno i ima, ali ne iz perspektive konjičkog generala! Ne bojte se, to nije sve što smo igrali, jer Total War Arena donosi svet previše šarenolik za propustiti.

Ko god je proveo besane noći uz TW serijal osmišljajući strategije za maltretiranje AI protivnika, sigurno je poželeo i da igra protiv živih protivnika. Iako je ova opcija bila dostupna u većini TW izdanja, nije bila baš najbolje rešena. Sada je pred nama Total War Arena - isključivo multiplejer iskustvo smešteno u Total War Rome univerzum, sa nekim odlikama MobA igara, ali opet zadržavajući RTS aspekte. Ovaj žanr za sebe do sada nije viđen u zaista ovakvom obliku, a dodatni začin mu je dodao recept kompanije Wargaming po kojem je World of Tanks postao jedna od globalno najigranijih igara. Otkud Wargaming u toj priči pitate se? Pa sam TWA je još 2014. doživeo svoje prve korake na Steam platformi, gde je uspeo da propadne. Igra je bila nezavršena i mic po mic, sa vremenom, ispala je iz fokusa igrača! Sada doživljava svoj ponovni start, ali sa mnoštvom promena, i može se reći da je u nekim aspektima totalno drugačija. Igra radi na endžinu TW: Rome 2, koji, iako je sada već jako star, i dalje izgleda prelepo. Iako je za sada fokus na isključivo jedinicama iz antičke ere Grka i Rimljana, šuška se da bi se skoro svi TW univerzumi mogli preplitati u budućnosti unutar same Arene.

A šta je zaista Total War Arena? TWA je multiplejer iskustvo gde u bitkama na raznovrsnim mapama igrate mečeve 10-na-10, u sistemu sa višestrukim nivoima progresije kao što ste ih mogli iskusiti u World of Tanks igri. Unikatni detalj je RTS aspekt igre, gde svaki igrač ima po tri jedinice iz pet sojeva vojske antičkog sveta i mogućnost da upravlja sa njima na mikro nivou. MobA aspekt igre je donekle tu, pa oba tima imaju set objektiva koje treba da ispune na mapi da bi došli do pobede. Dok ne probate, nećete skapirati; Kad probate, neće vam trebati dodatno objašnjenje!

Igrači mogu da biraju između četiri frakcije: Rima, Grčke, Kartagine i varvarskih frakcija objedinjenih u nešto što bismo najbolje opisali terminom “Galogermani”. Svaka od ovih frakcija ima generale i političare koji su obeležili njeno postojanje kroz istoriju, koji su tu da dodaju upravo taj MobA efekt igri. Svaki od komandira (kojih ima 14 ukupno, za sada) nosi specifičan pristup igranju, što u kombinaciji sa jedinicama dostupnim u igri stvara podklase same za sebe.

Kao primer bismo vam naveli naravno Julija Cezara. Jedan od retkih generala u igri koji se može snaći u apsolutno svim scenarijima, Cezar donosi moćne aure svom timu i pametnim pozicioniranjem može višestruko prevagnuti tok bitke pomažući saigračima. Takođe je i specijalista za artiljerijsku opremu tog doba pa se sjajno snalazi sa jedinicama poput katapulta, škorpiona i balista.

Same jedinice koje su dostupne unutar igre su podeljene na vojne sojeve poput pešadije, konjice, strelaca, artiljerije i ratnih slonova. Za razliku od nekih drugih TW igara, mora se reći da je domaći zadatak na istorijskom nivou ovog puta solidno urađen, i da jedinice ne maše poentu niti kvalitativnu reprezentaciju svoje istorijske snage i namene. Jedinice su po Wargaming

“OBRADOVAĆE VAS NEKI DETALJI NA KOJE JE RAZVOJNI TIM OBRATIO PAŽNJU, POGOTOVO AKO STE FANOVI ISTORIJE”

receptu podeljene na nivoe progresije, to jest “tirove” kojih ima 10, plus naravno neke dodatne premijum jedinice koje popunjavaju redove svih frakcija, a među njima se nalazi dosta plaćeničkih jedinica koje ne ulaze u redovni opis vojske same frakcije.

Ah, naravno, dolazimo do tog “plaćenog” dela igre. TWA je trenutno u fazi otvorene beta igre, koja vam je besplatno dostupna na War Center platformi. Samu igru i dalje razvija i kontroliše Creative Assembly, koji je pokušao i da igru plasira igračima na Steamu kao glavnoj platformi. Ovaj pokušaj se završio kao neuspeh i rođena je saradnja između dve kompanije. Ovu saradnju smo sagledali iznutra, i činenice kažu da Creative Assembly i dalje proizvodi sve unutar same igre, kreira i balansira igru i usmerava njen razvoj u smislu samog sadržaja igre.

Wargaming je tu da ustupi svoj model progresije kroz nivoe, naplaćivanja nekih usluga dostupnih unutar igre, ali i da bude lice same igre prema korisnicima. Sam Creative Assembly komunicira sa korisnicima u smislu balans promena igre, dok sva ostala komunikacija ide preko Wargaming predstavnika. Sve ovo možete iskusiti iz prve ruke na Discord kanalu Total War Arena, gde možete direktno razgovarati sa predstavnicima obe kompanije, koji uredno komuniciraju sa korisnicima.

Igra je u trenutnom izdanju nezavršena i nebalansirana. Ipak, razvojni tim i podrška iz Wargaminga aktivno rade na peglanju svega što nije na nivou, ali dalek je put pred njima. Sama ideja je zaista sjajna i svidela nam se, ali ostaju strahovi zbog nekad surovog sistema poslovanja koji koristi Wargaming i strah od monetizovanja igre. Nadu za sada uliva dosta čvrst stav koji zauzimaju predstavnici CA, jer su ipak oni ti koji balansiraju igru. Igra je u periodu marta imala tri zakrpe, a tim redovno drži striming sesije gde najavljuje promene koje slede u igri. Trenutno aktuelno u svetu TWA jeste predstojeće uvođenje dva veća balans peča i novog komandira za varvarsku frakciju koji će biti fokusiran na strelačke jedinice.

Najvažnije ostavljamo za kraj - kako je igrati TWA? Unikatno iskustvo u trenutno pomalo ustajalom svetu žanrova igara. Igra je pre svega RTS, po načinu na koji kontrolišete jedinice i mikrujete sa njima, a za sve prave štrebere tu je i

“IGRA JE USPELA DA PROPADNE NA STEAMU I OŽIVI NA WARGAMING PLATFORMI”

pregršt sitnih i prezanimljivih mehanika oko kojih možete nadmudriti protivnike. Tu je i snažan MobA aspekt, gde izbor komandira diktira stil igre i vaše mogućnosti u partiji, ali i vašu zavisnost od saigrača i timske igre. Ostaje i onaj nedefinisani aspekt koji potiče od World of Tank sistema igranja, tako da je pravu definiciju igre teško pogoditi. Sve u svemu, doživećete mnogo zabave ako uspete da se prepustite ovoj igri! Naravno, morate biti svesni i spremni na veliku nebalansiranost igre koja je još u razvojnoj fazi, ali i na ružne ukuse koje u ustima ostavlja igranje MobA igara, gde će vaš uticaj sa 3 jedinice, na mapi na kojoj je 60 jedinica biti limitiran, i možete izgubiti ni krivi ni dužni, iako ste dobro odigrali.

Ipak, kada doživite zaista epske trenutke gde se meč lomi oko samo nekoliko poena ili vojnika, izgorećete u bolu poraza ili ćete lebdeti nošeni slatkim vetrovima pobede, i to višestruko naglašenim kroz ovaj “novi” žanr!

Moramo napomenuti još samo da je muzika zaista maestralna u nekim trenucima, i kada se sinhronizuje tema muzičke podloge sa dešavanjima na mapi, očekuje vas epski osećaj upor-ediv sa gledanjem nekih od najboljih filmova! Šta drugo da kažemo nego - pravac na Game Center i besplatno isprobajte Total War Arena!

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Wargaming.net

DATUM IZLASKA:
Otvorena beta traje, možete igrati igru

RAZVOJNI TIM:
Creative Assembly

CENA:
F2p

- ✓ Total War multiplejer čoveče!
- ✓ Epske bitke sa vremena na vreme.
- ✓ Mešavina RTS i MobA žanra.
- ✗ Neverovatno loš matchmaking sistem.
- ✗ Mnogo grajndovanja.
- ✗ Igra i posle toliko godina deluje nezavršeno.

Autor: Nikola Savić

DLC

Life is Strange: Before the Storm - Farewell

MA NE PLAČEM, UPALO MI NEŠTO U OKO

Kada je najavljen Life is Strange: Before the Storm, kao trilogija i prednastavak originalne priče, koji će pratiti Kloi u periodu njenog upoznavanja i druženja sa Rejčel, možda i najinteresantniji trenutak je bila najava specijalne bonus epizode pod imenom Farewell, koja prati poslednje trenutke druženja Maks i Kloi pre nego što je Maks otišla da živi u Sijetl.

Kroz nekih sat i po, pratićemo poslednji dan druženja i u neku ruku i poslednji dan srećnog i bezbrižnog detinjstva naše dve junakinje, pre nego što loše stvari krenu da seređaju jedna za drugom. Poslednji su dani raspusta i Maks je kod Kloi, gde joj pomaže da sredi svoju sobu i otarasi se svih starih i nepotrebnih stvari, i kroz to čeprkanje po starim stvarima prolazimo i kroz „čeprkanje“ po srećnim danima detinjstva i lepim uspomenama koje su dve najboljle drugarice imale od kada znaju za sebe.

Podsetićemo se kako je to bit bezbrižno dete i uživati u životu i igri, bez ikakvih problema koji vam vise nad glavom u stvarnom životu koje odrastanje donosi. Vidimo Kloi pre nego što ju je život teško izudarao, veselu i razigranu Kloi koja je fenomenalan đak i ponos svojih roditelja, ali isto tako i pravi mali avanturista koji stalno upada u bezazlene probleme i avanture.

Farewell epizoda nam sjajno prenosi taj odnos Maks i Kloi, i to kako su one odrastale i provodile svaki momenat njihovog detinjstva zajedno, i koliko one znače jedna drugoj, što samo donosi dodatnu notu razumevanja za sve ono kroz šta Kloi prolazi i kroz šta je prošla u Life is Strange i Before the Storm.

Vidimo i koliko je Vilijam, otac Kloi, neverovatno kul ćale koga svako dete samo poželeti može i koliki je to gubitak za porodicu Prajs(Price). Vidimo sve planove, ideje i želje porodice Prajs, koje padaju u vodu jednim mračnim trenutkom koji zauvek uništava sreću u toj kući.
Nemamo ovde više šta puno da dodamo, pa otuda i kratak tekst. Reći ćemo samo da je Farewell epizoda donela sjajan završetak sage o Maks, Kloi i Rejčel, koji svaki pravi fan ne sme da propusti. Možda je malo grabljiv potez što je Square Enix ovu epizodu zaključao iza Deluxe edicije igre, ali avaj, bar je epizoda zaista vrhunska.

LIFE IS STRANGE
BEFORE THE STORM

IGRU USTUPIO SQUARE ENIX

PLATFORMA: PS4,Xbox ONE, PC,

IZDAVAČ: Square Enix

CENA: Deo Deluxe edicije kompletne igre

RAZVOJNI TIM: Deck 9

TESTIRANO NA: PC

OCENA 9

- ✓ Max i Chloe.
- ✓ Tako puno uspomena u malim detaljima.
- ✗ Sitna tehnička rešenja koja nam se nisu svidela ni u BtS.

Autor: Milan Janković

REVIEW

CHUCHEL

SLIKOVITA I KOMIČNA AVANTURICA

Chuchel je najlakše opisati kao igru koja ne pruža previše u pogledu igranja, ali je prosto neodoljiva i vašeg autora baca u sećanje na mlađe dane, zato što je umetnički stil ove igre sličan onom koji je postojao u bukvaru, a komične avanture veoma podsećaju na crtane junake, Ptičcu trkačicu i Peru Kojota, ili Duška Dugouška. Igra dolazi iz studija Amanita Design koji je postao cenjen upravo zbog otkačenih "usmeri pa klikni" avantura, kao što su Samorost, Machinarium i Botanicula, ali ovoga puta su definitivno nadmašili sebe ovom odličnom avanturom.

Chuchel je ime igre i ime glavnog junaka, on je predstavljen u vidu male, crne i dlakave loptice, sa ručicama, nogama i urnebesnim šeširom. U ovom puzzleru cela radnja je smisleno izrađena, od početka pa sve do poslednje zagonetke, raspodeljenih po sekcijama. Prvo trebate probuditi Chuchela, a potom počinje mučna potraga za trešnjicom, gde joj on uvek priđe jako blizu, ali mu je velika ruka sa neba ili neka druga sila oduzme, ali on je veoma temperamentnog i tvrdoglavog karaktera, tako da nikada ne odustaje već se bori do samog kraja. Pored male crne lopte, bitnu ulogu ima i još jedan mali, ćelavi jež... ili šta već da je. Ova dva karaktera će u određenim situacijama sarađivati, ali neće zaboraviti da su zapravo zakleti neprijatelji, kada je u pitanju pomenuta trešnjica. Chuchel će tu biti možak operacije, dok će ježić biti oruđe. Kroz igru se srećemo sa nizom raznovrsnih i zabavnih nivoa, koji nas vode u letnje i zimske predele, pa čak i na mesec, a neki od njih predstavljaju omaž kultnim igrama, kao što su Pacman, Tetris, Space Invanders i druge.

Rešavanje zagonetki nije preterano komplikovano, ali će vam sto posto razmrdati moždane vijuge i zabaviti vas tokom celog igranja, a ako se desi da ne možete pronaći rešenje, uvek će se prikazati znak sa upitnikom koji bi prikazao hint i olakšao vam napredak. Interakcija sa nekim predmetima je prosta, a ponekada ćete naići na karaktere ili objekte kod kojih postoji vise opcija za interakciju, tako što ćete prvo probati da sa njima porazgovarate mirno, da se pravite važnim i jakim, ili da im učinite neku uslugu, kao da ih razveselite ili sakupite medalje za njih. Čudnih momenata i vešto skrivenih šala za odrasle ima na pretek (nećemo vam ih otkrivati, naravno), ali je to upravo ono što čini igru još urnebesnijom.

Dizajn je simplistički, ali veoma dopadljiv i šarmirajuć gotovo svima koje sam pitao, sa prostim ali izuzetno šarenolikim karakterima i okruženjem, dok se muzika savršeno uklapa u taj praznjikavi, ali opet toplotom ispunjeni ambijent koji Chuchel poseduje. Igra je pored odraslih, namenjena i deci, sa prostim kontrolama i već spomenutim dizajnom iz crtaća, a i nivoi nisu povezani i ne zavise jedan od drugog, tako da se možete igrati u bilo kom trenutku.

Moguća zamerka leži u tome da su međuscene tokom kojih ne možemo vršiti interakciju sa okolinom možda predugog trajanja, što i ne smeta toliko pri prelasku sa nivoa na nivo, već u sred rešavanja zagonetke, a i korisnički interfejs je više naklonjen korisnicima na mobilnim uređajima, ali sam tempo igre nije preterano brz i kažnjavajuć za upotrebu miša.

Za kraj, ostaje samo da ponovimo da će vas igra savršeno zabaviti svojim blesavim i slatkim karakterima, dok se neprestano muče da se konačno dočepaju te sudbonosne trešnje. Za Chuchel ćete morati da iskeširate svega 10 evra, što je odlična cena za doživljeno iskustvo i po koji nostalgični flashback.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7/8/10
CPU:	2.3 GHz Dual Core
GPU:	Intel HD 4000
RAM:	1 GB
HDD:	1 GB

IGRU USTUPIO AMANITA GAMES

PLATFORMA: PC, Android, iOS

IZDAVAČ: Amanita Games

CENA: 10€

RAZVOJNI TIM: Amanita Games

TESTIRANO NA: PC

OCENA **8.3**

✔ Zagonetke.

✔ Umetnički dizajn.

✘ UI namenjen mobilnim uređajima.

Autor: Stefan Mitov Raojičić

REVIEW

Attack on Titan 2

TITANI UZVRAĆAJU UDARAC

Pred nama je još jedna igra koja je napravljena po uzoru na popularne anime serije iz poslednjih godina. Za razliku od prethodnih, koje je uglavnom izdavao Bandai Namco, ovde su nam igra i nastavak stigli iz Koei Tecmo izdavačke kuće na kojoj je radio Omega Force, studio već uveliko poznat sa Dynasty Warriors i ostalim Warriors naslovima i njihovom praksom da ponovo koriste iste asset fajlove iznova i iznova u mnogim nastavcima svojih igara.

Kao što je i obično kod ovakvih naslova i ovde će igra pratiti glavnu priču iz originalnog izvora tj. manga i anime serijala. Doduše, kako ovo ne bi bila samo dosadna igra u kojoj igrate kao Eren, developeri su odlučili da sve događaje od prvog pojavljivanja Collosal Titana, pa preko mnogobrojnih dodatnih misija i scena, sve do momenata iz druge sezone serije, prikažu kroz oči novog lika, tj. vašeg originalnog karaktera kojeg ćete napraviti pri pokretanju kampanje. Baš kao Eren i družina, i vi ćete biti svedoci pojavljivanja Collosal i Armored Titana i razbijanja zida. Od tog momenta vaš cilj postaje da skupite što više podataka vezanih za sve događaje i po svaku cenu pobedite Armored Titana. Na ovom putu ćete upoznati praktično sve bitne likove iz ovog serijala i pokušati sa njima da oformite timske veze kako bi uspeli i preživeli svaku borbu.

Igra sa razvija veoma brzo i odmah vas baca u akciju, tako da ćete imati malo vremena da se naviknete na čudne konzole koje su prisutne u igri, svodeći praktično ceo početni gejmplej na veoma brzo, ludo i vrlo često teško kontrolisanje kretanja svugde po mapi i do protivnika. Doduše, ako je neko igrao neke od Spider-Man igara, neće mu biti teško da se snađe sa 3D Maneuver opremom koja se koristi u ovom setingu. Kretanje, pozicioniranje, tajming i preciznost će biti ključni tokom svake misije i borbe, najviše da bi protivnike pogodili u njihove ranjive zone ili kako bi ih izbegli.

Kako bi borba bila bolja i zanimljivija i ovaj sistem je pretrpeo promene, tako da su dodate lokacije na mapi na kojima možete graditi pomoćne građevine, možete uzvraćati udarac ako natem-

> “UKOLIKO STE OVDE ZBOG GLAVNE PRIČE, BOLJE ANIME ILI MANGU DA UZMETE.”

pirate pravi momenat, ili pak obaviti napad iz zasede, iz daljine ili čak uhvatiti titane. Iako je borba centralni deo, pored nje imamo još zabavnih i korisnih opcija. Tokom svake misije imaćete priliku da dobijete ili prikupite druge likove iz serijala kao članove tima. Svaki od njih će imati neku specijalnu akciju, bilo to samo pomaganje u borbi, zaslepljivanje titana ili čak lečenje vas. Oni će vas pratiti u stopu i vi ćete im dodatno izdavati komade gde i šta da napadnu ili da vas spasu.

Sve više prisutni RPG elementi u ovakvim igrama su takođe i ovde, i kreću se od običnog opremanja vašeg lika sa dodatnim predmetima, unapređivanje njegovih sposobnosti tako što sklapate prijateljske veze sa drugim likovima, kao i sakupljanje resursa za unapređivanje opreme. Sve ovo će moći da se radi između misija ili tokom pauza u hub gradu. Kako budete napredovali kroz kampanju, koja ima popriličan broj misija, tako ćete otključavati likove za Another mod igranja, ili pak druge sporedne misije koje možete prelaziti zarad više resursa, unapređivanja vašeg ranga, ili samo kako bi unapredili vašeg lika ili produbili prijateljstvo sa nekim od sporednih likova. Sami titani, koji su glavni glavni protivnici i negativci, su postali znatno opasniji. Iako se istih možete veoma brzo otarasiti, oni takođe mogu i vas pobediti veoma lako ako ste neoprezni i ostanete predugo u njihovom vidokrugu. Inteligencija im je i dalje veoma blizu nuli, tako da sa malo pažnje i savladavanja kontrola kretnje, ovaj problem nećete imati.

Najveća mana koja sputava neometanu zabavu u igri je kamera. Najviše ćete vremena provesti boreći se sa kam-

erom koja će leteti na sve strane, pogotovu kad pokušate da se koncentrišete na određenu tačku na titanu. Rvaćete se sa kamerom da je namestite kako treba ili da se propisno orijentišete. Sve ovo će naneti srazmernu količinu stresa, pogotovu u igri u kojoj je preciznost bitna.

Grafika izgleda pomalo zastarelo na prvi pogled, ali je bar fino ispolirana i doterana. Sam stil je standardni cell shaded. Ono što se može reći je da je animacija dobra i lepo se uklapa u akciju, dok sinematici odlično pokrivaju momente iz serije. Lako se može zaključiti da je Omega Force development tim poradio više na ovom nastavku nego na svojoj glavnoj franšizi sa Dynasty Warriors 9 igrom, samim tim što igra radi i izgleda znatno stabilnije od prethodno pomenute. Muzika je solidna i često će glavna tema serijala uskočiti u baš pravom momentu da vas natera da nastavite dalje i uzivate u obaranju titana. Glasovna gluma je takođe na odličnom nivou i pokriva samo japanski jezik i glumce koji su davali glas likovima u anime seriji.

Šta se na kraju može reći osim sve preporuke za svakog kome se Attack on Titan serijal sviđa, pošto ćete jedino ovde moći da napravite sopstvenog lika i efektivno ga ne samo implementirate u glavnu priču nego ćete moći i da napravite prijateljstva sa praktično svim važnim likovima u serijalu. Ukoliko pak niste čuli za Attack on Titan, preporučujemo vam da prvo odgledate seriju, pa razmislite da li želite da igrate i ovu igru.

IGRU USTUPIO KOEI TECMO

PLATFORMA: PS4,Xbox ONE, PC, Nintendo Switch

IZDAVAČ: Koei Tecmo

CENA: 59.88$

RAZVOJNI TIM: Omega Force

TESTIRANO NA: PC

OCENA 8

- ✔ Zabavan sistem borbe.
- ✔ Veliki izbor dobro uklopljenih sistema.
- ✔ Dobro implementirana priča.
- ✘ Iritirajuća kamera.
- ✘ Dosta ponavljajućih misija.

GUITAR HERO®

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

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

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

rent@guitarhero.rs

www.guitarhero.rs

060/55-26-787

Autor: Miloš Španović

REVIEW

Bio Inc. Redemption

POIGRAJTE SE SA LJUDSKIM ŽIVOTIMA, ALI BEZBEDNO.

Evo nam savršene igre za doktore gejmere, hipohondare i samo one koji su previše gledali doktora Hausa. DryGin Studios je na zaista zanimljiv način kreirao igru u kojoj možete da pristupite medicini na pojednostavljen način, a usput se i zabavite.

Bio Inc. Redemption je simulacija lečenja ili razvoja bolesti kod pacijenata. Zvuči suvoparno, zar ne? Verujte nam, nije, jer je razvojni tim zadržao sve elemente neophodne za kakav takav medicinski kredibilitet igre, a opet pojednostavio sve da približi tematiku i prosečnim korisnicima. Osnovna postavka je jednostavna, pristupite pacijentu sa određenim simptomima i izlečite ga kroz niz dijagnostičkih procedura i terapija, ili potpirite razvoj bolesti u već načetom organizmu, i gledajte kako domine imunog sistema padaju u bespovrat!

Nama deluje da je osnovna pozadinska ideja igre edukacija, kroz koju god perspektivu da igrate, bilo doktora, bilo bolesti koja nagriza pacijenta. Igra je prepuna detalja za one koji su voljni da čitaju i informišu se dodatno o bolestima i njihovom razvoju, a opet dovoljno površna za one koji bi mehanički da se poigraju sa logičkim zagonetkama unutar igre.

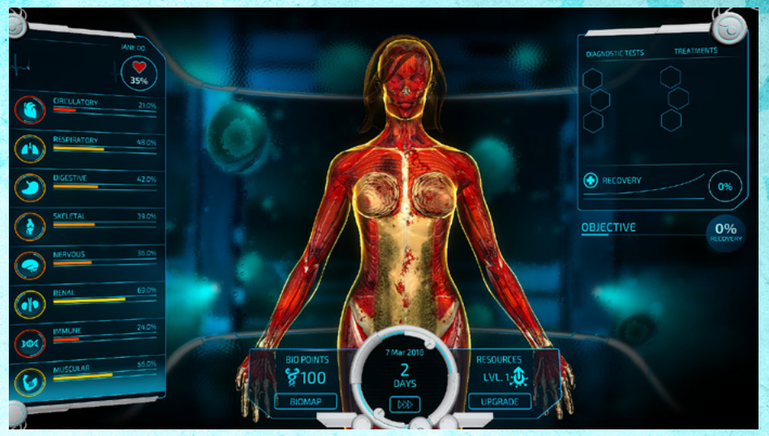
Preko zaista pristupačnog interfejsa ćete pristupiti prikupljanju bodova koji se zovu Bio Poeni i glavni su vam resurs za uspostavljanje dijagnoza i medicinske testove i terapije. Progresivno ćete usput pratiti stanje pacijenta i razvoj bolesti, a unutar igre ćete biti navođeni kroz niz simptoma bolesti na logičke zaključke koju proceduru treba primeniti. Pacijent će naravno progresivno biti sve bolesniji i bolesniji, i cilj je spasiti i izlečiti ga, ili u drugom modu, što brže ugasiti njegov život. Iako ova druga postavka zvuči pomalo morbidno, u stvari je u teoriji dobar način da se sa druge strane primete faktori rizika raznih stanja i bolesti.

Igra je laka i zabavna ako želite da samo projurite kroz nivoe, ali ako malo povećate težinu, i ne krene vas baš najsrećnije, ubrzo ćete biti frustrirani što vam je jedan imaginarni pacijent iskliznuo iz ruku i podlegao bolestima. Tu je i niz scenarija koje možete da odigrate, gde pokušavate da se trkate sa vremenom, sa veštačkom inteligencijom, sa tretmanima održavanja života, ali i putem ka kompletnom oporavku pacijenta. Da li je bila namera dizajnera igre ili ne, ne znamo, ali igra izaziva snažna osećanja griže savesti kada primetite koliko je snažna korelacija između nekih životnih navika i stanja organizma, pa makar i ovih virtuelnih pacijenata. Pušenje, ishrana i druge životne navike, sve ovo nosi težinu i utiče na vaš pohod ka oporavku. Veliki "Bambi" za DryGin Studios zbog podizanja opšte svesti na ovaj način! Lečenje ninfomanske i gojazne osobe, koja puši i pije, nije ništa slično lečenju osobe sa zdravim navikama i Bio Inc. će se dobro pobrinuti da to znate.

Muzička podloga koja prati igru i grafički detalji će pokušati da postave dodatni pritisak na vas, što će vam u početku i biti problem, ali kasnije će vam postati jednostavno dosadno i moći ćete se fokusirati na dijagnostiku i mozganje oko terapija. Sistem prikupljanja Bio Poena je verovatno najslabiji deo igre koji će zahtevati od vas da mehanički klikćete i pratite interfejs za poene i "farmujete ih", a poena će vam uvek nedostajati. Nama u Srbiji je barem jasno da sve te silne procedure poput testiranja krvi, ultrazvuka i magnetne rezonance moraju debelo da se plate živcima i čekanjem, tako da vam ovo čekanje i ne padne teško!

Zanimljivo je da će svakog vašeg pacijenta napasti ogroman broj bolesti i da ćete često morati da se borite sa višestrukim stanjima koja zahtevaju pažnju, ali i pametan pristup prioritetizaciji lečenja. Ako imate hipokondričnu baku, već ste sigurno čuli da je boli sve! E pa tako će i vašeg pacijenta.

