play! zine

br.115 | Maj 2018.

EARLY ACCESS:

Warhammer 40,000 Inquisitor

REVIEW:

FROSTPUNK

HARDWARE:

Sapphire Nitro+ Vega 56

REVIEW:

INKED

REVIEW:

YAKUZA 6

IGRA MESECA:

GOD OF WAR

DOBRODOŠLI

BROJ 115 – MAJ 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

Ah april i maj, idealni meseci u godini, jedni od svakako najlepših. Lepi sunčani dani, priroda oko nas buja, sve kreće da zeleni, ptice pevaju, životinje izlaze iz zimskog sna. Savršeno vreme da... igramo video-igre, naravno!

Bog rata u svom novom obliku je konačno stigao i vrlo brzo postao savršeni pretendent za igru godine. Sony je još jednom pokazao zašto suvereno vlada osmom generacijom konzola, jer konzolu ne čini hardver unutra, već igre koje na njoj možete da igrate. Tom temom smo se pozabavili i u editorijalu ovog broja, odnosno da li je moguće da neki novi igrač uđe na tržite konzola?

I Nintendo je ovog meseca imao svoj veliki trenutak, došao je Nintendo Labo, ali nije baš prošao onako kako su se nadali, prodaje se daleko ispod očekivanog, pa će ovi kartoni morati još neko vreme da leže spakovani u kartonima unutar magacina.

Stigla je konačno i ta beta za Battle for Azeroth, 658. ekspanziju za World of WarCraft. Kada su prožvakane sve teme, vraćamo se dobrom starom „klasiku“, odnosno borbi Horde protiv Alijanse. Vaš urednik iskreno nije fan WoW-a, ali se kao prvi Blizz fanboj nada da je ovo naznaka da ćemo možda konačno dobiti neki tračak nade da ćemo jednog dana dobiti WarCraft 4. Ipak, kolega Miljan je zadovoljan betom, a on je stari WoW-aš, tako da nema brige.

Nakon Artifacta u prošlom broju, ovoga puta smo se uhvatili nove digitalne MTG igre i zapitili se da li će zapravo konačno biti neka dobra verzija MTG na ekranima, ili još jedna propast u najavi?

U svakom slučaju, zanimljiv mesec iza nas, ali se ipak više radujemo ovom maju, jer šuškanja za E3 počinju da budu sve glasnija, i ona će svakako početi da „vrište“ u nedeljama pred nama.

Elem, ne volim da previše dužim u ovim uvodima, a već sam se raspisao i više nego obično, tako da – kraj!

78 REVIEW: YAKUZA 6

50 PRVI UTISCI: DETROIT BECOME HUMAN

66 IGRA MESECA: GOD OF WAR

96 HARDWARE: RAZER CHROMA ORNATA

72 REVIEW: FROSTPUNK

22 DOMAĆA SCENA: MAY THE FORCE BE WITH YOU 2018

46 BETA: WORLD OF WARCRAFT: BATTLE FOR AZEROTH

Flash (vesti) 6

PREGLED MESECA: Igre u aprilu 18

DOMAĆA SCENA: May The Force Be With You 2018 22
DOMAĆA SCENA: EESTech Challenge 28
DOMAĆA SCENA: Farm On 30
DOMAĆA SCENA: Domaći Mad Head sklopio saradnju sa Wargaming Alliance 32
DOMAĆA SCENA: OPEN IT objava Play 33

EDITORIJAL: Hoćemo li ikada videti novog igrača na polju kućnih konzola 34

U POKRETU: Android igre 40

BETA: World of Warcraft: Battle for Azeroth 46
PRVI UTISCI: Magic: The Gathering Arena 48
PRVI UTISCI: Detroit Become Human 50

EARLY ACCESS: Radical heights 52
EARLY ACCESS: Warhammer 40,000 Inquisitor 54

Battletech 56
Pure Farming 2018 60
Tower of Time 62
God of War 66
Light Fall 70
Frostpunk 72
Inked 76
Yakuza 6 78
Immortal Redneck 82
Ash Of Gods - Redemption 84

RETRO KUTAK: God of War 88

HARDWARE: Razer Basilisk 90
HARDWARE: Sapphire Nitro+ Vega 56 92
HARDWARE: Razer Chroma Ornata 96
HARDWARE: Steelseries QcK Prism 100

HEARTHSTONE SPECIJAL: Monster Hunt je stigao u Hearthstone! 104

BREATH OF THE WILD NAJPRODAVANIJA ZELDA IGRA U ISTORIJI

U nedavnom izveštaju koji je objavila kompanija Nintendo, objavljeno je da se Breath of the Wild do sada prodao u 8,48 miliona kopija za Switch, kao i dodatnih 1,5 miliona kopija za Wii U, što ovu Zeldu čini najprodavanijom Zeldom u istoriji ove franšize, sa skoro deset miliona prodatih kopija.
Mada, tehnički nije najprodavanija, ako računamo i remaster izdanja igara, jer je The Legend of Zelda: Twilight Princess prodat u 8,85 miliona na GameCube i Wii konzolama, kao i dodatnih 1,23 miliona na Wii U, ali u Remastered izdanju, tako da je ukupna brojka 10,8 miliona veća od trenutne koju ima Breath of the Wild. Ipak, čak i ako računamo tu brojku, nema sumnje da ćemo vrlo brzo doći do trenutka kada će Breath of the Wild prestići i Twilight Princess sa sve Remastered izdanjem.

NORVEŠKI SAVET ZA ZAŠTITU POTROŠAČA PODNOSI PRIJAVU PROTIV STEAM, ORIGIN, NINTENDO ESHOP I PLAYSTATION STORE

Fin Mirstad, direktor odseka za digitalne usluge u norveškom Savetu za zaštitu potrošača, kaže da su digitalni distributeri video-igara i previše izbegavali da shvate da i oni potpadaju pod zakone i regulacije Evropske unije, te je ova organizacija rešila da podnese prijavu protiv četiri najveća digitalna distributera – Steam, Origin, Nintendo eShop i PlayStation Store.
Ova odluka je donesena nakon studije i istraživanja sprovedenog u periodu decembar-januar, kada je zapaženo da veliki broj igrača, odnosno korisnika ovih usluga, nije u mogućnosti da otkaže svoje prednaručene igre, iz ovih ili onih razloga.
Mirstad kaže da ovo predstavlja ozbiljno kršenje norveških i evropskih regulacija o pravima potrošača, i da velike gejming kompanije moraju da shvate da nisu u zakonskom vakumu, već da ista pravila važe za sve, pa i za njih.

BROJ IGRAČA U RADICAL HEIGHTS OPAO ZA 82% NAKON SAMO DVE NEDELJE

Battle Royale šuter, Radical Heights, koji dolazi od strane studija Boss Key, zaduženih za zvanično propali Lawbreakers, je za svega dve nedelje od premijere na Steamu izgubio čak 82 procenata igrača.

Kako javlja Githyp, sajt koji beleži statistiku za brojne video igre, Radical Heights je drugog dana po pojavljivanju stigao do 12,500 igrača u jednom momentu, što je bio najveći broj, i nakon toga je broj počeo polako da opada i pre nekoliko dana je najveći broj igrača bio 2200 u jednom momentu.

Igra ima potencijala i može da nađe svoje mesto pod suncem zvanim PUBG i Fortnite, ali jednostavno sada ima i previše problema, koji se kao što vidimo trebaju rešiti što pre, inače rezultati neće biti sjajni. Više o Radical Heights ćete moći da pročitate u ovom broju časopisa.

PODRŠKA ZA BATTLEFIELD 1 PRESTAJE U JUNU

Nakon skoro 2 godine otkako se Battlefield 1 pojavio, Electronic Arts i DICE objavljuju da uskoro zvanično prestaju sa podrškom u vidu novog sadržaja.

Ovo znači da od juna meseca više nećemo viđati redovne apdejtove sa novim sadržajem koji su dolazili svakog meseca, dok će se eventualno pojavljivati manje zakrpe i ispravke bagova.

Do tada će ova pucačina smeštena u Prvom svetskom ratu nastaviti da dobija novi sadržaj, poput sveže objavljenog novog moda igranja – Shock Operations. Ova vrsta operacija donosi mečeve za do četrdeset igrača raspoređenih u dva tima sa zadatkom zauzimanja i odbrane sektora na mapi.

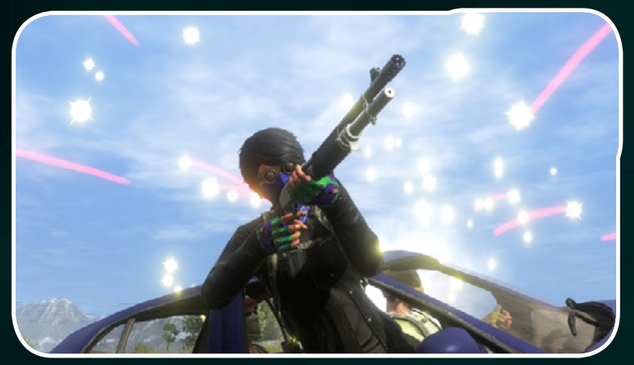
Otkako se Battlefield 1 pojavio 2016. godine, developeri su redovno gurali novi sadržaj u vidu novih mapa, modova igranja, ekspanzija i još dosta plaćenog i neplaćenog sadržaja. Sada DICE polako mape iz They Shall Not Pass DLC-a čini dostupnim i za igrače koji je nisu kupili, i za početak je dostupna Rupture mapa.

DICE podršku ukida kako bi se posvetio razvoju nove Battlefield igre, koja još uvek nije zvanično predstavljena, ali se šuška da će biti smeštena u Drugom svetskom ratu, i da će imati Battle Royale mod igranja

H1Z1 DOLAZI NA PLAYSTATION 4

Battle Royale pucačina, H1Z1, je prešla veoma dug razvojni put u Early Accessu na Steam platfromi, i nedavno je dobila 1.0 verziju i postala je besplatna za igranje, a sada su developeri iz studija Daybreak rešili da svoje čedo dovedu i na Playstation 4 konzolu.

Igra će biti poprilično redizajnirana i prilagođena za igranje na konzoli sa kontrolerom, a čak će i određeni gejmplej elementi biti izmenjeni, u vidu bržeg kretanja zone sa gasom i drugačijeg airdrop sistema, još je izostavljen i sistem kraftovanja, što će definitivno dovesti do bržeg tempa igre. Takođe, očekuju nas izmene u kod dostupnosti oružja, zato ćemo po sletanju na mapu moći da nađemo svega 6 oružja prvog nivoa, dok će bolje puške, kao što je AR, biti dostupne samo kroz pakete sa zalihama. H1z1 dolazi kao open beta naslov na PS4 i to već 22. maja.



PLANIRANA SU 3 DLC DODATKA ZA PILLARS OF ETERNITY 2

Nastavak odličnog oldskul RPG-a, Pillars Of Eternity 2, izlazi ovog maja, a već znamo kakav će nas novi sadržaj očekivati za PoE 2, zato što je Obsidian objavio zvanični program dodataka za ovaj izometrijski RPG, koji nas vodi u arhipelag Deadfire. U pitanju je set od 3 DLC dodatka, koji će se moći kupovati po ceni od 10 dolara pojedinačno, ili 25 ako kupite ceo paket. Oni će izlaziti u periodu jul-novembar ove godine. Ispod vam prenosimo zvanične opise ovih ekspanzija, odnosno DLC paketa.

Prvi, koji nam stiže u julu, će se zvati Beast Of Winter, i koji igrača vodi na mistično ostrvo koje nastanjuje izvesni kult koji propoveda skorašnju propast sveta i krije veliku tajnu. Imaćemo prilike da iskusimo i igranje u The Beyond, nestabilnoj dimenziji punoj drevnih duša i "đavolskih" izazova.

Druga mini ekspanzija se zove Seeker, Slayer, Survivor. Ona stiže u septembru, i njen će fokus biti na borbi i borilačkim sposobnostima vaše ekipe. I ovaj DLC nas vodi na novo, ranije neotkriveno ostrvo, u potrazi za drevnim relikvijama.

I na kraju, treći DLC, The Forgotten Sanctum, stiže novembra ove godine. On će nas staviti pred odluku, da li ćemo pomoći ili se suprotstaviti drevnim čarobnjacima Eore? Odluka neće biti laka, i moraćemo da otkrijemo sve detalje kako bi doneli pravu procenu, jer će naši koraci uticati na čitav arhipelag.

Sviđa nam se što dobijamo tri manje i samostalne priče, koje nam otkrivaju nove lokacije, sa novim karakterima, predmetima i pričama, ali ne bismo imali ništa protiv ni da smo dobili jednu veliku ekspanziju, kao što je to bio The White March 1&2, za prvi Pillars Of Eternity.

PRODATO 18 MILIONA PRIMERAKA NINTENDO SWITCH KONZOLE!

Fantastična Nintendo Switch konzola nastavlja da beleži izuzetan uspeh na tržištu sa 17.79 miliona prodatih primeraka do 31. marta ove godine.

Ovo predstavlja povećanje od čak tri miliona u odnosu na kraj januara, kada je mladi Switch prestigao Wii U po broju prodatih primeraka. Nintendo je u svom izveštaju stavio i broj prodatog softvera, odnosno video igara, a što je kod ove konzole gotovo 70 miliona jedinica, gde su vodeći Super Mario Odyssey i Legend of Zelda.

Takođe, stariji Nintendo 3DS isto beleži porast u prodaji, sa prodatih 72,53 miliona uređaja, takođe do kraja marta, što je svakako impresivan broj. Switch će svakako nastaviti svoj rast i razvoj u daljem toku 2018. godine, pošto je već predstavljena gomila ekskluziva, ali i vrednih portova, poput Dark Souls i Wolfenstein 2, a ne sumnjamo da nas očekuje predstavljanje gomile novih naslova na predstojećem E3 događaju

PETA POKRENULA KAMPANJU PROTIV FAR CRY 5 ZBOG PECANJA!

Iskreno se uvek iznenadimo kada vidimo da se organizacija "Ljudi za etičko ophođenje prema životinjama", poznatija po engleskoj skraćenici PETA, javi po pitanju nečega što smatraju da je problem u video-igrama.

Ovoga puta nemačkom ogranku ove organizacije smeta to što se u petom delu popularnog serijala Far Cry, potencira lov, i pre svega pecanje, kao nešto što koristite za relaksirano provođenje slobodnog vremena. Nemci iz PETA-e zahtevaju od UbiSofta da prestane da reklamira igru u Nemačkoj dok "ne reši ove probleme", odnosno "glorifikovanje i banalizovanje lova, kao nečega što je svakodnevna zabava". PETA u toj objavi tvrdi da su ribe inteligentna, društvena bića koja su sposobna da razvijaju prijateljstva i osećaju depresiju i anksioznost, i da imaju svoje individualne razvijene ličnosti.

Nismo sigurni da li je ovo u vezi riba istina ili nije, ali svakako ne mislimo da je uperivanje prstiju u jednu video-igru, gde se pored pecanja još dešavaju i sakaćenja, silovanja, ubistva i druge strahote, pravi način da se to istakne.

PETA se poslednjih godina sve češće meša u video-igre, pa smo tako zbog njih ostali bez popularnog Kengura u Tekken 7, dok ih je recimo Workshop pošteno ismejao kada su se ovi žalili zbog previše krzna u Warhammer igrama.

VALVE KUPIO TVORCE IGRE FIREWATCH - STUDIO CAMPO SANTO

Krajem aprila nam je stigla pomalo neočekivana vest, da je veliki Valve rešio da kupi odlični studio Campo Santo, koji se 2016. godine proslavio po sjajnoj avanturi Firewatch.
Vest nam stiže direktno sa Campo Santo sajta, gde u kratkoj objavi kažu da su "njih 12 u studiju pristali da postanu deo Valvea". Ono što je bitno i što je naglašeno, je da će i dalje imati potpunu slobodu i punu kreativnu nezavisnost da nastave da prave igre kao i do sada.

U objašnjenju povodom ove odluke, pored generičkih izjava poput "delimo istu strast i iste vrednosti, njihovo veliko iskustvo će nam pomoći da napredujemo", pomenuta je i jedna veoma zanimljiva pričica, odnosno anegdota s početka 2015. godine.

Naime, tada su otišli u IGN prostorije da bi dali intervju i pričali o Firewatchu, koji je tada još bio u razvoju, i tamo su zatekli flašu šampanjca za Portal 2, koji je 2011. godine dobio nagradu za IGN igru godine. Kako kažu, pošto ne odbijaju besplatan alkohol, šampanjac su uzeli i popili, a flašu poneli sa sobom. Tako da sada na neki simboličan način, nagrada konačno dolazi do Valvea.

Studio Campo Santo je osnovan krajem 2013. godine, od veterana industrije, a njegov glavni čovek, Šon Vanaman, je najpoznatiji kao vodeći pisac za The Walking Dead avanturu studija Telltale Games.

Campo Santo trenutno uveliko radi na igri In the Valley of Gods, i to će biti prvi naslov koji će imati Valve oznaku na sebi.