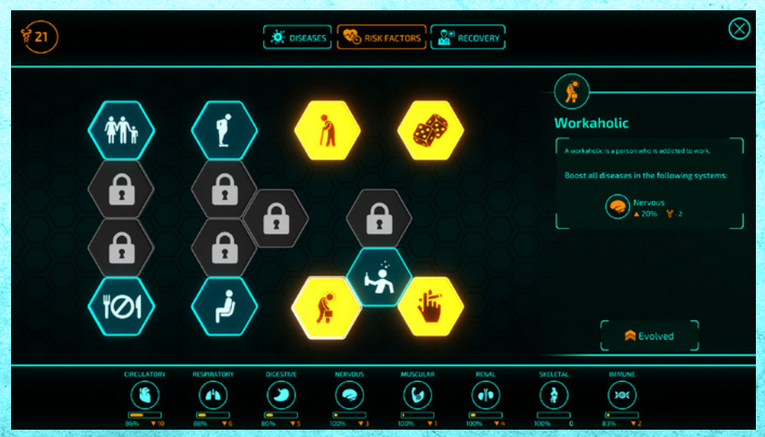
Nije na odmet ako posedujete i pravo medicinsko znanje, jer su unutar igre lepo predstavljene korelacije između



"BIO INC. REDEMPTION JE SIMULACIJA LEČENJA ILI RAZVOJA BOLESTI KOD PACIJENATA."

više sistema unutar organizma. A treba reći i da igra poseduje multiplejer! Ali nažalost, njega nismo stigli previše da testiramo, tako da ostavljamo vama da uživate u njegovom istraživanju, mi smo se super zabavali igrajući i singplejer.

Za one koji su laici, brz tempo igre diktira da će zaista učiti samo oni najposvećeniji, dok ostali mogu da se poigraju i sa malo manje pažnje. Igra je dostupna i na mobilnoj i na PC platformi i savršena je za prekraćivanje vremena. Ako je po vašem ukusu, pravac na lečenje ili mučenje pacijenata!



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7
CPU:	2.5+ GHz Quad core
GPU:	NVIDIA GTX 660 / ATI 7950
RAM:	4 GB
HDD:	2 GB

IGRU USTUPIO DRYGIN STUDIOS

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: DryGin Studios

CENA: 12.99€

RAZVOJNI TIM: DryGin Studios

TESTIRANO NA: PC

OCENA 8

- ✔ Edukativna i zabavna.
- ✔ Pristupačan interfejs.
- ✘ Sistem prikupljanja Bio Poena.

Autor: Dejan Stojilović

REVIEW

Far Cry 5

ZAPLAKAĆU SUTRA....

Šta loše može da se desi kada trojica pripadnika zakona krenu naoružani pištoljima na kapisle da uhapse predvodnika ozloglašenog kulta Vrata Raja, Džona Sida (Seed, čitaj Seme) koji teroriše okrug Hope (Nada) u Montani, pitam ja vas?

Ništa, pomisliće neko.... ili ono što je mnogo verovatnije, desi se Daleki Plač po peti put....

Nema sumnje da je 2012. godina utabala stazu kojom smo krenuli da plačemo svake druge godine od tada....

Zanimljiv zaplet, fantastičan negativac, prelepa grafika, mnoštvo stvari za uraditi na mapi, u tom trenutku su predstavljale, ne novotariju, ali blago osveženje u FPS žanru i pokazalo nam je da mešavina otvorenog sveta i napucavanja iz prvog lica može da funkcioniše.

Međutim, ne treba smetnuti s uma da je i tadašnji FC, sa rednim brojem tri, patio od sindroma od kojeg su patile, a vala i dalje pate Ubisoftove igre, krene sa VAU!, na pola puta otme se poneki uzdah blagog zamora i napora, a obično se sve završi sa gromoglasnim MEH!

I tu dolazimo do prvog problema...

Naime, Ubisoft sada već četvrti put (jer i Primal deli istu formulu, osim što nema vatrenog oružja, iz razumljivih razloga) prodaje istu igru.

Glavni protagonista je golja, koji treba da prođe golgotu, spozna sebe, osposobi se, nadogradi se, produhovi se i postane mali sportski tenk/mašina za ubijanje inspirisana najpoznatijim delima „Staloneta“ i „ Šrafcigera“ s kraja prošlog veka. Naravno, nakon uvoda koji nas zavede mišlju da smo sami i da nam nema pomoći, malo kasnije upoznajemo dobre momke koji se bore protiv fanatika, ali avaj, do sada ne imaše u rukama svojim alatku koja će im pomoći da izvedu zalutale ovčice na pravi put. A glavni negativac, on jadnik pokušava da bude Vaas 4.0, na trenutke zasija, ali uglavnom se spušta par stepenika ispod pijedestala na kom sedi „originalni pravi pravcati“ Vasa Crnogorčević.

Iako je Ubisoft na sva zvona reklamirao da će se igra baviti škakljivim stvarima za Ameriku, u finalnom proizvodu sve to nekako deluje bezazleno i umesto da prodrma mnoge, zapravo je sve ispalo u stilu „tresla se gora, rodio se miš“. Priča počinje dobro, baca mračniji ton i stvara neki osećaj nelagode i, recimo hitnosti kod igrača, ali kada se posle prologa igra „otvori“ sve to pada u vodu....

Jer od samog starta pred vama je ogromna mapa, baš ogromna mapa, koja je nafilovana gomilama i gomilama sadržaja koji će vrlo uspešno odvratiti pažnju igrača i uskoro ćete se zapitati „ A o čemu se beše radi u ovoj igri?“.

Jednostavno, sve je podjednako i važno i nevažno i u skladu sa tim potpuno je svejedno kuda idete i šta radite, jer bilo gde da uperite kursor i krenete u tom smeru, naćićete neki posao ili domaći zadatak koji treba da odradite i da vam se uredno štiklira u beležnicu kao „bio tu, odradio to“.

Spektakularna promena koja iz srži menja čitav koncept igranja FC 5, uklanjanje tornjeva iz igre, biće odmah uočljiva. Ako želite da otkrijete šta se krije iza znaka pitanja, moraćete da se zaputite tamo i otkrijete sami. To je koncept viđen u AC Origins, tako da je to jedna od retkih novina koje FC 5 donosi.

Sada po prvi put imamo i sporedne misije, koje se, opet kao i u Originsu, otkrivaju tek kada otkrijemo lokaciju ili osobu koja će pokrenuti određeni kvest/misiju. Neke od tih misija su veoma interesantne i prava je šteta što se može desiti da ostanu zatrpane u moru drugih manje zanimljivih „delatnosti“ koje je Ubisoft „osmislio“ samo za ovaj naslov.

Mapa je, a to smo videli u Ghost Recon Wildlands, izdeljena na celine koje kontrolišu zamenici vođe kulta, koje na videlo isterujemo tako što ćemo osvajati deo po deo teritorije.

Kao što rekoh, gejmplej funkcioniše po sada već ustaljenom režimu. Diljem okruga Nada raštrkana su uporišta sekte Novi Raj, koja je potrebno „pročistiti“ od praznovernika i formirati svoje „elitne odrede“. To ćemo raditi sa stilom, tako što ćemo se šunjati, likvidirati i zauzeti kamp ili po starom dobrom gung ho, što bi mi rekli „ ko koga stigne, krstaču mu digne“ sistemu.

Kao što je već ustaljeno, Far Cry predstavlja na neki način teritoriju u kojoj sve ono što ne možemo videti u Assassin's Creed igrama, ovde dođe kao neki rado viđen gost. Trkanje, letenje, skakanje, ma teško je i pobrojati sve ono što ovde možete raditi. Problem je

što se sve to ponavlja i vrti u krug, tako da vrlo brzo postane još jedan posao koji treba obaviti u cilju kompletiranja svih zadataka, a manje uživanje, što bi i trebalo da bude. Da se razumemo, mapa nije ni približno krcata kao u FC4 ili „daleko bilo, ne ponovilo se“ AC Unity stilu, ali je prenatprana. Što bi Džim Sterling (ne da ga cenim previše kao kritičara, ali je oko nekih stvari u pravu) rekao, pokušavati 100% kompletiranje Ubisoftove igre može ostaviti trajne posledice na igrače i proizvesti halucinacije. Naravno, ne smemo zaboraviti lov bez kojeg bi Far Cry igre bile prazne i puste, koji je prisutan i ovde. Lovićete najraznovrsnije i najspektakularnije primerke životinjskog carstva Montane. Ovoga puta ne za kraftovanje, već čisto sporta i razonode radi. Mada, treba napomenuti da je najbrži način doći do novca kojim ćete kupovati bolje oružje i opremu, upravo lov.
Napucavanje je, što je dobra stvar, najbolje u serijalu, i tu je osetan napredak. Mana je što manjka raznovrsnost oružja i ne bi škodila koja pucaljka više.

Problem koji FC 5 ima, nije to što je ovo loša igra ili nedovršena igra, reč je zapravo o tome što je ovo, možda će zvučati nepravilno ili rogobatno, solidna igra, ali na loš način. Skoro pa nikakva inovacija, neki vid promene ne postoji, ovo je sve već viđeno, sada po previše puta, a to prosto ljudima dosadi.

Neko ko je igrao prethodne FC igre, neće ovde biti na nepoznatom terenu, igraće istu igru po četvrti put. Promeniti lokaciju, ubaciti floru i faunu koja odgovara toj regiji, promeniti imena glavnim likovima, a oni su zapravo opet Brodi i Vaas, nije dovoljno da se nekoj igri nalepi cena od 60 evra i pusti u prodaju.
Far Cry serijal je zreo za promene, korenite koje će doneti preko potrebno osveženje.

Na kraju, ne bih želeo da neko pomisli da je konačna ocena pokušaj jednog malog časopisa da skrene pažnju na sebe, ona predstavlja zapravo ocenu za trud koji je Ubisoft uložio u ovaj naslov.

IGRU USTUPIO UBISOFT

PLATFORMA:
PS4, PC, Xbox ONE

IZDAVAČ:
Ubisoft

CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
Ubisoft Montreal, Red Storm, Ubisoft Shanghai, Ubisoft Toronto, Ubisoft Kiev

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 6

✔ Napucavanje.

✘ Reciklaža u najsjajnijem sjaju.

Autor: Nikola Savić

REVIEW

Moss

MIŠ BELI, SREĆU DELI

Danas kada pomislimo na VR igre, uglavnom nam na pamet kao prva stvar padaju igre iz prvog lica, jer to nekako deluje kao polje gde tehnologija virtuelne realnosti najbolje paše i ima najbolje mogućnosti imerzije. Bilo da su to neke pucačine ili horor igre, VR iz prvog lica daje najbolji i najprirodniji osećaj da ste „stvarno tamo".

Zato smo tim pre oduševljeni igrom Moss, o kojoj vi sada ovde čitate. U neku ruku, i ovo je zapravo igra iz prvog lica. U pitanju je VR platformer u kome ste vi kao igrač direktno uključeni na dva načina. Vi kontrolišete glavnog karaktera, malenog i preslatkog miša, odnosno mišicu Kvil (Quill), na standardan način preko džojpeda. Ali, sa druge strane, vi ste u čitavu igru uključeni i kao misteriozni zaštitnik koji lebdi nad celom scenom i pomaže u premošćavanju prepreka i teškoća na koje mala Kvil nailazi.

Ovo radite preko senzora PlayStation kamere, odnosno mrdanjem vaše glavne, na kojoj se nalazi VR uređaj, i mrdanjem gejmpeda da biste ga pozicionirali gde je potrebno u samoj igri. Vaša glava mrda kameru igre, koja je predstavljena iz perspektive tog misterioznog plavog entiteta (refleksije te leteće glave možete videti ukoliko se negde nalazi vodena površina i pogledate ispod), dok gejmped kontroliše nekakvu plavičastu energiju preko koje možete da interagujete sa okolinom prilikom rešavanja zagonetki, ali i prilikom borbe.

Priča igre je ispričana tako da otvoreno probija četvrti zid, odnosno vi kao igrač učestvujete u igri, i to kao osoba koja čita knjigu o bajki ove igre u nekakvoj katedrali, vi ste „The Reader" odnosno „Čitač", tako vas nazivaju, tako da je i sam gejmplej potpuno u tom duhu.

Jednog dana malena mišica krene da nalazi plave polomljene kristale nekog mozaika i tada se pojavljujete vi. Ona priča o tome svom ujaku, koji odmah shvata o čemu se radi, i pošto zna da je Kvil u opasnosti, kreće da reši problem, i kaže Kvil da obavezno ne polazi za njim. Avaj, Kvil saznaje da je ujka je u opasnosti i odlazi u avanturu da mu pomogne.

Celokupna atmosfera igre je neverovatno bajkovita (uostalom, ovo i jeste bajka), počev od muzike, preko dizajna lokacija i vizuelnih efekata, ali i svih stvorenja u igri. Kontrast između malog sveta ovih miševa i ogromne prirode i lokacija je odlično prenešen, i zasita ćete osetiti koliko sve deluje ogromno iz ugla ovih malih stvorenja. Vizuelno je igra veoma dopadljiva, i čak i tradicionalno loša rezolucija igranja preko VR-a ne uspeva da pokvari utisak. Često ćete zateći sebe da ustajete iz stolice (ili gde već sedaite kada se igrate), samo da bi glavom prošetali po sceni unutar igre i uživali u svim detaljima. Lokacije su

prepune sitnica koji obogaćju atmosferu i urađene su vrlo detaljno. Već od samog starta, kada se nađete u čudnom selu ovih miševa, prepunom malih slatkih kućica načičkanih po okolnim drvećima, osetićete se kao malo dete koje gleda svoj omiljeni crtani.

Sam gejmplej je takođe veoma zabavan. Iako ne preterano izazovan, biće trenutaka kada ćete se malo pomučiti. Kao duh zaštinik, moraćete da radite neke stvari sa okolinom, dok istovremeno kontrolišetee Kvil kako bi i ona odradila svoj deo posla, pa će ova koordinacija biti ključna. U igri ima i borbi, koje, ma koliko to zvuči čudno, su takođe jako simpatične, jer mala Kvil uzbuđeno mlatara svojim sićušnim mačem i kotrlja se levo-desno u izbegavanju protivničkih naleta. U borbama ćete često morati da učestvujete i vi, i to tako što recimo preuzmete kontrolu jednog protivnika kako bi ga odvojili od Kvil dok se bije sa ostalima, ili uradite nešto što će ih uništiti. Protivnici su takođe zanimljivi i leppo dizajnirani, a postoje i Boss borbe na kraju nivoa.

Moss je jedno malo bajkovito remek-delo i pravi pokazatelj kako kreativni ljudi umeju na najbolji način da iskorisite VR tehnologiju i naprave sjajno iskustvo u kome ćete uživati i prosto se osećati lepo i ispunjeno dok je igrate. Uključavnje samog igrača u priču produbljuje vaš odnos prema igri i imaćete iskrenu želju sve vreme da brinete o Kvil kao da je vaš lični mali kućni ljubimac koga jako volite. Ukoliko imate mogućnost i PSVR da igrate ovu igru, od nas apsolutna preporuka.

"OVO JE IGRA IZ TREĆEG LICA, KOJU IGRATE IZ PRVOG LICA. NE RAZUMETE? PROČITAJTE TEKST."

IGRU USTUPIO SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PLATFORMA: PS4

IZDAVAČ: Polyarc

CENA: 29.99€

RAZVOJNI TIM: Polyarc

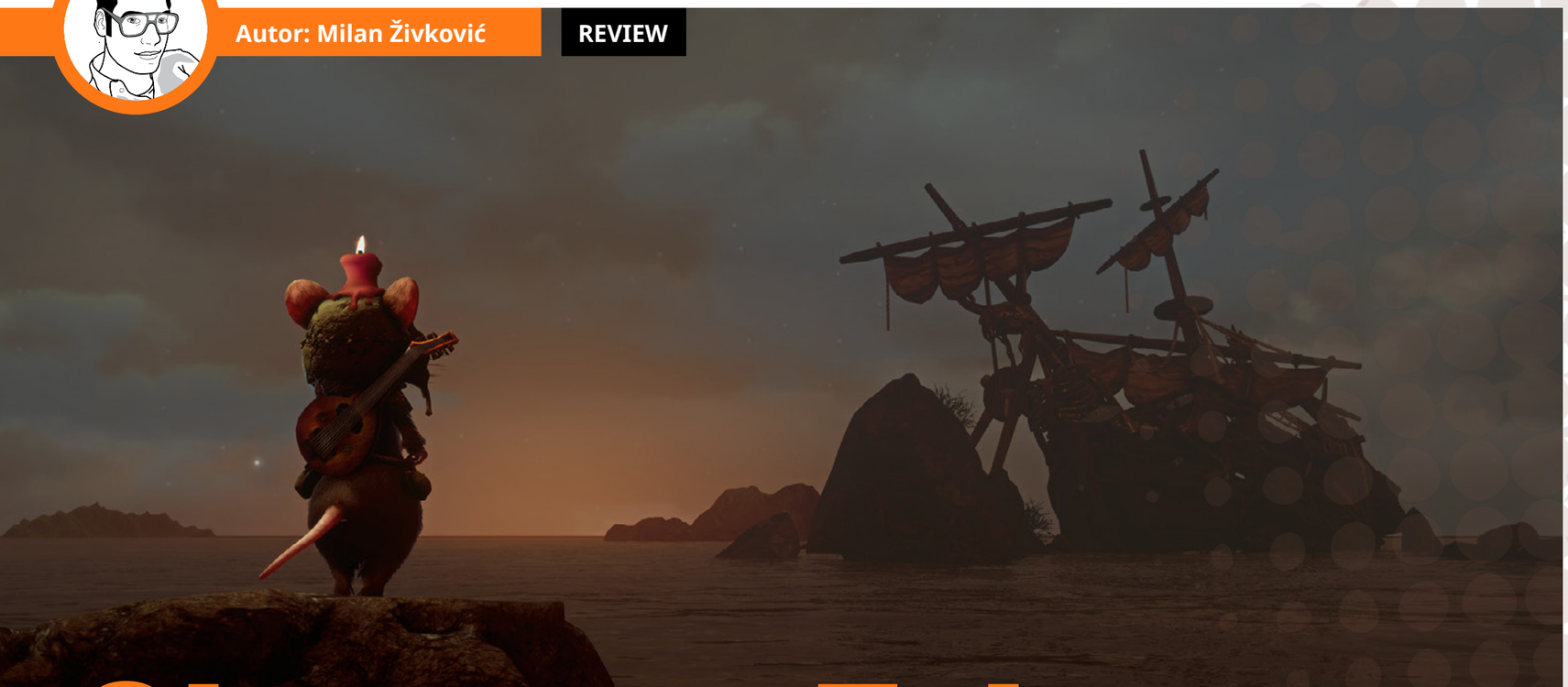
TESTIRANO NA: PS4 VR

OCENA 9.2

- ✓ Bajkovita atmosfera.
- ✓ Inovativan gejmplej dizjan.
- ✓ Odlična implementacija VR-a u priču
- ✗ Kamera ponekad ume da bude problem.
- ✗ Kontrole nekad neće da slušaju.

Autor: Milan Živković

REVIEW



Ghost of a Tale

TU MIŠEVI KOLO VODE... I SVAKA IM ČAST!

Pre nepune dve godine, kao prašinu sa starog džojstika, oduvala me je "early access" verzija nesvakidašnje, kickstarterom izrođene igre - Ghost of a Tale. Nezavidna pustolovina malenog miša po imenu Tilo, koji pokušava da pobegne iz zatvorskog utvrđenja i pronađe svoju ženu, kupila me je u trenutku. Svet izgrađen na temeljima Unity endžina, bila je jedna od najlepših stvari koje sam video u nekoj video-igri. Od sjajnog osvetljenja, preko neverovatno lepo izrežiranog zvuka, pa sve do mišjeg protagoniste koji unezvereno zagleda oko sebe ne bi li izbegao da upadne u klopku - sve je skladno činilo proizvod nekoga ko svoju ljubav prema filmu želi da prenese u video-igru. Ko želi da dočara jedan velik svet pred očima sitnog stvorenja.

Nikada nisam mislio da ću to doživeti, ali ova igra je učinila da se osetim kao pravi miš. Sve prednosti i mane toga da ste maleni glodar, mislim da dugo vremena neće ni moći da se bolje dočaraju no ovde. Skrivanje, što je i glavna mehanika igre, i strah od veličine sveta, neodoljivo su nabijale šarm pod pritiskom u ovo maleno ostvarenje.

Naspram "early access" verzije, kao što je autor i najavljivao, gotova igra je tri puta veća u svakom pogledu. Neke lokacije su preuređene, zidovi porušeni, prostorije dodate, a mnoge druge, otvorenije lokacije ubačene u konačnoj verziji. Iako se polazi od istog mesta, na isti način, čak ni da ste prešli "early access" izdanje, nećete se dosađivati u prvoj trećini igre usled dosta, dosta lepih izmena.

Pa i sa grafičke strane, igra sada deluje još bolje nego ranije. Ovo se prvenstveno tiče osvetljenja i malih, suptilnih animacija koje unose život u svet igre. Ali čak i da nije unapređena, grafika bi i dalje bila sjajna. Mislim da je dovoljno očigledno da na njoj ne treba dalje trošiti reči već samo - uživati.

Ali ono što verovatno predstavlja najslađu srž igre, kada se pogleda dublje ispod "kore" grafičkog prikaza, jesu priča, dijalozi i istraživanje.
Priča nepobitno podseća na otrgnute strane nekog mnogo obimnijeg dela. Poput čaše iz bokala mnogo većeg, bogatijeg sveta. Da li će igra i njen svet doživeti nastavak ili ne, nije ni važno naspram efekta koji je već postignut, a to je da je svet Ghost of a Tale jedno pametno osmišljeno, gotovo stvarno mesto.

"ZA PRELAZAK PRIČE, BIĆE VAM DOVOLJNO DESETAK SATI. ALI TVRDIM DA IGRU NEĆETE OSTAVITI BAREM JOŠ TOLIKO, DOK NE ZAVRŠITE I POSLEDNJI SPOREDNI ZADATAK."

A i šta bi to mesto bilo bez likova kojima je kroz najprostije prikazane dijaloge uliveno neopisivo mnogo duše i karaktera. Svaka rečenica pruža osećaj smislenog razgovora u kom imate potrebu da dobro razmislite šta ćete reći. Zapravo, ukoliko vas u tome ne omete količina humora, jer jednostavno - mnogi dijalozi su prokleto urnebesni.

Ono što nije urnebesno (a i ne bi trebalo biti) jeste istraživanje, koje će vam osmeh na lice naterati samo od divljenja novim otkrićima. Naizgled mala i neugledna tamnica, krije više tajni nego što se to na prvi pogled čini. Pa i više od toga. Svaki put kada pomislite da ste naišli na granicu, ubrzo potom bićete u potpunosti razuvereni. I razoružani pred šarmom kojim igra poput rafala strela svakog igrača koji voli da se uživi, pogađa baš tamo gde treba. Ne terajte me da kažem gde... Svestan sam da Ghost of a Tale do sada zvuči kao perfekcija iz fabrike bajki. Ali to nije tako iz nekih drugih, apsolutno maleroznih razloga. Da pojasnim.
Kada je igra bila u svojoj demo fazi, izgledala je kao dosta ispoliran proizvod. Kako se raširila po svim svojim krajevima, usledilo je i pucanje po nekim šavovima. Tilo kao miš možda i jede bube, ali za neke od bagova koji muče igru, izgleda nije imao apetita. I to kao za inat, možemo ih podeliti u nekoliko kategorija.

Audio-vizuelni bagovi, gde povremeno prođete kroz objekat, posmatrate kroz zid, uočavate bizarne pukotine svetlosti u mračnim utrobama tamnica, ne čujete sopstvene korake da bi vas niotkuda prenula neka glasna, akciona muzička tema... Vrlo gadna sorta

> “TILO, MIŠJI TRUBADUR, POVREMENO IZVEDE I NEKU MUZIČKU NUMERU. A MUZIKU KOJU PRATI SAMO TEKST NA EKRANU, ZAČUĐUJUĆE JE LAKO PEVATI PONUĐENIM TEKSTOM. POPUT MAGIJE!”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 64bit
CPU: Intel i7 - 3.4Ghz
GPU: NVIDIA GeForce GTX 770 (3GB)
RAM: 4 GB
HDD: 5 GB

AUTOR JE IGRU KUPIO SVOJIM NOVCEM

bagova to je. Ali, tu su i oni koji se tiču interakcija, gde se zaglavite u plafonu, udarite o nevidljiv zid, propadnete kroz stenu i poginete i slično.

Mada verovatno najgori od svih su oni koji kvare napredak kroz igru. Poput nestajanja bitnih opcija iz dijaloga, važnih predmeta, likova... Svačega tu ima. Jako čestim ažuriranjem, autor izgleda da vodi veliku bitku sa ovom nemilosrdnom armijom igrokvarilaca. Ali izgleda da će ta bitka potrajati...

Još jedna od slabosti igre jesu deonice gde iskačete iz uobičajene i odlično ispolirane uloge šunjača u akciono orijentisane situacije. Svako gađanje štapom ili flašom, svako postavljanje eksploziva i fijukanje kopljem, ostavljaće maleni trag bolne neusklađenosti.
Za igru koja svoj neverovatni svet i priču zasniva na amosferi, bagovi i ispadi poput ovih - pogubni su. Zamislite kako uživljeni već satima posmatrate jedan fenomenalno oslikan svet, a onda vas zaskoči banda najbizarnijih bagova i poljulja iluziju. Zbog greha goreg no buđenje iz najslađeg sna, bodem ih iz dubina Pakla!

I vaši su utisci sada zasigurno pomešani. Ali ako je nešto istina u vezi ove igre, to je da je predivna. Ovakav svet i osećaj niste verovatno nikada doživeli u nekoj igri. Kao da je neki od kultnih Diznijevih klasika doživeo prosvetljenje i obreo se u video igri. Brojni bagovi i ispadi zaista kvare konačan utisak nečega što bi vrlo verovatno bilo igračko savršenstvo u ovom trenutku. Ali ni oni ne mogu biti tu zauvek. Uzevši u obzir posvećenost i ljubav kojom je poslednjih godina autor gradio igru, sigurno je da se priča neće ovde završiti. Zakrpe će dolaziti a kvalitet ove prelepe igre će samo rasti. Pa i ko zna, možda doživimo i nastavak, za čiji je nastanak ova igra utabala najlepši mogući put.

A vi, da li sada ili par zakrpi kasnije - nikako ne dozvolite sebi da propustite ovu osećajnu i hrabru, Tilovu priču.

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: SeithCG
CENA: 22.99€
RAZVOJNI TIM: SeithCG
TESTIRANO NA: PC

OCENA 8.5

- ✓ Neviđeno lep svet.
- ✓ Intrigantna priča i likovi.
- ✓ Pregršt sjajnog istraživanja.
- ✗ Retko iritantna armija bagova.
- ✗ Neke neispolirane deonice.

Autor: Nikola Savić

REVIEW

Bravo Team

KORAK NAZAD

IGRU USTUPIO SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Studio Supermassive Games se gotovo u potpunosti bacio na ekskluzivni razvoj igara za PlayStation VR, i čini se kao da je to postalo njihovo glavno zanimanje.

Nažalost, nakon sjajnog Until Dawn: Rush of Blood iz oktobra 2016, igre zbog koje je vaš autor i zavoleo čitavu VR priču, ove godine nam je iz SG stigao najpre The Inpatient, koji je imao dobru atmosferu, ali je ultimativno razočarenje, a sada nam stiže i Bravo Team, takođe VR naslov iz ovog studija. Ove dve igre su bile neka vrsta „perjanica“ sa kojima je na E3 prošle godine Sony najavio da će u 2018. godini ozbiljno napasti VR tržište, pa nam je tim pre krivo što su obe ispale prosečno loše.

Bravo Team bi na papiru trebalo da predstavlja imerzivno iskustvo taktičkog napucavanja u kriznim situacijama i imali smo velika nadanja od ove igre, pogotovo što je čitava rađena sa Aim kontrolerom na umu, koji je u našu redakciju stigao prošlog proleća zajedno sa igrom Farpoint, studija Impulse Gear, koji je takođe dizajnirao i osmislio i Aim kontroler.

U osnovi ove igre nalazi se co-op igranje sa još jednim igračem, ali ukoliko ste sami tu je i AI igrač koji će ispuniti svoje zadatke manje-više ok. No, jasno vam je da je glavna zabava i prodajna tačka ove igre co-op igranje. Ipak, problemi na žalost ne leže samo u tome da li igrate sa botom ili pravim igračem, već ih ima mnogo više. Koliko je na papiru ovo izgledalo kao praktično „potezna strategija“ iz prvog lica, toliko je u praksi jedan najobičniji ogoljeni arkadni šuter, i to loši ogoljeni šuter.

Priča igre je tu čisto reda radi i ne trebate uopšte obraćati pažnju na nju, osim zbog zanimljive činjenice da se odigrava u fiktivnoj „istočnoevropskoj zemlji“, i kada prvi put čujete ljude, shvatićete da pričaju makedonski, što je nama bilo poprilično simpatično. Vi ste u obezbeđenju lokalne predsednice u trenutku kada je nad njom izvršen atentat i shvatate da se u zemlji dešava neka vrsta vojnog puča i da vi i vaš partner niste bezbedni.

Od tog trenutka kreće jedan tipičan „koridor-gejmplej“, odnosno u stilu arkadnih igara idete od pozicije do pozicije i napucavate se sa protivnicima koji iskaču preko puta vas. Kretanje je rešeno tako što ga praktično nema, vi igrate u prvom licu samo kada ste statični, dok se kretanje odvija „van telesno“, odnosno kamera se fiksira i vi vidite vas kako se krećete do zadate tačke.

I to je otprilike to, krećete se i pucate na protivnike što iskaču, strategije malo ili ni malo. Nije da je nešto previše strategije bilo ni u pomenutom Until Dawn: Rush of Blood, ali je ta igra imala sjajnu atmosferu i zabavno napucavanje, dok nas je Bravo Team ubijao u pojam svojom dosadom.

I taj jedini pravi gejmplej element, odnosno napucavanje, kao da nije urađeno na najbolji način i funkcioniše dosta lošije nego u Rush of Blood, čak i sa Aim kontrolerom. U Farpooint je Aim radio savršeno i imerzija je bila sjajna, dok u Bravo Team kao da je slika stalno van fokusa kada nišanim i oružje se ne ponaša prirodno u rukama kao što je to bio slučaj sa Farpointom, tako da mislim da će Supermassive morati još da uči o tome kako kodirati za Aim kontroler.

Bravo Team je naporna i dosadna igra koja je nažalost zauzela još jedno mesto u groblju loših VR pokušaja, ali i dalje ne sumnjamo u budućnost ove tehnologije, jer smo već videli kakve sve sjajne igre možemo dobiti za VR, potrebna je samo kreativnost i inovativnost u dizajniranju igara.

PLATFORMA: PS VR
IZDAVAČ: Sony
CENA: 40$
RAZVOJNI TIM: Supermassive Games
TESTIRANO NA: PS VR

OCENA 5.5

- ✔ Zanimljiva ideja.
- ✘ Jako površan gejmplej.
- ✘ Generična i neinteresantna priča.
- ✘ Generalno naporna za igranje.

Autor: Igor Totić

REVIEW

Frantics

KRUNA ZA ŽIVOT

“AKO”

IGRU USTUPIO SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Beograd, subota, 20h, kod mene na gajbi.

„E ljudi, dobio sam da radim recenziju za neku novu igru za Soni. PlayLink je pa može i preko telefona. Mislim da je slično Raving Rabbids, jel ste za?“ Troje ljudi me neubeđeno pogleda i klimnu glavama. Posle kratke instalacije od oko 60mb, aplikacija se instalira na našim telefonima, nakači se na moj Soni i zabava i te kako počinje.

Frantics je party mini-game igra koja je sjajna na žurkama, ali nikako ne u solo varijanti. Igra koristi PlayLink sistem što znači da mora se se skine aplikacija, ali posle brzog podešavanja, igre počinju. „Priča“ igre kaže da jedna lisica organizuje turnir, igre bez granica, jer joj je dosadno i učestvuju razne šumske životinje. Aplikacija na telefonu slika igrača i taj igrač dobije svoju životinju koja će ga predstavljati do kraja turnira.

Ukupno 14 mini igara krasi ovaj naslov i u prvi mah izgleda dovoljno. Iako se svaki krug dobijaju nasumične igre, ubrzo kreću da se ponavljaju. Ali to ne znači da se gubi na zabavi. Svaka igra je napravljena tako da je poenta da se protivnici sabotiraju. Bilo guranjem, specijalnim napadima u određenim igrama, skakanjem na glave drugih igrača, igra vas navodi na premisu da je bitno pobediti. I to naša lisica naglašava u svakom momentu. Igra toliko naglašava nefer igranje, da kad ispadnete iz neke mini igre, možete preko telefona da sabotirate druge igrače tako što ih zaledite. Igrajući mini igre, skupljate novčiće koji će vam kasnije trebati da licitirate za power-upove koji će biti korišćeni u finalnoj igri. Pobede u prethodnim mini igrama vam donose krune koje su na kraju životi za finale.

Sve igre imaju sjajan tutorial i dobro su predstavljenje, pa ih neću spomenuti sve. Neke interesantne igre su Friendless Runner gde se trkate po stazi do cilja. Usput postoji brda prepreka koje ili izbegavate, preskačete, gurate protivnike na iste, ili se popnete na glavu nekome i nadate se da će ovaj ispod biti spretan i odneti vas do cilja. Druga zanimljiva igra je Parachuchu gde se bukvalno svi bace sa litice u svoju smrt i poenta je da otvorite padobran što kasnije i da budete prvi koji se spusti živ na tlo. Uz to, skupljate novčiće, izbegavate dinamit i pokušavate da se kontrolišete da se ne pretvorite u palačinku na kraju.

Većina igara koristi rudimentarnu fiziku i fizičke prepreke. Često ste na ledu ili nekim klizavim podlogama, i igra radi dobar posao da balansira realizam fizike i opičenost igre. Zakoni fizike stoje, ali se neki mogu i prekršiti.

Igra me je toliko oduševila da sam na kraju uradio jedan mali eksperiment. Prvo veče, igrao sam se sa gejming veteranima i jedini razlog zbog koga smo prestali da se igramo u jednom trenutku je bilo vreme (čitaj: 2 ujutru). Sutradan sam igrao sa malo mlađim ljudima (sestrići i sestričine u uzrastu od 16 do 23) koji nisu gejmeri i očekivao sam da će im biti zabavno, pogotovo to što provode toliko vremena na još glupljim mobilnim igrama. Na moje iznenađenje, mlađa generacija se mnogo brže zasitila od nas matoraca. Eto teme za dalje razmišljanje i eksperimente za nekog pametnijeg od mene.

Frantics je sjajna igra za žurke i ne treba da se igra ni u jednoj drugoj prilici (pogotovo ne solo). Igra nije grafički pionir, niti priča zaslužuje nagrade, ali taj sitan gejmplej je toliko nama bio zarazan da ja moram da preporučim ovu igru svakome ko voli da ugosti ljude. Odnos cene i kvaliteta ove igre je neverovatna i za 20 evra ćete imati mnogo više zabave nego u većini AAA naslova.

PLATFORMA: PS4

IZDAVAČ: Sony Interactive Entertainment

CENA: 20€

RAZVOJNI TIM: NapNok Games

TESTIRANO NA: PS4

OCENA 8

- ✓ Mini igre su odlične.
- ✓ Sjana igra za kućne žurke.
- ✓ Cena.
- ✗ Nije za solo igru.

Autor: Nikola Savić

REVIEW

A Way Out

CO-OP U SVOM NAJBOLJEM IZDANJU

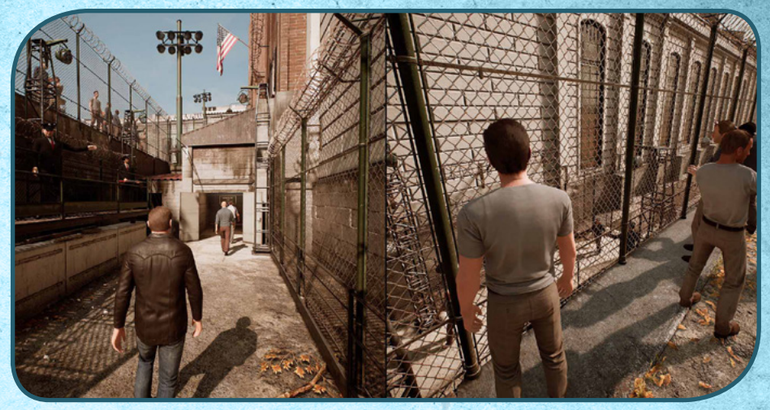
A Way Out je igra koja je krišom ukrala šou na prošlogodišnjem E3 i od koje je igrački svet jako puno očekivao, sa razlogom. Prvo zato što su vrhunske co-op avanture nešto što nam jako puno fali na tržištu, drugo zato što nam dolazi iz pera ekscentričnog Džozefa Farsa, zaslužnog za sjajni Brothers: A Tale of Two Sons i na kraju zato što je sama premisa kooperativnog bekstva iz zatvora nešto što je delovalo kao brilijantna ideja za video-igru.

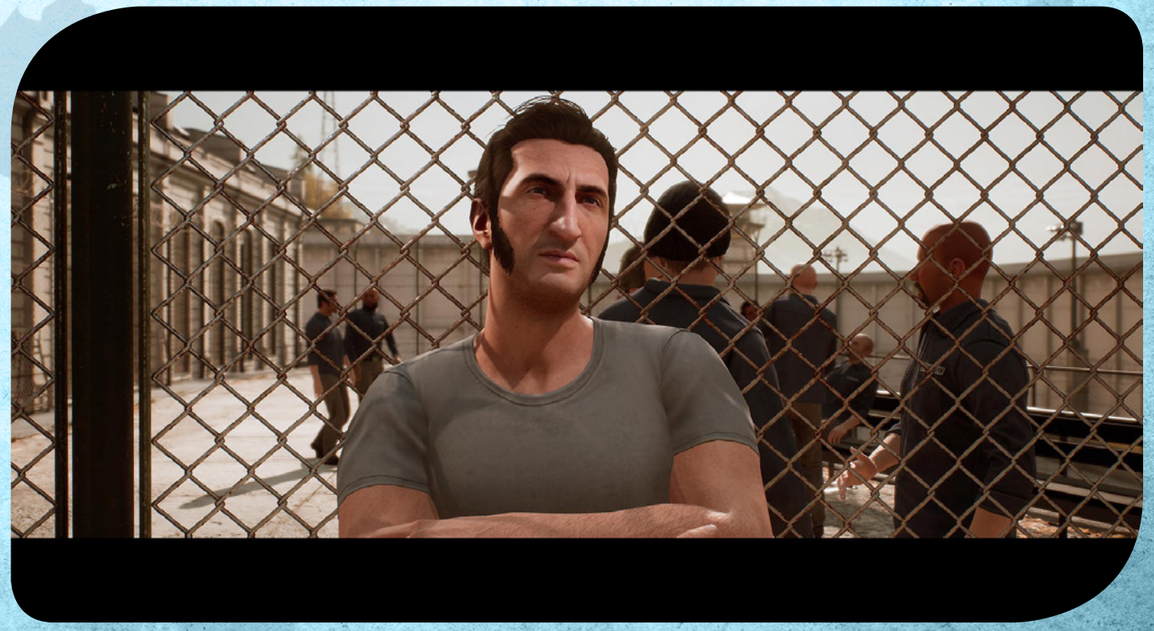
Došao je i taj mart, stigao nam je A Way Out, i vaš urednik je zaseo sa našim prijateljom TheBiggyBoy, za redakcijskim Sonijem da sve to lepo odigramo. Naš prolaz smo i snimili, tako ga možete gledati na Play!Zine Youtube kanalu.

A Way Out je co-op avantura za dva igrača, koja se mora igrati u paru, ali je dobra stvar da vam je za to dovoljna samo jedna kopija igre.
Atmosfera i specifičan ton priče kao da predstavljaju lagani omaž trilerima s kraja 80-ih i 90-ih godina prošlog veka, ali taman toliko da nas tek podsete na neke klasike, daleko od toga da se bilo šta forsira. Radnja igre se dešava početkom 70-ih godina prošlog veka. Igrači preuzimaju uloge dvojice zatvorenika, Vinsent i Lio, koji dele ćelije jedan pored drugog. Brzo će se ispostaviti da i jedan i drugi imaju zajedničkog neprijatelja vani, što će ih naterati da se udruže u bekstvu kako bi pobegli i osvetili se zajedničkom neprijatelju, koji ih je obojicu tu smestio. Dalje od ovoga vam nećemo otkrivati jer bi prosto sve predstavljao spoiler iz same priče koju ćete otkrivati kroz igranje.

Prvi i verovatno i najveći kvalitet igre koji ćete odmah primetiti jesu upravo Vinsent i Lio. I jedan i drugi su Amerikanci italijanskih korena, i obojica su neverovatno dobro razrađeni karakteri u kojima ćete uživati tokom celog prelaska igre. Vinsent je smiren, proračunat i strpljiv, dok je Lio temperamentan, prgavi šaljivdžija, sa šmekom „uličnog probisveta“, ali su obojica pre svega u duši dobri momci. I jednog i drugog kao glavni motiv vode njihove porodice, koje su im na prvom mestu i sve je podređeno njihovoj bezbednosti i sreći.

Vinsent i Lio se u početku neće previše mirisati, ali kako se priča bude razvijala tako će i oni postajati bliski, pomagati jedan drugom, stavljati svoj život u ruke onog drugog, dopunjavati se u problemima, otkrivati svoje najveće tajne i strahove u teškim trenucima. Odnos Vinsenta sa Liom, iako će vam možda delovati kao nešto usputno, je zapravo glavna karika čitave priče ove igre i ono zbog čega ova igra vredi svaki minut koji u nju uložite, a za vašeg autora lično predstavlja jedno od najboljih co-op iskustva svih vremena. Produbljivanje njihovog odnosa kroz razvoj igre je prirodno i iskreno vezivanje dvoje ljudi, dvojice prijatelja u nevolji, dvojice koju vezuje više sličnosti nego što bi želeli da priznaju.





Igra, osim kroz narativne alate, sjajno razvija ovaj odnos i kroz neke suptilne gejmplej mehanike kao što su razne mini-igre u okviru scena, poput obaranja ruku, igranja pikada, arkadnih mašina, društvenih igara i sličnih zanimacija gde se njih dvojica opuštaju i prijateljski takmiče i šegače. Sve ovo stvara poprilično sjajan vajb i između samih igrača, jer ćete se odlično zabaviti zanimajući se ovim usputnim igrarijama i to prijateljsko rivalstvo karaktera će se prirodno preneti i na igrače.

Što se „glavnog“ gejmpleja tiče, ovo će možda neke ljude razočarati, ali igra ne nudi previše „ozbiljnog“ gejmpleja i

“IGRA SE IGRA ISKLJUČIVO U CO-OP, ALI ĆE VAM ZA TO BITI DOVOLJNA JEDNA KOPIJA IGRE.”

njegovo prisustvo tu je više u svrhu naracije. Rešavanje problema se uglavnom svodi na određene akcije koje igrači treba da odrade zajedno ili odvojeno, na traženje odgovarajućih predmeta i zatim njihovo direktno korišćenje. Pravih zagonetki nema, ali ima nekih zanimljivih momenata gde igrači kroz co-op dopunjuju jedan drugog i koji su zanimljivi iz aspekta prirodne uklopljenosti gejmpleja u priču.

Na par mesta će igra testirati vaše reflekse, a jedine zaista „ozbiljne“ gejmplej elemente viđamo u scenama raznih jurnjava koje su jako zabavne i pošteno ćete se nasmejati sa prijateljima dok budete igrali. U poslednjoj trećini igra će dobiti još jedan oblik gejmpleja, ali nećemo ga pominjati jer predstavlja spojler. Igra poseduje dovoljno akcije da zadovolji igrače koji traže uzbuđenje i te scene su odrađene poprilično zabavno i ima ih iznenađujuće puno u nepunih šest sati, koliko igra traje, i verujte nam na reč da ćete se propisno zabaviti i ismejati. Iskreno, igra ima par sporih trenutaka u kojima kao da gubi tempo, kad je u pitanju gejmplej, ali na sreću njih nema puno i brzo zaboravimo da su se ikada i desili.

Vizuelno je igra poprilično ispolirana, i iako ne predstavlja poslednji krik grafike, savršeno „vrši posao“. Ono gde estetski igra pobeđuje jeste sjajno kadriranje i režija u akcionim scenama, gde se kamere i tehnike snimanja često smenjuju, što stvara uzbudljiv i filmski doživljaj. Moglo bi se reći da cela igra predstavlja jedno pre svega filmsko iskustvo sa elementima gejmpleja, kojih je ipak mnogo više nego u recimo Telltale igrama.

A Way Out je narativno remek-delo koje zaslužuje Oskara za mnoge aspekte, istog onog kome je gospodin Džozef Fars (autor igre) rekao da „Može da se j***!“, jer je u pitanju jedno potpuno zaokruženo iskustvo u kome ćete uživati i provesti sjajno veče ili dve zabave tokom vikenda sa ortakom. Vredi svakog dinara, pogotovo jer možete podeliti trošak sa osobom sa kojom planirate da igrate.

IGRU USTUPIO COMPUTERLAND

PLATFORMA: PS4, PC, Xbox ONE

IZDAVAČ: Electronic Arts

CENA: 30€

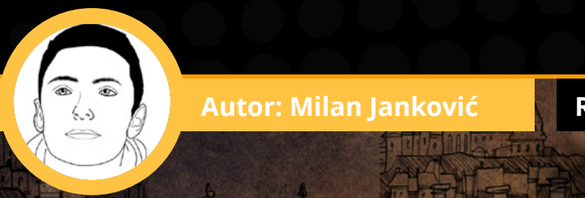
RAZVOJNI TIM: Hazelight Studios

TESTIRANO NA: PS4

OCENA 9

- ✓ Vinsent i Lio.
- ✓ Scenario vredan Oskara.
- ✓ Sjajno kadriranje akcionih scena.
- ✗ Ponekada spor tempo u gejmplej smislu.

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



Autor: Milan Janković

REVIEW

Apocalipsis

GRAVIRANA POINT-AND-CLICK AVANTURA

Šta uraditi kada osoba koja vam znači sve nestane iz vašeg života? Naravno, učinićete bilo šta kako bi je povratili. To je zaplet priče koji nas čeka u prvencu studija Punch Punk Games, igri Apocalipsis, gde mladi Hari, u ovom slučaju i glavni protagonista, na najnesrećniji mogući način ostaje bez svoje prve i jedine ljubavi. A mi ga pratimo na putu do kraja sveta, dok ne povrati ono što je izgubio.

Igru doživljavamo kroz prostu point-and-click mehaniku, i tako otkrivamo sa kojim stvarima je moguća interakcija i gde. Kada znamo da je u pitanju igra takvog žanra, odmah se zaključuje da je Apocalipsis igra sa reševanjem zagonetki, i to i jeste tako. Zagonetke su osrednje težine i teraju vas na razmišljanje i „probu“ drugih solucija dok ne proklju-vite konačno rešenje. Rešavanje zagonetki se zbog samog dizajna čini nekako sporim, ali je to taman period tokom kojeg ćete osmišljavati vaš sledeći potez. Pored toga, tu su ponekada i delovi u kojima ima drugačije akcije, oni razbijaju monotoniju i menjaju sklop igre. Te akcione sekvence dolaze u vidu izbegavanja topovske vatre ili bežanja od čudovišta.

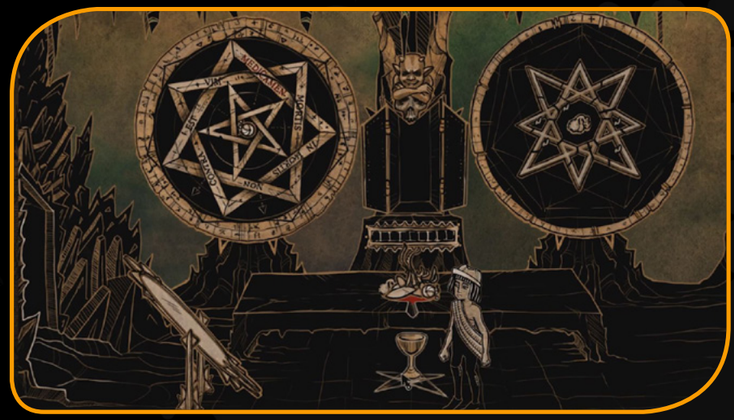
Priča koju nam developeri predstavl-jaju je u velikoj meri inspirisana srednjevekovnom filozofijom, lovom na veštice i popularnim delima, kao što je Božanstvena komedija. Pa tako svaka zagonetka ili simbol na koji igrači naiđu nosi određeno preneseno značenje i skriveni smisao. Kroz narativ nam se stalno servira mračna tema, praćena smrću i dosta nemilim scenama, ali će to retko dopreti do igrača i imati uticaj na njega, zato što je poenta nikada ne gubiti nadu.

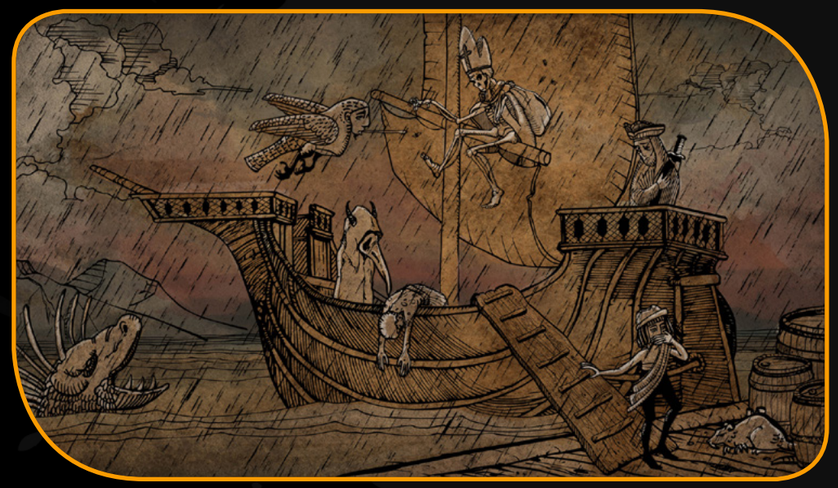
Ono što će vas kupiti na prvi pogled jeste jedinstveni umetnički stil sa jako malom paletom boja koji Apocalipsis pruža. On je inspirisan bakrorezom i gravurama koje su postojale u umetničkim pravcima iz 15. veka, sa zapanjujuće dobrim vizuelnim aspektom, za koji su zaslužni tadašnji umetnici. Sa druge strane, audio komponenta nije nešto specijalno, ali barem pokušava da se stopi sa mračnom atmosferom i umetničkim stilom. Monotonost je prisutna kod zvukova, ali situaciju vadi Adam “Negral” Darski, pevač poljskog metal benda Behemoth.

“ONO ŠTO ĆE VAS KUPITI NA PRVI POGLED JESTE JEDINSTVENI UMETNIČKI STIL”

Od nedostataka koji pomalo kvare finalni utisak nalazimo da su neke zagonetke napravljene tako da se elementi za njeno rešavanje mogu kombinovati sve dok se ne “provali” prava kombinacija, a prisutni su i bagovi koji ponekad ne dozvoljavaju prelazak nivoa sve dok se igra ne restartuje. Bitno je napomenuti još i da igra dosta kratko traje, ali to ne iznenađuje kada se uzme u obzir dizajn i produkcija, pošto bi to inače bilo samo veštački produženo, zato je i cena dosta skromna - svega 7 dolara.

Ako prilikom odabira sledećeg naslova koji ćete igrati više obraćate pažnju na samu atmosferu i umetnički pristup developera, a pritom vam kratko trajanje igre nije problem, onda je Apocalipsis prava igra za vas. Prost gejmplej sa uvrnutim stilom zvuči kao čudna kombinacija, ali kada pređete preko tehničkih nedostataka i takvog stila, igru ćete doživeti znatno boljom nego što očekujete.





PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: 3.1 GHz Dual Core, Intel Core i3
GPU: Nvidia Ge Force GTX 550ti
RAM: 4 GB
HDD: 2 GB

IGRU USTUPIO KLABATER

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Klabater, WhisperGames
CENA: 7€

RAZVOJNI TIM: Punch Punk Games
TESTIRANO NA: PC

OCENA **7.7**

- ✔ Dizajn.
- ✔ Narativ.
- ✘ Bagovi.
- ✘ Audio.

Autor: Igor Totić

REVIEW

Warhammer Vermintide 2

UBI JERETIKE, ISKORENI PACOVE

Živimo u Krajnjim Vremenima. Sve je mrtvo, a šta nije, pokušava da vas ubije. Skaveni su već jednom harali Ubersreikom, istrebivši ovaj srednje veliki grad života. Samo pet heroja je uspelo da se odupre i probije opsadu grada. Ti heroji su dobili nadimak „Heroji Ubersreika“ i večno ostali upamćeni kao oslobodioci i ubice zlog Rasknitta, vođe pacovskog klana Fester. Ubrzo potom, ispostavlja se da je Rasknitt preživeo i napravio savezništvo sa hordom Haosa, tj klanom Rotblood, predvođenim Haos šampionom, Bodvarom Ribspreader (retraktor?). Ne samo to, nego je gnusni Rasknitt uspeo da zarobi naše heroje i da sazida masovni portal zvan Skittergate, koji omogućava severnjacima tj klanu Rotblood da brzo dođu do granica grada Helmgart i da ga drže pod opsadom. Naših pet heroja uspevaju da pobegnu i kreću u opšti genocid Skavena i Haosa.

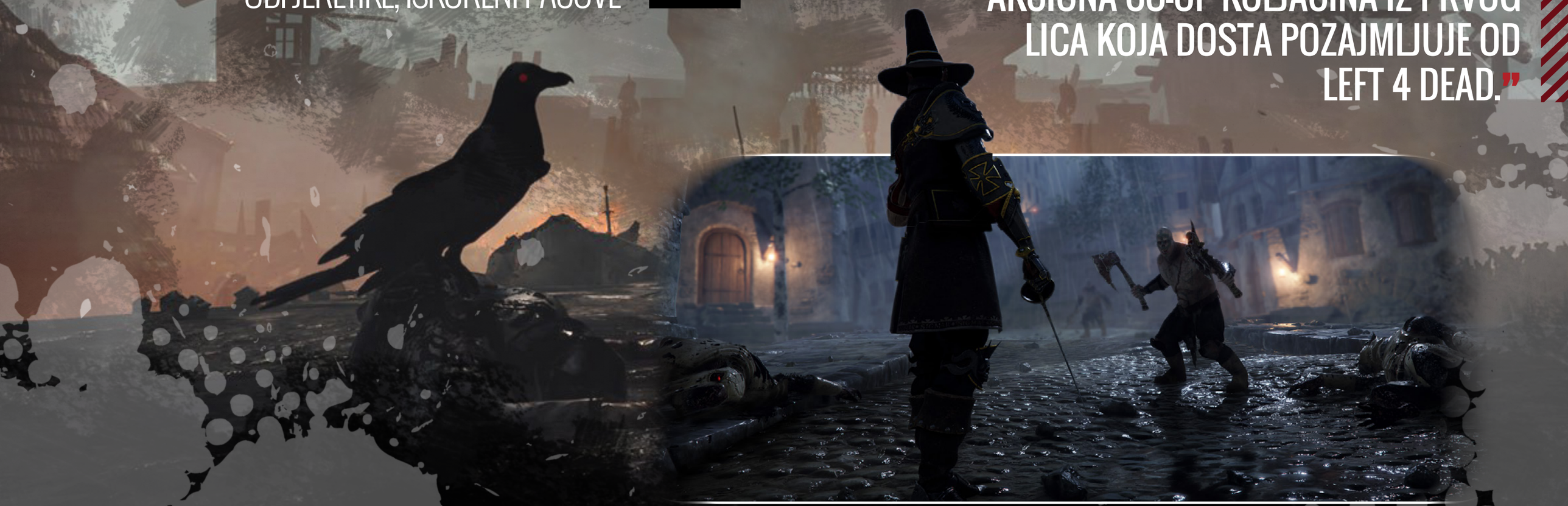
To je manje više cela priča i premisa Vermintide 2. Šteta što nije malo komplikovanija ili proširenija jer je Warhammer svet izuzetno zanimljiv. Doduše, mnogo sam veći ljubitelj Warhammer 40k, ali daj šta daš. Mislim da su mogli mnogo više da izvuku iz univerzuma i iz licence, ali je sasvim dovoljno za žanr i tip igre koji je Vermintide 2 (V2 u daljem tekstu).