OTKRIVENO KADA MOŽEMO OČEKIVATI THE WITCHER TV SERIJU, PRVA SEZONA IMA SAMO 8 EPIZODA

U prethodnih nekoliko meseci smo detalje o TV seriji po uzoru na čuvenu The Witcher franšizu dobijali mrvicu po mrvicu što nam nije bilo od velike pomoći, ali sasvim dovoljno da znamo da se na njoj polako radi.

Sada je pred nama gomila novih informacija, koje nam otkrivaju gde će serija biti snimana kao i to kada je možemo očekivati na malim ekranima.

Ove detalje je otkrila producentkinja serije, Loren Šmit-Hisrič, koja kaže da prva sezona neće imati preterano veliki broj epizoda, svega osam, što je i ona sama rekla da nije mnogo, ali je sa kreativne strane i više nego dovoljno i napakovano akcijom i sadržajem.
Ona je izjavila kako dosta brzo napreduju sa projektom, i da pilot epizodu serije možemo očekivati 2020. godine. Skripta za pilot epizodu jeste završena, ali ostalih 7 epizoda još uvek ne postoji na papiru.

Hisričova je još izjavila kako će se snimanje serije odvijati u istočnoj Evropi, što je odlična odluka, jer kako producentkinja sama kaže: "Ova serija ne bi mogla da se snima na nekom drugom mestu".

Nažalost, još uvek nema detalja o tome ko će sve glumiti u seriji, ali ćemo i to uskoro saznati.

DARWIN PROJECT POSTAO BESPLATAN ZA IGRANJE

Pre nešto više od mesec dana, nova Battle Royale igra na tržištu sa zanimljivim novim elementima, Darwin Project, je došla na Steam Early Access.

Do sada se prodavala za 15 dolara, i bila je besplatni dodatak za sve koji su učestvovali u testiranju. Međutim, developeri su rešili da naprave značajan iskorak i igru u celosti načine besplatnom za igranje na Steamu i tako naprave što veću bazu igrača.

Jedan od vođa ovog projekta je na Steamu izjavio kako su se ovo odlučili iz razloga što su ima članovi zajednice prijavili duže vreme čekanja na nalaženje meča i teškoće u nalaženju meča na nekim serverima. "Kako bismo doveli nove igrače i održali nivo aktivnosti koji pruža mogućnost igračima da izvuku što više iz igre, odlučili smo da je načinimo pristupačnijom, uklanjanjem cene."

Igrači koji su već kupili ili poseduju igru dobijaju kompenzaciju u vidu Founders pakovanja, koje donosi 2 legendarna seta i 3 sekire i lukova i druge pogodnosti.

Darwin Project zaista pruža drugačije iskustvo od ostalih Battle Royale igara, pre svega zato što je znatno manjih razmera, za svega 10 igrača po meču, a pored njih još jedan preuzima ulogu režisera koji ima zadatak da meč načini što uzbudljivijim. Nadamo se samo da zbog ovoga igra neće postati puna mikrotransakcija i pay-to-win mehanika.

NAJAVLJEN SERIOUS SAM 4!

U predivnom Dubrovniku je aprila održan Reboot Develop 2018, jedna od jačih koferencija gejming developera u Evropi, a već prvog dana je Croteam predstavio eksplozivni Serious Sam 4.

Četvrti nastavak ovog nasilnog serijala će nositi naziv Planet Badass što je svakako u skladu sa objavom da igra neće imati jedan nivo, već će biti "brutalno većih razmera" u odnosu na prethodnike.

Sem kratkog tizera u koje glavni protagonista na motoru ide u susret gomili čudovišta nema drugih detalja. Na svu sreću, nećemo morati predugo da čekamo, zato što je Croteam objavio da je puno predstavljanje igre zakazano za E3 2018, koji se održava početkom juna, kao deo konferencije izdavača Devolver Digital.

CALL OF DUTY: BLACK OPS IIII BEZ SINGLPLEJERA?

Singlplejer kampanje su oduvek bile sastavni deo svakog Call of Duty iskustva, ali su svake godine postajale sve manje značajne i dobijale su sve manje pažnje u korist multiplejera, a izgleda da će Activision i Treyarch u potpunosti odbaciti kampanju u nadolazećem CoD: Black Ops IIII.
Izvori bliski sajtu Poligon, koji su ostali anonimni, su istakli da developeri nisu bili u mogućnosti da završe singlplejer kampanju u dogledno vreme te da su od nje digli ruke i fokusirali su se na multiplejer komponentu.

Drugi izvor navodi da ćemo umesto singlplejer kampanje imati Battle Royale mod, kako bi se ispratila značajna popularnost ovog žanra i time privuklo što više igrača. Iako je samo reč o glasinama, ne bi nas čudilo da se stvarno odustane od singlplejera i sve usmeri ka izradi što bogatijeg iskustva za više igrača, što dovodi i do većeg profita.

Za sada je samo potvrđeno da se radi na Black Ops 4 sa kratkim tizer trejlerom, a puno otkrivanje je zakazano ovog meseca, 17. maj, dok na police dolazi 12. oktobra.

IZ BIOWAREA PORUČUJU DA JE ANTHEM SA FOKUSOM NA NARATIV

Sve oči gejming javnosti su uprte u trenutni projekat cenjenog studija Bioware, Anthem, baš zato što se na njemu radi pod pokroviteljstvom kompanije Electronic Arts, koja je uprskala sa prethodnih nekoliko igara zbog toksičnih praksi.
Toga su svesni pre svega igrači, koji pomno prate svaki novi detalj o igri, a svesni su i ljudi koji naporno rade na ovom projektu.
Tako su iz EA shvatili da mnogi na kompaniju gledaju drugačije nego od njih ali to moraju ispraviti tako što neće ponoviti sličnu grešku kao kod Battlefront 2.

I Bioware je svetan toga, kao i greške zbog koje je Mass Effect: Andormeda doživela propast, tako da sada poručuju da je njihov trenutni projekat sa ogromnim fokusom na narativ i singlplejer iskustvo.

Menadžer studija, Kejsi Hudson, je u objavi na sajtu govorio o svom povratku u Bioware, određenim greškama koje su načinili, kao i misiji da oduševe igrače novim iskustvima kroz inovaciju ali sa fokusom na elemente pripovedanja koje svi očekuju.

GWENT PRE IZLASKA DOBIJA VELIKI REDIZAJN

CD Projekt Red vredno radi na AAA projektima, pre svega mislimo na Cyberpunk 2077, ali i Gwent, spin-off igra iz The Witcher serijala, redovno evoluira i dobija nove pakete sadržaja.

Sada, developeri najavljuju potpuno novu fazu u razvoju igre koja će trajati čitavih 6 meseci, simbolično nazvanu Homecoming, zato što će sa njenim završetkom ova kartična igra napustiti beta fazu testiranja.

Tokom trajanja ove faze ćemo prvo dobiti dva apdejta. Prvi apdejt je sa nama već krajem aprila i on donosi Premijum karte koje nedostaju i skinove za svaku fakciju, dok će majski apdejt biti fokusiran na balansiranje igre.

Za 6 meseci razvojni tim ima u planu da Gwent pretvori u pravo bojno polje donošenjem novih mehanika i vizuelnim dodacima, kao i samim proširenjem gejmpleja. Fokus će biti i na progresiji igrača, kao i na povećanju važnosti skilla tokom mečeva. Još jedna stvar koja se odnosi na sam izgled igre je to što je u planu "zamračivanje" atmosfere, kako bi Gwent više odgovarao originalnoj verziji iz Witchera.

Takođe, Thronebreaker kampanja koja je trebala da izađe još krajem prošle godine će svetlost dana ugledati zajedno sa zvaničnim izlaskom Gwenta u oktobru.

THQ NORDIC PRESKAČE E3 2018 ZBOG MUNDIJALA

Neki developeri već mesecima unazad rade na pripremanju E3 prezentacija sa brojnim specijalnim objavama i projektima, ali ne i THQ Nordic, oni imaju pametnija posla.

Ova kompanija, kreator Darksiders franšize, se neće u junu pojaviti u Los Anđelesu zbog održavanja Mundijala, odnosno svetskog prvenstva u fudbalu.

"Sa velikim žaljenjem vas obaveštavamo da nismo u mogućnosti da propustimo veliki sportski događaj. Tako da smo primorani da ostanemo u našim predivnim bečkim pivnicama, i gledamo fudbal i jednu ili dve kul konferencije na Twitchu, umesto da to radimo sami", objavili su iz kompanije.

Ovo znači da će E3 proći bez igara koje nam spremaju u ovoj kompaniji, a to su Darksiders III, Biomutant, Fade to Silence, Wreckfest i ostalih eventualnih iznenađenja, ali je poručeno da oni spremni dolaze u avgustu na Gamescom sajam i na PAX West.

Naravno, to dolazi kada prođe prvenstvo u fudbalu koje počinje 14. juna.

NOVA BIOSHOCK IGRA JE UVELIKO U RAZVOJU!

Prva igra iz Bioshock serijala se pojavila pre nešto više od decenije, 2007. godine, kada je privukla veliku pažnju publike zbog odlične priče bazirane na moralu. Potom smo videli još dva nastavka, BioShock 2 i BioShock Infinite iz 2013.

Sada je u toku rad na novoj igri iz ovog fantastičnog serijala, ali ona trenutno nosi status „super tajnog“ projekta sa kodnim imenom “Parkside”. Pošto je reč o tajnom projektu, drugih detalja za sada nema, ali se nadamo da će nam uskoro biti otkriveno šta se to krčka u 2K Gamesu.

Ovu informaciju su otkrili developeri iz studija Hangar 13 (koji je u vlasništvu kompanije 2K), zaslužni za Mafia III, u razgovoru za Kotaku gde je akcenat bio na neuspehu koji je doživeo treći nastavak Mafia igara, kao i posledicama toga.

Veliki deo tima koji je radio na ovoj igri je nažalost izgubio posao, i prešao da radi negde drugde, a jedan deo je prebačen u susedni studio da radi na nenajavljenoj BioShock igri.

DODELJENE SU BAFTA NAGRADE, HELLBLADE ODNEO POBEDU U ČAK PET KATEGORIJA

Britanska akademija je u aprilu održala svečanu ceremoniju dodela nagrada vezanih za video-igre i gejming industriju, a fantastični Hellblade, iz studija Ninja Theory, je pokupio najviše nagrada, čak 5.

Hellblade: Senua's Sacrifice je odneo pobedu u kategorijama za Artistic Achievement, Audio Achievement, Best British Game, Game Beyond Entertainment i za najbolju glumicu.

Nažalost, ovoj igri koja govori o psihološkom stanju ratnice je promakla nagrada u kategoriji za najbolju igru, gde je pobednik What Remains of Edith Finch, naslov sa takođe odličnim narativnim iskustvom.

Pored ovih, dodeljene su i BAFTA nagrade u drugim kategorijama, gde se može naići na Super Mario Odyssey, Cuphead, i druge naslove koje možete videti na zvaničnoj strani.

U drugim vestima za Hellblade, developeri iz Ninja Theory će donirati 50,000 dolara u humanitarne svrhe ako u prvih nedelju dana bude prodato 100,000 primeraka igre za Xbox One.

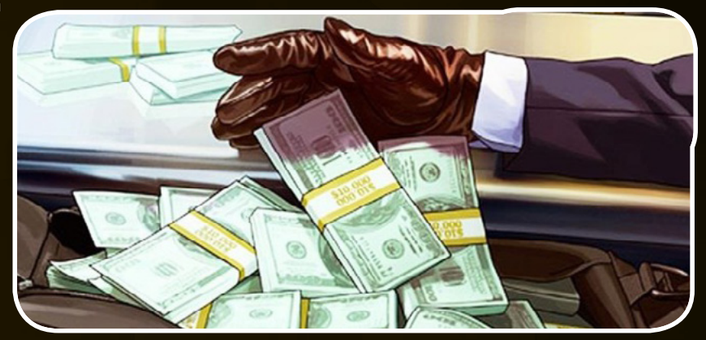
GTA 5 PRODAT U 90 MILIONA PRIMERAKA, IMA VEĆU ZARADU OD BILO KOG FILMA U ISTORIJI

Fenomen zvani GTA 5 se pojavio 2013. godine za prethodnu generaciju konzola, godinu dana kasnije je došao na trenutnu, a nešto kasnije se pojavio i za PC. Igra je zbog popularnosti ostalih naslova u serijalu i mnogobrojnim novinama postala instant hit i dostigla je istorijske rezultate u prodaji.

Milioni prodatih kopija su se redali tokom godina i Grand Theft Auto V je sada dogurao do vrtoglavih 90 miliona prodatih primeraka na svim platformama.

Analitičar, Dag Kreutz, je u razgovoru za MarketWatch procenio da je GTA5 do sada kompaniji Take-Two doneo 6 milijardi dolara profita, čime je po zaradi premašio sve filmove koji zabeležili najveći uspeh na blagajnama, kao što su Star Wars i Gone With the Wind, koji su prikupili 3 milijardi, a i Avatar ostaje znatno u senci zarade ove igre. Kako bi stvari stavili u perspektivu – GTA V je umetničko delo sa najvećom zaradom u istoriji čovečanstva.

A sa tom zaradom se neće uopšte stati, zato što znamo da najveća para dolazi od strane Online komponente, koja redovno dobija nove pakete sadržaja koji vraćaju igrače u igru



i samim tim dobijaju još više novca.
Jedva čekamo da vidimo šta nam donosi GTA 6, za koga ne postoje konkretni podaci, već samo glasine.

VALVE DIŽE RUKE OD STEAM MACHINES

Valveov program izrade uređaja koji bi parirali konzolama, Steam Machine, od samog početka nije pokazao ništa posebno i nije poprimio na popularnosti.

A sada je i sa time gotovo, zato što je Valve sa Steama tiho i bez prethodnog obaveštenja(primećeno od strane sajta Gamingonlinux) u potpunosti uklonio sekciju za ove uređaje, a trenutno je preostalo par stranica nekih proizvođača koje će takođe biti uklonjene.

Steam Machine program je najavljen zajedno sa objavom SteamOS-a i Steam kontrolera, što je i bio glavni cilj Valveu, da se Windows načini nepotrebnim, ali je problem bio u tome što se projektu pristupio dosta traljavo, a cene su znatno varirale.

Jedina dobra stvar od ovog propalog projekta je Big Picture mod, koji vam dozvoljava korišćenje platforme iz udobnosti kauča sa kontrolerom.

BUDITE NIKADA BRŽI UZ PUMA SONIC PATIKE

Stiglo je proleće, idealno vreme za kupovinu novih patika za nove tople dane.

Ako su vam dosadile svakodnevne obične patike koje se ovih dana prodaju po šoping centrima i prodavnicama, onda je Puma sasvim sigurno vaš izbor, odnosno njihov Sonic model.

Istina, za nošenje ovog modela morate biti malo ekstravagantni, jer verujemo da ne može svako da nosi ove dlakave plave Sonic patike, koje je Puma izradila u saradnji sa Segom.

Iako izgledaju čudno i pomalo za decu (što je valjda i ciljna publika), moramo da priznamo da nam se neki momenti pomalo i sviđaju, poput prepoznatljivih prestenova po ivicama.

THE BANNER SAGA 3 DOBILA TAČAN DATUM IZLASKA

Ako predstojeće leto planirate da provedete na nešto drugačiji način pored brčkanja u moru, ona ćemo vas obradovati informacijom da treći, i ujedno poslednji, deo Banner Sage dolazi na leto – 24. jula.
Developeri iz studija Stoic nam pripremaju izuzetno opasno iskustvo u svetu iz nordijske mitologije sa fantastičnim narativom, vizuelnim stilom i muzikom, po čemu je i serijal stekao kultni status.

Igra će na poslednjem putovanju voditi igrače izvan zida Tame, u svetu sa kojim se nismo susreli u prethodnim sagama. Banner Saga 3 će takođe terati igrače da razmišljaju strateški u igri i stalno unapređuju svoje vojnike.

Banner Saga 3 izlazi za PC, PS4, Xbox One i Nintendo Switch sa skromnom cenom od 25$, a igra je već dostupna za prednaručivanje.

RAINBOW SIX SIEGE STIGAO DO 30 MILIONA IGRAČA

Taktička pucačina kompanije Ubisoft, Rainbow Six Siege, ne pokazuje znake stajanja ni u 2018. godini, već nastavlja svoje širenje i povećanje baze igrača, tako da je sada stigla do čak 30 miliona igrača na svim platformama.

Ovo znači da su od decembra pa do sada privukli još 5 miliona igrača što je za svaku pohvalu. Za konstantan priliv igrača je zadužena velika pažnja od strane developera u vidu stalnog prilagođavanja iskustva po želji igrača, kao i dodavanja novog raznovrsnog sadržaja u vidu modova, novog načina igranja i samih operatera.

Kad smo već kod novog sadržaja, u Rainbow Six Siege je sa početkom treće godine i dodavanjem Outbreak moda, koji je doveo vanzemaljce, uspeo da obori sopstveni rekord po broju igrača na Steamu, a o tome koliko je igra važna Ubisoftu najbolje govori to da oni ne spremaju nastavak već za nju imaju isplanirano 10 godina sadržaja.

GASI SE STEAM SPY, POPULARNI PORTAL ZA INFORMACIJE VEZANE ZA STEAM

Ukoliko kojim slučajem niste čuli za Steam Spy, u pitanju je jedan izuzetno koristan sajt koji nam daje najbliži mogući uvid u vezi svega što može potencijalno da vas zanima za neku igru.