V2 je, kao i svoj prethodnik, akciona co-op koljačina iz prvog lica koja dosta pozajmljuje od Left 4 Dead. Vi i vaših troje saborca krećete u pohod od tačke A do tačke B gde između se nalazi horda Skavena i Haosa, kroz koju vi morate da prođete. To je gejmplej ove igre i prokleto je zarazan.

Kao i prehodnik, V2 ima „melee“ oružje za borbu prsa u prsa, kao i oružje na daljinu. Ovog puta, za razliku od keca, oba stila su dopuna jedan drugome, i sada savršeno rade zajedno. Kroz igru biće momenata kada vam neće trebati luk i strela, ali i momenata kad će se krv na maču sušiti. Novi haos neprijatelji unose finu svežinu i promenu o odnosu na jednolične pacove. Dobar primer je da ćete, ako se potrudite, čuti Berserkere kako se mole jednom od bogova haosa Nurglu, da im podari snagu i ojača mač. Ovako sitni lore detalji su fenomenalni, a konverzacija između naših protagonista samo dodaje imerziji (sem elfice koja poprilično smara). Šteta što se ovakve stvari previše ponavljaju tokom misija pa postanu monotone i šteta je što nisu dublje zašli u lore kao što sam već spomenuo.

I ovog puta pratimo naših originalnih pet heroja, samo što svaki od njih sad ima tri pod klase. Tu je čuveni vitez plaćenik, Markus Kruber, čija specijalnost su teška oružja i štitovi. Pored njega imamo Bardina Gorekssona,

> “AKCIONA CO-OP KOLJAČINA IZ PRVOG LICA KOJA DOSTA POZAJMLJUJE OD LEFT 4 DEAD.”



patuljka koji bije i ne pita. Wood Elf Kerillian je sledeća, sa svojom gracioznošću i savršenim poznavanjem oštrice i luka. Imperijalni inkvizitor Victor Saltzpyre neće štedeti svoje kubure i svoj rapier kad je u pitanju eksterminacija jeretika. I na kraju, svetla čarobnica, Sienna Fuegonasus, koja može da kontroliše svetu vatru i spali sve pred sobom, ali po cenu svog zdravlja.

Klase, na sreću, nisu samo reskinovi i male promene. Svaka klasa ima svoje pasivne i aktivne sposobnosti (da nazovemo to „ulti“). Super stvar je ako volite na primer jednog heroja, ali vam dosadi njegov stil igre, ostale dve klase potpuno promene način kako pristupate i kako igrate svog najomiljenijeg heroja. Vaš aoutr recimo voli da igra Elficu Kerillian, jer sam noob. Njena prva klasa, Waystalker, ima pasivnu sposobnost da može da regeneriše zdravlje. U beti, ovo je bilo neograničeno i bila je kompletno OP, ali sad je nerfovana da počne da regeneriše HP tek kad spadne na 50% svog maksimalnog HP-a. Ulti joj je da ispali volej strela koje traže mete ispred elfice. OP zar ne? Jako zabavno u svakom slučaju. Svaka klasa ima svoj stil igre, što dodaje ogromnu vrednost ovoj igri, a svaka rasa se leveluje posebno. Na određenim nivoima, otključavaju vam se talenti i svaka klasa ima svoj set talenata. Čikam vas da vam bude dosadno. Mada, tek treba da pričamo o mapama.

Mehanika se generalno nije promenila. Levim klikom šibate melee napadom, a desni klik vam je blok. Za oružja na daljinu levi klik je ispaljivanje projektila dok je desni klik specijalna funkcija tog oružja. Space i pomeranje u stranu ili u nazad je izbegavanje (dodge). Takođe, imate ulti koji se puni vremenom i sa ubistvima. Zvuči jednostavno, ali na većim nivoima, balansiranje svega što imate na raspolaganju je od ključne važnosti za prelaz mape tj. nivoa.
Oprema takođe ulazi kao veliki faktor u ovom nastavku. Svaka klasa koristi manje više različito oružje (negde se preklapaju) ali skoro uvek sigurno, koriste svoj stil. Oruža ispadaju iz loot kutija. Stanite! Nije to što mislite! Igra nema mikrotransakcije i ne kupuje se ništa ni za „ingame“ valutu, ni za prave pare. Nego, prilikom prelaska misije i prilikom sticanja novog nivoa vašeg lika, dobijate loot box iz kog ispadnu tri dela opreme. RNG dosta radi za vas (ili barem za mene u prošlih 20+ sati igranja) tako da sam uvek dobijao nešto bolje od onoga što sam imao. Od oružja, V2 se dići rasponom od bodeža, preko jednoručnih mačeva, dual-wield, halibardi, sekira, rapiera, samostrela, pušaka, pa sve do bacača plamena. Ima pregršt oružja od kojih svako ima svoj stil igre i kad se zasitite, lagano se možete prebaciti na nešto drugo u okviru iste rase ili klase. Na primer, ja elficu trenutno igram sa dvoručnim mačem, a do pre dva dana sam je igrao sa dva bodeža. Oba stila su efikasna, ali drugačija za igranje što unosi sjajnu dinamiku. Svako oružje ima svoju vrednost, baš kao u raznim loot igrama. Belo je bezveze oprema, zeleno je malo bolja, ali plava, ljubičasta i zlatna su one koje jurite.

“MEHANIKA SE GENERALNO NIJE PROMENILA.”

Od opreme postoji melee oružje, ranged oružje, ogrlica i dve vrste amajlije. Svaki deo opreme boljeg kvaliteta ima svoje dodatne statistike i Moć (Power) koji funkcioniše slično kao u Destiny 2. Oprema vam daje ukupni nivo Moći i prema tome se orjentišete koju težinu možete da igrate. Oprema takođe daje i statistike popuk kritičnog udarca, pogotka, dodatan bonus na štetu protiv skavena, itd. Ali, nigde ne mogu da nađem koliko zapravo imam ukupno svega (uračunato sa svih delova opreme) i koja statistika mi treba više ili koju imam viška. To mogu samo da nagađam ili da zapisujem na papir i da računam. Mislim da jednostavna statistika vašeg lika je preko potrebna, ako već oprema ima statističke i procentualne podatke.

Igra ima i crafting sistem koji funkcioniše na bazi „uništi višak, sastavi novo“. Sve delove opreme koji vam ne trebaju ili su previše slabi, možete rastvoriti u delove koje kasnije možete ukombinovati u novu opremu. To funkcioniše na dva načina. Prvi je da vam u misijama ispadne „uputstvo“ (blueprint) za neki deo opreme. Na primer, imate uputstvo za dvoručni mač koji zahteva jedan deo oružja (weapon parts) i 10 delova metalnog đubreta (scrap). Drugi tip kraftovanja je samo da ubacite 10 scrapa i da se nadate da ćete dobiti ono što vam treba. Crafting deo vam omogućava i da pokušate da dobijete bolje statistike za oružje, da uzmete skin tog oružja, da ga unapredite itd. Otprilike isto što i Kanai Cube u Diablu 3.

U beti smo imali četiri mape tj. misije koje su me uplašile. Srećom, gotovo izdanje igre ima 13 mapa. Demo koji smo igrali je uticao na mene da budem skeptičan što se dizajna mapa tiče, jer je bilo sivo i dosadno. Beta je kasnije ubacila boju i šarenolikost, a krajnja verzija je puna svega i svačega. Od močvara i šuma sa ogromnim drvećem, do farmi i poljana pšenice, pa kroz zapaljenje gradove, mračne rudnike i planinske visoravni, mape su izuzetno raznovrsne i zabavne. Pošto ih ima 13, neće vam brzo dosaditi kao što je to bio slučaj sa prvim delom, dok nisu počeli da prodaju DLC. Igru počinjete u Hubu zvanom Taal's Horn Keep, koji služi istu svrhu kao i krčma iz prvog dela, samo je veća lokacija. Imate kompletnu slobodu kretanja po ovoj tvrđavi, ali nema mnogo stvari da se radi niti da se istraži. Možda nađete neku skrivenu sobu, ali nećete naći ništa u njoj. Nadam se da će modovi dozvoliti ili da će biti nekih dekoracija koje bismo mogli da stavljamo po tvrđavi. Takođe, možete isprobati sve napitke i dopuniti municiju, ali to se odnosi samo na tvrđavu. Ja sam se inicijalno ponadao da možemo da se napakujemo napicima i lečenjem pa tako da krenemo na misiju. Ne, nismo te sreće. Na kraju svake misije ulazite u „portal“ koji vas vraća u bazu, ali meni iskreno nedostaju kočije iz prvog dela koje su samom pojavom ubacivale neki momenat nervoze, jer treba da odlučite da li ćete zatvoriti vrata pre nego što svi uđu u kočiju ili ne. Ovako samo svi uđu pod plavi polukrug i to je to.

Mape su prelepo dizajnirane i potpuno se uklapaju u End Times univerzum. Dosta se davalo pažnje detaljima tako da su mape ispunjene stvarima, ali ne i prepunjene. Grafika, osvetljenje, senčenje, sve lepo izgleda pogotovo mape u prirodi. Svaka mapa ima skrivene tomove i grimoire koji funkcionišu slično kao u prvom delu. Ako ih pronađete, na kraju misije dobijate bolje loot kutije iz kojih ispada bolja oprema. Ovakva nagrada tera igrače da istražuju mape u potrazi za ovim tomovima, ali ponekad to ubije dinamiku igre. Igra ima „ok“ match-making, ali igranje sa prijateljima je i dalje mnogo bolje nego sa nasumičnim igračima. Istraživanje u društvu je mnogo bolje, pogotovo kad vam troje ljudi čuva leđa dok pokušavate da skočite do skrivenog toma, naspram situacije gde se vi bijete protiv horde skavena dok jedan od vaših saboraca se vraća na početak mape da uzme prvu pomoć (da, dešavalo se). U zavisnosti od težine, municija i napici su rasporedeni po mapama negde vidljivo, negde sakriveno, a najčešće nasumično. Nekad mi nije bio jasan izbor lokacije. Na primer, u jednoj misiji smo naleteli na štek municije, napitaka, prvih pomoći i svi smo pokupili šta smo mogli i nastavili dalje misiju. Ovo je bilo recimo negde na sredini misije. Kada smo došli do bosa, potrošili smo većinu stvari i nismo skoro ništa imali da se spremimo za boss fight. Izginuli smo. Sledeći put kad mi je zapala ova misija, municija, napici i prva pomoć je bila odmah ispred arene sa bosom.
Isto je tako sa neprijateljima. Nasumični su i nepredvidivi. Često pokušavaju da vas napadnu sa leđa ili sa bokova, pogotovo elitne jedinice. I taman kad mislite da vam je igra izbacila sve pacove koje ima, tad krene da baca na vas i horde haosa pa i Haos Viteza jer vas igra mrzi. Ali, ponekad, igra jednostavno ne želi da vam pruži otpor. Recimo bilo mi je čudno da u poslednjoj misiji, pred poslednjeg bosa, skoro niko nas nije napadao. Barem ne u tim količinama koje smo do tog trenutka iskusili. Neka je sve random, ali barem je poslednja misija mogla da bude barem malo skriptovana zbog dinamičnosti i „hollywood“ efekta. Na svim nivoima težine možete da izgubite kad ste mislili da ćete pobediti ili da pobedite kad ste mislili da ćete izgubiti. Dosta toga zavisi od veštine vas i vaših saboraca, kao i od opreme, ali i dosta od RNG protivničke horde, što ponekad može da bude baš zabavno, a ponekad izuzetno frustrirajuće (pogotovo pred kraj misije).

Vermintide 2 je sjajan nastavak i poboljšenje u odnosu na prvi deo. Iako nije originalan po tipu gejmpleja (Left 4 Dead did it before it was cool), V2 sjajno oblikuje premisu, ideju i realizaciju u jedan savršen krug. Igra ima svoje probleme već spomenute u tekstu i po izlasku je imala previše bagova koji su se doduše popravljali iz dana u dan. Vermintide 2 ima dosta da pruži igračima u vidu trajnosti i ulaganja, jer će sigurno biti novih mapa i oružja, a i obećali su podršku za modove. Uz sve to, igra košta svega 28 evra, a izgleda i igra se kao AAA igra. Šteta što nema ni jedna Warhammer 40k L4D igra koja je dobra (gledam u tebe Space Hulk: Deathwing). Meni će lično, Vermintide 2, biti jedan od kandidata za igru godine. A u međuvremenu, vidimo se u Krajnjim Vremenima, u ime Sigmara!

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 10
CPU:	AMD FX-8350 @ 4 GHz
GPU:	NVIDIA GeForce GTX 970/1060
RAM:	8 GB
HDD:	45 GB

“NOVI HAOS NEPRIJATELJI UNOSE FINU SVEŽINU I PROMENU O ODNOSU NA JEDNOLIČNE PACOVE.”

IGRU USTUPIO FATSHARK

PLATFORMA: PS4, PC, Xbox ONE

IZDAVAČ: Fatshark

CENA: 28€

RAZVOJNI TIM: Fatshark

TESTIRANO NA: PC

OCENA 9

- ✔ Haos ratnici.
- ✔ Nova oružja i stilovi.
- ✔ Sve bolje od prvog dela.
- ✘ Par bagova.
- ✘ Fali još priče.

Autor: Ivan Danojlić

REVIEW

Burnout Paradise

Remastered

POVRATAK U RAJSKI GRAD

Ono po čemu je ceo Burnout serijal postao i ostao poznat jeste ludačka vožnja bez penala, štaviše što si luđi to je igra bolja. U stvarnom životu ideja što brže vožnje u dobrim kolima kroz grad pun saobraćaja, izbegavanja automobila koji vam dolaze u susret ili uletanja u makaze, je dovoljna da svakom iskusnijem vozaču digne kosu na glavi i podseti nas na ceo arsenal psovki koje znamo. U većini ovakvih igara je ideja da se drugi automobili i suparnici izbegavaju, a u ovoj sudaranje, skretanje sa puta i čist bezobrazluk su deo zabave i donose veliki broj poena.

Međutim, uzbuđenje kada stisnete gas do daske u iole boljem autu, onaj osećaj zalepljivanja za sedište kada ludački startujete auto na semaforu, je nešto za čim realno žudi klinac u svima nama, i toj žudnji odgovor je originalni Burnout Paradise. Plus svemu je što su brzine tolike da ponekad stvarno imate utisak da morate stisnuti petlju da bi nastavili sa trkom. Originalni Burnout Paradise je sve ovo još preneo u otvoreni svet, tako da postoji mogućnost da zaboravite na trku i jednostavno odlutate istražujući grad. Nama se to redovno dešavalo.

Remaster verzija u samu igru ne donosi neke značajne promene u gejmpleju, svetu ili strukturi igre. U ovoj novoj verziji igre, baš kao i u staroj, odmah na početku vas simbolično dočekaju takovi pesme „Paradise City“ od Gansa. Ljubitelji malo „tvrđeg“ zvuka će naći po nešto i za svoju dušu, uglavnom hitove sa početka dvehiljaditih, oni koji su igrali originalnu igru će se sa nostalgijom prisetiti svake od ovih pesama, jer je EA za remaster verziju uspeo da osigura licence za sve pesme uvrštene u prethodnu igru.

I sve to dolazi sa podrškom za 4k na konzolama i 60fps. To međutim nije dovoljno da vas zavara da igrate igru nove generacije, igra i pored svega ne izgleda moderno. No, kako god da se okrene, ova igra vam i dalje pruža sate i sate zabave, sada samo na novim konzolama, a za PC verziju ćemo još morati sačekati. Uostalom, sulude brzine koje

razvijate na ulicama grada i ne dozvoljavaju da uočite baš svaki zastareli detalj u igri.

Svi DLC paketi originalne igre se nalaze u remasteru. Između ostalog, to uključuje i posebne DLC automobile za koje se u originalnoj igri moralo dobro naigrati, što donekle može da uništi doživljaj jer se i za one najbolje automobile ovog puta ne morate svojski potruditi ukoliko ne želite. Dostupnost tih automobila takođe može da i pokvari balans same igre, jer na početku igre možete iza sebe ostaviti sve vaše protivnike. Doduše, kao i u originalu, na samom početku igre dobijate vozačku dozvolu za Paradise City koju levelujete nakon određenog broja pobeda u trkama, i svakim levelovanjem vi otključavate novi automobil. Da biste dobili novi automobil, ili promenili onaj koji ste do tog momenta vozili, jednostavno treba da uđete u Junkyard, automobile popravljate u Repair Shop, a za punjenje boosta vašeg automobila naprosto prođite kroz pumpu za gorivo. I nama se ova jednostavnost sviđa, nema tu nekog filozofiranja, a tako je i u svemu ostalom u ovoj igri.

Da biste započeli trku, stanete na semafor i date gas, a da biste znali da li na tom semaforu započinje neka trka, morate prethodno doći do njega. Trke su kao i sve ostalo u ovoj igri jednostavne, jer nemaju unapred određene rute. Umesto toga morate sami pronaći najbrži put uz pomoć kompasa na vrhu ekrana i mape na dnu istog. Vrlo često ćete nailaziti na prečice koje će vas do-

voditi brže no ostale tamo gde treba, ili vas naprosto odgurati u potpunosti sa pravca. Jedna od prednosti igre je vrlo raznolika i stoga zabavna mapa koju je poželjno naučiti. Učenje iste i otkrivanje alternativnih pravaca i prečica je tek deo zabave. Svaka površina je još jedna mogućnost za zabavu i ludu vožnju. Čim primetite prvo uzvišenje reakcija je da se stisne gas do daske, stisne to boost dugme i poleti, a vrlo često i kroz nešto proleti.

Pored klasične trke, vraćaju nam se i dva poznata moda igranja koji su oduševili igrače originala, a to su Road Rage i Marked Man. Dok ćete se u prvom truditi da uništite što više protivničkih vozila oko vas za određeno vreme, u drugom ćete pak bežati od takve sudbine, sa ciljem da stignete do određene tačke na mapi bez da vas protivnički lovci smrskaju u kuglu metala.

Jedna od zamerki ovakvom otvorenom svetu u trkačkoj igri jeste to da trku ne možete prekinuti, već morate da je završite makar i poslednji, a otvoreni svet igre vas zove i mami na lutanje i skretanje sa puta. Ne postoji brza opcija za prekid ili restartovanje trke i malo je reći da u današnje vreme to smara. Kad smo kod smaranja, nekim novim igračima će biti smaranje to što ne postoji fast travel opcija, nama se s druge strane svidelo to emuliranje stvarnosti. Uostalom, svaki prolazak ulicama grada je dodatna prilika za cunjanje i pronalaženje novih prečica.

Multiplejer je istinski zabavan u ovoj igri. Igrajući onlajn, možete provesti sate i sate vašeg slobodnog vremena zabavljajući se sa vašim prijateljima. Zadaci koje morate da završite kao grupa mogu da variraju, od skokova do proletanja kroz pumpu. Međutim, svaki zadatak može biti pokrenut samo od strane domaćina svake igre, i ukoliko ta osoba ne želi da ga radite onda i nećete.

Sve u svemu, posle igranja remastera ne bismo se bunili nekoj novoj igri u Burnout serijalu. Da li remaster verzija igre vredi tih tridesetak evra je na vama da odlučite. Ono što mi možemo reći jeste da je i posle 10 godina ova igra zabavna kao i prvog dana.

IGRU USTUPIO COMPUTERLAND

PLATFORMA:
PS4

IZDAVAČ:
Electronic Arts

CENA:
35€

RAZVOJNI TIM:
Criterion Games, Stellar Entertainment

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 7

- ✓ Odlična muzika.
- ✓ Otvoreni svet.
- ✓ Izuzetno zabavno.
- ✗ Ne može se izaći iz trke lako.
- ✗ Igranje u dvoje nije simultano.
- ✗ Ne očekujte od remaster verzije igre da izgleda modernije no što jeste.

Autor: Ivan Danojlić

REVIEW

Monster Energy Supercross: The Official Videogame

BAR DA SE PIĆE DOBIJE UZ IGRU...

Period februar/mart je bio bogat dobrim naslovima u svim žanrovima, uključujući i trkama. Posle Burnout: Paradise Remastered, koji nam je doneo klasik u novom ruhu, imali smo Gravel, trku Milestone studija koja nas nije ostavila oduševljenim iz raznoraznih razloga, a ponajviše bagova. Sada pred nama imamo još jednu igru iz istog studija, istog žanra, ali se sada umesto četvorotočkašima bavimo mašinama na dva točka. Pored istog razvojnog studija, ove dve igre takođe imaju zajedničko i blato, koje je glavni teren po kojem ćete voziti. Da li je studio imao polovičan uspeh u prvom tromesečju ove godine, ili je ovo još jedno razočaranje?

Odmah na početku igra vas baca u trku, nema mnogo priče, nema nikakvog objašnjavanja, samo ste bačeni na milost i nemilost vaših protivnika. Ovde je osećaj bio čak i gori nego u Gravelu, gde ste barem dobili neke hintove šta treba da pritisnete i koje su neke od kontrola. Ovde ne dobijate ništa, nikakvo usmerenje, nikakvu pomoć. Čak ni u meniju nećete moći da vidite kontrole dok ne prođete prvu trku. Mi smo imali sreće da smo prvo odigrali Gravel, pa smo kontrole mogli da naslutimo, ali drugi igrači će sigurno biti iznervirani ovakvim potezom. Za razliku od drugih trka, ovde je start malo drugačiji, gde ispred svih vozača postoji metalna ogradica koja zadržava trkače od preranog starta. Zbog ovoga, vi ćete moći da se pomerate pre starta trke, i to će vas dosta poremetiti, jer ćete hteti da što bolje startujete, ali ćete se naći u situaciji da idete napred nazad nameštajući se u dobru poziciju za što bolje kretanje, i u tom nameštanju ćete se izgubiti i krenućete kao poslednji. Jedino što vas možemo savetovati je dosta vežbanja i uspećete da se namestite kako treba za odličan start. Ponašanje AI-a ćete takođe na ovom slučaju videti kakvo je, s obzirom da kompjuter uvek kreće trku savršeno bez greške, i do prve krivine će vas ostaviti da mu gutate prašinu. Tokom celog našeg testiranja igre nismo uspeli da vidimo da je neki od AI trkača ikada krenuo loše i završio iza nas. Tek na prvoj krivini ćete imati šansu da se ozbiljno uključite u trku, i prevarite protivnike da iskočite na neku od top pozicija. Ovo vas može odgovoriti od nastavka igranja ove igre, ili može kao neke od nas da zainati da se potrudite da ih polomite i oborite sa motora kako god znate i umete, a to se dešava.

“IGRA POKRIVA SEZONU 2017, A NE 2018, TAKO DA NEĆETE VIDETI DOSTA TRENUTNIH VOZAČA.”

Jedan od razloga zašto su ove trke popularne, je taj što u tolikom moru takmičara, padanja i obaranja tokom trke su neminovna. Iako ovo nije Road Rage, gde možete namerno da oborite i pregazite vašeg protivnika, vi ipak možete da utičete na to da se neko nađe na zemlji ili van staze. U slučaju pada, ostali vozači će se ponašati podeljeno, jedan deo će se zaustaviti ili potruditi da vas zaobiđe, dok će drugi deo jurcati preko vas, trudeći se da vas bar malo potkače svojim točkovima. Možda će zvučati čudno, ali nam se ovo sviđa i donekle preslikava kako bismo se i mi ponašali u pravoj trci. I dok vi pokušavate da dokačite druge vozače i pošaljete ih na zemlju, i vi ćete se veoma lako naći tamo, čak i lakše nego AI vozači. Ako tokom leta okrenete vaš motor barem jedan stepen više od predviđenog, kako biste bolje skrenuli u krivinu koja vas čeka kada sletite, velika je šansa da ćete poljubiti tlo po kojem vozite. Prelaženje preko barikada i reklama koje stoje sa strane će se takođe završiti vašim padom, čak i kada je takva prepreka ne previše visoka.

Takođe, ako ispadnete van uzvišenog dela staze, veoma ćete se teško, ako i uopšte, moći vratiti na stazu tim putem, iako verujemo da bi stvarni vozači takvu prepreku savladali kao od šale i vratili se na stazu dok kažete ¨jao vidi onog ispao sa staze, ali evo ga već se vratio na istu¨. Kada smo već kod padanja i ispadanja sa staze, igra ima opciju resetovanja i vraćanja igrača na stazu u dobrom pravcu. Problem sa ovim imamo što taj reset ne funkcioniše uvek isto u svakoj situaciji, tako da ćete

se posle pada na stazu vratiti ponekad posle dve sekunde, nekad posle četiri. Jedino uvek treba tri sekunde da vas igra vrati na stazu ukoliko izletite i ne vratite se za to vreme. Ovo vas može iznervirati u ključnim trenucima, jer ćete misliti da ćete se na stazu vratiti mnogo brže, ali nažalost neće biti tako. Moramo naglasiti da izletanje u punoj brzini van staze i udaranje u zid tribine neće rezultirati padom sa motora ako se dobro namestite i ne uletite nosem direktno u zid, ali će zato udarac u nekog od redara ili kamermana pored staze aktivirati instant reset i vraćanje na stazu.

Modeli trkača i staze izgledaju lepo u Unreal 4 endžinu, čak nam se čini i bolje nego u Gravelu. Šljašteći deo je ovde sačuvan samo za pripremni deo pred trku, tako da vas neće ometati tokom vožnje. Animacije dobro izgledaju, ali ih nema puno, tako da ćete ubrzo primetiti da se ponavljaju, što će recimo u slučaju Career moda ubiti malo atmosferu. Jedan od modova koji koriste endžin u potpunosti je Track Editor, gde možete praviti staze kakve vi želite i koliko duge vi želite. Sa druge strane, toliku slobodu nemate prilikom pravljenja vašeg vozača, gde imate nekoliko spremnih modela koje nikako ne možete promeniti. Sponzore i motore, iako brojni u igri, ne možete odmah da odaberete, nego igranjem morate da ih otključate. Iako je ovo samo kozmetički dodatak, možda bi bilo bolje rešenje da su svi ovi dodaci sakriveni i da se otključavaju tokom vaše igre, a ne da se vi taman ponadate kako ćete da sredite vozača po vašem ukusu, i onda prc ne može, mora da se plati.

Svi klasični singl i multiplejer modovi su tu. Sa multiplejer trkanjem smo naišli na različite situacije, koje su nas ostavile malo zbunjenim. Prva situacija nam se desila kad smo izabrali da vozimo brzu trku protiv onlajn protivnika, gde nas je igra posle dugog traženja slobodne igre gde možemo da upadnemo ubacila u trku koja je već bila u toku kao posmatrače i po završetku trke nas vratila u lobi. Šta koji moj? Ovakvo nešto nismo doživeli

ni u Counter Strike, zašto bi neko želeo da bude samo posmatrač ako to nije odmah naglasio... Nakon toga smo pokušali opet da se priključimo i uspeli smo da upadnemo u lobi sa još dva igrača, ali kako ne postoji nikakav vremenski limit koliko može da se čeka dok se ne pokrene trka posle pola sata (realnih) smo odustali od toga i vratili se na početak da potražimo novu grupu za trkanje. Tek iz trećeg pokušaja smo uspeli da upadnemo u trku i zaista se trkamo protiv drugih igrača, ali smo primetili da igra nema dobar match-making sistem, pošto smo mi bili 5 level, dok su svi oko nas bili minimum level 200. Hm, nešto ovde nije u redu...

Career mod nije mnogo interesantan i dosta izgleda kao poboljšana verzija istog moda iz igre MXGP3. Počinjete kao nepoznati vozač sa ograničenim izborom sponzora i vozila, takmičite se tokom cele sezone, potpisujete nove ugovore sa ozbiljnijim firmama i jurite ka vrhu. Neke specijalne priče nema, vaše odluke neće zahtevati preveliko razmišljanje, dok će animacije tokom igranja postati repetativne brzo i počeće da nerviraju. Jedina interesantna stvar je mali tviter prozorčić gde ćete moći da pročitate komentare sa raznih strana, koje će vas malo hajpovati, ali ne dovoljno da izgurate sezonu do kraja.

Da ne zaboravimo zvučnu podlogu, koja je dobra kada su u pitanju sami zvuci vezani za trku, ali sa druge strane je soundtrack veoma siromašan, i posle nekog vremena ćete odlučiti da ugasite muziku jer će vam biti muka da po stoti put čujete istu pesmu.

Na početku ovog teksta smo se zapitali da li će ova igra proći kao i njen sadrug iz istog studija, i došli smo do zaključka: i da i ne. Ova igra je bolja po mnogo čemu od Gravela i uspeva donekle u onome što je naumila. Ali takođe ima dosta problema, i ne uspeva da stvori atmosferu da privuče igrače koji se ne razumeju u ovaj sport. I dok će fanovi biti srećni što su dobili ovakav naslov, mi ostali ćemo ipak morati da sačekamo još malo da dobijemo igru koja će uspeti da nas zainteresuje za ovaj živahan sport.

IGRU USTUPIO BANDAI NAMCO

PLATFORMA:
PS4, PC, Xbox ONE, Nintendo SWITCH

IZDAVAČ:
Milestone s.r.l

CENA:
80€

RAZVOJNI TIM:
Milestone s.r.l

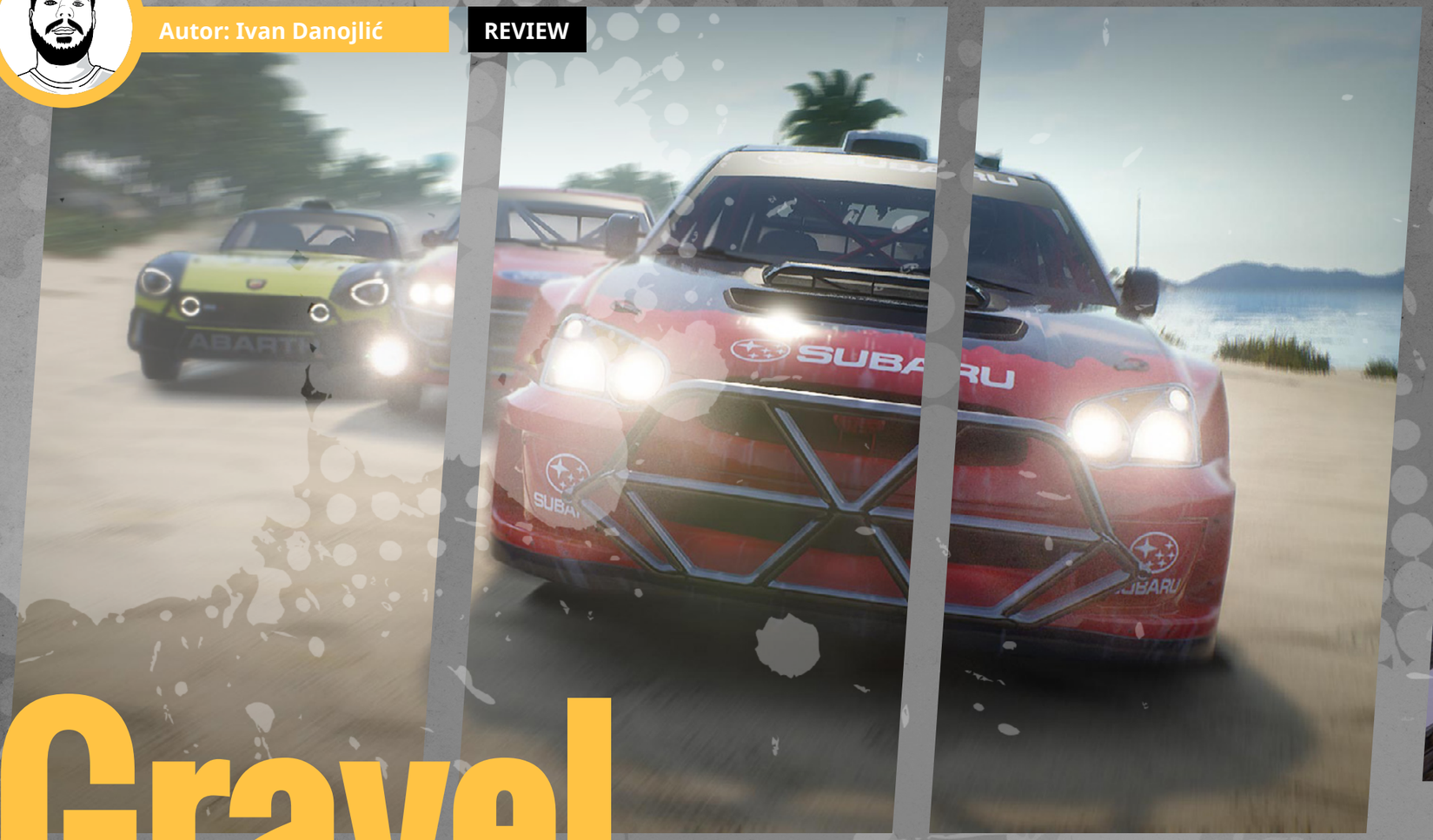
TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 6.5

- ✓ Track editor opcija je lep dodatak igri.
- ✓ Odlično prenet osećaj brzine.
- ✓ Modeli i staze su dobro odrađeni.
- ✗ Prelako se pada sa motora.
- ✗ Multiplejer je zbunjujuć i loše odrađen.
- ✗ Nikakva pomoć na početku igre.

Autor: Ivan Danojlić

REVIEW



Gravel

IGRANJE U BLATU

“POBEDITE 5 VELIKANA OFFROADINGA KAKO BISTE POSTALI NAJVEĆI ŠAMPION.”

Kada su u pitanju offroad vožnje u igrama, nema puno naslova koji se mogu pohvaliti kvalitetom. Kada pogledate igre kao što su Dirt, Sega Rally I Motorstorm, videćete da igre moraju imati „ono nešto“ (kako mrzim ovu frazu, pr. ur.) što će privući igrače ovom žanru. Nažalost, Gravel nema to nešto.

Gravel spada u grupu igara koje će vas odmah ubaciti u suštinu trke, a tek kasnije početi da vam objašnjava šta čemu služi i kako šta funkcioniše. Zadaće vam odmah misiju da skupljate zvezdice u zavisnosti od vašeg učinka. Kako vam nije ništa objašnjeno konkretno, verovatno se nećete pokazati odmah dobro. Moram naglasiti da će vam saveti iskakati na ekranu tokom vožnje, koji će vam samo odmagati, jer pokušavate da se skoncentrišete na vožnju, a hintovi vam se ne sklanjaju sve dok ih ne odradite. Tek kada završite trku, dobićete uvid u veću priču.

Kampanja se svodi na takozvanu sezonu, gde ćete se tokom iste trkati na različitim stazama u različitim vozilima, i na određenim tačkama se oprobati protiv stvarnih šampiona, koji se pojavljuju u uvodnoj animaciji, od koje ćete vrlo verovatno osetiti mučninu i želju za povraćanjem, pošto se ti šampioni baš trude da pokažu kako su badass. Takođe ćete videti i najavu za ˝Offroad Masters˝, serijal emisija koji će vas pratiti tokom kampanje na vašem putu do titule najboljeg offroad vozača na planeti, ali iskreno sve to izgleda veoma smešno i glupo, i uopšte ni na koji način ne privlači igrača i ne stvara neku dobru atmosferu. Kada pridodamo tome i ozbiljnog britanskog komentatora, još više dodaje pitanja na temu u kom pravcu su tačno kreatori hteli da idu. Pošto je prošao taj teži deo, igra će vas baciti nazad na kampanju, gde ćete videti detalje i malo se bolje upoznati sa igrom. Kampanja funkcioniše po sistemu pređi jedan deo, sakupi

“KAMPANJA SE ODVIJA KROZ TV EMISIJU.”

“IGRA SADRŽI MNOŠTVO PRAVIH STAZA.”

dovoljno resursa i otključaćeš sledeći segment, i tako sve dok ne dođeš do najvećeg šampiona. Resursi o kojima pričam su već spomenute zvezdice, kojih morate skupiti određeni broj kako biste mogli nastaviti, i XP poeni koje zarađujete vašom dobrom igrom, ali takođe i izvođenjem kul poteza na stazi, koji podrazumevaju driftovanje i ludo skakanje. Kroz sve to ćete otključavati i vozila, kojih nema malo, ali koja se u suštini ne razlikuju mnogo jedna od drugih po pitanju performansi I kontrole.

Iako arkadna vožnja, prva stvar koja nam je zapala za oko jeste mogućnost nameštanja vozila kako vama odgovara. Amortizere, osovine, visinu i mnoge druge stvari je moguće podesiti kako god želite da biste što bolje prošli na stazi koju igrate. Ovo nas je pozitivno iznenadilo, jer nismo očekivali takve opcije u ovom žanru. Sama trka je već druga priča, pošto od samog starta smo počeli da primećujemo probleme i bagove. Prvi na listi, i jedan od ozbiljnijih po zdravlje igrača, je da se prilikom uvodne špice pre trka svetlo na PS4 džojpedu toliko brzo pali i gasi, da smo se malo uplašili od mogućeg epi-napada. Najgore od svega je što to svetlo nema nikakvu svrhu, niti je na bilo kakav način povezano sa scenama na ekranu, ali programeri su verovatno mislili da treba što više da šljašti da bi bilo bolje.

Sledeća stvar koju smo primetili je loša interakcija između vozila. Da bolje pojasnim, kada udarite u neko drugo vozilo, vaše će se ponašati kao da je pravljeno od pera, a njihovo od čelika. Nismo se do sada susretali sa ovakvim ponašanjem u drugim arkadnim igrama, gde vam je bolje da kontakt izbegnete, nego da se zabavite i izgurate protivnika sa strane. Okretanje protivnika posle kontakta je nemoguće, AI je toliko dobar da koliko god se vi trudili da ga okrenete udaranjem u zadnji deo, na neki magični način oni će se uvek ispraviti i izvući iz cele situacije mnogo bolje nego vi.

Ukoliko pak ne budete imali ovakvih problema, imaćete drugih u vidu bagova, koji će učiniti da druga vozila mogu da prolaze kroz vaše fizički, tako da vam onemogućuje da pokušate preko kontakta da osvojite bolju poziciju. Trajanje spomenutog baga nije fiksno, ali pretpostavljamo da je dok igra ne odluči da ste se previše napatili.

Primetili smo još da igra ima trenutke gde sama proračuna da li ćete vi uspeti da prođete neku prepreku ili ne, i uzme na svoju ruku da vam resetuje progres do pozicije na kojoj ste navodno izleteli. To je veoma iritirajuće kada ste vodeći u trci, nailazite na ogradu ispred samog cilja u punoj brzini, idete malo šire i igra donese odluku da vi nemate šanse da zaobiđete spomenutu ogradu i da je bolje da vas resetuje i stavi na određenu tačku, a naravno tokom tog procesa sve živo i mrtvo će uspeti da vas zaobiđe. Tada ćete shvatiti da igra nije vredna vašeg besa a ni vremena. I za kraj ovog dela, dešavalo nam se više puta da nam se hintovi koji se pojavljuju tokom trke ne sklone sa ekrana i ometaju nas u vožnji, iako smo uradili to što nas savetuju.

Jedan dobar dodatak igri je Rewind opcija, gde možete tokom trke da vratite vreme nekoliko sekundi unazad i da ispravite grešku koju ste napravili, tipa zakucavanje u drvo van staze ili loše skretanje u krivini. Ova opcija nema ograničenja što se tiče korišćenja, možete je paliti više puta tokom trke, i što je još bolje - kada uđete u Rewind mod imate opcije kao da gledate plejbek, tako da možete fino da podesite

od kog trenutka želite da nastavite trku i da ispravite vaše krive. Samo trkanje nije mnogo uzbudljivo, čak ni uz raznovrsnu scenografiju koja iako koristi Unreal 4 endžin ne ostavlja bez daha. Malo vatrometa i nekoliko skakaonica postavljenih na stazu će vam se učiniti smešnim.

Što se tiče staza, kreatori su se potrudili da ih bude dovoljno, tako da ćete naći i pravih, poznatih staza, kao i nekoliko kreiranih od strane programera. Kao što je već spomenuto, cela igra je urađena u Unreal 4 endžinu, ali mi nismo dobili osećaj kao da je endžin iskorišćen u potpunosti, a takođe smo i u ovom segmentu primetili nekoliko bagova, uglavnom vezanih za senke i osvetljenje.

Gravel je igra koja želi da bude brza, luda i zabavna, i sve to bez brige da će vam se vozilo uništiti i prekinuti zabavu. Problem je u tome što nije mnogo brza, još manje luda i ne baš zabavna, tako da ako želite offroad ludilo na četiri, ili možda čak i na dva točka, imate mnogo bolji izbor od ove igre. Ne kažemo da se ova igra ne trudi, ali takođe ne uspeva u onome što pokušava.

IGRU USTUPIO BANDAI NAMCO

PLATFORMA: PS4, PC, Xbox ONE

IZDAVAČ: Milestone s.r.l

CENA: 80€

RAZVOJNI TIM: Milestone s.r.l

TESTIRANO NA: PS4

OCENA 5.5

- ✓ Interesantna Rewind opcija.
- ✓ Mnogobrojne opcije za podešavanje kola pre trke.
- ✗ Dosadno.
- ✗ Užasna interakcija sa drugim vozilima.
- ✗ Mnoštvo iritantnih bagova.

Autor: Milan Janković

REVIEW

Guns, Gore & Cannoli 2

RAVIOLI, RAVIOLI GIVE ME THE CANNOLI

Kada se pojavio prvi Guns, Gore & Cannoli, bio je to pravi autsajder, ali veoma vredan, što zna svako ko ga je probao. I tada, 2015. godine je osvojio srca mnogih fanova Run and Gun žanra, a sada su oni ponovo obradovani dolaskom naslednika - Guns, Gore & Cannoli - koji je brži, lepši, bolji, jači i takođe dolazi iz studija Crazy Monkey.

Igra nas smešta u period Drugog svetskog rata, gde nastavljamo priču mafijaša, Vilija Kanolija, 15 godina nakon one iz prvog dela. SAD su pošle u borbu protiv mafije, gde nastupa naš protagonista u krvavoj borbi protiv zakona, ali i za svoju čast. Međutim, senke prošlosti mu ne daju mira, tako da se borba sa američkog tla, seli pravo u srce svetskog ratišta protiv nacističke Nemačke, i u pohod na otkrivanje tajni koje su ga tu dovele. Viliju je na raspolaganju veliki asortiman oružja, ali ne od samog početka, već se oružja pronalaze na svakom nivou, kao što su mitraljez, zolja, bacač plamena, pištolji, šmajseri i ostalo. On poseduje i dupli skok, može se još i kotrljati kako bi se kretao brže, a kako bi nadogradio svoj nivo zdravlja potrebno je da jede kanoli, logično.

Tokom svog pohoda, igrači će se susretati sa različitim neprijateljima. Tu su obični batinaši, džinovi, vojnici, žandarmerija, mafijaši, zombiji i još mnogi drugi koji poseduju raznovrsne obrasce kretanja i napadanja svojim oružjem, zbog čega je potrebno stalno menjati stil igranja, a na kraju svake oblasti čeka vas boss bitka sa nekim neprijateljem i ogromnom mašinom, tenkom ili brodom. Kad smo već kod neprijatelja, bitno je pohvaliti njihov AI, iz razloga što će oni automatski preuzeti kontrolu nad mitraljezom ili bacačem granata kada se to mesto oslobodi, a još i aktivno prate karaktera i znaju da se skrivaju. Sam gejmplej igre je veoma brz i napet gde nema vremena za stajanje što je jedno veoma uzbudljivo iskustvo koji će držati igrače fokusiranim sve vreme.

Grafički stil je dosta prost, ali ujedno i primamljiv, sa ručno rađenim animacijama, takođe naprednijim u odnosu na prethodnika. Gledano sa zvučne strane, sve je standarno za jednu run and gun igru, lagana muzika sa ubedljivim šlagvortom 40-ih godina i ponavljajućim zvucima neprijatelja, gotovo istih kod svih, kao i ton kada ih zapalite.

Da još malo uporedimo Guns, Gore & Cannoli 2 sa prethodnikom, od kojeg je ubedljivo bolji. Sada moramo angažovati i miša za nišanjenje u 360 stepeni, što zahteva i sam dizajn nivoa, tako što negde nije moguće skočiti već se mora nišaniti mišem, a isto tako je mnogo zgodnije da neprijatelje punite olovom dok ste van bunkera, nego da sidete u njega. Dodata je još i interakcija sa okolinom, što znači da naš Vili može šutirati dosta stvari koje mu se nađu na putu, a neprijatelje može šutirati i u letu, a mogu se raznositi i burići, okolna vozila i zidovi. Kao i kod njegovog prethodnika, i ovde srećemo gomilu humora i smešnih referenci, ali to nije tu nabacano tek tako i reda radi već je svaka izneta šala na mestu, tipa kada nekoga raznesete on će reći nešto za eksploziju ili kada mu ostane malo helta reći će nešto tipa "I surrender... Hehe just kidding."

Priča je kratka i traje svega 3 do 4 sata ako se igra na Normal težini, što znači da se može sažvakati za par laganih popodneva, a pored singlplejera tu je i lokalno i onlajn igranje u društvu što će pružiti još zabave, mada bi ugođaj bio znatno bolji kada bi pred nama bila nešto duža priča sa više sadržaja za uživanje. Formiranje onlajn igranja je jednostavno, potrebno je samo odabrati težinu nivoa, koji će to nivo biti, i pozvati prijatelje ili čekati da vam se neko priključi, dok je za lokalno potrebno imati drugi kontroler.

Guns, Gore & Cannoli je u svom cenovnom rangu odlična igra za opušteno solo igranje ili u društvu, sa zdravom dozom humora i trčkaranja sa pucanjem u svih osam osa. Mali zalogaj, ali značajan i odličan, zbog čega jedva čekamo da vidimo još neki nastavak.

"NAPETA I BRZA IGRA, GDE NEMA MESTA ZA STAJANJE."

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows Vista/Windows 7/Windows 8
CPU:	1.7- GHz i bolje
GPU:	Radeon HD5450 sa 256MB memorije
RAM:	4 GB
HDD:	2 GB

IGRU USTUPIO CRAZY MONKEY STUDIOS

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Crazy Monkey Studios

CENA: 13€

RAZVOJNI TIM: Crazy Monkey Studios

TESTIRANO NA: PC

OCENA 8.8

- ✓ Gejmplej.
- ✓ Atmosfera.
- ✗ Kratka priča.

Autor: Vladimir Pantelić

REVIEW

“ISTRAŽIVANJU NE POMAŽE KAMERA KOJA JE KONSTANTNO PREBLIZU LUIJA.”

The Council

Episode 1: The Mad Ones

TAJNA DRUŠTVA I MISTERIOZNE IGRE DALEKO OD OČIJU NARODA

Novi žanr avantura, u kojima su vaše odluke od krucijalnog značaja, koji je pre 8 godina na velika vrata uvela igra The Walking Dead, postao je polako standard i pravac za avanturističke igre. Međutim, posle početnog oduševljenja što ćemo moći da sami krojimo našu priču, usledio je pad prouzrokovan time da nije sve ipak tako kao što na prvi pogled deluje. Sada već znamo da će se velika većina događaja dogoditi svakako, hteli mi to ili ne. Naravno, to je bilo i za očekivati, jer studiji koji prave ovakve igre su uglavnom manji, pa čak i da imaju veliku želju da naprave nešto takvo, uglavnom nemaju finansijskih sredstava da isprate veliku količinu materijala koji bi bio potreban da se napravi igra sa velikim brojem totalno različitih krajeva gde će vaše odluke biti stvarno bitne.

The Council je nova igra tog tipa, koja nam stiže od nepoznatog „Big Bad Wolf“ studija i smešta nas u ulogu mladog aristokrate, koji će krajem 18. veka pokušati da odgonetne misteriju koja se dešava na malom ostrvu pored obala Engleske. U pitanju je, opet, standarizovan način pričanja ovakvih priča, koji se odvija po epizodnom principu, u kojem nas prva epizoda uvodi u svet i nagoveštava događaje koje će nas čekati u naredne četiri epizode. One bi trebale da se pojave do kraja ove godine, vraćajući igrača na ovo ostrvo svakih par meseci.

Da li je epizodni trend dobar za gejming generalno, kao i da li je dobar za ovaj žanr – svakako je pitanje o kome se može diskutovati naširoko, ali autor ovih redova je uvek voleo više da dobije ispred sebe igru sa glavom i repom, i da tek na kraju oceni i proceni da li je naslov vredan pažnje. Kako to ovde nije slučaj, ostaje nam da pogledamo kako to izgleda The Mad Ones, prva epizoda igre The Council.

Igra nas smešta u ulogu Luija de Rišea, mladog člana Zlatnog reda, tajnog društva kome pripadaju mnoge uticajne ličnosti tog doba. Na poziv misterioznog velikoposednika Lorda Mortimera, Lui odlazi na gorepomenuto ostrvo, obavešten da je njegova majka, na tom istom mestu, nekoliko dana pre toga nestala bez traga i glasa. Ipak, to je samo uvod u događaje koji će uslediti.

Ono što će vam prvo pasti u oči je prava nesvakidašnja stvar za ovaj žanr igara. Na samom početku igre, moraćete da se odlučite da li je vaš Lui političar, detektiv ili čak okultista. Od tog izbora, zavisi i koje veštine će vam biti otključane na samom startu igre. Kako budete napredovali kroz priču i uspešno rešavali probleme na koje budete nailazili, imaćete mogućnost da dalje unapređujete veštine vaše izabrane klase, ili se pak odlučiti da naučite veštine druga dva zanimanja. Ovde, kao i u mnogim RPG-ovima, postavlja se pitanje, da li je bolje biti apsolutni majstor u jednoj oblasti ili „čovek za sve“ po malo. Ta odluka je ostavljena igraču i igra daje apsolutnu slobodu kada je u pitanju razvoj vašeg lika.

Naravno, ovo dovodi do nekih promena i u samom gejmpleju. Vrlo često će se desiti da će vam za neke situacije biti potrebne veštine koje nemate, ali tu dolazimo do čari ove igre. Svaki problem je rešiv na nekoliko načina, a od Luija zavisi da li će potrebne informacije dobiti direktnim verbalnim duelom, nekom prevarom ili možda dobrim uočavanjem detalja u okolini. Svakako, ovakav dodatak gejmpleju daje jako veliku i potrebnu svežinu, ovom sada već malkice ustajalom žanru igara.

The Council uvodi još jedan zanimljiv elemenat o kome takođe treba voditi računa. Lui će imati određen broj akcionih poena koji se vremenom troše, u zavisnosti od toga koliko ste vešti u tome šta radite ili pričate. Ako rešite da obijete bravu kao političar, velike su šanse da nećete to moći da uradite uopšte, a iako uspete u tako nečemu, potreban broj akcionih poena će biti veći nego kod nekog detektiva. Isto tako, detektiv neće lako uspeti da nametne svoje mišljenje kao političar, jer nema dovoljno razvijenog znanja iz te oblasti. Sve i da uspe u tome, broj potrebnih poena će biti dosta veći.

Treba napomenuti da u igri postoje i četiri vrste predmeta za kojima ćete često tragati. Zlatni eliksir će sklanjati sve negativne posledice sa vašeg lika, dok će vam na primer kraljevski žele vraćati akcione poene. Ti predmeti nisu neophodni, ali svaki igrač će težiti da što bolje istraži prostoriju u kojoj je, jer postoji nagrada u vidu tih predmeta, koji su neophodni za što uspešnije istraživanje i bolje verbalne sukobe.

Kad smo već kod verbalnih sukoba, oni čine dobar deo gejmpleja ove igre. Likova nema puno, ali svakom je posvećeno dosta pažnje i svako od njih ima svoje vrline, slabosti i mane. Većina likova su apsolutno izmišljeni zarad priče, ali veoma je zanimljivo videti i neke stvarne istorijske ličnosti. Tu svakako prednjače po imenima Džordž Vašington, predsednik SAD-a, ili novi mladi vojskovođa, za koga većina gostiju nije ni čula, po imenu Napoleon Bonaparta. The Council u stvari predstavlja neku vrstu murder mystery igara, u kome će glavni lik istraživati malo, ali odabrano, društvo. Samim tim igra dosta inspiracije vuče iz doživljaja Šerloka Holmsa ili Herkula Poaroa.

Grafički, The Council neće pomeriti nikakve granice u gejmingu, ali to nismo ni očekivali od nje. Ipak animacije glavnog lika mogu ponekad da bude smešne i da deluju amaterski, jer dok budete prolazili kroz sobe i udarali u nameštaj i zidove, Luiju će biti totalno svejedno. Setite se samo kako se npr. Nejtan Drejk odbija od zidova, rukom prelazi preko predmeta, tetura se. Toga ovde nema ni u tragovima. Nije to toliko ni bitna stavka, ali opet, malo izbacuje igrača iz imerzije kada se glavni lik ponaša kao štap. Isto tako, napomenimo da istraživanju ne pomaže ni kamera koja je konstantno preblizu Luija. On će zauzimati ogroman deo ekrana, iako vi to verovatno ne biste želeli. Opcija da se kamera barem malkice odzumira - ne postoji.

“NA SAMOM POČETKU IGRE, MORAĆETE DA SE ODLUČITE DA LI JE VAŠ LUI POLITIČAR, DETEKTIV ILI OKULTISTA.”

Sa druge strane, atmosfera, muzika i generalno okruženje su pun pogodak. Prelepo je kretati se kroz veliku vilu, prepunu poznatih slika čuvenih umetnika tog doba. Mnoge od njih Lui će i komentarisati, pa se čak može i naučiti dosta toga o umetnosti tog vremena. Za to razvojnom timu idu sve pohvale, jer je pravo uživanje prolaziti kroz svet prepun i danas bitnih umetničkih dela.

Za sada ste već stvorili sliku u glavi šta treba da očekujete od The Councila. Misterija, avantura, sa dosta dijaloga i priče. Odluke bi trebalo da budu bitne (vreme će pokazati), a uveden je i novi, sveži elemenat gejmpleja u vidu profilisanja vašeg lika kao u nekoj RPG igri. Treba napomenuti da je autor ovih redova dva puta prošao kroz prvu epizodu i da su dva kraja kojima je prisustvovao totalno drugačija jedan od drugog, i da se dešavaju na totalno različitim mestima i totalno različitim likovima. Treba i to ceniti.