Steam Spy je davao takve interesantne podatke kao što su broj prodatih kopija igre na Steamu, broj igranih sati u poslednje dve nedelje, broj aktivnih igrača, istoriju svega ovoga, i još mnogo, mnogo toga. U pitanju je bio portal koji je na najbolji način koristio i običnim igračima, ali i raznim indi developerima koji su na osnovu ovih podataka mogli da procene koliko se isplati praviti neke igre u određenim žanrovima.

Steam Spy je bio najbolje moguće mesto ukoliko vas interesuje da saznate neke podatke o nekoj igri, jer sam Valve ovo drži tajnim na Steamu. Međutim, od sada će Steam Spy izgleda prestati sa radom zbog jedne novine koju onosi Valve na Steamu.

Naime, od sada je vaša kolekcija automatski sakrivena, odnosno moraćete ručno da je namestite da bude javno vidljiva, a upravo javna vidljivost profila je bilo nešto na šta se Steam Spy oslanjao kako bi mogao da prikuplja podatke.

Nadamo se da će uspeti da nađu neko rešenje, ali nam se čini da ga za sada nema, što je velika šteta i pravi gubitak, jer svako ko je koristio Steam Spy zna koliku je vrednost ovaj portal imao.

Autor: Milan Janković

Top igre u maju

H1Z1

22. maj - Playstation 4

Jedna od prvih igara u Battle Royale žanru, čuveni H1Z1, je na Steamu nedavno postao besplatan sa igranjem, po izlasku i Early Accessa, a sada je došao red da se i igrači na Playstation 4 okušaju u realističnijim borbama do poslednjeg preživelog, pošto je Fortnite već uveliko dostupan na ovoj platformi.

Iz studija Daybreak su se potrudili da UI što više prilagode igranju kontrolerom, a čak nas očekuju i znatne izmene u gejmpleju, sa bržom zonom gasa i ujedno napetijim gejmplejom.

H1Z1 će biti dostupan na četvorci u kroz otvorenu betu, što znači da je besplatan.

Ancestors Legacy

22. maj - PC, Xbox One

Nakon perioda otvorene bete u februaru, istorijski precizna strategija u realnom vremenu postaje dostupna za kupovinu. U igri ćete moći da kontrolišete neki od četiri naroda, snage Vikinga, Angla, Nemaca, ali i Slovena.

Igrači će morati da tokom svojih srednjevekovnih pohoda dobro obrate pažnju na raspored svojih trupa i na teren mape, kako bi vešto odneli pobedu. Razvojni tim Destructive Creations je za ljubitelje singlplejera izradio opsežnu kampanju u kojoj se pojavljuju sva 4 četiri naroda, a tu je i multiplejer sa brojnim modovima igranja i različitim mapama.

Super Mega Baseball 2

1. maj - PC, Playstation 4, Xbox One

Bejzbol se vraća u modu sa najnovijim naslovom u poznatom Super Mega Baseball serijalu, sa još lepšom grafikom, unapređenom i realističnom fizikom i mnoštvom osvežavajućih novina. Osim standardne kampanje za jednog igrača, tu je i kompetitivni multiplejer sa običnim mečevima ili igranjem čitavih sezona.

Total War Saga: Thrones of Britannia

3. maj - PC

Prva strategija u nizu, najavljenog "spinoff" serijala većih i značajnijih Total War igara, Thrones of Britannia će se fokusirati na ključne i kratkotrajne događaje u istoriji velikih imperija. Tako nas ovde očekuje 878. godina i odbrana Britanije od Vikinga, zbog čega se stvara povoljna klima za promenu na tronu i uspon jedne od najvećih nacija u istoriji čovečanstva.

Midair

3. maj - PC

Duhovni naslednik legendarnih Tribes igara, Midair, početkom maja napušta Early Access i postaje punokrvni i potpuno besplatni naslov.
Ukupno 32 igrača će se sukobljavati na prostranim arenama sa potpunom slobodom kretanja i jetpackovima za dostizanje neverovatnih brzina, a pred nama je i mogućnost upravljanja letelicama.

Pillars of Eternity 2: Deadfire

8. maj - PC

Nakon jednog blažeg odlaganja, dugoočekivani Pillars of Eternity 2: Deadfire stiže u maju od strane majstora RPG žanra - studija Obsidian. Ovde krećemo u potragu za bogom Eotasom koji nam je uništio imanje i kako bismo pronašli odgovore na brojna druga pitanja. A ako se slučajno brinete da igra neće pružiti dovoljno sadržaja za igranje, što sigurno hoće, onda će vas obradovati to da Obsidian već priprema 3 DLC dodatka za drugu polovinu godine.

State of Decay 2

22. maj - PC, Xbox One

Zombiji ponovo napadaju, a samo mi i naše co-op kolege im možemo stati na put bilo otvorenim ratovanjem ili stealth pristupom, a moći ćemo i da ih "nalupavamo" vratima automobila u pokretu.
Pored toga što nam developeri donose znatno bogatije iskustvo od originalnog, sa tri puta većom mapom i naprednijim gejmplej mehanikama, tu je i izuzetno skromna cena od svega 30 dolara za kompletno iskustvo, a mikrotransakcije neće biti prisutne.

Dark Souls Remastered

25. maj - PC, Playstation 4, Xbox One

Vreme je da se vratimo u Lordran i to u osveženom izdanju, sa novim teksturama, 1080p i 4K rezolucijama i mnoštvom novina i ispravki iz originala. Developeri iz Bandai Namca su se potrudili da donesu i bolje multiplejer iskustvo, sa znatno stabilnijim dedicated serverima i modom igranja za ukupno šest igrača. Pogodna okolnost za one koji na PC-ju poseduju Prepare to Die edition je to što će Remaster moći da se kupi upola cene.

Detroit: Become Human

25. maj - Playstation 4

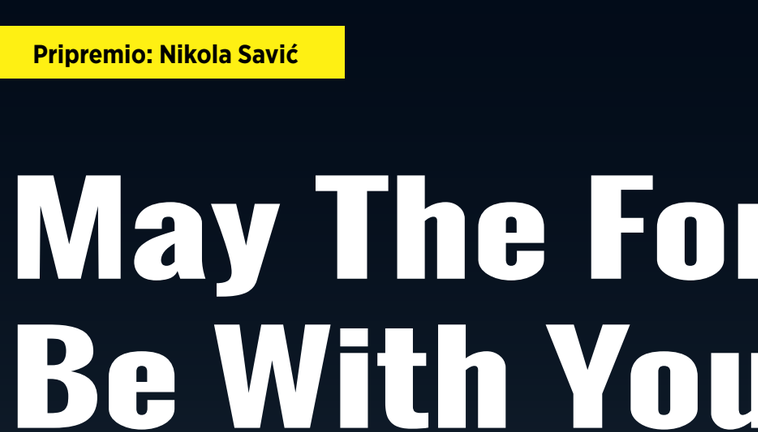
Tradicionalno, najnovija Yakuza igra nakon pojavljivanja u Zemlji izlazećeg sunca, dolazi i na zapadno tržište. U priči takođe pratimo Kazuma Kirju, koji dolazi u Hirošumu kako bi razrešio misterije i probleme koji su se izdešavali dok je on bio na drugom zadatku. Osim dobre naracije, očekuje nas i veći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

Pripremio: Nikola Savić

May The Force Be With You 2018

Program događaja:

Klubić:



12:00 - STARI KANON - ZAŠTO JE BIO BOLJI I ŠTA SE DEŠAVALO NAKON POVRATKA DŽEDAJA?

Pre nego što je Dizni "aneksirao" celokupnu Star Wars franšizu, postojalo je nešto što se zvalo prošireni univerzum. Današnja nova trilogija i antologijski filmovi su praktično pogazili tadašnju priču koja je se odigravala nakon "Povratka Džedaja". Kroz višedecenijski razvoj proširenog univerzuma Zvezdanih ratova, fanovi su svedočili nastanku potpuno nove sage nakon dešavanja u originalnoj trilogiji. Na ovoj tribini ćemo se osvrnuti na te dane Star Wars univerzuma, mogućnosti šta je nova trilogija mogla da predstavlja da stari kanon nije potisnut, i zašto je to bilo zlatno doba pripovedanja novih SW priča.

14:00 - SOLO - ANALIZA TREJLERA, IŠČEKIVANJE, ŠPEKULACIJE, PRIČA O SW STORIES FILMOVIMA

Tek nas mesec dana deli od premijere najnovijeg ostvarenja u franšizi koja pršti od novog materijala otkako je Dizni preuzeo dizgine - a samo najveći optimisti imaju snage za hajp. Mnogi smatraju da, od svih originalnih i svežih Star Wars priča koje su se mogle ispričati, retkonovanje prošlosti mlađanog Hana Soloa, i to još bez Harisona Forda, i nije najpametniji potez. Kada se dodaju i neprijatne glasine sa snimanja - od otpuštanja prvobitnog rediteljskog dvojca kada je produkcija već ušla u završnu fazu, preko priče kako Alden Erenrajh n'ume da glumi te je uz sebe sve vreme imao glumačkog trenera, pa do trača kako se Dizni unapred priprema na finansijski gubitak kada "Solo" bude potonuo na blagajnama - filmu kao da se niko ne raduje. Štaviše, čini se da je fandom kolektivno uvukao

glavu u ramena i čeka udarac, nadajući se da neće previše da boli.

Da li su skeptici u pravu? Da li je, naprotiv, ružno i nefer od interneta da film otpiše pre i nego što ga je iko video? Ima li smisla očekivati da će "Solo" biti dobro dizajnirana, šarmantna i zabavna avantura vredna pažnje, koja će zaslužiti svoje mesto u Star Wars kanonu - ili je u pitanju poslednje što nam treba, u ovom trenutku kada je fandom mrzvoljan i duboko podeljen? Pridružite nam se na ovoj tribini da diskutujemo!

16:00 - SHIP WARS - RADOSTI FANGIRLOVANJA

Romansa je oduvek bila važan narativni faktor u Star Wars filmovima. Međutim, uzevši to kako trenutno stoje stvari u novoj trilogiji, nije lako predvideti ko će završiti u čijem naručju. Tim pre su se fanovi bacili u šipovanje – uvek popularnu razonodu kada se u izvornom materijalu opsesivno traže dokazi da su dva lika suđena jedno drugom, pa makar pripadali neprijateljskim stranama, ili se pojavili zajedno u samo jednoj sceni. Radost je, jašta, utoliko veća kada se dodaju fan art, fan fikcija, metanarativi, YouTube klipovi, mimovi, fotomanipulacije i ostale razbibrige – zabavi nikad kraja.

U okviru ove tribine, razgovaraćemo koji šipovi plove vodama nove trilogije, te šta ih čini manje ili više popularnim, dosadnjikavo-predvidivim, ili

pak kontroverznim i problematičnim. Očekujte osvrt na bizarni emo seksipil Adama Drajvera, sposobnost Oskara Ajzaka da ostvari erotski naboj čak i sa nameštajem, te tezu po kojoj Rej i nije potreban đuvegija da bi se ostvarila kao glavni ženski lik, a slede i velike količine besramnog fangirlovanja.

18:00 - (POLUOTVORENA) TRIBINA: SW FANDOM - JER NIKO NE MRZI SW VIŠE OD SW FANOVA

Jedna stvar je sve očiglednija u današnjem trenutku, dok Dizni punom parom štancuje po jedan Star Wars uradak godišnje, a još se sleže prašina oko dramatično polarizujućih "Poslednjih dželedaja". To je da većina fanova sud o novim filmovima ne donosi na osnovu njihovih objektivnih dometa, već emotivno: ocena ostvarenja prevashodno zavisi od toga koliko je ispunilo naša lična očekivanja i pružilo nam ono što mi misllimo da Star Wars treba da bude. Naravno da franšizom trenutno vlada rusvaj - ne kaže za džabe ona drevna izreka da niko ne mrzi Star Wars toliko kao Star Wars fanovi. Međutim, malo koja franšiza i ima toliko posvećene obožavaoce koji strastveno, ponekad na granici opsesije, u zvezde uzdižu univerzum naučno-fantastičnih blokbastera i analiziraju ga u sitna crevca.

O evoluciji fandoma tokom godina, Lukasu i Dizniju, odnosu između fanova i franšize, uticaju publike na stvaraoce, trenutnim fandomskim podelama, i svemu onome što Star Wars nama lično i intimno znači, divanićemo na ovoj tribini.

20:00 - MOJ FILM JE BOLJI OD TVOG

„Moj film je bolji od tvog" je prijateljsko sukobljavanje mišljenja u debatnom formatu. Inteligentni, šarmantni i duhoviti gosti se upinju da objasne sudijama, publici, a ponekad i sebi zašto je njihov odgovor najbolji.
Na Beokonu 2016. godine imali smo prilike da čujemo kako to izgleda kada Džar-Džar Binksa igra Đuza Stojiljković, kakvo oružje masovnog uništenja bi mogla da zamene Zvezdu smrti, i želje čestitke i pozdrave za Epizodu VIII. Da li se neka od njih ostvarila?

Na konvenciji „May the Force Be with You" vam se pruža jedinstvena prilika da date odgovore na razna pitanja iz SW univerzuma koja nas i dalje muče i ubedite sudije da ste baš vi u pravu. Ko će se najviše istaći znanjem, duhovitošću, ubedljivošću, i rečitošću? Ako želite da učestvujete u ovom verbalnom nadmetanju,pošaljite nam do 28. aprila odgovor na sledeće pitanje: *

Koji je najbolji lik iz SW filmova koji ne pripada ljudskoj vrsti? *
Organizatori će iz očekivane gomile odgovora izabrati 3 takmičara čiji nas obračun očekuje u subotu 5. maja!

Formular za prijavu je ovde.

Propratni program:

STAR WARS FACE PAINT CORNER

U mini aktivacije ove godine uključili smo i nešto novo, u čemu i najmlađa publika može da učestvuje (mada, niko ne brani ni malo starijima da se upuste u kreativne igre). Naime, opšte je poznato da brojni popularni likovi iz Star Wars franšize imaju kožu zanimljivih boja i složenih šara, a ove godine ne moraju biti samo kosplejeri ti koji će imati ofarbana lica.
Navratite u STAR WARS FACE PAINT CORNER, dođite da se igramo zajedno i da na licu ponesete ratne šare likova sa mračne i svetle strane, stormtruperski šlem, Jodino zelenilo ili sopstveni dizajn inspirisan jednom dalekom galaksijom. Boje se skidaju vodom i sapunom, tako da četkice u ruke i bez brige!

"STAR WARS: LEGION" IGRA SA MINIJATURAMA

Ratovanje je neizbežan deo Star Wars univerzuma: od velikog udarca zadatog pobunjeničkoj alijansi u bitci kod Hota, pa do pobunjeničkog napada udarnih timova protiv legije stormtrupera na Endoru.

Iskoristite priliku da se nađete u ulozi komandanta koji predvodi armije vojnika, vozila i legendarnih likova Star Wars univerzuma, i upravljajte Dart Vejderom i Lukom Skajvokerom u uzbudljivim okršajima.

"Star Wars: Legion "je igra sa minijaturama za dva igrača.

Vi određujete koje trupe koristite i dodeljujete im razne nadogradnje kako bi ste kreirali vašu vojsku. Na bojnom polju se vi i vaš protivnik borite za bitne ciljeve i trudite se da u procesu ubijate

trupe koje pripadaju protivničkoj strani. Uskočite u Galaktički civilni rat i pomozite strani kojoj ste odani da pobedi! Igru predstavlja Grenadier Beograd.

STAR WARS RPG AVANTURE!

Poziv svim ljubiteljima Star Warsa i RPG igara!

Pozvani ste da u okviru konvencije May the Force be With You učestvujete u tematskim RPG kampanjama smeštenim u Star Wars univerzum.

Ako želite da budete ljudi sa druge strane strane zakona kao Han Solo ili Boba Fet - krijumčari, lovci na ucene, plaćenici i slično, pridružite nam se u "Star Wars: Edge of the Empire" kampanji. Ako želite da budete jedan od malobrojnih preživelih dželaja koji se bore za opstanak ili jednan od sitova koji ih progone, pridružite nam se u avanturi "Star Wars: The Force and Destiny." Kao bonus, očekuje vas i "The Force Awakens" kampanja.

Sam RPG je kooperativan i ima dosta elemanata da igrači sami osmisle svoju priču. Izdavač je Fantasy Flight, a igra koristi posebne kocke koje ce biti obezbeđene na licu mesta, isto kao i unapred generisani karakteri. Igraće se tri sesije: od 13 do 15 časova, od 16 do 18, i od 19 do 21.

Prijava će se vršiti online, od danas do četvrtka 3. maja. Mesta su ograničena, tako da ko pre devojci, njegova devojka. Biće dva stola kao i dva GM-a.

Prijavite se ovde

FOTO ŠTAND SA PROPOVIMA I KOSPLEJ FOTKANJE/ TAKMIČENJE:

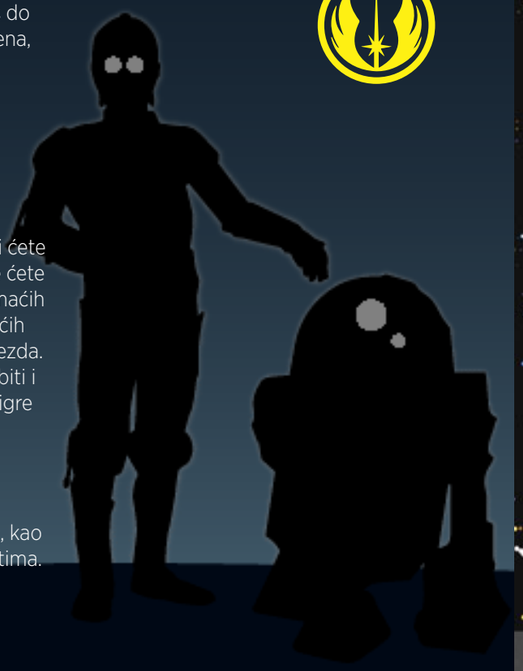
Svi posetioci će imati priliku da se fotografišu na štandu i da koriste tom prilikom neke od propova koji će biti tu. Naravno, nezaobilazni deo svakog našeg događaja jeste kosplej i gomilica ljudi koji nose kostime svojih omiljenih likova i zabavljaju se sa drugim posetiocima. Ovoga puta neće biti posebnog programa odvojenog za kosplej takmičenje već će potencijalni takmičari moći da se fotkaku u toku dana, popune formular i tako učestvuju u takmičenju. Sve fotke će kasnije biti okačene na društvenim mrežama, a najbolja tri kostima ćemo nagraditi posle događaja.

DRUGI PROGRAMI:

Pored svega gore navedenog moći ćete da uživate u prodajnom sajmu gde ćete moći da nađete zvaničnu robu domaćih distributera, ali i rukotvorine domaćih umetnika inspirisanih Ratovima zvezda. Za one koji vole da se igraju, tu će biti i trivija igra, kartičke igre, ali i video igre koje obezbeđuje Klan RuR.

Cena karte: 300 din.

Karte se mogu kupiti na licu mesta, kao i na svim prodajnim mestima Eventima.



Pripremio: Nikola Savić

Predstavljamo vam završnicu EESTech Challenge u Novom Sadu!

EESTech Challenge predstavlja evropsko takmičenje u programiranju na temu Big Data Analysis. Cilj takmičenja je da poveže ambiciozne studente širom Evrope, omogući im sticanje novih znanja i na taj način doprinese njihovom profesionalnom napretku.

EESTech Challenge se sastoji iz dve faze. Prvu fazu predstavlja lokalna runda, koja se održala u više od 20 evropskih gradova. Pobednici lokalnih rundi su se plasirali na finalnu rundu, na kojoj će se takmičiti sa najboljim studentima iz Evrope i imati priliku da se upoznaju sa vodećim stručnjacima iz ove oblasti. Finalna runda EESTech Challenge takmičenja će se održati u Novom Sadu u periodu 10.5-14.5.2018. godine. Za to vreme Novi Sad postaje centar za stotine mladih ljudi i studenata koji vredno rade i učestvuju na ovom projektu širom Evrope, kao i pokrovitelja koji prepoznaju značaj projekta i daju svoj doprinos, kako na internacionalnom, tako i na lokalnim nivoima u svojim gradovima.

EESTEC je neprofitno, nepolitičko udruženje studenata koje ima za cilj da poveže studente elektrotehnike i računarstva širom Evrope. Udruženje je osnovano 1986. godine u Holandiji i trenutno se sastoji od 50 lokalna komiteta u 26 država širom Evrope.

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

EESTech Challenge

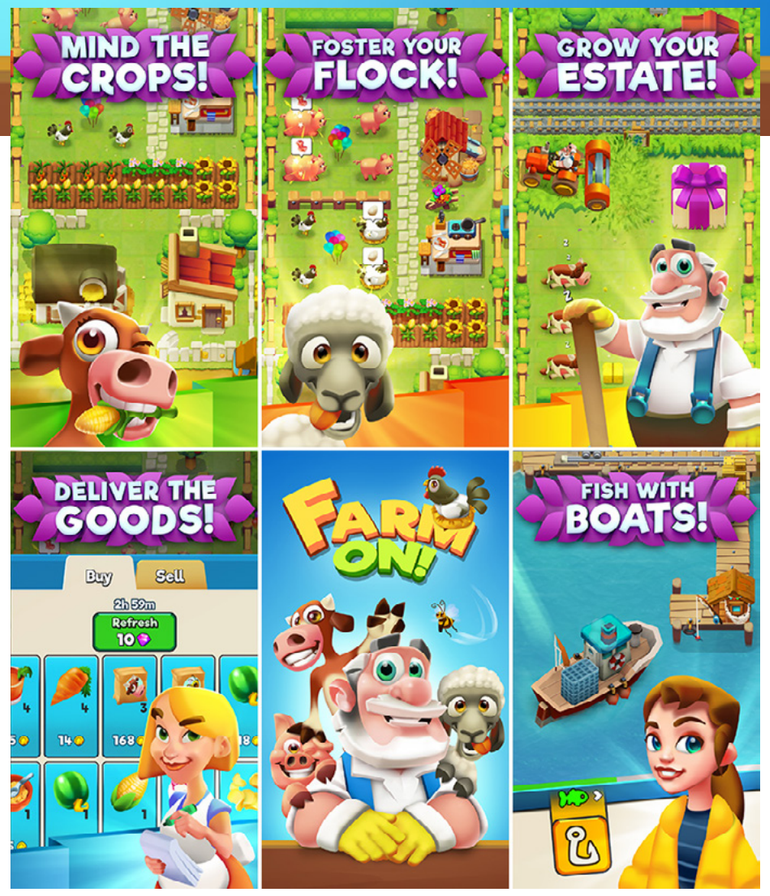
Pripremio: Nikola Savić

Nova Eipixova igra Farm On dobila Google Play feature

Eipix Entertainment nastavlja svoju invaziju na app storove. Nakon što je novosadski razvojni studio nedavno objavio Farm Slam, svoju prvu video-igru šireg obima za mobilne uređaje, sada je na iTunes i Google Play prodavnicama širom sveta objavljena i Eipixova igra Farm On. Google Play je takođe i istakao igru na svojoj početnoj stranici, u kategoriji "New Games". Kao što njeno ime i sugeriše, Farm On je klasična simulacija farme za mobilne uređaje kojoj je Eipix dodao niz jedinstvenih karakteristika koje predstavljaju pravo osveženje u ovom žanru. Najveća i najočiglednija jedinstvena karakteristika igre je njenja vertikalna orijentacija. Za razliku od drugih igara ovog žanra koje po pravilu koriste horizontalnu operaciju, tzv. landscape mode, Farm On je razvijan za portrait mode. Drugim rečima, smer igre je gore-dole, a ne levo-desno, što igračima omogućava da igraju koristeći samo jednu ruku! Ovo Farm On čini idealnom video-igrom za opušteno igranje u pokretu.

Eipixov razvojni tim na ovoj igri je radio duže od dve godine, konstantno je unapređujući sa ciljem kreiranja, besprekornog i zabavnog igračkog iskustva. Na online prodavnicama igru potpisuje veliki izdavač mobilnih igara Cheetah Games, a ovo je prva saradnja izdavača sa novosadskom kompanijom.

Farm On možete besplatno preuzeti na vašoj preferiranoj online prodavnici.



Pripremio: Nikola Savić

Domaći Mad Head sklopio saradnju sa Wargaming Alliance

Domaći studio Mad Head je ušao u novu fazu svog razvoja, time što je sklopio veoma značajno partnerstvo sa izdavačkom kućom Wargaming Alliance, koja posluje u okviru čuvenog studija Wargaming, najpoznatijeg po njihovoj multiplejer igri World of Tanks.

Wargaming Alliance će biti izdavač novog naslova na kome radi ovaj domaći studio, a o kome za sada znamo veoma malo, osim da predstavlja do sada najambiciozniji projekat studija koji se od svog osnivanja 2011. godine uglavnom bazirao na HOPA (Hidden Object Puzzle Adventure) žanru, u okviru kog su do sada izdali čak 36 naslova, a čija je ciljna publika uglavnom predstavljala kežual gejmere.

Ovoga puta žele da se okrenu tradiconalonoj, "hardkor" gejmerskoj publici, i tu upada Wargaming Alliance, koji će domaćem studiju pomoći u oblastima izdavaštva, marketinga, distribucije, logistike i korisniućkog servisa, tako da našoj domaćoj ekipi ostaje samo da vredno rade i fokusiraju se na sam razvoj igre.
Prvi čovek Wargaming Alliance, Džeri Pročazka, rekao je da smatra da je Mad Head Games "jedan od najdinamičnijih i najposvećenijih studija" sa kojim je imao zadovoljstvo da radi, i da mu je drago što može da im pošeli dobrodošlicu u Wargaming Alliance porodicu.

Izvršni direktor Mad Head Gamesa, Nenad Tomić, rekao je se konačno vraćaju svojim korenima kao gejmeri i da zato prave zaokret za 180 stepeni i sada se obraćaju hardkor publici i hardkor gejmingu, uz koji su i oni sami odrasli, i da mu je drago što se njihov put ukrstio sa Wargaming Alliance, sa kojim dele istu viziju i koji će im pomoći da naprave nešto "zaista ambiciozno i neverovatno".

Mi domaćem studiju želimo sve najbolje i jedva čekamo da vidimo njihov novi projekat i naravno iskoristimo priliku da ga i zaigramo.

WARGAMING ALLIANCE
FREE FOR ALL

MAD HEAD GAMES

OTVORI VRATA SVOM USPEHU!

Dvanaesta po redu OPEN IT konferencija održava se 12. i 13. maja 2018. godine na Fakultetu organizacionih nauka. Ideja konferencije je povezivanje kompanija iz oblasti informacionih tehnologija sa studentima sličnih usmerenja i pružanje novog znanja i iskustva studentima iz sfera njihovih interesovanja. Besplatnu OPEN IT konferenciju, koja će ove godine ugostiti preko 250 studenata, 15 kompanija i 20 govornika, organizuje najveća međunarodna studentska organizacija AIESEC uz podršku Fakulteta organizacionih nauka.

Interaktivne radionice na konferenciji studentima omogućuju sticanje praktičnog znanja iz jedne od ponuđenih oblasti: Game Development, IT Trends, IT Project Management, Marketing i Quality Assurance. U pauzama od radionica, učesnici konferencije imaju priliku da prisustvuju inspirativnim pričama govornika. Takođe, studente očekuje panel-diskusija, kao i razgovori sa predstavnicima kompanija, kojima će dopuniti svoje iskustvo sa konferencije.

Jedna od stvari koja posebno obeležava ovogodišnji OPEN IT je prisustvo kompanije Ubisoft, čiji će predstavnici podeliti sa studentima svoje znanje iz oblasti Game Development-a.

Više informacija o temama i ostalim aktivnostima na konferenciji se nalaze na sajtu (http://open-it.rs), kao i na Facebook stranici konferencije (https://www.facebook.com/AIESECOpenIT/).

Autor: Nikola Savić

Hoćemo li ikada videti novog igrača na polju kućnih konzola?

U 21. veku, kada pomislimo na kućne konzole za video-igre, stvar je vrlo čista, to su Sony, Microsoft i Nintendo; PlayStation, Xbox i šta god da je novo da nam stiže iz Nintenda. Sony i Microsoft su ti koji definišu tržište i nove generacije već skoro 20 godina, dok je Nintendo taj treći uvrnuti igrač, koji nas uvek iznenadi nečim nekonvencionalnim i inovativnim.

Kada bi PlayStation, Xbox i Nintendo bila tri brata, Xbox i PlayStation su oni fini momci koji su završili koledž, oženili se i imaju uspešne karijere, dok je Nintendo napustio faks i proslavio se kao rok zvezda ili nekakav postmoderni umetnik.

U svakom slučaju, ova trojka suvereno vlada tržištem konzola, i čini se da tu malo ima prostora da neko drugi uđe i pokuša da uzme deo kolača. Poslednji put kada smo imali na mejnstrim tržištu neku konzolu koja nije bila iz ove trojke, bilo je u takozvanoj šestoj generaciji, na prelazu vekova, kada nam je SEGA poslednji put podarila konzolu, čuveni Dreamcast, koji se u zapadnom svetu pojavio 1999. godine i generalno je važio za konzolu ispred svog vremena. Bila je to prva konzola šeste generacije, sa moćnim hardverom i nekim veoma originalnim i kreativnim igrama, koje će brzo postati kultne, poput Crazy Taxi, Jet Set Radio i Shenmue. Ipak, šteta za Segu je načinjena još u prethodnoj generaciji, kada je SEGA Saturn bila toliki finansijski i marketinški propast za ovu kompaniju, da od toga nije uspela da se povrati. Ubrzo u šestu generaciju ulaze i Nintendo i Sony, sa Nintendo Cube i PlayStation 2, kao i Microsoft sa Xbox, i sve to je značilo konačni kraj za Segu kao proizvođanja konzola.

Na mestu predsednika Sege sredinom 2000. godine dolazi Isao Okava, koji je već duže vreme propagirao politiku da SEGA napusti tržište konzola i fokusira se samo na izdavaštvo, i to se i desilo. SEGA zvanično objavljuje da prestaje da se bavi hardverom 31. januara 2001. godine i nekoliko puta drastično spušta cenu Dreamcasta, kako bi rasprodala preostale jedinice koje imaju u zalihama, nekih 930 000 komada u tom

trenutku. Poslednjih 55 Dreamcast konzola je potpisano od strane svih vodećih developera iz studija koji su radili za Segu i zatim razdeljeno u nagradnoj igri preko časopisa GamePro.
Da je Okava zaista ovo uradio jer je kompaniji želeo najbolje, govori i činjenica da je svega par meseci pred smrt oprostio kompaniji lični zajam koji je dao 1999. godine, od 500 miliona dolara, i pri tome se odrekao svog udela u kompaniji, vrednog skoro 700 miliona dolara, a sve to kako bi pomogao Segi da stane na noge i uspešno izvrši tranziciju sa konzola na punokrvno izdavaštvo igara. I to je bio kraj jedne ere, duge 18 godina.
Mi koji smo odrasli 90-ih, Segu ćemo zauvek pamtiti po legendarnoj Sega Mega Drive, koja je izašla u 4. generaciji konzola 1990. goddine i koja predstavlja najuspešniju konzolu Sege ikada, prodatu u 31 milion primeraka. Iz današnje perspektive, SEGA je uradila pametan potez, jer posluje veoma uspešno kao veliki izdavač, sa brojinim velikim hitovima i studijima u njenom vlasništvu.

Drugi velikan konzola koji je sada odavno „pokojan“ je Atari. Nesrećni Atari Jaguar je bio šesta i poslednja konzola koja je izašla iz ove kuće. Pojavila se 1993. godine u vreme vladavine Sega Mega Drive i NES, i bila je prva konzola u petoj generaciji, onoj istoj koja nam je par godina kasnije donela i Nintendo 64, te legendarni Sony PlayStation.

Gomila bagova, loš hardver i katastrofalna podrška za developere, učinili su ovu konzolu kratkom i tužnom pričom, pa se za tri godine, pre nego što je proizvodnja ugašena, prodala u svega 250 000 primeraka. Daleko, daleko od slavnih dana Attarija i čuvene Atari 2600, koja je izašla 1977. godine, u drugoj generaciji konzola, i koja se prodala u moćnih 31 milion primeraka.

Trenutno smo u osmoj generaciji konzola, ili bolje rečenoj u „osmoj i po“, jer su prvu osmu generaciju odmenile PlayStation 4 Pro i Xbox One X, moćnije varijante originalnih konzola osme generacije. Tu je naravno i Switch, Nintendov adut osme generacije, koji je kasnije stigao na žurku, ali koji je fenomenalnim dizajnom, originalnim konceptom i sjajnim igrama naširoko osvojio svetsko tržište, te na velika vrata vratio Nintendo u sam vrh, nakon teškog perioda sa Wii U, koji se smatra jednim od najvećih promašaja Nintenda u istoriji.
Nintendo Switch se za godinu dana od izlaska prodao u neverovatnih 18 miliona primeraka, i predstavlja najbrže prodavanu konzolu u istoriji Nintenda, a u Japadnu i SAD najbrže prodavanu konzolu svih vremena.

Ovaj ne baš kratak uvod i mala lekcija iz uspona i padova kompanija koje su postojale na tržištu konzola je tu da nam pokaže koliko je teško i zahtevno opstati na ovom tržištu. Atari i SEGA su bili velikani svog vremena, ali danas ih nema. Nintendo je nekoliko puta imao solidne promašaje koji su pretili da potpuno ugroze kompaniju, dok i sam Microsoft već duže vreme kuburi sa Xbox One, jer je PlayStation 4 od starta pokazao da je veliki lider ove generacije, sa do sada 80 miliona prodatih jedinica.