Ako ste fan ovakvih igara, The Council bi trebalo da vam definitvno bude na listi želja ove godine. Ako ste znatiželjni šta je ova igra uvela novo u žanr, ne bi trebalo da ostanete razočarani. Ako sa druge strane, nemate puno strpljenja za dijaloge, igru reči, istraživanje, onda ovaj naslov verovatno nije za vas. Od nas svakako dobija preporuku, kao veoma lepo iznenađenje ove godine. Nadamo se da će buduće epizode biti na nivou kvaliteta ove prve, jer ako se po jutru dan poznaje, očekuje nas jedna veoma zanimljiva i napeta priča kroz celu 2018. godinu.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7/8/10 (64-bit)
CPU: Intel Core i7-3770 (3.4 GHz)/AMD FX-8370 (4.0 GHz)
GPU: 4 GB, GeForce GTX 960/Radeon R9 380
RAM: 8 GB
HDD: 15 GB

IGRU USTUPIO COMPUTERLAND

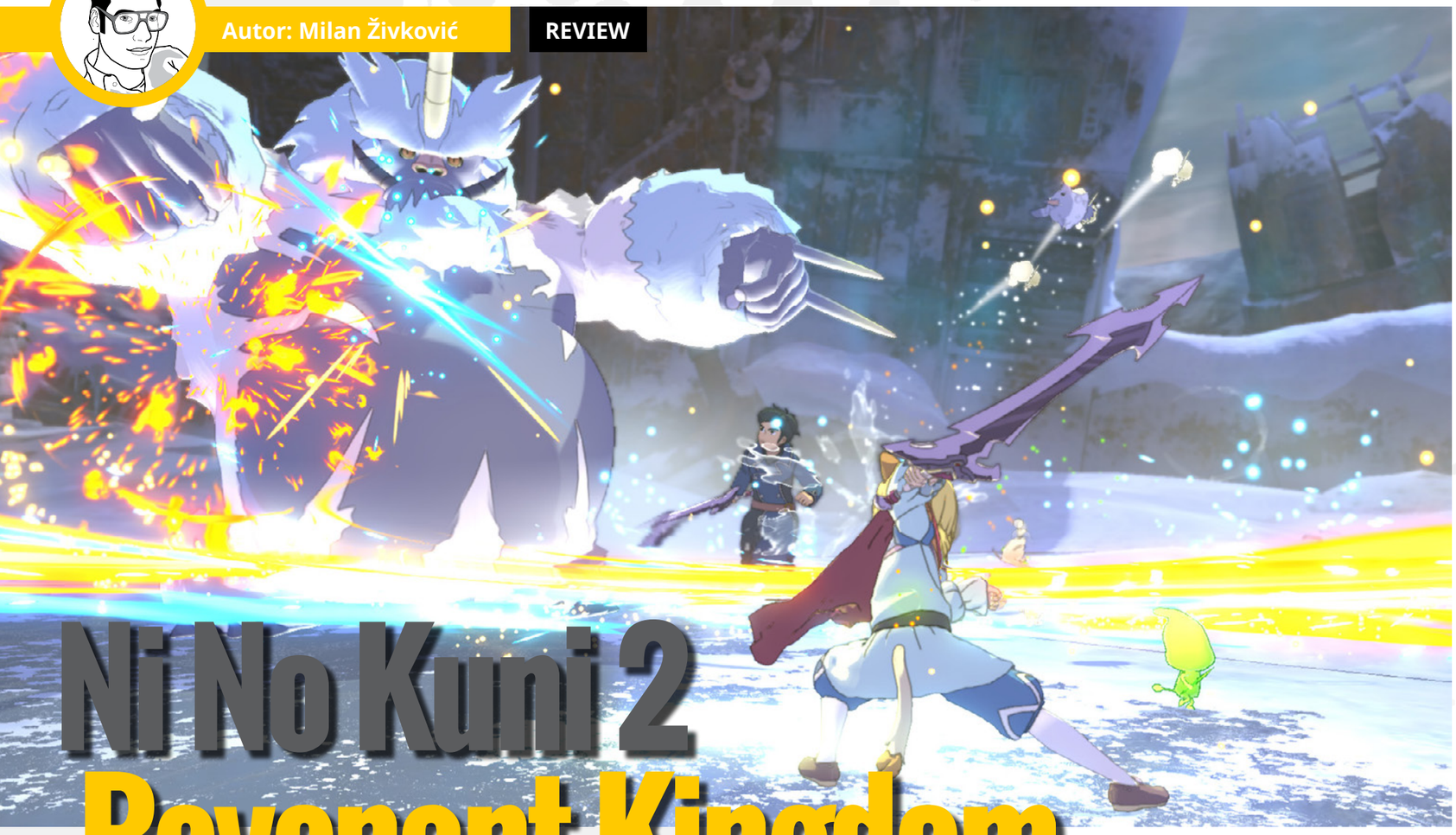
PLATFORMA: PS4, PC, Xbox ONE
IZDAVAČ: Focus Home Interactive
CENA: 30€
RAZVOJNI TIM: Big Bad Wolf
TESTIRANO NA: PC

OCENA 8.3

- ✓ Zanimljivi likovi i dobar zaplet.
- ✓ Novi način razvoja vašeg lika - nesvakidašnji za avanture.
- ✓ Pažnja posvećena detaljima tog vremena.
- ✗ Često nepregledna kamera.
- ✗ Animacijama glavnog lika je trebalo posvetiti više pažnje.

Autor: Milan Živković

REVIEW



Ni No Kuni 2
Revenant Kingdom

DRUGAČIJE SAVRŠENSTVO

Za početak, jedna iskrena izjava. Ja obožavam Ni No Kuni: Wrath of the White Witch. Uz njega sam proveo preko stotinu sati i zbilja uživao u svakoj oblasti gde se isticao, bilo da je to bila bolno snažna priča, prelepi crtanoliki vizuelni stil ili rastuća armija raznolikih familiara. I kada sve to uzmemo u obzir, situacija u kojoj bi mi neko od poverenja rekao da se Ni No Kuni II od prethodnika razlikuje u skoro svakom pogledu, verovatno bi značila da biste me ubrzo mogli zateći ošišanog na ćirokanu iz domaće radinosti, kako vitlam pištoljem iz rukava i pričam sa svojim odrazom u ogledalu. Poludeo bih.

No, iako jeste istina da Ni No Kuni II skoro na svakom polju beži od formule koja je prvi deo činila sjajnim, neverovatno je i ohrabrujuće saznanje da bez obzira na sve ovo, pronalazi sopstvene načine da se vine u podjednako veličanstvene visine kao i prvi deo. Vau? O da, itekako vau!

Priča se odigrava više stotina godina nakon nesrećnih putešestvija malog Olivera i ovaj put nije toliko lična. Novopečeni dečak-kralj, Evan, već u prvim danima svoje vladavine doživljava državni udar i beži iz svog kraljevstva. Ali Evan nije sam, jer mu se u nevolji nalazi čovek koji u priču upada na toliko neočekivan način da se neću ni usuditi da bilo kome pokvarim iznenađenje.

Ubrzo nakon uranjanja u izgnanstvo, Evan odlučuje da osnuje sopstveno, novo kraljevstvo, koje će se bezrezervno zalagati za mir u svetu. I dok na jedno oko puštamo suzicu, drugim hrabro žmurimo na urnebesnu činjenicu da miroljubivi kralj većinu igre provodi upravo u borbi, koseći armije simpatičnih stvorova. Multitasking modernih gejmera - isplati se u svakoj situaciji.

Prva ogromna razlika u odnosu na prethodnika jesu same borbe. Dok je prvi deo makljanje zasnivao na mešavini poteznog RPG-a i akcije u realnom vremenu, ovde je ceo akcenat na akciji. Borba možda i jeste uprošćeni hack'n'slaš, ali je svejedno izuzetno zabavna. Osim što možete smenjivati uloge između tri aktivna lika, od kojih svaki koristi tri oružja plus jednu "pucaljku", u borbama vam nasumično pomažu i Hige... Higled... Higeld, baaaah! U borbama vam pomažu mali, šareni i krajnje simpatični stvorovi čije ime ne mogu da upamtim ni po cenu da Evanu kruna padne s glave.

Ovi šareni, iz aviona studio Džibli stilom prepoznatljivi, živopisni čovečuljci, nasumično će vas obaveštavati da su spremni da vam pomognu. Nakon što ih aktivirate, pružiće vam podršku pucanjem iz topa, napadom crnom magijom, lečenjem ili kakvim sličnim ljupkim pomagalom. A kao jedini takmac u simpatičnosti malenim Hidžidžosima, stoji Evanov "vodič", Lofti. Kao zamena za Dripija, beskrajno dopadljivog i nikad prežaljenog "gospodara uzvišenih vilenjaka" iz prvog dela, Lofti se odlično "snašao" u ulozi malenog, komičnog lika kog je nemoguće ne voleti.

Već je evidentno da likovi i priča koja rađa atmosferu, za Ni No Kuni predstavljaju kamen temeljac uspeha. Ali ni tu nije lako prestati pričati o tome. Za razliku od prvog dela, čuveni Japanski studio Džibli ovde ne učestvuje svojim animacijama, ali njihovi dizajneri, kao i Džo Hisaiši, čovek zaslužan za komponovanje gotovo svih najpoznatijih melodija ovog studija, itekako učestvuju. Iz ovog razloga, iako u potpunosti bez animacija, Ni No Kuni II na momente svejedno izgleda kao

"SINE, JEL TI TO ONA OD NINA - NE KUNI ME? - PUSTI ME BABA, IGRAM IGRU."

visokobudžetni anime film. Usuđujem se i da izjavim da stoji rame uz rame sa nekim od Ninja Storm naslova neverovatnog CyberConnect2 studija. A kad to kažem ja, verujte da nije svejedno.

I to ne samo po pitanju kvaliteta u pokretu gde je neverovatna pažnja uložena i u najsitnije animacije, kao što je na primer kretanje Evanovog plašta (koliko god smešno zvučalo, oduševilo me je), već i po pitanju celokupnog dizajna sveta. Možda na prvi pogled ne deluje veliko kao svet prethodnog dela, ali detalji vremenom počinju samo da izviru. Ono što mi je posebno zapalo za oko jeste i veličina nekih od gradova, koji po tom pitanju nadmašuju i najveće kreacije prvog dela i po nekoliko puta.

Jedini vizuelno momenat koji pomalo razočarava, jeste onaj koji se tiče kretanja po mapi sveta. Osim što su likovi tada minijaturni (chibi), cell shading je u potpunosti izgubljen, pa sve pomalo odvlači pažnju u pogrešnu stranu. Ne kažem da ovo izgleda loše, naprotiv. Ali slabo ide pod ruku sa veličanstvenim ostatkom vizuelne prezentacije.

Volite izazov? E pa baš šteta, jer ćete ga ovde teško pronaći. Verovatno kao odgovor na zamerke prvom delu koji je imao povremeno vrtoglave poraste u težini, ovde je sve mnogo pitomije. Čak ni protivnici znatno višeg nivoa neće udarati toliko jako koliko će dobro umeti da prime udarac. Ovo će samo značiti ili duže ili neprelazive borbe iz kojih je lako pobeći. Ali i pored svega ovoga, ja koji izazov obožavam, opet sam uspeo đavolski dobro da se zabavim i uz ovakvu limunadicu od gejmpleja.
Jer Ni No Kuni II stalno nudi nešto novo! Osim blještavih borbi, tu su i deonice gde upravljate vojskom u minijaturnim strateškim okršajima. Veoma simplistički, ali i veoma zabavno. Da ne pominjem mehaniku u kojoj sam možda i najviše uživao - stvaranje kraljevstva. Iako na predefinisanom zemljištu, sa predefinisanim mestima za predefinisane građevine, užasno je zabavno bilo od malenog kampa graditi kraljevinu. Redosled kojim se gradi u kombinaciji sa upošljavanjem novih stanovnika na za njih najbolje poslove, bilo je zaista milina organizovati. Iako je više igara sa sličnom mehanikom, ovako nadahnjujući podvig nisam doživeo još od sjajnog Suikoden 2. Fantastično.

Ni No Kuni 2 je centrifuga utisaka. Zapljuskuje vrtoglavo i neprekidno, iznova pružajući tople emocije kroz nove ideje i iznenađenja. Prosto je nemoguće prstom uperiti ka izvoru iz kog ova igra, čini se nepresušno crpi šarm koji bezrezervno zavodi igrača. Iako konačna ocena oscilira oko jako visoke, moram da priznam da me ne bi čudilo ni da mi se mišljenje o igri još i podigne nakon što se slegne i poslednji od utisaka.

Ako ste jako voleli prvi deo, verovatno će vam nostalgično ostati favorit u ovom duetu. Ali i ja, kao veliki ljubitelj Oliverovih avantura, nemam srca da izjavim da je drugi deo išta lošiji. Zapravo, uzevši u obzir količinu noviteta koji su u potpunosti redizajnirali strukturu igre, ispada da je nastavak ovde superioran. Jer ponoviti uspeh nečega tako što ga najvećim delom u potpunosti izmeniš, podvig je veći od bilo kakve čarobne pustolovine u drugom svetu...

Najtoplija preporuka.

“U POTPUNOSTI OD GRINDA I BACKTRACKINGA OSLOBOĐEN TEMPO IGRE, VEROVATNO JE NAJVELIČANSTVENIJI ASPEKT OVE IGRE. SJAJNO.”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7/8/10
CPU: Intel Core i7-3770 / AMD FX-8350
GPU: NVIDIA GeForce GTX 970 / ATI Radeon R9
RAM: 8 GB
HDD: 40 GB

IGRU USTUPIO BANDAI NAMCO

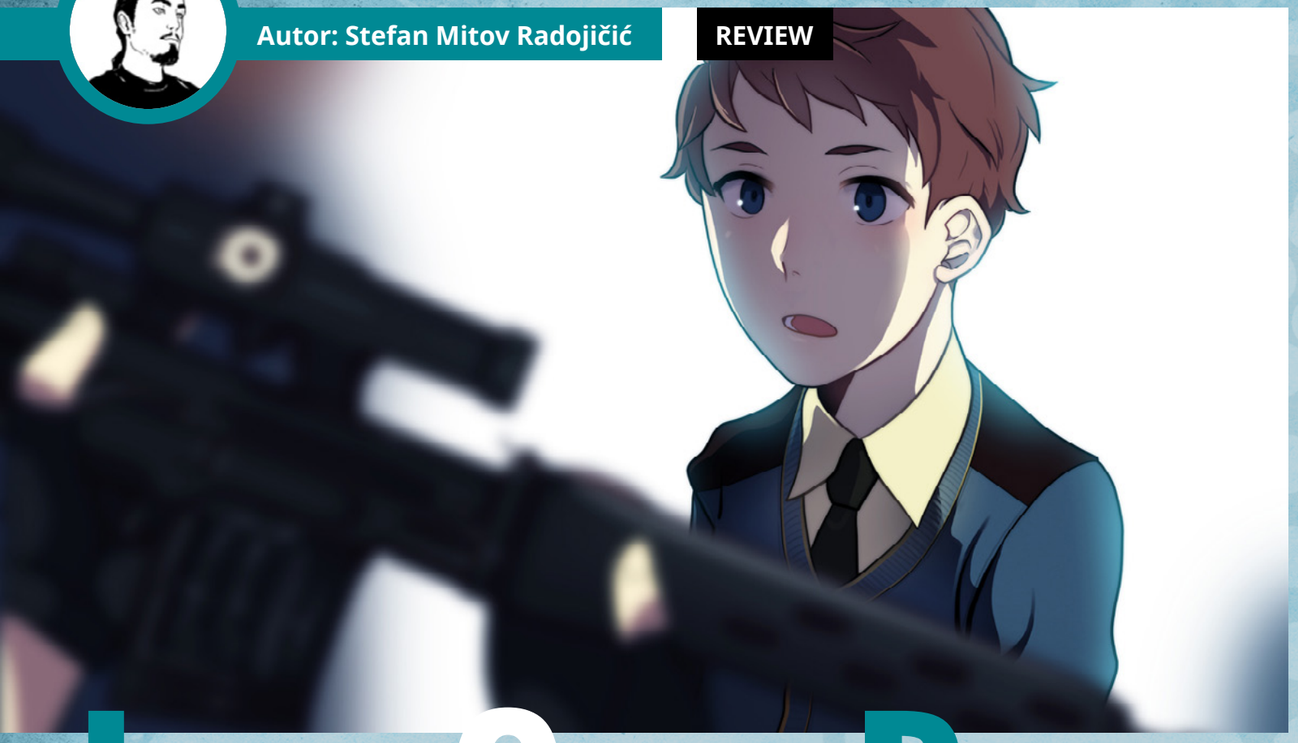
PLATFORMA: PS4, PC
IZDAVAČ: Bandai Namco Entertainment JP, Level-5
CENA: 60€
RAZVOJNI TIM: Level-5
TESTIRANO NA: PC

OCENA 9.1

- ✔ Prelep svet i dizajn.
- ✔ (Ne)očekivano sjajna priča.
- ✔ Gomila sadržaja i mehanika.
- ✘ Lakoća neće prijati svakome.
- ✘ Povremene vizuelno slabije deonice.
- ✘ Razvučeno malo glasovne glume.

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW



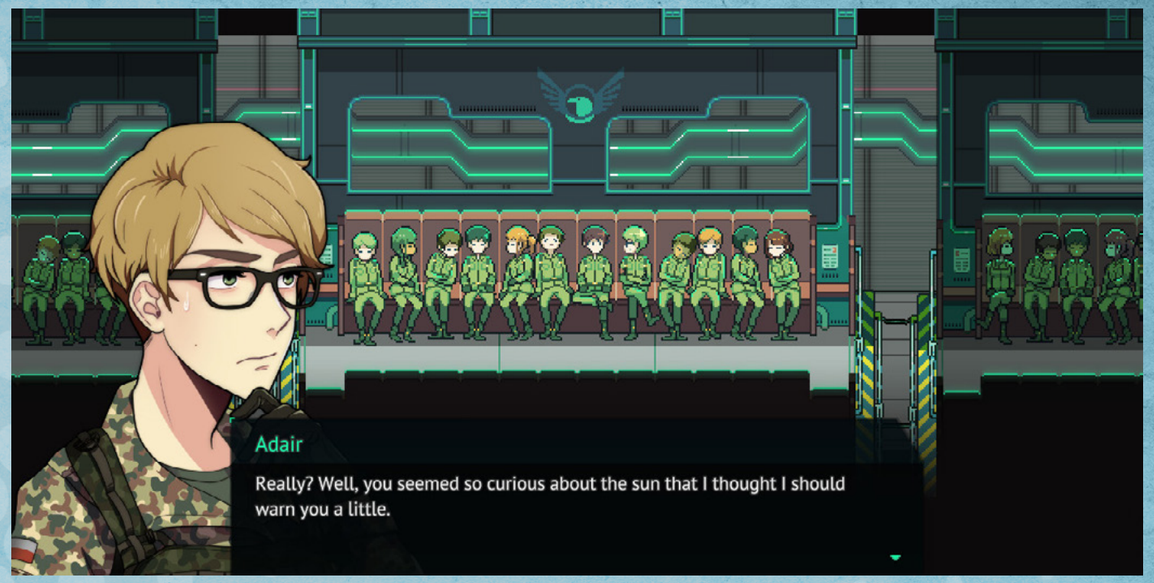
Long Gone Days

RAT NA MALO DRUGAČIJI NAČIN

Pred nama je indie projekat novog studia pod nazivom BURA, koji će nam ispričati jednu vojnu priču na možda ne toliko standardan način i tok na koji su navikli svi koji vole da igraju pucačine.
Mi ćemo pratiti snajperistu Rourka, mladića koji živi u tajnoj bazi i naciji koja se nalazi duboko ispod površine zemlje pod nazivom Core. Ovde od momenta kad odrasteš dovoljno da možeš da podignes pušku i pucaš od tog momenta počinje tvoj vojni trening. Tokom njegove prve misije na površinu zemlje kao predstavnik poljske vojske i u napadu na rusku teritoriju on će otkriti veoma brutalnu istinu o tome šta se dešava i za koga on zapravo vodi rat. Od tog momenta kreće njegovo begstvo i pokušaj spoznaje šta se zapravo dešava.

Long Gone Days se sam po sebi ponajviše koncentriše na pričanje ove veoma ozbiljne i na momente potresne priče, tako da im sam gejmplej nije glavna tačka. Tako da će se recimo borba voditi isključivo na dva načina. Putem veoma proste i reklo bi se snajpeske mini igre, u kojoj imate ograničen broj meta i municije da ih uklonite, i drugi putem veoma uprošćenog sistema potezne borbe. Jedna jedinstvena mehanika koja odvaja ovu igru od mora drugih je moralni sistem koji neće samo uticati na psihičko stanje likova u igri, nego i na njihovu mogućnost da koriste skilove, pošto svako korišćenje istih smanjuje količinu moral poena. Druga zanimljivost je to da nećete samo birati koga napadate, nego i gde tačno, što može činiti napad smrtonosnijim ili težim za izvesti.

Naravno, tu su i standardni RPG momenti, poput nekoliko saboraca i oprema koju ćete morati da pronalazite kako za sebe tako i za njih. Mada, glavni deo same igre neće činiti borba i ona se više tu oseća kao dodatak koji služi da razbije određene momente u igri, glavni deo će se svoditi na istraživanje, rešavanje misterije i veoma slobodan i zanimljiv način razrešavanja sporednih misija. Za razliku od većine modernih igara, ovde ćete veoma brzo i lako dobiti spisak sporednih misija koje treba odraditi, ali ne i detaljan opis kako, pa ovaj veoma prost a efikasan izbor developera će igračima doneti najviše zabave, ali i glavobolje, dok budu hteli da provale i odrade sve zadatke koje im igra pruža. Dalje tokom igre ćete naravno imati teške moralne odluke kao



i priliku da prikupite različite likove za vašu stranu.

Muzika i zvučni efekti su fino odrađeni i predivno prate atmosferu čak i kad nema muzike u sceni. Što se glasovne glume tiče to ćete vi morati da donesete, pošto je nema.

Grafika je cist pixel art sa sprajtovima koji su prosti, ali takođe veoma šarmantni. Takođe, ponekad su prisutne veoma blago animirane anime scene, a u istom stilu je odrađen i izgled likova dok razgovaraju. U svakom slučaju, oba veoma fino doprinose atmosferi i prenosu priče iako svaki momenat izgleda veoma šarenoliko i u mnogim svetlim bojama.
Najveća mana igre se može svesti na poprilično prost sistem borbe, koji se više svodi na čistu sreću nego na bilo kakvu taktiku.

Ovo je veoma prost projekat na prvi pogled, ali kad se pogleda malo duplje vidi se sa kojim ciljem su ljudi iz BURA studija hteli da prenesu poruku igračima. Ovo je apsolutna preporuka svakom ko želi da uživa u veoma lepo ispričanoj priči o mračnim stranama jednog rata i za one kojima je priča važnija od bilo kakve grafike ili gejmplej opcija.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 10
CPU:	2GHz dual core
GPU:	Graficka sa 1GB RAM-a
RAM:	8 GB
HDD:	2 GB

IGRU USTUPIO BURA

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: BURA
CENA: 14.99€
RAZVOJNI TIM: BURA
TESTIRANO NA: PC

OCENA 8.5

- ✔ Veoma dobra priča.
- ✔ Zanimljivi likovi.
- ✘ Borba bi mogla biti bolja.
- ✘ Sistem snimanja pozicije isuviše staromodan.

Autor: Lazar Marković

REVIEW

Super Seducer

SUPER CRINGE

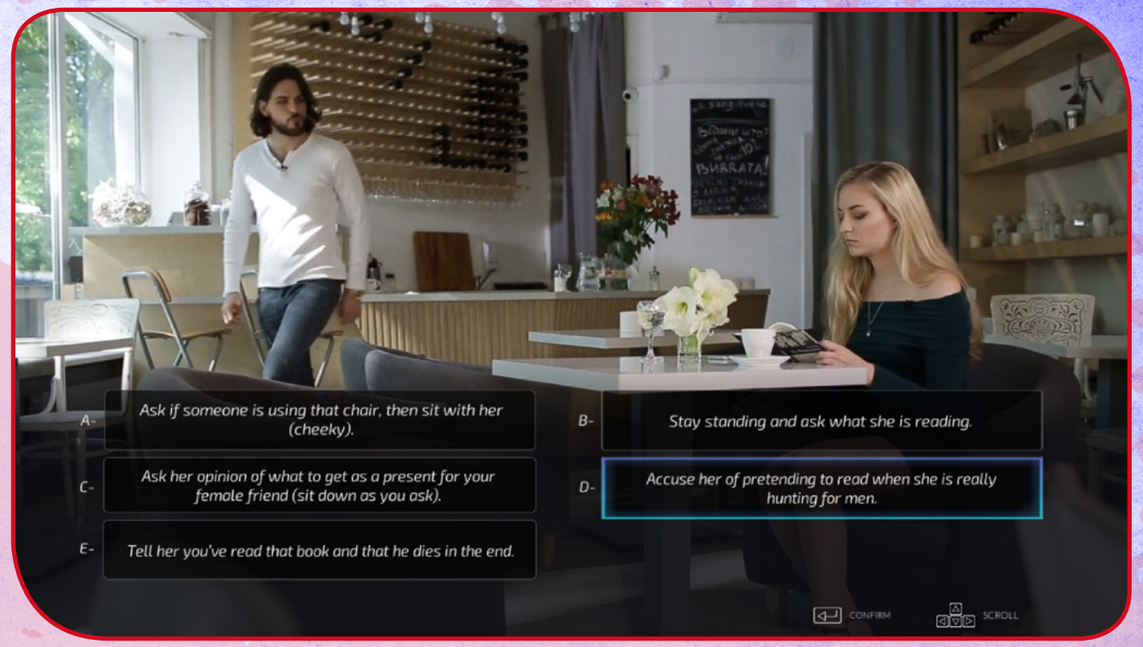
Super Seducer je, možemo reći „neobična“ igra koja nam stiže iz razvojnog tima RLR Training Inc, čiji je vlasnik i sam glavni glumac u igri Ričard La Ruina (RLR) koji za sebe kaže da je guru zavodnik i nesebično želi da sa nama podeli njegove tehnike zavođenja. Ričard u igri uči igrače, ili kako on kaže „štrebere“ koji nemaju iskustva, kako da priđu devojci i ohrabri ih da pričaju sa njima.

Igra je podeljena u 10 poglavlja u kojima prilazite devojci ili devojkama u raznim svakodnevnim situacijama. Na primer u prvom poglavlju prilazite devojci na ulici dok u drugom devojci prilazite u klubu, ali pored samog prilaza tu su i prvi dejtovi, odnosno sastanci, na kojima vas ovaj samoproklamovani guru zavodnik uči kako se prikladno ponašati i šta pravilno treba raditi.

Igra je rađena u full-motion video tehnici, odnosno sve u igri je snimano u stvarnom životu i sa stvarnim ljudima, mada je teško zamisliti da neko kao naš Ričard može da bude stvaran i zapravo postoji.

Sam gejmplej igre je veoma jednostavan i neka vrsta je „Choose Your Own Adventure“ igre, ako je tako možemo nazvati. Igra vam daje ponuđene odgovore, odnosno ono što će te reći ili uraditi devojci u datom trenutku. Za svaki tačan odgovor Ričard će sedeti na krevetu u društvu dve lepe polu nage devojke i objasniti vam zbog čeka bi trebali to da kažete ili uradite. U slučaju da ste netačno odgovorili Ričard će sedeti sam na krevetu svoje spavaće sobe i ukazati vam gde ste pogrešili i dati vam neki savet. Ali pored tačnog i netačnog odgovora, tu ima i delimično tačan odgovor koji će vam se priznati kao tačan, ali umesto da devojke budu polu nage, one će sedeti obučene na krevetu i svakako će vam Ričard ponovo dati „savet“.

Ne znamo odakle bi smo krenuli kod ovog remek-dela moderne industrije zabave, koju su ljudi već nazvali „The Room“ video-igara. Igra je stekla popularnost preko gomile jutjubera koji su je snimali za svoje „Let's Play“ sekcije i mnogima dugo nije bilo jasno da li je u pitanju parodija na ljubavne gurue ili zapravo je Ričard umislio da stvarno daje savete, jer prosto ljudi nisu želeli da veruju da je neko zaista mislio da je ovo pravio kao vodič za muvanje.
Naravno, ljudi su redom ismejavali igru i Ričarda, a onda je Ričardu poljuljan ionako verovatno veoma slab i krh ego, pa je počeo da proziva i tuži sve ljude koji



su govorili bilo šta protiv njega i njegove igre javno, iako je pre toga sam delio kodove za igru na sve strane. Svako kome se nije svidela igra je od strane Ričarda nazvan „štreber bez socijalnih veština“ i druge slične uvrede, tako da je samo nastavio sebe da zakopava. Igrom sudbine, zapravo je stekao slavu i popularnost koju je želeo, ali ne baš na način koji je želeo.

Scene i „saveti“ u igri su naravno potpuno besmisleni i uzaludno je i da pokušamo da komentarišemo to, ali ako ništa, bar smo se pošteno ismejali. Stvari se smenjuju na relaciji između komičnog i jezivog, a dijalozi su onako kako mali Perica zamišlja da se muvaju devojke.

Ričardova „spavaća soba“ deluje kao kakav jeftini hotel gde ljudi dovode ljubavnice, a pitamo se i koliko li je plaćao sve žene koje su se pojavili, i ne bi nas čudilo da su neke od njih prijateljice noći.

Sve u svemu, ovo je igra koju trebate malo pogledati na jutjub kanalima i da se kvalitetno ismejete koliko je loša, i onda je naravno zaobiđete i zaboravite.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7
CPU:	64 bit Processor with at least SSE4.2 instructions
GPU:	Intel HD Graphics 3000
RAM:	6 GB
HDD:	11 GB

IGRU USTUPIO RLR TRANING INC

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: RLR Training Inc, Red Dahlia Interactive

CENA: 12,99€

RAZVOJNI TIM: RLR Training Inc

TESTIRANO NA: PC

OCENA 2

✔ Bar ćete se dobro smejati.

✘ Sve.

Autor: Dejan Stojilović

REVIEW

Yakuza Kiwami

BEZ MADŽIME JE POLUSLATKO CRNO VINO.....

Sa novim remasterom, ponekad me hvata blagi osećaj nelagode i zabrinutosti... Pa, da li je moguće da više nema novih i svežih ideja? Da li pod izgovorom poznatijim kao želja da nove i mlađe igrače treba upoznati sa nekim od najpopularnijih igara upadamo u začarani krug u kome ćemo uskoro dobijati remastere igara starih 2-3 godine i hoćemo li doći do momenta kada više i nećemo imati nove igre nego ćemo igrati Rimejk Remaster Remastera Rimejk Rimejka Remaster Rimejka?