A sada da se vratimo na pitanje iz naslova – hoćemo li ikada videti neku novu kompaniju na ovom tržištu? Trenutni odgovor je – jako, jako teško.
Kao što ste videli iznad, tržište konzola je izuzetno zahtevno i nestabilno, i potrebno je da se sklopi ogroman broj kockica kako biste na njemu uspeli.
Za razliku od prošlog veka, gde je i sama tehnologija, odnosno hardver, bilo nešto što nije bilo uopšte lako sklopiti na odgovarajući način, danas bi velikim IT kompanijama bio verovatno mačiji kašalj da naprave dobru konzlu, ali danas samo dobar hardver nije ono što prodaje vašu konzolu, kao što to Microsoft vrlo dobro zna.

Danas je glavni faktor ponuditi igračima razlog zašto bi uopšte želeli konzolu umesto računara. PlayStation 4 trenutno dominira na tržištu iz jednog jedinog razloga – neverovatan broj sjajnih ekskluziva koje ne možete igrati nigde drugde- Horizon Zero Dawn, God of War, Shadow of the Colossus , The Last of Us, Uncharted 4, Untill Dawn... A u skorijoj budućnosti nam stižu i Detroid Become Human, Spider-man i Death Stranding. Pored ovih, i gomila drugih igara je prvobitno izašla bar na nekoliko meseci kao Sony ekskluziva, poput Nioha ili Neir: Automata.

Kada imate takvu sjajnu biblioteku igara, prirodno je da će ljudi želeti baš vašu konzolu, pa makar samo da igraju te igre o kojima se priča svuda. To vrlo dobro zna i Nintendo, koji je gospodar ekskluziva, gde nastavlja tu tradiciju sjajnih „in-house“ igara na i na Switchu, sa igrama kao što su Zelda BotW, Super Mario Odyssey, Xenoblade Chronicles 2, ARMS i Splatoon 2.

Dakle, da biste ušli na tržište konzola, morali biste najpre da okupite tim vrhunskih studija koji bi specijalno za vas napravili nekoliko neverovatno dobrih novih naslova, koji bi ubedili ljude da kupe vašu konzolu, ali opet, čak ni to nije dovoljno. Kao „nedokazana“ konzola, morate nekako ubediti i ostale izdavače i studije da vredi uložiti u vas, jer bez podrške trećih strana, konzole umiru. Proces portovanja igara za specifične uređaje je skup i zahteva od studija dodatne resurse u vidu ljudstva, para i vremena, i čak i danas, kod izgrađenih konzola, retko vidimo da svi rizikuju da ulažu resurse u portovanje na sve popularne konzole.

Pa zašto bi se onda neko odlučio da to radi za vašu novu konzolu?
Dakle, morali biste da uložite ogromna sredstva kako biste uspeli da sklopite partnerstva sa izdavačima da njihove igre portuju i za vašu novu konzlu. To biste verovatno morali da radite tako što biste se odrekli zarade u početku, i time opravdali rizik ulaganja u port tog izdavača, ili čak i ponudili da sami finansirate portovanje igara na vašu konzolu. Sve to donosi potpuno nove troškove i rizike, a ne garantuje prodaju vaše konzole.
Dakle, samo da biste napravili ekskluzive za vaš uređaj i ponudili izuzetno povoljno uslove trećim stranama da portuju igre za vašu konzolu, morate uložiti milijarde dolara, i opet vam ništa ne garantuje da ćete uspeti da se izgradite i pozicionirate na tržištu, gde dolazimo do sledećeg razloga zašto je malo verovatno da ćemo videti neku novu kompaniju da pravi konzole – prezasićenot tržišta.

Iako živimo u eri „gejmniga“ gde svi, od vaših baba preko dece, igraju igre na ovaj ili onaj način, to tržište nije beskonačno, ono ima svoje granice i limite, i u tom moru tri konzole već osećaju njegove limite. Gotovo sve generacije konzola su imale maksimalno četiri mejnstrim konzola na tržištu, i gotovo po pravilu bar jedna bude ona koja je propala, dok obično dve dominiraju. Tako je bilo pre 30 godina, tako je i sada.

Pogotovo u današnje doba, kada su video-igre dostupnije nego ikada, igramo ih na telefonima, na fejsbuku, na tabletima, na kućnim konzolama, prenosivim konzolama(3DS, Vita), računarima... Jednostvano je tržište neverovatno prezasićeno, i nisu svi zainteresovani da se igraju na konzolama.

Poslednja opcija koju možete probati je da budete „hipster“ konzola, koja bi ponudila neku alternativu, ali videli smo prethodnih godina da su i takvi pokušaji propali. Verovatno su do sada već svi zaboravili na Ouya, konzolu koja je neverovatno pompezno najavljivana, i koja je imala veliki marketinški

momentum nakon uspeha na Kickstarteru, ali je jednostvano propala jer se očajno prodavala i pokazalo se da i pored Kickstarter podrške, šira gejming javnost jednostavno nije bila zainteresovana za tako nešto. Prošlog meseca je i Steam tiho počeo da gasi njihov projekat Steam Machines, koji je trebao da predstavlja hibrid računara i konzole.

Dobro, ako dakle prođemo sve te prepreke i neko se ipak odluči da pokuša da uđe na ovo tržište, ko bi to mogao da uradi? Padaju nam na pamet samo dve kompanije – Google i Apple. Obe su ogromni IT giganti koji imaju veliko iskustvo i sa hardverom i sa softverom,obema ne manjka resursa i vrhunskh stručnjaka, i obe bi mogle da lako i efiksano distribuiraju igre preko već ustanovljenih kanala. Ali je prosto pitanje, zašto bi rizikovali da ulažu u tržište gde je ulog veliki, a prostora za uspeh nema mnogo? Tržište konzola je u opadanju, i Google i Apple zapravo već vladaju onim gejming tržištem koje stalno zanemarujemo kao „hardkor" gejmeri, a koje je najrazvijenije – mobilni telefoni. Jeste, svi smo skloni da namrštено progunđamo na pomen telefona i gejminga, ali je činjenica da danas upravo tu pliva ogroman novac i da je profit u mobilnom gejmingu ogroman. Pa zašto bi onda Google i Apple razvodnjali svoje resurse kada praktično već vladaju gejmingom? Jedina kompanija za koju potencijalno vidimo da zapravo može i ima interes da uđe u ovu trku je Amazon, koji se već godinama polako širi na gejming tržište i njihova kupovina Twitcha od pre par godina jasno govori u kom pravcu žele da razvijaju svoj biznis. Tako da, naš konačni zaključak je da će morati da se desi neki teški potop i potres na tržištu konzola da bi uopšte videli nešto novo. Gejming se ubrzano i radikalno menja oko nas, sve više je u pokretu, a sve manje fiksiran, što je vrlo dobro prepoznao i Nintendo, kada je izbacio Switch, koji je hibrid igranja u pokretu i na kauču. Tradicionalne konzole su odavno dostigle svoj klimaks i to tržište će nastaviti da se sužava, ali će za one koji su već na njemu, biti stabilno. Mislimo da to vrlo dobro znaju i kompanije koje bi možda potencijalno ušle u svet konzola, da je rizik jednostavno ogroman i da nije vredno ulaganja. Ipak, moramo priznati da bi voleli da vidimo da se ovako nešto desi i bilo bi vrlo interesantno da pratimo Google, Amazon ili Apple u poduhvatu da osvoje tržište konzola.

PRE-PURCHASE

WORLD OF WARCRAFT
BATTLE FOR AZEROTH
PRE-PURCHASE BOX

5.499 RSD

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

PRE-PURCHASE VAM OMUGUĆAVA:

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

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

12 www.pegi.info PROVISIONAL

BLIZZARD ENTERTAINMENT

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

COMPUTERLAND
www.computerlandshop.rs

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

Autor: Milan Janković

Causality

Zagonetke su svakako najrasprostranjenija vrsta igara na mobilnim uređajima, iz razloga što se savršeno uklapaju sa svojim prostim kontrolama i pre svega zabavnim gejmplejom. Jedna od takvih igara je i Causality u kojoj je potrebno odvesti astronaute na bezbednost.
Ali nije sve tako prosto, zato što se na putu do bezbedne zone nalaze razni vanzemaljci koji samo čekaju da ščepaju nesrećne karaktere. Tu na scenu stupa sposobnost kontrole vremena, koja nakon svake nesreće vraća vreme unazad i daje novu šansu za uspešni prelazak nivoa. Igra u srži funkcioniše veoma zanimljivo, pre svega zbog toga što u nivoima ne vodimo samo jednog karaktera već više njih i svaki ima zasebno mesto na koje treba da stigne, što od igrača zahteva brze reflekse pri promeni njihovog smera kretanja.

PLATFORMA:
Android, iOS

IZDAVAČ /RAZVOJNI TIM:
Loju

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4X

CENA:
Oko 2$

OCENA DA

Autor: Milan Janković

Destiny Warfare

Pravi Destiny se još uvek nije pojavio na Androidu, ali nas zato za tu mobilnu platformu očekuje gomila klonova, i Destiny Warfare je jedan od boljih.

Igrači su smešteni u futurističko okruženje, ispunjeno ratom, gde imaju prilike da odaberu neku od 4 klasa - Recruit, Saboteur, Tank i Assault. Destiny Warfare pruža dosta različitih modova igranja sa puno različitog oružja u ponudi, a jedan od izuzetno zanimljivih dodataka u igri je slaba gravitacija i mogućnost upotrebe jetpackova.

Kontrole su poprilično dobro prilagođene za igranje na mobillnim uređajima i veoma su lake, a optimizacija je takođe na zavidnom nivou. Tokom igranja jedina veća zamerka koja se nameće je spawnovanje neprijatelja iza vaših leđa, što može biti dosta iritantno.

PLATFORMA:
Android

IZDAVAČ /RAZVOJNI TIM:
Azur Interactive

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4X

CENA:
Besplatno

OCENA DA

Autor: Milan Janković

Friday the 13th: Killer Puzzle

Još jedan interesantan puzzler je došao u našu rubriku, ali ovoga puta sa horor elementima, zato što je u pitanju Friday the 13th.

Ovde nismo u ulozi nesrećnih tinejdžera u borbi za svoj život, već kao krvoželjni Džejson na misiji da osveti svoju majku.
U igri je potrebno naći put do svojih žrtava, što ponekada nije baš lako, već zahteva dosta razmišljanja od strane igrača, ali tu su hintovi koji pomažu.

Pri kraju svakog nivoa se pojavljuje finalna osoba za egzekuciju kod koje morate pogoditi pravu crvenu zonu za krvavo ubistvo, što podiže Blood Lust level potreban za napredak kojim se otključavaju nova oružja i drugi dodaci.
Nivoa ima na pretek i svaki je tematski inspirisan kultnim filmovima o ovom ubici, tako da će vas igra držati zainteresovanim dobru porciju vremena.

PLATFORMA:
Android,iOS

IZDAVAČ /RAZVOJNI TIM:
Blue Wizard Digital

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4X

CENA:
Besplatno/mikrotransakcije

OCENA DA

Autor: Milan Janković

Human Evolution Clicker Game

Ako volite igre u kojima je potrebno tapkati/kliktati do besvesti kako biste ostvarili neki cilj, onda ne gledajte više, zato što je Human Evolution tu za vas.

U ovom clickeru započinjete pucanjem mehurića koji padaju nakon određenog vremena i njihovim otvaranjem se dobija obični DNK lanac. Spajanjem dva takva "organizma" nastaje bakterija, a kada se dve bakterije spoje nastaje ameba, pa biljka, potom rak i tako dalje, dok se ne dođe do modernog čoveka, pa se prelazi u futuristički period.

Svaki organizam svake sekunde izdaje određenu količinu novičića i što je napredniji ogranizam to se dobija više novca, koji se koristi za kupovinu stvorenja(ako nećete da čekate previše) i kupovinu nadogradnji u vidu automatskog sakupljanja novca i skraćivanja vrmena potrebnog za pojavljivanje mehurića.

Igra je donekle zanimljiva, ali je potrebno stvarno puno grindati kako bi napredovali u kasnijim nivoima, ukoliko naravno ne želite da date pravi novac.

PLATFORMA:
Android

IZDAVAČ /RAZVOJNI TIM:
Banana4apps

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4X

CENA:
Besplatno/mikrotransakcije

OCENA DA

Autor: Milan Janković

The Battle of Polytopia

Bitka za Politopiju nosi onaj dobri stari šmek strategija gde počinjete od nule i na jako maloj površini, ali kroz razvoj i sakupljanje resursa možete izgraditi ogromnu imperiju.

Tokom igranja ćete izučavati nove veštine, trenirati ratnike i polako širiti svoje prostore i osvajati nove teritorije na kojima se nalaze kompjuterski vođeni neprijatelji. Takođe, svaka igra predstavlja novo iskustvo zbog proceduralno generisanih površina, a za dodatni izazov postoji i multiplejer mod igranja, ali za pristup njemu morate obaviti kupovinu za prave novce.

Kao što već možete zaključiti iz naslova, igra je izrađena u izuzetno simpatičnom low-poly stilu koji ne prestaje da oduševljava i donosi razne krajolike od ledom okovanih lokacija do prašuma. Ali problem u igri je taj što jednostavno fali još sadržaja u vidu još više plemena, i to onih besplatnih kao i nešto veće mape.

PLATFORMA:
Android, iOS

IZDAVAČ /RAZVOJNI TIM:
Midjiwan AB

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4X

CENA:
Besplatno

OCENA DA

Autor: Milan Janković

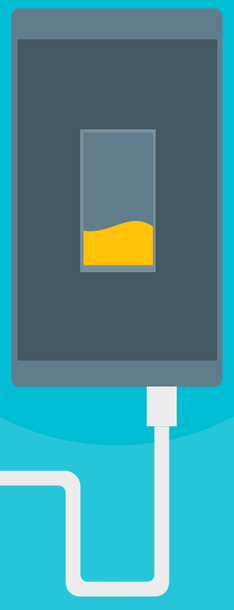
Time Surfer

Zaplet prost, kontrole još prostije - pobeći od sigurnog kraja univerzuma.

Time Surfer je izuzetno simpatična igra sa mnoštvom kolorita i prelepog pixel arta koji vas prosto uvlače u svet na ivici apokalipse. Ovde je potrebno uzimati zalet na spustovima, takozvana dive sposobnost, koja daje ubrzanje igračima, ali i mogućnost izbegavanja prepreka. Na levoj polovini ekrana telefona se pritiskom prsta vreme vraća unazad, kako bi ispravili grešku, kao na primer udarac u kutije ili sakupljanje nekog bitnog bonusa.

Pored bežanja od opasnog kraja igrači će moći da sakupljaju razne dodatke, kao što su magneti za sakupljnje energije koja pomaže u vraćanju vremena, i brojni drugi dodaci.

Time Surfer poseduje izuzetno smirujuć i kežual gejmplej sa divnim vizuelnim elementima, što je razlog da je što pre skinete sa Play ili Apple prodavnice.



PLATFORMA:
Android, iOS

IZDAVAČ /RAZVOJNI TIM:
Kumobius

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4X

CENA:
Besplatno/mikrotransakcije

OCENA DA

Autor: Miljan Truc

BETA

World of Warcraft: Battle for Azeroth

NOVI WOW, STARI SUKOB

Battle for Azeroth je konačno ušao u beta fazu testiranja, što znači da mnogo više igrača ima priliku da isproba novu avanturu na koju nas vodi najuspešnija MMO franšiza. Rame uz rame sa njima, uputili smo se na Zandalar i Kul Tiras i upustili u testiranje svih promena koje nas očekuju u avgustu.

Krenimo od priče. Horda i Aliajnsa su ponovo u ratu (naravno, iz forsiranih razloga, kao i uvek), a sada su nam potrebni novi saveznici. Pored Allied rasa sa kojima se već upoznajemo, potrebne su nam i snažne mornarice. Tu na scenu stupaju ostrvske nacije: Zandalar, prapostojbina najmoćnije nacije Trolova; i Kul Tiras, ostrvska nacija južno od Gilneasa iz koje potiče i Jaina Proudmoore. Priče prezentovane na dve lokacije ne mogu biti kontrastnije. Gde se Horda sa jedne strane bori protiv opasne krvne magije i prastarih kletvi, Alijansa rešava političke igre i... skuplja gomile i gomile „medveđih guzica“... Priča u Hordinim zonama teče mnogo bolje i vrlo je zanimljivo pratiti likove na koje nailazimo. Zuldazar i Vol'Dun su sjajni, a Nazmir izgleda fenomenalno! Bez mnogo spojlera, priča koju Horda prati bi zaista i mogla biti dostojna heroja Azerota. Sa druge strane, Alijansin glavni quest je (moramo priznati) i dalje po malo bagovan na beti, ali ni političke intrige nisu preterano epske. Nema veze, to se još i može progutati. Ali spoljni questovi su povratak na dosadne izvakane priče bez trunke epike: skupi toliko toga, ubij onoliko onoga, isprati malu Cecu... „Da li si dostojan da se pridružiš našoj grupi?“ Ma daj, pa do malopre sam se tukao sa živom dušom jednog sveta i stajao u prisustvu kosmičkih bogova. Ako ne veruju, mogu da skoknu do Silithusa. Iako postoje ideje epskih priča tu i tamo, potpuno su skrajnute monotonim besmislenim zadacima. Zone izgledaju lepo i arhitektura Kul Tirasa je prilično zanimljiva, ali pejzaži prečesto liče na Highmountain ili Stormheim. Priča u Drustvaru je makar zanimljiva i zona je prelepa, da ne bude da je sve crno, a Stormsong Valley na najbolji način podseća na Valley of the Four Winds iz Pandarije.

Obe grupe su dobile nove velike gradove za okupljanje. A kada kažemo velike, zaista i mislimo VELIKE. Zuldazar i Kul Tiras su ogromne metropole koje deluju impozantno i živo. NPC-evi koji u njima obitavaju su dinamični i sve što rade ima svoju svrhu nezavisno od igrača. Ovo daje fantastičan osećaj imerzije i nakon navikavanja, zaista je pravo uživanje šetati se ovim mestima. Zgrade i arhitektura oba grada takođe izgledaju fenomenalno i sigurni smo da će igrači provesti nebrojene sate u njima.

Mehanički najveću promenu čini gubitak Artifacta, a na njihovo mesto dolazi ogrlica Heart of Azeroth. To je predmet koji ćemo puniti mističnom energijom Azerite Power, koji je novi Artifact Power (makar ne menjamo skraćenicu AP). Kako HoA napreduje u nivoima, tako omogućava otključavanje dodatnih moći u Azerite Gearu, novoj vrsti opreme koja menja klasne setove. Ovi bonusi su slični talentima i moćiće da se menjaju po potrebi, uz nadoknadu. Azerite se skuplja iz svakakvih radnji, baš kao i AP u Legionu, a verovatno najzanimljiviji način su Island Expeditions.

Ovaj novi sadržaj je sličan scenarijima iz Pandarije, ali sa mnogo dinamičnijim ciljevima. U praksi, ekspedicije su neverovatno zabavne. Rešavanje ciljeva i prelazak ostrva na iznova nove načine je super zabavan koncept, pogotovo što postoji doza modularnosti u tome na šta se sve može naići u datom trenutku. To znači da čak i ako se nađete na istom ostrvu kao i ranije, ne znači da vas čekaju isti protivnici i blaga – čak naprotiv! Ekspedicije igra troje igrača, a uloge nisu važne i moguće ih je završiti u svim konfiguracijama.

Klase su prošle dosta promena, a najveći broj čini razlika zbog nedostatka Artifacta i svega što je on donosio. Mnogo toga je prebačeno u talente, ali je osećaj da je izbor jednog talenta prilična restrikcija u odnosu na ono što smo prethodno imali. Naravno, neke su promenjene više, a neke manje – npr. Survival Hunter je ponovo iz korena izmenjen. Dosta klasa se promenilo i u samom stilu igre, ali biće potrebno još testiranja da bismo utvrdili da li je na bolje ili na gore. Treba imati na umu da su brojevi samo okvirni, jer taj tjuning kreće tek pred kraj beta testiranja. Dodatno pitanje balansa dolazi i iz pomenute Azerite opreme, kojoj za sada imamo jako mali pristup, tako da nismo sigurni koliko utiče na igrivost pojedinačnih klasa.

Prilična je promena u pogledu tenkovanja kao uloge. Većina tenkova je izgubila neke vrste mitigacija, pogotovo kada su magijske sposobnosti u pitanju, te to pokušavaju da nadomeste kroz jaču sposobnost za sopstveno lečenje. To je prilično neintuitivno, kada uzmemo u obzir da je tenk taj koji treba da trpi štetu, a na healerima je da ga izleče dok on radi na održavanju sebe u životu. Sopstveno lečenje na uštrp njegove osnovne funkcije ne deluje kao dobra alternativa. Neki su kroz tu tranziciju prošli bolje (napr. Blood Death Knight), dok su neki sada kao očerupano pile (Protection Warrior pogotovo). Ovaj korak tera na aktivniju upotrebu dužih cooldowna prilikom tenkovanja, što pozdravljamo, ali tu je stalno osećaj da nešto fali i tenkovanje na većim težinama deluje kao test upravljanja panikom za neke klase. Blizzard je obećao dodatne promene i poboljšanje ove situacije, ali ostaje da sačekamo da vidimo.

Za sve što je navedeno, mora se naglasiti da je ovo i dalje beta i da postoje mnogi bagovi, kao i da je sve podložno promenama. Propadanje kroz svet, teksture koje nedostaju, diskonekcije... sve je to normalno za ovakvo testiranje i nešto što treba uzeti kao očekivano dok timovi poliraju igru pred izlazak. Ipak, za ovo kratko vreme testiranja, stiče se utisak da Battle for Azeroth nije dovoljno upeglan kada se uzme u obzir koliko je blizu datumu izlaska. Znamo da Blizzard ne voli da žuri sa svojim proizvodima i nadamo se da će i u ovom slučaju pružiti maksimum da sve bude završeno. Do tada, na nama je da nastavimo da testiramo i da vas izveštavamo o napretku nove ekspanzije za World of Warcraft.

RAZVOJNI TIM:
Blizzard Entertainment

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
14. avgust 2018

IZDAVAČ:
Blizzard Entertainment

PLATFORME:
PC

Autor: Igor Totić

PRVI UTISCI

Magic: The Gathering Arena

DOBAR KONJ ZA TRKU

Dugo nisam igrao MTG i dugo koristim svu snagu volje da se ne vratim tom poroku. Često u društvu dođemo na temu Friday Night Magic, drafta ili 10 Landa, i baš te jedne karte koju nikad nisam mogao da nabavim (prokleti Sorin!). Uspevao sam da odolim pozivu boostera samo zato jer su najavili (dobru) digitalnu verziju oca kartičnih igara.

MTG:Arena je još jedna u nizu digitalnih kartičnih igara koje su, zahvaljujući Hearthstone planetarnoj popularnosti, postale pristune svuda oko nas. Iako kasno Marko na Kosovo stiže, MTG: Arena se nada da će uspeti da se progura na svoje ime i istoriju. MTG: Arena želi da bude DOTA2 za Blizzardov HOTS.

A to će teško uspeti, jer je gejmplej 1:1 preslikan iz originalne „fizičke" verzije igre. Ovo je sjajno za veterane, ali loša vest za početnike. Ova zatvorena beta nema nikakav tutorijal, niti išta da pomogne novim igračima. Odmah vas baca u ranked meč, čim napravite ili izaberete unapred napravljene dekove. Ostali modovi su najavljeni za budućnost.

Igra ima sve karte iz trenutnog standarda, ali se ja nadam da će proširiti izbor sa starijim setovima. Ja sam prestao da igram posle Return to Ravnica seta, koji nije bio toliko davno, ali mi je bio problem da napravim dek sa potpuno novim kartama. Za to je kriv malo lošiji deck builder, kao i pregršt novih stvari koje su ubacili u trenutni standard set. Sve digitalne karte su iste kao i fizičke, što dozvoljava da pravite identične dekove koji se igraju na turnirima. Dodatne karte dobijate iz boostera koji se za sad kupuju in-game parama (koje se dobijaju pobedama, daily questovima i raznim achievementima) ili zamenom „wild" karata za one koje vam trebaju. Ovo nije bilo moguće u prethodnim (izuzetno lošim) MTG igrama. Deck building sam po sebi je malo čudan, jer se, opet, očekuje od vas da tačno znate šta tražite i šta vam treba za deck i ne želi ni malo da vam pomogne.

Gejmplej je isto veran originalu i podeljen je u faze. Svaka faza može da se pauzira kako bi ste odigrali instant ili flash kartu, najavili napad, dodelili blok, pa čak i karte koje ignorišu faze. Igra je poprilično fluidna, što je jako bitno, jer je MTG jako teško prenetu u digitalni svet. Samo mi se čini da očekuje od vas da apsolutno znate šta radite, jer se sve odvija jako brzo, ako ne zaustavljate svaku fazu. Da li je baš ili šta je, ali često mi se desilo da znam da neka karta može ili treba nešto da uradi ili nešto da aktivira, ali se ne desi ništa. Razrešavanje raznih pod pravila, koja bi se desila u partiji uživo, jednostavno je preskočena ovde. Generalni problem koji vidim sa ovom igrom je pregršt pravila specifičnih za same karte i gomiletina teksta koja je na skoro svakoj. Hearthstone je postao popularan zbog svoje fluidnosti i brzine, a MTG vam nudi nešto dijametralno suprotno od toga.

Možda me je HS razmazio, ali su animacije u MTG: Arena mnogo suptilnije i ne drešti ništa previše po ekranu. Verovatno će se ovo ozbiljnijim igračima svideti, ali ako ja ne dobijem epilepsiju posle partije HS, k'o da je nisam ni igrao.

MTG: Arena može da bude sjajan konkurent Hearthstoneu i drugim kartičnim digitalnim igrama, ako ne bude okrenuta samo svojoj niša publici (iako ima mnogo igrača na svetu). HS može da instalira bilo ko i izuzetno brzo da nauči pravila i principe igre, dok je to u MTG: Arena trenutno nemoguće. Ova beta jeste namenjena veteranima ove odlične igre, ali me plaši da se ne pretvori u još jedan MTG: Online, koji je krajnje đubre i veliki promašaj.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7/8.1/10 (64-bit)
CPU:	Intel Core i5
GPU:	1024MB VRAM
RAM:	4 GB
HDD:	2 GB

RAZVOJNI TIM:
Magic Digital Studio/Wizards of the coast

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
TBA

CENA:
F2P

✔ Potpuno digitalizovani MTG.

✘ Animacije nisu impresivne.

✘ Novi igrači se neće snaći.

✘ Deckbuilding i filteri moraju biti bolji.

Autor: Milan Živković

PRVI UTISCI

Detroit: Become Human

Pre više od deset godina, nespremno sam zaigrao Fahrenheit (negde igru poznatu i kao Indigo Prophecy) i momentalno bio očaran načinom pripovedanja i intrigantnom pričom. Pet godina kasnije, ovaj neobični žanr koji kao da je samo jedan studio umeo da izvede kako treba, uzvratio je udarac sa prvoklasnom igrom - Heavy Rain. Bilo je teško rečima ponovo opisati ovaj neobični spoj odlične priče i interaktivnog pripovedanja, da bi poslednji naslov u nizu - Beyond: Two Souls postao moj lični favorit. Mislim da je sada već jasno koliko željno iščekujem najnoviju igru Quantic Dream studija. Detroit: Become Human demo, svakako nije nešto čemu sam mogao da odolim...

U petnaestak minuta misije spašavanja taoca, čije smo mnoge elemente mogli da vidimo iz ranijih najava igre, nisam ni na tren mogao da posumnjam u to da nas očekuje odlična igra. Grafika koja je svakako rasplamsala prve utiske, nije manjkala detaljima ni na pedesetoinčnom ekranu i metar i po razdaljine. A sve ovo je propraćeno muzičkom podlogom koja je gradila atmosferu sloj po sloj.

Kontrole najviše podsećaju na one iz Heavy Rain, čemu se nisam previše obradovao s obzirom da je za mene Beyond: Two Souls na tom polju bio korak napred, ali ovo nije gotovo uopšte kvarilo utisak koji je svakim narednim korakom rastao u oduševljenje.

Igra u najavama kao svoj najveći adut naglašava mogućnost višestrukih ishoda u zavisnosti od izbora i snalažljivosti igrača. Kroz ovako kratak demo, ne može sasvim da se nagovesti dijapazon raznovrsnih mogućnosti za prelazak pa čak ni nakon nekoliko ponovnih igranja. Ali čak i da podbaci na ovom polju, već je evidentno da će Detroit: Become Human biti milina prelaziti dok vas guta i grabi svojim atmosferičnim ručerdama.

Iako na papiru, sama ideja iza igre možda ne deluje preterano originalno, nakon igranja demo verzije, nema sumnje da će nas Quantic Dream još jednom oduševiti svojim najnovijim naslovom. Čekamo 25. maj kada igra i zvanično izlazi, a ja lično ne mogu da dočekam da sa vama podelim i konačne utiske u punom opisu igre, nakon što je detaljno propustim kroz šake. Do tada!

RAZVOJNI TIM:
Quantic Dream

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
25. maj 2018

IZDAVAČ:
Sony Interactive Entertainment

PLATFORME:
PS4

Autor: Milan Janković

STEAM EARLY ACCESS

Radical Heights

RADKALNO NEKOMPLETNI BATTLE ROYALE

Koliko stvari možete gurati u kesu ili vreću dok ona ne pukne? Neki bi rekli upravo dok ne pukne, a neki bi se pravili pamentni i rekli pa zavisi od čvrstine i toga i toga. Oba odgovora su u pravu, pogotovu kada kesu zamenimo sa današnjim stanjem sa Battle Royale žanrom, gde viđamo sve veći i veći broj novih igara u tom stilu ili one koje dobijaju ekstenziju sa ovim modom. Heck, čak kruže priče da ovogodišnji Call of Duty neće imati singlplejer kampanju, ali će zato imati Battle Royale mod.

Tako se nastavlja avanturisanje u borbama do poslednjeg čoveka na nogama, sa raznim konkurentima koji se bore da oprobanim i dobrim receptom, uz par izmena i dodataka, ugrabe publiku od giganta kao što su PUBG i Fortnite. Igra u tom stilu je besplatni Radical Heights, koji je skoro došao na Early Access, i on je nastao za jako kratko vreme od strane studija Boss Key Productions, zaslužnog za propalu pucačinu Lawbreakers (koja, ruku na srce, nije bila loša, ali nije uspela da privuče publiku), a kao rezultat eksplozije u popularnosti gore pomenutih naslova. Radical Heights je prepoznatljiv po tome što igrače smešta u distopijski svet inspirisan stilom iz 80-ih godina, gde gomila takmičara učestvuje u ekstremnom šou, kako bi se obogatili. Gotovo sve u igri nosi taj dobri šmek, tako da ćete nailaziti na mnoštvo sitnih i prijatnih detalja, kao što je pozivanje paketa sa zalihama velikim telefonom koji je tada postojao.

Sto igrača, ogromna mapa kod koje se vremenom teritorije smanjuju i borba do poslednjeg preživelog, kao i kod ostalih BR igara, ali ovde imamo par izmena u načinu na koji igrači dolaze do oružja. Ovde na mapu padate bez otvaranja padobrana i bez ičega, jednostavno padnete na zemlju, i igra ne poseduje fall damage, i oružje na mapi nije razbacano i dostupno sa sakupljanje ili dobijanje iz chestova i paketa, već se ono kupuje na automatima, kao i svaka dodatna oprema(pancir, gedžeti i tome slično), u zamenu za novac koji je rasut na mapi i u brojnim zgradama. Taj novac koji se sakuplja može poslužiti samo u jednom meču ili se može depozitovati i sačuvati za upotrebu u nekom drugom meču, a kada nastradate od strane neprijatelja ostajete bez novca koji ste sakupili. Smanjivanje teritorije za igranje funkcioniše tako što je mapa na veći broj regija predstavljenih u vidu mreže i vremenom nasumična regija biva zatvorena i polako za njom i ostale, tako da igrači imaju uvek različit niz opcija za put do kraja. Napucavanje je dosta čudno zato što ne postoji trzanje kod oružja pri pucanju, već je ono statično i nije bitno da li se puca na blizinu ili na daljinu, što narušava okršaje. Pored standardnog trčanja, kao vid bržeg transporta je dostupan bicikl, trenutno dosta bagovit, sa kojim se mogu još raditi i pojedini trikovi, a za više skokove je dostupna trambolina.

Pošto se radi free2play naslovu, za očekivati je da on poseduje mikrotransakcije, ali one na svu sreću ne vode u „plati da bi pobedio“ sistem, već su čisto kozmetičke prirode. Premijum valuta su takozvani Gemovi, koji se mogu kupiti u raznim paketima, a najprimamljivije je (naravno ako želite da utrošite

novac) Founders pakovanje, koje za 15 dolara donosi ekskluzivne kozmetičke dodatke i 1250 tih gemova.

Već nekoliko puta smo Radical Heights uporedili sa PUBG i Fortnite naslovima, a sada da kažemo nešto o tome šta su developeri doneli novom, kako bi se igra eventualno približila njima po popularnosti. Pre svega tu imamo interesantnu tematiku retro futurizma u 80s stilu, a po pogledu gejmpleja je negde između ova dva naslova, sa odstupanjem od realizma kakvog viđamo kod PUBG, ali bez elemenata gradnje skloništa koji postoje kod Fortnitea, što će se nekima izuzetno dopasti. Tačno se vidi da je igra dosta brzo odrađena, za svega par meseci. Doduše, olakšavajuća okolnost leži u tome što se to pre svega odražava na vizuelni dizajn igre, a ne toliko na gejmplej elemente, koji bi mogli biti bolji, ali su u suštini zabavni. Ipak, mnoštvo delova mape i unutrašnjosti velikog broja zgrada su jednostavno nezavršeni, bez tesktura, prazni, nema ničeg. Možda malo preterujem, ali je stvarno uvrnuto neukusno i pored toga što se iz Boss Key studija šale na svoj račun.

Bagove sam već spomenuo, ali moraću opet. Iako se radi o Early Access naslovu, on je zapravo par koraka pre toga, upravo zbog postojanja brojnih bagova koje narušavaju kompletno gejmplej iskustvo i dovode do nefer prednosti, u smislu da se karakter zaglavi pri ulazu/izlazu iz zgrade, te ne može da se pomera, i niz sličnih situacija. Jedina stvar koja je neočekivano dobra je to što je igra prilično solidno optimizovana i radi bez problema.