A opet, možda je ovo više napad panike da će se neka od romansiranih sećanja nama dragih igara zapravo prikazati u pravom svetlu i da ćemo uvideti sve njene mane i nedostatke, kao i činjenicu da je od tada prošlo dosta vremena i da, iako zdušno i uglas svi gunđamo kako danas igre ništa ne valjaju i kako su sve do jedne namenjene mejnstrim publici, zapravo smo tada igrali jednu od tih i takvih igara dok su nas tadašnji sadašnji mi isto tako popreko gledali i uveravali da od Galage bolje igre nema?

Priznajem, kao i onomad remasterima Uncharteda, obradovah se i ovom Kiwamiju. Jer, osim Yakuza Zero, nisam igrao nijedan drugi. A kako me je ta igra kupila na prvu loptu i pretvorila u poklonika ovog serijala, jedva sam čekao da odigram prvu Yakuza igru, nastalu još, sada već davne 2005. godine.

Kiwami je remaster u pravom smislu reči, jer korišćen je isti endžin kao i za Yakuza Zero (YZ), tako da je igra u grafičkom smislu potpuno promenjena i izgleda dosta modernije (ne da je grafika neviđena i oduzima dah, ali je zaista miljama daleko od originalne). To, koliko god je dobro, toliko i nije. Jer igra izgleda identično kao i YZ, a pritom i radnja se odvija u istom delu grada, tako da deja vu osećaj ne gine, naročito ako ste neposredno pre Kiwamija igrali YZ. S obzirom da je i borba ista kao u YZ, nehotice može proizvesti kontraefekat i utisak da igrate recikliranu igru, a ne nešto što je ugledalo svetlost dana pre više od decenije.

Kiwami počinje 1995. godine, Kazuma i Nišikijama kuju planove kako i kuda dalje, šacuju mlade djeve po Kamoruču, svraćaju u svoj omiljeni lokal gde često uz čašicu razgovora ostaju do dugo u noć, potajno se nadaju da će jednog dana i oni imati svoje „familije“ i možda nekada postati i vođe klana.

Naravno, sve to pada u vodu kada Nišikijama počini ubistvo za koje Kazuma preuzima odgovornost i završava na desetogodišnjoj robiji. Po izlasku iz zatvora, zbog dobrog vladanja to biva i malo ranije, Kazuma otkriva nova i ne baš prijatna saznanja. Nišikijama je postao nemilosrdni i moćni vođa svoje porodice, koji je spreman na sve i gazi sve pred sobom kako bi postao sledeći predsednik Todžo Klana. Pri tom, Kazumina simpatija i nesuđena supruga Yumi je nestala. A na sve to, baš po njegovom izlasku iz zatvora, nestalo je deset biliona jena, koje su u vlasništvu Todžo Klana, a i „ubijen“ je treći predsednik klana Masaru Sera. Malo li je?

I šta će, kud će, Kirju kreće da radi ono što najbolje zna. Da bije.

Dobro, zna i da rešava probleme i razmrsi i najzamršeniju situaciju.

Elem, dobra stvar ovog remastera je što su, između ostalog, pokrpljene i

neke rupe u priči pa su tako mnoge nejasnoće objašnjene i dobili smo zaokruženiju, ali opet za nijansu slabiju priču od one u Yakuza Zero.

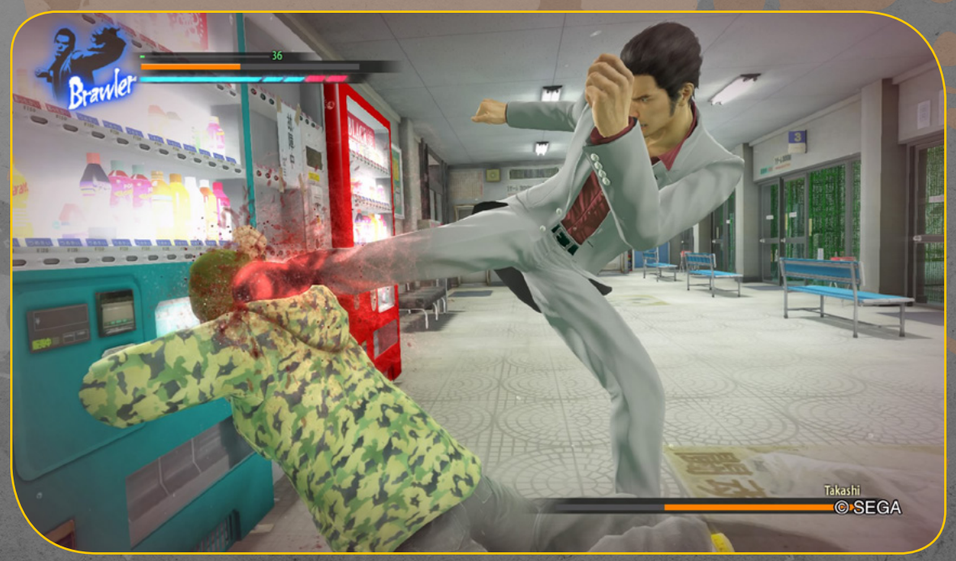
Da razjasnimo jednu stvar, priča je odlična, „šije“ i mnoge novije naslove, ali jednostavno, vreme kada je ova igra nastala je bilo malo drugačije i očigledno da je pored grafičkog, ipak kod mnogih ostvaren i ogroman napredak u narativnom segmentu umetnosti video-igara.

Možda najveći problem koji je Sega imala predstavlja činjenica da Goro Madžima nije igriv karakter. Čovek koji je pobrao svu slavu i pobrao simpatije, ovde ima daleko manju ulogu. Da tako ne bude, pobrinuše se u remasteru.

Implementiran je Madžima ovde, na jedan zanimljiv, a opet možda i naporan način, sistem nazvan „Madžima svuda“. Naime, jednog je dana Madžima izazvao Kirjua na borbu, a on odbio jer nije imao ni povoda ni razloga za nju. Uvređeni Madžima zaklinje se da će se jednog dana osvetiti. I naravno, onog dana kada Kirju izađe iz zatvora, Madžima nas nalazi, pobeđuje, ali samo zato da bi ukazao kako je Kirju, boravkom u zatvoru, zarđao i da nije više borac kakav je bio. Sada se zaklinje da će ga vratiti u formu i da će tek tada pobeda nad njim imati pravi značaj. To doslovce znači da će nam Goro Madžima iskakati praktično iz frižidera i izazivati na duel. U početku je zanimljivo, jer je Zmajev stil borbe vrlo zanimljiv, ali vremenom može i da zamori konstanto makljanje sa jednim istim čovekom po ko zna koji put.

Uostalom, kao da tri osnovna stila borbe (istovetni iz Yakuza Zero) nisu dovoljna da ispune vašu želju da lomite ruke rukama, noge rukama.....

Ono što je zaštitni znak Yakuza igara, sporedne misije, prisutan je i ovde. Prosto je neverovatno koliko lude i uvrnute mogu biti i u kakve vas sve neočekivane i skoro pa neprijatne situacije mogu dovesti. Njihova raznolikost je fantastična i teško da vam



ovakve kakve jesu mogu dosaditi i svaki put kada ih otkrijete hrlićete im u susret da vidite kuda će vas ovog puta odvesti. Zaista ne bih više otkrivao o njima, jer treba ih odigrati, vrede truda.

Ono po čemu je Yakuza serijal poznat, njegov open world segment, prisutan je i ovde. Broj i količina aktivnosti je ogromna, možete izgubiti sate i sate igrajući neke od sporednih aktivnosti koje su dostupne. Kuglanje, kockanje, bilijar, pikado, arkade gde možete juriti i obarati rekorde, ako spadate u grupu ljudi koji svoje igre vole da 100% kompletiraju, ovde možete ostaviti i trocifreni broj sati.

Yakuza Kiwami je više nego dobra igra. Zub vremena ostavio je svoj trag, koji je ovaj remaster u dobroj meri sanirao. Da li je bolja igra od Yakuza Zero? Po našem mišljenju nije, ali s obzirom da je u pitanju prva igra iz serijala, sa datumom proizvodnje koji ima, za neke stvari može se i progledati kroz prste. Verovatno se „Madžima svuda“ sistem neće svakom svideti, ali to nije dovoljan razlog da vam ne preporučimo ovu igru.

AUTOR JE IGRU KUPIO SVOJIM NOVCEM

PLATFORMA: PS4

IZDAVAČ: SEGA

CENA: 30€

RAZVOJNI TIM: SEGA

TESTIRANO NA: PS4

OCENA 8.4

✔ Priča

✔ Sporedni kvestovi.

✘ Vreme čini svoje....

Autor: Aleksa Petronijević

REVIEW

Fear Effect Sedna

NO COMMENT

Za svojih 20 godina igračkog iskustva stigao sam da odigram zaista puno igara i smatram za sebe da sam pokrio većinu naslova iz žanrova koji me lično zanimaju. Ali, povremeno u diskusiji o igrama sa prijateljima i poznanicima uvek iskoči neki "skriveni dragulj" koji nisam odigrao, na opšte zaprepašćenje osobe koja obožava taj naslov, ali poznajući me, obraduju se jer znaju su da postoji velika šansa da ću sesti ispred računara ili konzole i odigrati tu igru.

Tako dolazimo do malo poznate igre Fear Effect, akcione avanture koja sledeće godine puni dve decenije od svog debija. O mom iskustvu igranja originala možete pročitati u "Reinstalacija" sekciji ovog broja časopisa, a sada da se vratimo na temu. Fear Effect je akciona avantura u stilu izvođenja koje je Resident Evil ustoličio kao standard, sa vrlo prepoznatljivim cell shaded stilom grafike. Igra je doživela solidan komercijalni uspeh, pa je ubrzo dobila i nastavak koji je dobro prošao kod kritike. Bio je planiran i treći deo na tada novoj PlayStation 2 konzoli, ali je Eidos otkazao projekat.

Kako je vreme prolazilo, igra je polako tonula u zaborav i ostala u lepom sećanju malobrojnog jezgra vernih fanova. Mnogo godina kasnije, čuveni izdavač SquareEnix kupuje Eidos i dobija gomilu popularnih franšiza za razvijanje. Pošto već imaju pune ruke posla sa velikim franšizama, daju šansu indie studijima da ožive one za koje SE nema vremena da se bakće. Naime, jedan mali developerski tim je uspeo da dobije blagoslov da ponovo osmisli i oživi Fear Effect, potpuno u svojoj režiji. OVaj studio je pokrenuo Kickstarter kampanju za nastavak zvani Fear Effect: Sedna, prikupio nešto malo preko traženog iznosa ($100k) i za relativno kratko vreme uspeo da završi igru.

Nažalost, bolje da se nisu ni latili posla. Da li je problem bio u vremenu, talentu i veštini ljudi koji su radili na projektu, ili nečem trećem, ali Fear Effect: Sedna je vrlo problematično ostvarenje koje je iz vašeg recenzenta za manje od 10 sati uspelo da izvuče toliko besa, frustracije i dosade, da je zažalio što je uzeo da radi recenziju.

Odakle da krenemo? Hajde od gejmpleja...
Umesto akcione avanture u stilu Rezija, dobili smo top-down party-based taktički stealth shooter, bar u teoriji. U praksi to izgleda ovako: Stelt je nepostojeći, protivnici nemaju nikakav AI, a njihov raspored po nivoima je takav da će vas u većini situacija primetiti i instant se sjatiti oko vas. Nivo frustracije se ovde može opisati na sledeći način - osuđujući pogled i stegnuti zubi.

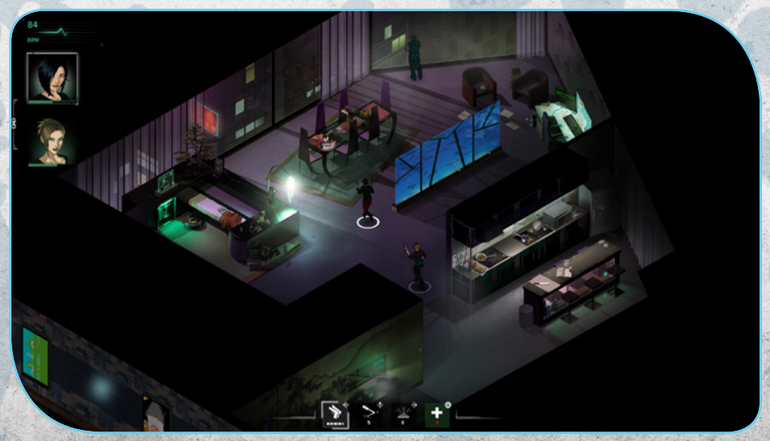
Tu dolazimo do još jednog nepostojećeg aspekta gejmpleja, a to je taktika. Izvođenje je u realnom vremenu sa mogućnošću pauze i izdavanja tri komadne svakom kompanjonu. Kada krene pucnjava, najbolje vam je da držite dugme ili levi klik za pucanje i da spamujete dugme za medkit, dok protivnici ne padnu.

Sistem kontrola likova u timu je rogobatan, ne postoji bilo kakvo objašnjenje osobina koje možete da koristite, sveprisutni su bagovi oko samog izabiranja specijalnih abilitija. Postoji čak par bagova oko same kontrole lika preko gejmpeda, ne postoji xinput podrška za xbox 360 kontroler u nativnom smislu, igra prikazuje PlayStation dugmiće za akcije, čak nekad i pogrešne, lik nastavlja da se kreće u određenom pravcu iako je pečurkica na kontroleru puštena... Nivo frustracije raste...

Zbog očajno nerazrađenog i neizbalansiranog gejmpleja, za sada jedini razlog koji me drži da igram dalje je što želim da vidim razvoj priče. Ali ne lipši magarče do zelene trave. Scenario je blagi užas, ekspoziciju kao da je osmislio neko ko ima poremećaj koncentracije, a likovi su jednodimenzionalni skupovi iritantnih one-linera koje ne možete ni da zamislite. Nije ni simpatično koliko je loša glasovna gluma, jer gotovo da nema nikakvog truda u onome što glumci izgovaraju. Jednom rečju karakterizacija je skoro nepostojeća.

U tom trenutku, jedini razlog daljeg igranja je obaveza da igri posvetim vreme jer pišem recenziju za nju, kao i solidan soundtrack i poneka zagonetka između očajne borbe i još očajnije priče i glume. Kad smo već kod zagonetki, fino su utkane u dizajn nivoa, koji iako je prosečan i sa vrlo linearnom strukturom, zna da zagolica mozak prilikom rešavanja. Takvi momenti su ispraćeni atmosferičnom muzikom i negde deluju terapeutski posle izliva besa i frustracije izazvanih svim gorenavedenim. Nažalost, to nikako nije dovoljno da izvuče igru sa dna.

S obzirom da i sama recenzija već odavno zvuči kao gunđanje i "izduvavanje ventila", vreme je da dam svoju preporuku i da vam kažem da zaobiđete igru u širokom luku čak iako ste fan originala. Eventualno da je uzmete na nekom debelom popustu od 80-90%, možda će do tad srediti razne bagove i unaprediti gejmplej koliko toliko.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7 (64-bit only)
CPU:	Intel Pentium G4400, 3.30 GHz or AMD Equivalent
GPU:	NVIDIA GeForce GT 630, 1GB or AMD Equivalent
RAM:	3 GB
HDD:	16 GB

IGRU USTUPIO SQUARE ENIX

PLATFORMA:
Steam, PS4, Xbox One, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Square Enix, Forever Entertainment

RAZVOJNI TIM:
Sushee

TESTIRANO NA:
PS4

CENA:
19.99€

OFFICIAL WEBSITE:
http://store.steampowered.com/app/546900/Fear_Effect_Sedna/

OCENA 4

- ✔ Soundtrack.
- ✔ Zagonetke.
- ✘ Užasan gejmplej.
- ✘ Priča, likovi, glasovna gluma.
- ✘ Bagovi.

Autor: Igor Totić

REVIEW

Planetoid Pioneers

MATORI, MOLIM TE, SKOČI

Planetoid Pioneers sam lično tražio od urednika da dobijem da radim recenziju. Od raznih klipova sam dobio utisak da je gejmplej fenomenalan, a da je co-op još bolji, i stvarno me je igra zaintrigirala. U prvih 10 minuta igre sam shvatio da je Planetoid Pioneers kompletan drek.

Data Realm, tvorci Planetoid Pioneers i Cortex Command, su napravili vrlo interesantnu tehnologiju koja implementira fiziku, editovanje nivoa i otvoreni sandbox. Sve to su pokušali da smeste u igru i apsolutno promašili poentu. Igra se predstavlja kao 2D akciona indi avantura sa fizikom i trkanjem (steam tagovi). Meni je samo jedan opis dovoljan a to je „frustracija“.

Igru počinjete kao matorac koji se sa svojim svemirskim brodom srušio na neki planetoid (ahaaaa) i, uz vrlo naprednu tehnologiju, mora da napravi brod iz početka i da pobegne. Kad sam gledao gejmplej klipove, video sam da su kontrole čudne, ali verovatno i zabavne. Ne. Kontrole su užas i trebaju da se stide. Matori protagonista se kreće kao pijan iako je trenirani naučnik i astronaut. Ne napravi tri koraka i već mu je faca nabijena u pod. Što je čudno jer je na planetoidu gravitacija slabija (čini mi se).

Naš čikica tako ide kroz planetoid u stilu Terraria (samo mnogo lošije) i dekompajlira materijale da bi pravio nešto drugo. E, tu ulazi fizika u priču koja je sama zbunjena u svoja pravila. Na primer, konstantno sam imao utisak da je gravitacija slaba jer kutije lete kao u beztežinskom stanju, dok naš čikica ne može da skoći ni 10cm od zemlje. Matori pada kao kamen dok kutija, na koju pokušavam da se popnem, odleti ispod mojih nogu brzinom svetlosti na mali uticaj spoljašnje sile. Jedna zagonetka mi je bila da naređam kutije u neku kao piramidu da bih se popeo na visoku liticu. Naređam ih ja tako i naslažem fino (bio sam poprilično ponosan na svoje delo) i prvi kontakt pokušaja penjanja je srušilo celu piramidu kao kad biste u svemiru razbacali špil karata. Dok se moj matori samo mao izdigao od zemlje. Igro, nauči kako funkcionišu pravila fizike.

Već uveliko isfrustriran, izguram ja do kraja planetoida, pobegnem i čekam sledeću priču. Ne, nema dalje. Posle 3 do 4 sata igre, ona je gotova i samo otključate gomilu mini igara koji su bukvalno tech demo za ovaj fizički endžin. Pored toga, otključa se i jako komplikovani editor koji možete da koristite da pravite svoje nivoe pa čak i da ih skriptujete, što je po meni prevara. Ove stvari su izašle u early access i bile su otvorene publici da prave svoje nivoe.

Ali nije poenta da publika radi posao developra, pogotovo što na kraju igra nudi vrlo malo sadržaja.
Po završetku glavne misije, kao što sam napomenuo, otljučavaju se mini igre koje su potpuno nepotrebne. Neke mini igre su čak i toliko lenje da ne morate ni da ih igrate, kao što je Arena gde gledate kako se biju kreature napravljene u workshopu. Postoji i trkanje koje je neverovatno dosadno i lako prevariti. Ima i horde mode...kao.

Jedini deo igre gde sam imao malu količinu zabave je co-op. Prvih par minuta je umiranje od smeha zbog užasnih kontrola i još užasnije fizike kao i zbog toga što konstantno pokušavate da upropastite dan vašem saigraču. Ali ne, niste vi krivi, kriva je igra. Zabava se pretvara u frustraciju i alt+f4 mi postaje najbolji prijatelj.

Planetoid Pioneers je sjajan sandbox tech demo koji ne sme sebe da zove igrom. Developeri bi trebalo da se fokusiraju da iskoriste ovaj endžine i naprave pravu igru sa pričom, kvalitetnim gejmplejom i dužinom. Ovako, Planetoid Pioneers je apsolutni promašaj 2D avanture sa toliko lošim kontrolama da bih pre preporučio QWOP.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 ili novije
CPU: Quad core 3 GHz
GPU: Modernija kartica sa minimum 2GB memorije
RAM: 8 GB
HDD: 4 GB

IGRU USTUPIO DATA REALM

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Data Realm
CENA: 20€
RAZVOJNI TIM: Data Realm
TESTIRANO NA: PC

OCENA **3**

✔ Ideja.

✘ Realizacija.

Autor: Aleksa Petronijević

Fear Effect

Vaš cenjeni recenzent je težak sucker za survival horror akcione avanture na Playstation konzoli s kraja prošlog veka (uh, kako to zvuči davno...čekaj... pa i jeste davno!) i zbog kojih je, ruku na srce, postao gejmer. Igre koje je igrao na "kućnom računaru" Commodore 64 nisu ga ni približno opčarale kao one na malom parčetu elektronike zvanom PlayStation. Štedeo bih sa strane svaki dinar viška, dok ne sakupim dovoljno da iznajmim konzolu na 24 sata, jer je kupovina plejstejšna u tim godinama bila luksuz u mom slučaju. Franšize poput Resident Evil, Parasite Eve i Alone in the Dark ostale su duboko urezane u moju svest, da i danas često odigram neku, bez ikakvih problema.

Ali, u moru tih odličnih akcionih avantura, ispod radara je promakla jedna igra sa Sonijeve prve igračke konzole, vrlo prepoznatljivog vizuelnog stila u sajberpank i noir žanru, zvana Fear Effect. Povodom izlaska spiritualnog naslednika Fear Effect Sedna od strane nezavisnog studija Sushee, rešio sam da ispravim nepravdu i odigram original na svom PlayStation kecu i na TV-u. Dobro, hajde da se ne lažemo, odigrao sam je na emulatoru, ali bože moj, nije kao da sam naudio Eidosu ili Kronos Softwareu, koji više ne postoje. Kako bi čitavo iskustvo na PC-u i LCD monitoru bilo što približnije onom osećaju igranja od pre 20 godina, podesio sam emulator da emulira katodni televizor, sva grafička unapređenja pogasio i mauntovao prvi disk (ISO fajl). Skoro pa kao prava stvar!

Ono što prvo upada u oči je odlična grafika i vizuelni dojam. Da, čuli ste me dobro, cell shaded grafika koja dočarava stirpski stil ove igre je vrlo dobro ostarila. Neverovatno dostignuće, za naslov star osamnaest godina.

Honk Kong, budućnost, sajberpank... Vi ste u ulozi nekoliko glavnih protagonista, Hane, Džejkoba i Glasa koji pokušavaju da nađu nestalu Wee Ming Lam, ćerku jednog od najmoćnijih vođa Trijade. Plan im je zapravo kada je nađu da traže otkup od njenog oca za pozamašnu sumu novca. Prvi zaključak koji se sam nameće je da imamo posla sa antiherojima, što svakako zvuči interesantno... Nakon uvodnog poglavlja, shvatićemo da stvari nisu onakve kakvim se predstavljaju i da su uzroci nestanka ćerke čuvenog krimi šefa daleko mračniji.

Gejmplej izvođenje je u standardnom maniru gorespomenutih akcionih avantura, prepoznatljive tenk kontrole, bazični stealth koji se svodi na šunjanje iza leđa izolovanim neprijateljima i njihova eliminacija jednim udarcem, nakon kojih dolazi deonica napucavanja sa neprijateljima, a zatim trenuci atmosferičnog istraživanja i rešavanja zagonetki. Tako bi mogao da se opiše gejmplej loop ove akcione avanture. Sve zvuči kao savršen recept za uspeh, nebrojeno puta dobro izveden.

Međutim, to ovde nije slučaj. Od svih igara iz ovog žanra, Fear Effect je definitivno igra sa najnepreciznijim i najtromijim kontrolama, naspram kojih Resident Evil kec izgleda dinamičan i odzivan kao Quake. Zbog toga ćete često ginuti, jer ili niste odreagovali na vreme ili ste bili neprecizni u nišanjenju, tj. usmeravanju vašeg lika ka meti.

Boss fajtovi nisu preterano dobro osmišljeni i zahtevaju precizan tajming, gde će vas dve do tri greške koštati života. Kad dodamo na to da zapravo i ne postoje predmeti za lečenje, već se health regeneriše na precizno određenim checkpointima i međuscenama, dolazimo do velikog problema u težini, a to je veliki broj nepotrebnih pokušaja i grešaka. Zagonetke nisu teške i znaju da budu vrlo zanimljive, ali kao i sa neprijateljima, određeni broj zagonetki ne prašta greške. Ako pogrešite u rešavanju, poginućete i onda "opet Jovo nanovo".

Nepravedan gejmplej zna da sroza opšti utisak o igri, a ni sam zaplet ni karakteri nisu kvalitetno napisani. Kroz igru ćete naizmenično uskakati u cipele svakog od protagonista, ali niko od njih se posebno ne izdvaja po svojim karakternim crtama. Može se reći da je Hana blago razvijen lik, koja je prikazana kao beskrupulozna femme fatale sa demonima iz prošlosti. Nažalost, tu

se karakterizacija svih likova završava, a razvoj priče ima vrlo slab tempo. Priča je puna naglih skokova i nejasnih obrta u naraciji, uvođenjem pojedinih likova sa kojima Hana bi trebalo da ima nerazjašnjenu prošlost (??) i sličnim propustima. Uglavnom, u pitanju je amaterski pokušaj pravljenja ozbiljnog noir zapleta i dubokih, kompleksnih likova, što je negde i očekivano za igre od pre dvadesetak godina. Ipak, ovo je naslov iz 2000. godine kada su u ovom žanru takve dečije bolesti već bile preležane.

Ono što ovu igru krasi je audiovizuelna prezentacija i atmosfera koju ona generiše. Renderovane scene po kojima će se kretati vaši likovi nisu statične slike, već su dinamični i animirani video snimci, pa daju neverovatan osećaj živosti čitavom iskustvu i uz dobar soundtrack popravljaju opšti utisak o igri koji su traljav gejmplej i slabi likovi/priča narušili.

Ako ste zagriženi fan gotovo izumrlog survival horror žanra i imate potrebu da odigrate godišnje neki Resident Evil ili sličan survival horror naslov, učinite sebi uslugu i instalirajte ovaj naslov, ali ne očekujte previše. Nije ovo skriveni gem, već jedan solidan naslov prosečnog kvaliteta za ono vreme u kojem se pojavio.

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Eidos Interactive

GODINA IZLASKA: 2000.

RAZVOJNI TIM: Kronos Digital Entertainment

Autor: Stefan Sarović

Razer Kraken Pro V2

RELEASE THE KRAKEN!

Razer ne treba posebno predstavljati u svetu gejming periferija i svaki put kada dobijemo neki novi njihov proizvod prosto moramo da se zapitamo šta su sada uspeli da unaprede? Upravo je takva situacija i sa jednim od najboljih headsetova na tržištu već duže vremena – Kraken, koji je sada dobio v2 Pro verziju.

Kraken V2 Pro

Moramo priznati da već prilikom dodira sa kutijom Kraken V2 Pro odaju utisak visokog luksuza, a posebno je interesantan „Welcome to the cult of Razer" natpis koji vidite čim otvorite pakovanje. I moram priznati da ovaj natpis nije bez osnova – Razer ima obožavaoce kod kojih zaista uživa kultni status, tako da je i normalno da to dodatno marketingom proprate. U kutiji ćete takođe naći i odštampano uputstvo za upotrebu, jako lepo dizajnirano, čestitku direktora kompanije što ste odabrali baš njihov proizvod i nekoliko Razer nalepnica kojima možete ukrasiti svoj igrački prostor. Naravno, sve je to šminka, nas su mnogo više interesovale same slušalice.

Kraken V2 je dosta različitiji od svog prethodnika kako po izgledu tako i po težini. Naime, same slušalice su dosta lakše, što je postignuto korišćenjem aluminijuma za headband. Ta aluminijumska konstrukcija prolazi kroz sve delove, i iako lagana, daje celom uređaju jako robustan utisak, što nije baš česta situacija kod slušalica kod kojih je težina smanjena na minimum. Sve u svemu, Kraken V2 Pro deluju kao da mogu da izdrže godine ne baš pažljivog rukovanja bez problema što je u mojim očima veliki plus.