Odlična ideja i napravljena igra, ali jako dosta stvari u igri ne valja, i radi se o jako ranoj verziji koja možda čak nije ni za Steamov EA, ali će to svakako pomoći da se igra razvije po volji igrača u narednih godinu dana. Nadamo se samo da Radical Heights neće zadesiti ista sudbina kao i Lawbreakerse.

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
OS: Windows 7 pa naviše
CPU: Intel Core i5-2500K
GPU: Nvidia GTX 660 2GB, AMD Radeon 7870
RAM: 8 GB
HDD: 6 GB

RAZVOJNI TIM
Boss Key Productons

CENA
Besplatno

PLANIRANI DATUM IZLASKA
2019. godina

STEAM LINK
https://store.steampowered.com/app/809960/Radical_Heights/

✔ Osamdesete.

✘ Previše bagova.

✘ Loše napucavanje.

Autor: Igor Totić

STEAM EARLY ACCESS

Warhammer 40,000: Inquisitor – Martyr

40K DIABLO I JOŠ VIŠE OD TOGA

Warhammer 40,000: Inquisitor – Martyr, čoveče koliki naslov. Ali po svemu sudeći, tolika će biti i igra. Ovo je novi ARPG od tvoraca fenomenalnog Adventures of Van Helsing serijala i dobili smo priliku da ga isprobamo ranije, u svom Early Access stadijumu.

Igru počinjete kreiranjem lika i izbora između tri klase, a to su Crusader Inquisitor (tenk), Death Cult Assassin (rogue, dps) i moj omiljeni Primaris Psyker (mage, dps). Svaka klasa ima i po tri pod-klase koje detaljnije definišu vaš željeni tip igre. Ono što je meni zapalo za oko, a verujem i da će poznavaocima 40k stone igre i FRP-a, su spelovi, traitovi i druge stvari koje su direktno izvucene iz tabletop igre ili iz knjige pravila. Ovakvi sitni detalji su prisutni svuda i vidi se da tim iza igre poznaje 40k univerzum.

Gejmplej igre je klasičan ARPG, samo sa kamerom koju možete da rotirate i zumirate kako želite (oko vašeg lika) ali koliko god može da pomogne, ovakva kamera može i da odmogne. Rotacijom kamere, ako je boss iza ćoška na primer, možete da izgubite fokus nad bosom jer vam pobegne od lokacije kursora i morate brzo da promenite pravac. Nije teško navići se, ali u početku ume da bude zamorno.

Bitna stavka je uništiva mapa kojom se igra diči, ali ja nisam primetio baš nešto mnogo stvari koje sam mogao da uništim. Postoji takođe i sistem zaklona koji nisam mnogo koristio i mislim da će biti neophodniji tek na većim nivoima težine.

“SISTEM ZAKLONA NIJE MNOGO KORISTAN.”

Misija će biti pregršt, jer postoji mapa galaksije koja je podeljena u manje sektore, koji su dalje podeljeni na misije. Svaka mapa će imati oko 50 nasumično generisanih misija od kojih svaka ima neki svoj mod, kao na primer Pruge (poubijaj sve). Na kraju svake misije, dobijate lootbox (ZAŠTO?) iz kog ispada oprema. Vermintide 2 je ovo uspešno implementirao, ali za ARPG je ovo dosadno jer svi volimo da iz bosa izleti gomila opreme.

Protivnici su izuzetno raznoliki jeretici i pobunjenici ali, ako je verovati traileru, bice i tiranida. Svaki neprijatelj je jedinstven i ima svoj stil napada. Doduše, neki su toliko nekonzistentni da sam imao problema da ubijem početne gruntove jer su regenerisali HP neverovatnom brzinom. Nisam uspeo da saznam u čemu je štos ili da nije možda bio neki bag.

Magije i sposobnosti se menjaju u zavisnosti od tipa oružja koje nosite, i koje se mogu kasnije modifikovati. Primer ovog tipa je Guild Wars 2 gde svako oružje ima različite spellove. Mogu da se kombiniju melee oružja sa oružjem na daljinu (bolt pistol i mač npr.), ali postoje razna dvoručna oružja koja imaju ogromnu moć zaustavljanja jeretika.

U EA sam primetio da se XP dobija izuzetno sporo i tek sam posle par kompletnih misija uspeo da doguram do drugog nivoa. Sa nivoom sam dobio skill poene koje sam mogao da iskoristim za velik izbor unepređenja koja igra nudi. Skill tree je ogroman i dozvoljava igračima da igraju svoje klase kako god žele.

“PRETI DA BUDE ODLIČNA WH:40K IGRA.”

Warhammer 40K: Inquisitor – Martyr ostavlja generalno dobar prvi utisak i, smem li se usuditi da kažem, možda bude i jedna od retkih dobrih igara na temu Warhammer 40k. Igra je u trenutnom stanju izuzetno bagovita, ali su developeri najavili da neće ništa dodatno popravljati niti sređivati do izlaska igre koji je pomeren sa Maja na peti Jun.

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
OS: 64-bit Windows 7+
CPU: AMD CPU FX-8320
GPU: Nvidia GeForce GTX 1060 (3 GB)
RAM: 8 GB
HDD: 30 GB

RAZVOJNI TIM
Neocore Games

CENA
50€

PLANIRANI DATUM IZLASKA
5. Jun

STEAM LINK
http://store.steampowered.com/app/527430/Warhammer_40000_Inquisitor__Martyr/

- ✓ 40k Univerzum zaista lepo prikazan.
- ✓ Za sad odličan 40k ARPG.
- ✗ Način kako se dobija Loot.
- ✗ Nekonzistentni protivnici.

Autor: Bojan Petrović

REVIEW

BattleTech

VELIKI ROBOTI, ZA VELIKU DECU!

"PRVE IGRE IZ OVOG SVETA SU 90-IH IZLAZILE POD IMENOM MECHWARRIOR."

U vreme kada StarCraft suvereno dominira u RTS žanru, ostalo je samo prostora za potezne taktičke ili 4X strateške simulacije. Retko koji studio se danas usuđuje da izađe na crtu Blizzardu u RTS žanru. Možda to i nije loše, jer zbog drugačijeg izvođenja vidimo neke zanimljive ideje i koncepte u žanru strategija.

Takav je slučaj i sa BattleTech.

Studio Harebrained Schemes je rešio da oživi ovaj kultni serijal iz 90-ih, pa su Mech fanovi, posle dužeg vremena, konačno dobili svoje omiljene jedinice i u nekoj strategiji! U pitanju je potezna taktička strategija sa RPG elementima, koja vas stavlja u ulogu komandanta čete borbenih mechova (velikih borbenih robota) kojima upravljaju stručni piloti, u ne tako dalekoj budućnosti.

Izvođenje je potezno, praćeno uz broj akcionih poena koji jedan mech može da izvede tokom svog poteza. Akcenat je na taktičkom pristupu uz korišćenje specifičnih mogućnosti i vrsta napada koji svaki tip mecha donosi sa sobom. Takođe, tu je i pametno korišćenje 3D prostora i terena, čijom upotrebom mechovi mogu dobijati razne bonuse, ali i penale tokom svog poteza. Na primer, zauzimanje položaja u šumi daje bonus na odbranu i povećava težinu pogađanja tog mecha. Biti na višem ili nižem terenu u odnosu na protivnika takođe sa sobom donosi penale ili prednosti. Izvođenje je u osnovi slično kao u XCOM serijalu.

Iako je u pitanju potezna taktička strategija, broj opcija i mogućnost kontrole svake jedinice nije bogzna koliko zakomplikovan. Svaki tip mecha sa sobom donosi svoje specifične mogućnosti, koje ćete tokom prelaska kampanje moći da unapređujete u vašoj bazi operacija. Pored raznih raketnih I laserskih napada, tu su i napadi "prsa-u-prsa", gde jedan Mech fizički napada drugog u okršaju koji izgleda nešto slično kao scene iz filma Pacific Rim. Uz RPG elemente kojima su predstavljeni mechovi, takođe i vi kao komandant ćete tokom igranja razvijati svog karaktera u meri u kojoj je to očekivano za ovaj žanr.

Različiti tipovi Mechova su lepo predstavljeni I vizuelno odmah prepoznatljivi. Od manjih i agilnijih, koji idu na brzinu kretanja, ali shodno tome prave manju štetu protivniku, do većih

“BATTLETECH JE ORIGINALNO STONA STRATEŠKA IGRA.”

koji su sporiji, ali sa sobom nose i jače naoružanje i mogućnosti za pravljenje što većeg oštećenja protivnika.
Tu dolazimo do same priče, koja je veoma interesantno izvedena. Da ne otkrivamo mnogo detalja, u pitanju je politički prevrat za presto u budućnosti razvoja naše civilizacije koja je naveliko počela da kolonizuje svemir. Zanimljivo je u ovom žanru videti i scene dijaloga, te animirane likove sa kojima imate prilike da pričate između misija. U zavisnosti od razvoja vašeg lika, imaćete različite opcije ponuđene u dijalogu. Ovo neće uticati drastično na ishod same kampanje, kao u punokrvnim RPG naslovima, ali veoma simpatičan detalj, koji ostavlja jedan lep utisak i daje pečat igri.

Takođe, još jedan detalj koji veoma dobro dopunjuje narativ u igri su i sami piloti mechova, koje susrećete tokom misija. Svaki od kojih ima neke svoje sposobnosti i lični karakter, i što je najbitnije aktivno učestvuje u dešavanjima tokom same misije, gde ćete dobijati razne komentare i savete od pilota na dešavanja oko vas. Svaki od njih ima neku svoju malu istoriju koja dodatno upotpunjuje priču, gradi svet igre i uvodi vas dublje u razvoj narativa.

U toku kampanje možete birati kojoj frakciji ćete se pridružiti i sa kim ćete ratovati, što donosi određene prednosti i mane u strateškom. Formirati svoju nezavisnu jedinicu i krenuti u borbu za presto, ili pak postati deo ekipe plaćenika, preko kojih ćete pokušati da ostvarite isti cilj, uz cenu da morate raditi i neke misije za njih.
Raznolike misije vam drže pažnju i razbijaju blagu monotoniju koja može da se pojavi tokom igranja ovakvih naslova, baš zbog tog poteznog izvođenja.

Vizuelno igra izgleda sasvim pristojno za današnje standarde, pogotovu kada je strategija u pitanju. 3D mape su lepo dizajnirane, ali uglavnom preovladavaju braon boje tokom misija, tako da može doći do „jedno te isto“ efekta, ali to nećete previše primećivati. Mech izgledaju poprilično lepo i detaljno, što se posebno ističe tokom malih sinematičnih sekvenci kada se izvrši neki potez.

Sve u svemu, lepo osveženje u strateškom žanru, sa akcentom na priču i narativ uz RPG elemente. Nešto sličnog izvođenja nismo videli još od WarCraft 3 i SpellForce serijala.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: Intel Core i5-4460 ili AMD FX-4300
GPU: Nvidia GeForce GTX 670 ili AMD Radeon R9 285
RAM: 16 GB
HDD: 30 GB

IGRU USTUPIO PARADOX INTERACTIVE

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Paradox Interactive
CENA: 39.99€

RAZVOJNI TIM: Harebrained Schemes
TESTIRANO NA: PC

OCENA 8

- ✓ Mechovi izgledaju sjajno.
- ✓ Zabavna i zanimljiva kampanja.
- ✗ Strateški ne previše duboka.

CALL OF DUTY®
BLACK OPS
PREMIJERNI DOGAĐAJ
17. MAJ
U PRODAJI OD
12.10.2018.
TREYARCH ACTIVISION 18 www.pegi.info PROVISIONAL
COMPUTERLAND OUTLET & SERVIS
TC Pašino Brdo Bačvanska 21, Beograd
outlet@computerland.rs
COMPUTERLAND
www.computerlandshop.rs
COMPUTERLAND GAMES SHOP
BIG Fashion Višnjička 84, Beograd
games@computerland.rs

Autor: Milan Janković

REVIEW

Pure Farming 2018

NAPREDNA AGRIKULTURA

Zasučem rukave pa stavim slameni šešir na glavu i .... sednem za komp i raspalim Pure Farming 2018, najnoviji adut na tržištu simulacija poljoprivrede, od strane developera Ice Flames i Techlanda, poznatog pre svega po zombastičnom Dying Light.

No, vratimo se na poljoprivredu.

Pure Farming 2018 od samog starta deluje optimistično i pokazuje da u sebi drži mnogo više negoli prethodnici, mislimo pre svega na Giantsov Farming Simulator 2017.

Ogromna mapa sa velikim njivama, prodavnicama opreme, štalama, silosima i svime što ima veze za agrikulturom se nalazi u igri, kao i u svakoj prethodnoj tog žanra, tako da tu nema neke preterane politike, ali je važno napomenuti da je sve naprednije u grafičkom smislu i fizike, kao i bogatoj ponudi opreme i sredstava za kastomizaciju. Uzgajanje životinja je prisutno i detaljno prikazano i možemo automatizovati taj proces ili ga možemo ispratiti iz perspektive pravog farmera. Na očuvanje sredine se mora misliti, tako da je i taj element ispraćen u igri od strane developera i može se stvarati „zelena“ energija koristeći biomasu i tako dalje. Pored tvrdokorne poljoprivrede, za rad je dostupno i uzgajanje povrća i lepog cveća u plastenicima i staklenicima.

Traktori su svakako bitan deo igre, čega su naravno i developeri bili svesni tako da su oni izrađeni do impresivno visokih detalja, kao i ostale mašine. Ovo je verovatno problem do sklapanja ugovora o licencama, ali bi nam svakako pomogla ponuda mašina od većeg broja proizvođača, ali šta je tu je.

A sad, na deo koji je vašeg autora najviše oduševio. Kod prethodnih igara u žanru ste uvek bili vezani za jednu te istu teritoriju i isto tako i za manje-više iste poslove sa istim kulturama, ali ne i u PF 2018. Ovde ćete izvan Career mod imati šanse da odete u drugu državu¬: Italiju, saveznu državu Montanu, Japan i Kolimbiju, a postoji još država koje se dodatno plaćaju. U zavisnosti od regiona, zadatak će vam biti da uzgajate polja kafe, sejete pirinač i još štošta egzotičnije, uz pomoć mašina koje se prvi put mogu videti u simulacijama farmi.

Vaš najbolji prijatelj u igri će svakako biti tablet, uz čiju pomoć ćete se prvo upoznati sa ključnim mehanikama igre, a nadalje ćete pratiti sve što je potrebno za uspešnu karijeru farmera, a čak ćete obavljati i određene poslove, poput kupovine i prodaje, a služi i za praćenje aktivnosti na mapi.

Pure Farming nosi i dosta napredni realizam, dobro uklopljen u sam sistem igre i ne pritiska igrače preterano sa obavezama, već dobro deluje na zainteresovanost. Tako svaki usev može uvenuti ako se ne sakupi u određenom roku(dobija se obaveštenje pre nego što se to desi). Takođe, na tabletu se može pomno pratiti statistika za svaku njivu, i to vrlo opsežna statistika u vidu navodnjavanja, koliko je dobro obrađena, plodnost, stanje useva i drugi podaci.

Naravno ovde nema kukanja kako je potrebno raditi sve procese na farmi u vidu obrade zemljišta i brige o stoci, ipak je ovo simulacija i posao se mora znati, što bi rekli stari. Sa druge strane, dosta frustrirajući element igre su pomagači koje angažujete i plaćate da odrade određeni posao dok se vi bavite nečim drugim, ali to ne funkcioniše baš kao što mi želimo, zato što oni retko kada obave dati zadatak u celosti, već završe nešto traljavo i ostave haos koji opet igrači moraju popravljati, neko bi rekao da su developeri tu preterali sa realizmom.

Takođe, deo igre koji još predstavlja trnje u opanku jesu bagovi, kojih ima na pretek, kao i još par ostalih promašaja od strane developera. Bagovi se kreću uglavnom od onih blažih, i značajnijih, tipa leteće vozilo, zbog kojih morate restartovati igru, ali moram pohvaliti činjenicu da su developeri tokom igranja igre za potrebe recenzije izdali dobru dozu ispravki.

Singlplejer komponenta jeste za pohvalu, i najsjajniji deo igre je svakako to što možete menjati kontinente i raditi različitiji posao od „svakodnevnog“, ali bih Pure Farming 2018 rangirao znatno više kada bi postojala opcija igranja multiplejera, i kada bi mogli sa prijateljima raspaliti mašine i muziku na radiju, i to bilo na kojoj stanici sa interneta, i prionuti na posao, što je neprocenjivo.

Žanr simulacija farmerskog, prostog seljačkog života, je još uvek dosta zelen, ali svakako pokazuje napredak sa godinama, dođe mu nekako kao vino, a tome svakako pomaže porast konkurencije, pošto pored starijeg i donekle redovnog Farming Simulatora sada imamo i ovaj Pure Farming, koji upravo to potvrđuje i pokazuje da ume učiti na iskustvu starijih.