Headband je sa gornje strane obložen kožom sa Razer logotipom dok je sa unutrašnje strane obložen finim mikrofiber platnom – odlična kombinacija koja omogućava i komfor i dugotrajnost. Sami jastučići su izrađeni od jako fine kože i izuzetno su prijatni na ušima. Ono što je malo drugačije jeste njihova dubina da se tako izrazimo koja je dosta veća nego što je to uobičajeno. To znači da će vam u potpunosti prekriti uši, ali ih još bolje izolovati od spoljnih zvukova. Zaista jedno od najboljih potpuno zatvorenih rešenja za slušalice koje smo videli. Pritom su u slušalice ugrađeni drajveri prečnika 50mm od neodimijuma, pa deo koji naleže na uši deluje solidno veće od prethodnog modela. Kada to uparimo sa dubljim jastučićima dolazimo do situacije da cele slušalice nekako više „štrče" u stranu od glave nego što smo navikli pa delujete malo kao nemački radio-operater iz Drugog svetskog rata dok ih nosite. Naravno ovo nije nikakva smetnja i kada ih prvi put stavite na glavu i čujete kako dobar zvuk proizvode, a da pritom izoluju spoljašnje zvukove, shvatite da je ovo rešenje prosto idealno. Kraken V2 Pro dolaze u tri boje – crnoj, beloj i Razer zelenoj. Naše su bile crne i ja takve najviše i volim – ništa ne šljašti, ništa ne svetli, taman kako treba. Naravno ako baš želite da budete primećeni verovatno je drečavo zelena bolji izbor.

"DELUJU KAO DA BEZ PROBLEMA MOGU DA IZDRŽE GODINE NE BAŠ PAŽLJIVOG RUKOVANJA."

Osim slušalica tu je i usmereni mikrofon koji se izvlači iz leve slušalice, rešenje koje smo više puta navodili kao trenutno najoptimalnije, i koje pruža sasvim adekvatnu komunikaciju u igrama. Na kablu se nalazi i potenciometar za regulisanje jačine zvuka, kao i dugme za mutiranje mikrofona. Osnovni kabl je dužine 1.3m i na njegovom kraju se nalazi jedan 3.5mm džek i za mikrofon i za slušalice. Ova kombinacija je dobra s obzirom da je headset kompatibilan i sa PS4 i Xbox One kontrolerima, ali i sa velikim brojem telefona i tableta koji koriste upravo ovakav priključak. Za standardni desktop PC tu je produžni kabl dužine 2 metra sa spliterom na 2x3.5mm džekove i to jeste najpraktičnije rešenje. U pakovanju se dobija i neka vrsta gumice kojom možete regulisati dužinu kabla, ja možda lično više volim rešenje sa čičak trakom, ali je to zaista sitnica. Kablovi su končanog tipa i zaista kao i same slušalice odaju utisak izuzetnog kvaliteta i dugotrajnosti.

Kvalitet zvuka

Kraken V2 Pro su standardne stereo slušalice, ali kao što sam više puta navodio u ovim člancima meni su takve zapravo i idealne i smatram 5.1 ili 7.1 modele više šminkom i načinom da se uzme više para, ali je to prosto samo moje lično mišljenje. I naravno od gejming slušalica najčešće očekujemo da budu prilagođene igračima videoigara, a u tome se često malo i pretera, pa su basevi previše naglašeni da biste imali dobar utisak eksplozija i slično. Ne i u slučaju novog Krakena! Sticajem okolnosti sam test započeo tako što sam pustio nekoliko muzičkih klipova umesto da odmah uskočim u neku igru i bio sam potpuno fasciniran kvalitetom zvuka! Onda sam u pomoć pozvao i nekoliko poznanika, zakletih audiofila, koji su takođe probali slušalice i proverili u odnosu na svoje neke reference i došli do istih zaključaka – zvuk koji Kraken V2 Pro donosi je neverovatno čist i kvalitetan,

“KORIŠĆENJEM RAZER OPREME NA NEKI NAČIN POSTAJETE DEO „KLUBA ODABRANIH“.”

naravno kada govorimo o nekim razumnim slušalicama a ne o studijskoj opremi. Čak bih se usudio reći da je ubedljivo među najboljima od svih gejmerskih slušalica koje sam probao. To naravno ne znači da ćete imati manji doživljaj u igrama, naprotiv, on je zaista sjajan, već da je kvalitet zvuka dobar i ujednačen kroz ceo raspon frekvencija, nešto što se u gejmerskim okvirima zaista retko sreće.

Zaključak

Zaista je teško bilo šta reći za Kraken V2 Pro, a da nije u superlativu – odlično su dizajnirane, jako udobne, deluju vrlo izdržljivo i imaju neverovatno dobar zvuk. Pri tome donose i jednu dozu ekskluzive gde postajete deo „kluba odabranih“ korišćenjem Razer opreme. To naravno potvrđuju i njihovi vrhunski esport promoteri, ljudi kao što je SKT-T1|Faker, najveća legenda League of Legends scene, a koji naravno nosi upravo Kraken V2 Pro slušalice. Sve to kad uzmemo u obzir, njihova cena i ne deluje previše visoka, pogotovu uzimajući u obzir to što će vas verovatno služiti nekoliko godina bez problema. Na kraju ne ostaje ništa drugo, nego da upravo ovom headsetu dodelimo našu najbolju nagradu Play Ultimate Gaming!

MODEL	Razer Kraken Pro V2
TIP	Stereo slušalice
POVEZIVANJE	1x3.5 mm džek, 2x3.5mm preko adaptera
MIKROFON	Usmereni, može da se savije u slušalicu
UDOBNOST	Ekstra lagane, jastučići od fine kože

“VEĆ PRILIKOM DODIRA SA KUTIJOM KRAKEN V2 PRO ODAJU UTISAK VISOKOG LUKSUZA.”

Autor: Stefan Sarović

Redragon Memeanlion Chroma M710

KO NAZIV PROČITA IZ PRVE DOBIJA BAMBIJA!

Redragon je kineska kompanija koja se već godinama nalazi na gejmerskom tržištu gde se trudi da pokrije niži segment tržišta – pre svega onih kojima je bitno da imaju gejmerski miš po jako povoljnoj ceni.

Redragon Memeanlion Chroma M710

Zaista je retka situacija gde se treba baš potruditi da uopšte pročitate naziv nekog proizvoda, ali to je baš ovde slučaj – očigledno su u Redragonu želeli da se istaknu u odnosu na konkurenciju, pa su smislili naziv koji zapravo ne znači ništa, ali verovatno izaziva neku dozu interesovanja. Sam uređaj dolazi u relativno standardnom Redragon pakovanju na kome su već na prednjoj strani naznačene njegove prednosti kojih je zaista puno. Iako se navodi da je miš namenjen korišćenju sa obe ruke, moramo opet, kao i kod mnogih drugih gejmerskih miševa, zaključiti da će levoruki korisnici dosta teško koristiti dva dugmeta koja bi normalno došla ispod palca desne ruke. Sa obe strane se nalaze po dve prosvetljene trake koje mogu svetleti u bilo kojoj boji RGB spektra, i u sedam različitih modova. Ispod njih je deo sjajne plastike koja ima dosta dobru teksturu kako bi olakšala držanje miša i sprečila klizanje. Ipak, nejasno je zašto je ovde upotrebljena sjajna plastika koja je zapravo klizavija, umesto lepe matirano gumirane koja se nalazi na gornjoj strani miša i koja je zapravo jako prijatna na dodir, ali je verovatno bila ideja da se vizuelno malo razlikuje.

Ukupno postoji 8 dugmića – dva glavna koja se opremljena Omron tasterima, dva sa desne strane, točkić i još dva tastera za promenu DPI osetljivosti i još jedan taster sa donje strane uređaja koji služi za promenu moda u kome se miš nalazi. Točkić je gumiranog tipa i dosta solidno leži pod prstom, ali su nekako udubljenja na njemu malo preduboka za moj ukus. Kada se miš okrene sa donje strane uočavaju se vrlo solidni teflonski klizači i poklopac koji možete otvoriti. Unutra se nalazi ukupno 8 tegića od po 2.4 grama, koji služe za podešavanje težine uređaja. Treba imati ipak u vidu da čak i sa svim ubačenim tegićima, ovaj miš spada u laganije modele jer ima ukupno 133.5 grama. Kabl do računara je končanog tipa, a na njegovom kraju se nalazi pozlaćeni USB konektor što daje dozu ekskluzivnosti. Takođe, tu je i čičak tračica za upravljanje kablom, što je svakako jako lep potez.

MODEL	Redragon Memeanlion Chroma M710
TIP	Optički miš
POVEZIVANJE	USB
SENZOR	10.000 DPI
DODATNO	DPI prebacivanje, podešavanje osvetljena

Moćan senzor

U srcu Redragon M710 miša se nalazi optički senzor osetljivosti 5.000 DPI, koji preko softvera postiže celih 10.000 DPI, što je svakako vrlo respektabilan rezultat. Interesantno je primetiti da se u pakovanju nalazi mini cd sa softverom dok je sada kod većine proizvođača uobičajeno da se softver skida sa interneta. Učestalost komunikacije sa računarom je 1000 Hz, a senzor podržava i ubrzanje do 20G bez gubljenja trackinga. Ako bismo baš morali da tražimo dlaku u jajetu, mogli bismo da primetimo da ne možete određivati sami stepene DPI osetljivosti, već su oni predefinisani na 500/1000/2000/3000/5000 DPI. Međutim ovo realno ne deluje tako problematično, jer ćete verovatno uspeti da među ovim podeocima nađete neke koji vam odgovaraju za igranje. Sve u svemu senzor je sasvim odgovarajući za igranje FPS naslova kojima je ovaj miš i namenjen prema tvrdnjama proizvođača.

Kako odabrati gejmerski miš najbolji za vas?

Odgovor na ovo pitanje svakim danom postaje sve komplikovaniji s obzirom na sve veću ponudu uređaja na tržištu. Redragon svakako ne pretenduje da ugrozi velike igrače na ovom polju već upravo želi da se cenom pozicionira negde ispod njih. S jedne strane uređaj kao što je Memeanlion Chroma nudi jako puno najbitnijih opcija dok sa druge strane za nešto više novca možete uzeti model proizvođača sa dužom tradicijom u ovoj sferi. Na kraju je izbor na svakom kupcu pojedinačno, ali nas raduje da vidimo da se i proizvođači jeftinijih modela trude da ponude vrlo kvalitetne proizvode kao što je M710.

Autor: Miloš Hetlerović

Steelseries Rival 110

PRISTUPAČAN ESPORT MIŠ

Steelseries Rival 100, kada se pojavio je bio sasvim solidan i vrlo pristupačan gejmerski miš. Sada je došlo vreme za blagi redizajn modela sa oznakom 110, ali i znatno boljim senzorom po istoj ceni.

Rival 110

Kod Steelseriesa je oznaka Rival rezervisana za optičke miševe pa sasvim logično optički senzor krasi i ovaj model. Uopšteno gledano radi se od mišu manjih dimenzija nego što su drugi Rival modeli, što može biti zgodno za ljude sa manjim šakama ili mlađim gejmerima. Treba napomenuti i da je uređaj dosta lagan sa svojih 87 grama, tako da je i po tom kriterijumu dosta specifičan i omogućava pokretanje bez većeg napora, naravno za one kojima to prija. Miš je skoro pa simetričnog oblika tako da verovatno može da se koristi i levom rukom, ali je zapravo ipak prilagođen za dešnjake, jer je blago zakrivljen i postoje dva dugmeta sa desne strane koji vam dolaze tačno ispod palca kada se igrate. Sa obe strane se nalaze gumeni gripovi koji su baš dobrog kvaliteta i čine da miš odlično leži u ruci. Što se dugmića tiče tu su dva standardna, točkić koji se koristi i kao treće dugme, dva pod palcem, ali i jedno koje služi za promenu CPI osetljivosti optičkog senzora. Levo i desno dugme su sertifikovani na 30 miliona klikova, tako da bi u teoriji trebalo da vas služe jako dugo. Točkić je ovoga puta dobio novu teksturu na gumi, pa je njegovo korišćenje dosta prijatnije od prethodnog Rival 100 modela. Kabl na uređaju je neke vrste gumenog tipa ali je ta guma tako savitljiva da je možda čak i bolje rešenje od končanih modela, svakako vrlo prijatno za korišćenje.

Sam miš ima LED prosvetljen točkić i Steelseries logo na zadnjem delu, i u skladu sa modernim trendovima to možete podešavati u bilo kojoj od boja RGB spektra. Naravno, kroz softver možete uskladiti i osvetljenje ili promenu istog na svim svojim Steelseries uređajima, što se sada naziva PrismSync.

> “MIŠ JE SKORO PA SIMETRIČNOG OBLIKA ALI JE ZAPRAVO IPAK PRILAGOĐEN ZA DEŠNJAKE”

Performanse

Za gejmerski miš je najbitnije kakav se senzor nalazi u njegovom srcu, a u slučaju Rivala 110 je u pitanju PixArt optički senzor maksimalne rezolucije do 7200 CPI. Ono što je jako bitno jeste da je primenjena tehnologija TrueMove1 koja omogućava da se vaš pokret mišem na podlozi svaki put verno prenese na pokret na računaru, bez bilo kakve dodatne interpolacije, kašnjenja i slično, prosto svaki put će pokret biti verno prenet. Zato ovaj miš i preporučuju kao entry-level esport uređaj i on zaista to i jeste, bez obzira da li igrate MOBA ili FPS igre. Senzor podržava i brzinu pokreta od 24 inča u sekundi, odnosno možete ga pomeriti nešto preko 6 metara, a da ne izgubi tracking, što je svakako mnogo više nego što će vam trebati.

Dodatna prednost je i što miš sva podešavanja koja napravite preko softvera, uključujući na primer nivoe osetljivosti senzora, čuva u internoj memoriji i onda kada odete na neki LAN događaj ili turnir, dovoljno je da ga samo uključite i ponašaće se apsolutno isto kao na vašem kućnom računaru.

Inkrementalni napredak

Rival 100 je svojevremeno bio jedan od najpovoljnijih gejmerskih miševa od nekog od „velikih“ proizvođača u esport svetu, i model 110 nastavlja tu tradiciju, ali i donosi značajna unapređenja. Pre svega treba naglasiti da je senzor sada značajno bolji i nudi praktično profesionalno iskustvo. S obzirom da bi i cena trebalo da ostane u sličnom rangu, ovaj model svakako možemo preporučiti za one koji žele ozbiljan gejmerski miš, ali ne žele da izdvoje previše novca za stvari koje im najverovatnije nikada neće zatrebati dok ne postanu esport superzvezde.

> “SVA PODEŠAVANJA KOJA NAPRAVITE PREKO SOFTVERA SE ČUVAJU U INTERNOJ MEMORIJI”

MODEL	Steelseries Rival 110
TIP	Optički miš
POVEZIVANJE	USB
SENZOR	7.200 CPI
DODATNO	CPI prebacivanje, podešavanje osvetljena, zero hardware acceleration

Autor: Miljan Truc

Razer BlackWidow Chroma v2

KRALJEVO NOVO RUHO

Poslednja iteracija BlackWidow tastature pre ove verzije se pojavila pre oko tri godine. Kao najskuplja i najkvalitetnija Razerova tastatura u toj klasi, suvereno je vladala u svom cenovnom rangu, ali je već tada bilo jasno da ih kompanije poput Corsaira i Logitecha sustižu i da će predstavljati ozbiljnu konkurenciju u dolazećim godinama. Nekoliko godina kasnije i evo nas u ljutoj borbi za poziciju najprestižnije mehaničke gejming tastature na tržištu.

Odmah treba naglasiti da je Razer BlackWidow Chroma v2 punokrvna mehanička tastatura, pune veličine od oko 475mm širine i 170mm dužine, dok je podignuta na nožice negde oko 40mm visoka. Čim se izvadi iz kutije oseća se težina tastature zbog metalne donje ploče, što kompletnu težinu tastature čini oko 1,5 kg. Ovo zaista daje osećaj ozbiljnog komada hardvera koji će biti trajan i može izdržati ozbiljnu upotrebu. Finiš na tastaturi je mat crna tvrda plastika koja samo dodatno pojačava robusni osećaj ove tastature. Kabl je srednje debeo pleteni koji se nastavlja u razdvojniku za tri posebna konektora – 2 USB i jedan audio džek. Za najosnovnije korišćenje tastature je potreban samo jedan USB kabl koji je jasno označen, dok drugi USB i audio džek služe da osposobe posebne prolaze za tu svrhu koji se nalaze sa desne strane tastature. Pored toga, uz tastaturu dolazi i naslon za šake koji se povezuje sa tastaturom pomoću magneta, a pokriven je mekim jastukom obloženim tankom eko-kožom.

Sami tasteri su napravljeni od plastike koja je jako prijatna na dodir i finalna obrada je blago teksturisana, ali dovoljno glatka da je to gotovo neprimetno, te ne umara prste. Ova varijanta BlackWidow tastature se može nabaviti u tri različite vrste mehaničkih tastera, koje Razer proizvodi u sopstvenom kapacitetu, umesto uvoza napr. Cherry mikrošaltera, kao što to rade mnogi drugi proizvođači. Varijante su Razer Green, koji su standardni mehanički i možda najsličniji Cherry Blue varijanti; zatim Razer Orange koji su reklamirani kao taktilni i tihi, a najsličniji su Cherry Brown; i na kraju Razer Yellow koji su linearni i tihi, a najsličniji su Cherry Speed varijanti. Tastatura koju smo imali prilike da isprobamo je sa Green tasterima, tako da ćemo ih posmatrati iz ugla klasičnih mehaničkih tastera.

Pored dobro raspoređenih standardnih tastera, sa leve strane tastature se nalazi 5 makro tastera, dok se u gornjem desnom uglu nalazi LED indikator za funkcije. Uz to, mnogi tasteri imaju dodatne efekte uz korišćenje Function (Fn) modifikatora, što uključuje i media-kontrolu, mada je to nešto što bismo voleli da vidimo kao zasebne kontrole, pogotovo na tastaturi u ovom cenovnom rangu. Razer Green tasteri su veoma taktilni i daju prijatan mehanički zvuk tokom kucanja, ako ste ljubitelj toga naravno – a verovatno jeste, ako se odlučite na kupovinu mehaničke tastature. Tasteri imaju trenutni odziv tokom aktuacije, što je vrlo važno tokom igranja refleksnih igara ili brzog kucanja, a predstavlja glavnu prednost punokrvne mehaničke tastature u odnosu na napr. membransku ili čiklet. Po subjektivnom osećaju, tasteri su mogli biti i malo rigidniji prilikom pritiska, ali to je samo lična preferencija i nešto što je drugačije od korisnika do korisnika. Treba imati na umu i da tasteri podržavaju anti-ghosting na do 10 tastera, što znači da su male šanse da slučajno ne uspete da registrujete pritisak dugmeta zbog te pojave. Razer je promenio i font na samim tasterima, koji više nije njihov četvrtast, već tanak bez-serifni koji je daleko čitljiviji.

RGB Chroma osvetljenje je skoro isto kao i na prethodnoj verziji BlackWidow tastature i sastoji se od punog spektra boja koje izgledaju jako lepo i fluidno. Svu pohvalu u tom pogledu treba ipak uputiti softveru za kontrolu, u ovom slučaju je to Razer Synapse 2. Iako je reklamirana da funkcioniše i sa novim Synapse 3 Beta softverom, u našem slučaju on nije uspevao da detektuje tastaturu, dok je Synapse 2 to učinio bez problema. Robustan softver omogućava potpuno prilagođavanje tastature potrebama korisnika, od podešavanja makro tastera, preko jačine i modova osvetljenja, njegovih efekata, do čuvanja i aktivacije različitih profila. Ponuđeni efekti osvetljenja su vrlo zabavni i sigurno ćete provesti neko vreme isprobavajući ih sve. Moj favorit je definitivno „Fire“ varijanta koja daje utisak ognjišta preko tastature. Pored toga, kroz Synapse Chroma osvetljenje, BlackWidow podržava posebne modove za određene igre. Imali smo prilike da to isprobamo kroz Overwatch i Diablo, gde u OW na primer, tastatura menja boju zavisno od odabranog heroja, blješti da obavesti o napunjenom ultu, ili pali i gasi tastere ako je njihov ability na cooldownu.

Ovo će možda zvučati čudno, ali definitivno najbolji deo ove tastature je naslon za šake sa svojim jastučetom. Da, dobro ste čuli... to nisu ni sjajni mehanički tasteri, ni kvalitetni materijali od kojih je napravljena... to je jastuče. Teško je opisati kvalitet osećaja koji ono pruža tokom rada, pogotovo kada se uporedi sa konkurencijom, čiji su nasloni uglavnom od obične ili gumirane plastike. Ako provodite dugo vremena ispred računara, pogotovo kucajući, ovaj naslon može postati nezamenjiv saveznik vašim šakama i zglobovima. Treba pozdraviti i način integracije magnetima koji je Razer primenio, što omogućava korisniku da postavi naslon na onu razdaljinu koja mu odgovara, bez bespotrebnih odvajanja i povezivanja. Ovo je definitivno najbolja implementacija naslona koju smo do sada videli i teško je preći ponovo na tastaturu koja ga nema.

U svom cenovnom rangu, ima nekoliko stvari koje ovoj verziji BlackWidow svakako fale kada se uzme u obzir oštra konkurencija na tržištu. Pomenuli smo posebne media tastere koje bi morala da ima. Tu možemo spomenuti još nešto što sve više proizvođača nudi, a to su alternativne kape za tastere, pogotovo drugačije teksturisani W,S,A,D. Osim toga, jedina druga stvar koja se može zameriti tastaturi je što nema još inovacija, već je osveženje onoga što su već predstavili pre tri godine. U klimi u kojoj se svaka kompanija bori da smisli nešto novo, Razer je ponudio samo kvalitet i ništa novo preko toga, a na kupcu je da odluči da li je to dovoljno. I fantastičan naslon za šake, njega ne smemo zaboraviti.

MODEL	Razer BlackWidow Chroma v2
TIP	Mehanička tastatura
TASTERI	Razer Switch
DODATNO	Anti-ghosting na do 10 tastera, RGB Chroma osvetljenje, Audio i USB prolaz, Naslon za šake, 5 makro tastera

> “RAZER GREEN MEHANIČKI TASTERI SU TAKTILNI I PRIJATNI ZA DUGO KUCANJE”

Koje karte još želimo da vidimo nerfovane?

Poslednjih meseci često viđamo nove balans patcheve u Hearthstoneu i to je svakako dobra i pozitivna stvar.

Ipak, mnoge karte su se "provukle" bez nerfova, iako smatramo da bi u perspektivi trebalo da prođu kroz sličan tretman, ako ne zbog toga što su sada prejake, onda zbog toga što imaju ozbiljan potencijal da budu veoma problematične u budućnosti. Ovo su pet karata koje bi voleli da vidimo nerfovane pre nego što izađe nova ekspanzija

Ultimate Infestation

Prvo mesto verovatno nikog ne iznenađuje, pa smo zato izabrali ovako očigledan primer. Još nikome nije jasno kako je ova karta uspela da prođe ne-

koliko ciklusa nerfova bez da bude iole dodirnuta.

Nije problem kod ove karte to što je ona moćna sama po sebi, hajde da kažemo da 10 mana karte i trebaju da budu moćne. Problem je u "rampovanju", odnosno u ubrzavanju dobijanja mane na uštrb prednosti u kartama, jer UI bukvalno negira svu tu vašu žrtvu, brzo dođete do 10 mana i onda stabilizujete sa UI.

UI pravi tempo preokret na tabli, stabilizuje vam život i plus vam napuni ruku resursima za sledeće poteze. Dovoljno je pogledati Ancient of Lore koji je nerfovan jer je bio odlična "dopuna" za ruku nakon rampovanja, i onda će vam biti jasno koliko je presmešno jak UI.
Jedna od onih karata gde se prosto osećate prevarenim jer protivnik je žrtvovao svoje karte i tempo da bi bio u prednosti sa manom, ali onda svu tu njegovu "žrtvu" negira UI. Čak iako sada neće biti toliko moćan, pogotovo nakon što ode Jade paket, opet je karta na koju se mora gledati redovno, jer svakog trenutka može da poremeti balans.

Call to Arms

Karta koja se na kilometar videlo koliko je "broken" i koja samo čeka pravi Aggro špil u kome će da hara. Za 4 mane ne samo što povučete 3 karte, već ih odmah i odigrate. U poređenju sa ovom kartom, Small-Time Recruits izgleda smešno, a čak je i snaga Divine Favor dovedena u pitanje.

Karta je jednostavno loša zato što daje previše za svoju vrednost i omogućava Aggro špilovima da anuliraju njihovu jedinu manu, a to je manjak karata, jer odmah nakon dobrog čišćenja table, protivnik može samo da odigra ovo i vrati se nazad u partiju.

Druga stvar zbog koje mislimo da Call to Arms treba da popije nerf, a što je generalna tema svih ovih karata, je to što ograničava budući prostor za dizajn, jer

svaki sledeći dobar Paladin ili neutralni minion koji košta 1-2 mane, sada mora da prođe kroz prizmu toga "da li je previše jak", ako se izvuče na tablu na ovakav način.

Neki naš nerf bi bila cena od 5 mana, umesto 4, koja omogućava više prostora za kunterovanje i zalazi u dom realne vrednosti koju dobijamo za tu cenu.

Shadowstep

Karta koja je toliko puta bila deo problematičnih špilova da više ne možemo ni da ih nabrojimo. Praktično svaki Rogue špil na ovaj ili onaj način igra Shadowstep, jer daje veliki kombo potencijal, ali i burst.

Deo legendarnog Leeroy+Shadowstep+Shadowstep

paketa, bila je udarna snaga i Quest Roguea, ali i Mill Roguea gde se kombinuje sa Coldlight Oracle.

Oduvek je bila udarna snaga i u raznim varijacijama Tempo/Aggro Roguea, jer ubrzava Burst sa Charge minionima, omogućava višestruko korišćenje dobrih Battlecry efekata, ali i omogućava neke ozbiljno naopake stvari kao što je Turn 1 trodupli Prince Keleseth.

U svakom slučaju, istorijski se pokazalo da sve dobre karte koje koštaju 0 mana po pravilu budu previše jake, pa smo već imali nerfove karata kao što su Soulfire i Hunter's Mark, te nas uopšte ne bi čudilo da Shadowstep prođe kroz sličan tretman.

Jade Idol

Znamo, znamo, reći ćete da ova karta uskoro odlazi u Wild i da više nije ni bitno. Ali mislimo da je zaista bitno i da Wild jeste bitan baš kao i Standard, iz perspektive balansa. Prosto, Jade Idol je tip karte koji momentalno pobeđuje bilo kakav ekstremno spori Control ili Fatigue špil i jednostavno je previše lak način da trajno pobedite Fatigue.

Rešenje za nerf ne bi bilo previše

komplikovano i zapravo predstavlja najelegantnije rešenje koje je postojalo na netu, umesto kopija ove karte, u špil se promešaju 3 karte od 1 mane koje samonuju Jade Goleme i ništa više. Tako bi karta i dalje bila resurs na duge staze, ali više ne bio Fatigue bez kraja.

Primordial Glyph

Odvratna karta čije postojanje nismo sigurni da razumem, odnosno nije nam jasno kako su mogli da je puste ovako neizbalansiranu da ostane skoro godinu dana. Problem sa ovom karatom je što stvara situacije koje ne samo da nisu fer, nego još i ne možete da igrate oko njih.

Kada protivnik odigra Glyph, uvek morate da pazite na 5 mana Flamestrike, 8 mana Pyro blast, četvrti po redu Ice Block.... Prosto karta ne samo da daje veliku prednost sa jeftinim spelovima po potrebi, već i preko toga ima Spell sinergiju i probija granice oko kojih možete da igrate.

Prosto, Discover je sjajna i skill mehanika, ali samo kada je dobro balansirana, inače postaje apsurdno jaka. Mi mislimo da bi trebalo ili da obara cenu samo za 1 manu, ili da košta isto, ali da "popust" važi samo do kraja poteza kada ste odigrali Glyph. U trenutnom stanju je jenodstavno prejaka i stvara mnoge nefer situacije oko kojih niste mogli da igrate.

Eto, to je naših pet karata koje mislimo da bi jednom trebalo da se nađu na nerf listi. Zapitajte se pre nove ekspanzije, koje karte bi vi nerfovali?

play

zine