“NAJSJAJNIJI DEO IGRE JE SVAKAKO TO ŠTO MOŽETE MENJATI KONTINENTE I RADITI RAZLIČITIJI POSAO OD „SVAKODNEVNOG“.”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7 pa naviše
CPU:	Intel Core i7, 3.0GHz
GPU:	GeForce GTX 970 4 GB
RAM:	8 GB
HDD:	5 GB

IGRU USTUPIO TECHLAND PUBLISHING

PLATFORMA: PC, PS4, Xbox ONE

IZDAVAČ: Techland Publishing

CENA: 30€

RAZVOJNI TIM: Ice Flames

TESTIRANO NA: PC

OCENA **7.4**

- ✔ Realizam.
- ✔ Kastomizacija.
- ✔ Rad na različitim lokacijama.
- ✘ Izostavljanje multiplejera.
- ✘ Bagovi.

Autor: Nikola Savić

REVIEW

Tower of Time

IDEMO DOLE, SVE DO VRHA!

Naslov Tower of Time nam je zapao za oko kada smo na Redditu videli jedan thread gde ljudi naširoko hvale ovu igru, koja je već uveliko bila u Early Access fazi. Kako vaš urednik jako voli da igra cRPG žanr, bio mi je zicer da potražim od izdavača kopiju za recenziju i uradim opis za majski broj časopisa, ovaj koji upravo sada čitate.
Tower of Time je party-based real-time izometrijski RPG sa pauzom/usporavanjem vremena, koji u sebi poseduje i elemente RTS igara, ali i Dungeon Crawl igara, pa čak i igara kao što je King's Bounty serijal.

Vi ste u ulozi naratora igre, koji je ujedno i glavni karakter cele priče, ali će se malo kada pojavljivati u borbi, već će sav „terenski" posao za njega raditi njegova družina. Svet igre je odavno u teškoj bedi, vremenske prilike se menjaju od višemesečne suše do iznenadnih poplava, stalni zemljotresi, teške zime i žege, a sunce se praktično i ne vidi jer je prekriveno ogromnim oblacima prašine. Ali nije uvek bilo tako, nekada je ova zemlja bujala u izobilju i razvoju svih rasa i kultura, no ta vremena su davno zaboravljena i sva drevna tehnologija izgubljena. Naravno, tu se pojavljujete Vi, kao mali dečak otkrivate neko mistično mesto koje je isplivalo iz same zemlje prilikom poslednjeg zemljotresa i nekih 30 godina kasnije se vraćate tu da otkrijete njegove tajne.

To mistično mesto je naslovna „Kula vremena" i cela igra se dešava tu, odnosno čitav prelazak igre, a igra je ogromna. Praktično cela igra, a ima dobrih 50+ sati sadržaja, je u stvari jedan veliki dungeon run. Ovde ćemo stati sa pričom, ali moramo reći da, iako je priča dovoljno intrigantna da nas vuče da dalje otkrivamo i saznajemo detalje, ono što nam se ne sviđa jesu ti generički fantazijski elementi koji smrde na neoriginalnost i nešto što viđamo po milioniti put. Ne radi se samo o ovom uvodu, već i na ostale klasične „tolkinovske" stvari koje ćete videti.

Ipak, atmosferu igre vade ostale sporedne i sitne stvari koje ćemo otkrivati unutar nivoa ove kule. Iako generički, svet igre je veoma bogat i prepun sitnih detlja i tajni koje ćete otkrivati, ukoliko naravno budete dovoljno pažljivi. To je ujedno i najveća snaga ove igre, nivoi nisu pravljeni reda radi, već su veoma pažljivo i detaljno izrađeni i bogati su sadržajem koji daje dubinu svetu igre i samoj Kuli. Ima sasvim dovoljno i humora i ozbiljnosti da vas zabavi, ali za one koje „smara" previše čitanja, ovde ne moraju da se brinu, jer je balans teksta takav da ga ima sasvim dovoljno da zadovolji našu intrigru i građenje sveta, ali i ne previše da od igre stvori knjigu umesto igre (što je inače nešto što vaš autor jako voli, ali sam svestan da nije previše popularno). Stil pisanja je jednostavan i nije pretenciozan, tako da vas neće previše zamarati.

Što se gejmpleja tiče, njega grubo delimo na tri stavke. Jedna je istraživanje, koje se dešava unutar nivoa kule i ono je na neki način veoma slično istraživanju u igrama kao što su pomenuti King's Bounty ili Heroes of M&M serijal, samo nije potezno već u realnom vremenu. Obilazite nivoe i nalazite loot, mesta od interesa, rešavate zagonetke, otkrivate drevne tajne... i nailazite na razne karaktere, prijatelje ili neprijatelje. Neke možete zaobići, a neke morate dobiti u borbi, kako bi napredovali dalje.

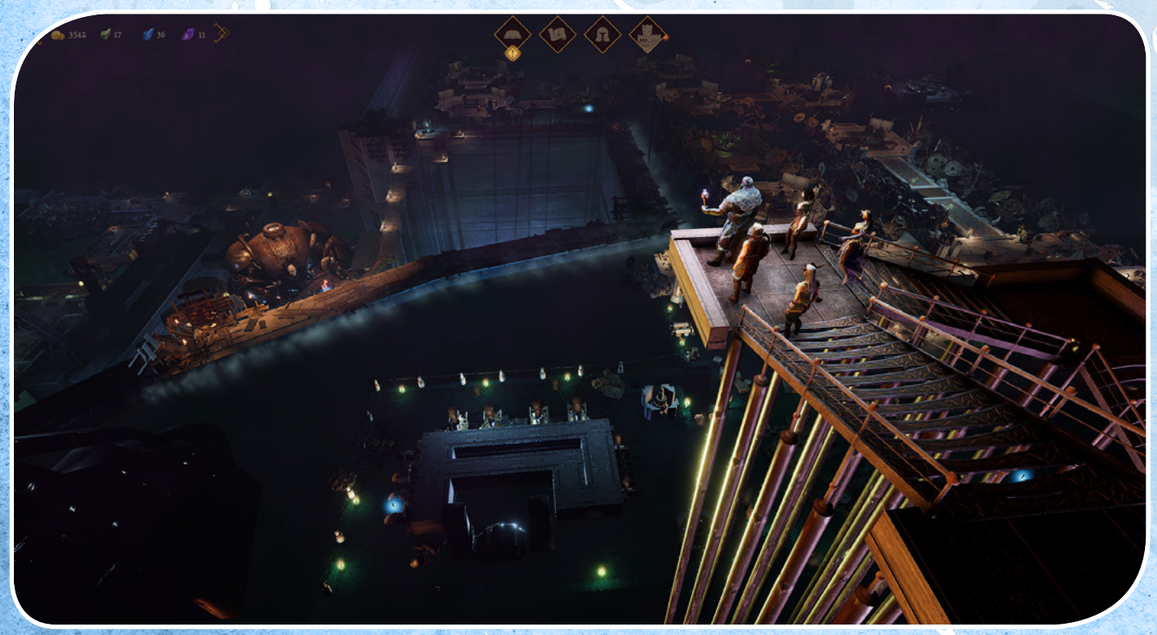
Ukoliko uđete u sukob, tada ulazite u fazu borbe. Borba se ne odigrava na istoj mapi kao i istraživanje, već ulazite u poseban novi ekran koji predstavlja prostor specijalno dizajniran za borbe, ali koji je u duhu prostora gde ste borbu započeli u samoj Kuli. Borba je u realnom vremenu, ali imate opcije pauziranja ili drastičnog usporavanja vremena. Dobra stvar je što se uspora-

vanje vremena automatski vrši svaki put kada želite da bacite neku magiju, tako da ne morate stalno da klikćete spejs(dugme za usporavanje/pauzu) , ali je naravno poželjeno kao i kod većine ovakvih igara, kako biste maksimizovali efikasnost. Vašim herojima u igri možete upravljati u klasičnom RTS maniru, selektuj mišem i uputi, ali i preko prečica na brojevima, gde je svaki heroj na jednom broju. Ovde sada dolazi čak i MOBA momenat, jer su magije vaših heroja vezane na slovima QWER, baš kao i kod MOBA heroja, i moramo priznati da je ovo veoma elegantno rešeno. Borbe su zabavne i poprilično izazovne, i imaju elemente korišćenja terena zarad dobijanja prednosti. Pre svake borbe možete dobiti informacije o neprijateljima, njihovu detaljnu statistiku i koje osobine koriste, a jednom kada prvi put dobijete neki tip neprijatelja (ima ih preko 150!), on će zauvek ostati ubeležen u vašem „Bestiary“, što je uvek pohvalno. Svaki jedinstveni protivnik ima svoju sličicu i opis, što daje znatnu imerziju svetu.

I treća stavka gejmpleja je „makro“ faza, da je tako nazovemo, odnosno vaš grad, gde u svakom trenutku možete da vršite poboljšanja za vaše heroje, za vaša oružja, armor, magije... To je taj strategijski element o kome smo pričali. Vaši heroji ne sakupljaju iskustvene poene, što igra objašnjava time da su to već prekaljeni iskusni borci, već levele dobijaju treniranjem u gradu, koje morate platiti zlatom. Oprema u vidu predmeta i oružja je poprilično generička, i osim nalaženjem po tamnici, njih takođe možete poboljšavati u kovačnicama ili magijskim poboljšanjima koje nalazite tokom igre, u formi Runa i Svitaka.

Na kraju igre ćete imati oko 8 karaktera, ali u borbu vodite 4, pa možete balansirati kompozicije u zavisnosti od toga kakva vam „ekipa“ treba u tom trenutku. Postoji i sistem odnosa, koji zavisi od toga kakve odluke donosite u krucijalnim trenucima, i od tih odnosa možete dobijati specijalne bonuse, ali i negativne poene ukoliko se neki karakteri u partiji ne slažu međusobno. Pozitivna stvar je i što statse karaktera, za određenu, sasvim solidno skupu cenu u vidu najređe vrste kristala, možete restartovati, ukoliko niste zadovoljni trenutim Buildom, tako da greške ne bole previše. Karakteri imaju 4 glavna Statsa i svega 7 magija svaki, ali te magije se dalje mogu razvijati do najsitnijih detalja sa svakim novim levelom (opet nešto što nas podseća na MOBA žanr, odnosno na sistem Talenata u Heroes of the Storm). Ono što je nama smetalo su neke tehničke stvari koje ne volimo, pre svega fiksirana kamera, koja se ne može odfiksirati, a što značajno kvari istraživanje i razgledanje tamnice, zatim to što ne postoji „istorija“ dijaloga, čak ni u toku samog dijaloga, odnosno ne možete da skrolujete i vidite šta ste razgovarali. Ne postoji nešto poput „alt“ ili „tab“ dugmeta, odnosno nešto što kliknete i pokaže vam mesta od interesa na ekranu, što je nekako standard u izometrijskim rpg igrama praktično još od Baldur's Gate vremena. Razumemo da je ovime željeno da se postigne efekat istraživanja, ali se zapravo svodi na „lov na piksele“ i mahnito kliktanje na sve kako bi videli da li je klikabilno.

Vizuelno igra ima dva kraja, sa jedne strane, nivoi su krcati detaljima i sjajno dizajnirani, ali je sam kvalitet grafike nekako osrednji. To i inače ume da bude problem sa 3d grafikom kod izometrijskih RPG igara, ali ne sme da bude i izgovor, jer postoje izometrijski RPG naslovi sa 3d grafikom koji izgledaju apsolutno prelepo, poput Divinty Original Sin. Nije da je grafika loša, samo je nekako zastarela. Priča je ispričana i kroz sjajne ručno crtane sinematike, sa vama kao glavnim naratorom i ti momenti izgledaju odlično, što je jako važno jer su ključni za razvijanje priče.



Muzika u igri je dobra, ali samo to – dobra. Često je potpuno van mesta i nekako se ne uklapa u scenu i ono što se dešava u tom trenutku, i, iako vam prija dok je igrate, zaboravićete je istog trenutka kada pređete igru. Glasovne glume naravno nema, što nismo ni očekivali od jednog naslova koji je ipak pre svega indi.

Ne znam šta da kažem na kraju za Towers of Time. Igra je zabavna i dovoljno intrigantna da ćete poželeti da je odigrate do kraja i otkrijete sve njene tajne, ali je nekako prokleto prosečna, definicija igre koja je dobra, a prosečna. Ipak, imajući u vidu zaista veliki obim igre i količinu detalja kojim obiluje, i da je sve to radio jedan omanji nezavisni studio, ne smemo biti previše strogi i moramo ipak reći da je vredna pažnje svakog fana izometrijskih RPG igara, taman kao uverita pred Pillars of Eternity 2 ovog meseca.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7/8/8.1/10 (64 bit)
CPU: Intel i5 series ili bolje
GPU: NVIDIA GeForce GTX 770 ili bolje
RAM: 8 GB
HDD: 20 GB

IGRU USTUPIO EVENT HORIZON

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Event Horizon
CENA: 20,95€

RAZVOJNI TIM: Event Horizon
TESTIRANO NA: PC

OCENA 7.6

- ✔ Osećaj napredovanja.
- ✔ Sjajno dizajnirani nivoi.
- ✔ Inovativna borba i RPG mehanike.
- ✘ Generični fantazijski elementi.
- ✘ Grafika je mogla da bude i bolja.
- ✘ Neke tehničke manjkavosti.

Autor: Dejan Stojilović

REVIEW

God of War

NAJBOLJI TATA NA SVETU!

Puno je vremena prošlo od kako je Ares prevarom naveo Kratosa da ubije svoju ženu i dete, kako je Atina pokušala da Kratosa iskoristi za ostvarenje svojih ciljeva, a ko bi zaboravio sve ono što je Zevs radio stamenom Spartancu čiji je otac bio.... Umoran od svega, shvativši da ma šta radio i koliko se trudio, zlo koje mu je naneto ne može ispraviti niti poništiti, svestan da se na tom putu i sam pretvorio u monstruozno stvorenje koje na svojim rukama ima krv ko zna koliko ljudi i Bogova, Kratos se sklanja u hladne zemlje severa i tamo osniva svoju novu porodicu.

Na taj način je pokušao, ne da pobegne od sebe, već da pokuša da se vrati na pravi put i postane/bude čovek kakav je nekada bio.

Nakon smrti svoje žene, Kratos i Atreus kreću na put da ispune njenu poslednju želju, da pospu njen pepeo sa najviše tačke Midgarda. Ovo fantastično putovanje biće ispunjeno svim bićima i stvorenjima svojstvenim nordijskoj mitologiji, kao i njenim prelepim predelima i jezerima. Tome doprinosi činjenica da je igra pravi raj za oči i izgleda spektakularno u svakom pogledu. Sa svakom novom lokacijom koju budete otkrili ostaćete zapanjeni izgledom i okruženjem. Nivo detalja koji su posvećeni Kratosu i Atreusu su fantastični. Bukvalno se može, ne samo videti, već i osetiti svaka godina na Kratosovom licu, njegovo iskustvo na osnovu oživljaka koji ga „krase“.
Najveće promene pretrpeo je gejmplej. Kratos sada koristi Levijatan sekiru, moćno i ubojito oružje kojim ćete dolaziti glave raznim karakondžulama koje vas budu napadale. S obzirom na godine, Kratos više nije vižljast i okretan kako što je nekada bio, sada imate štit za odbranu od napada, kao i rune čije moći ćete svesrdno upražnjavati tokom borbi.

Na početku, bar za one koji su već igrali bilo koji GOW naslov, sve će delovati nekako sporije i tromije, nedostatak skoka biće uočljiv odmah, a i način na koji se borite je dosta drugačiji. Brzinu je zamenila snaga u kombinaciji sa sporijim, ali razornim udarcima. Sekirom možete gađati neprijatelje, saplitati ih, zaleđivati i izvoditi raznorazne specijalne udarce, a kada budete otključali nešto od početnog arsenala poteza (koji nije obiman, ali nudi sasvim dovoljno), shvatićete da je borbena mehanika, ako ne bolja, a onda rame uz rame sa prethodnim igrama u serijalu. Podjednako je kvalitetna, a ne treba posebno napominjati koliko je brutalna i nabijena adrenalinom. Draž daje i indirektno upravljanje Atreusovim akcijama, davaćete mu komande koji napad da iskoristi u datom trenutku i iako će u početku većina njegovih sposobnosti biti potrošena „uludo“, kako vreme bude prolazilo i kako budete ulazili u štos, shvatićete koliko zapravo on ne samo da pomaže već će vam u više navrata spasiti glavu.

Novi GOW dobrim delom inspiraciju crpi iz Dark Souls naslova. Ne, igra nije toliko teška, ali nije nimalo lagana i naivna. Širom Midgarda sretaćete protivnike koji su veoma kompetentni da vam „zaprže čorbu“, a posebno opcione boss borbe, ukoliko uspete da ih pronađete.

> “UPOZNAJTE SE SA NOVIM ORUŽJEM KRATOSA - SEKIRA LEVIJATAN.”

Mala zamerka može se izneti na „mmo-liki“ karakter igre, gde će vam neki od neprijatelja biti obeleženi bo-jama karakterističnim za taj tip igara. Ljubičasto, žuto i zeleno će vam staviti do znanja šta treba uraditi u datoj sit-uaciji. Najčešće će vas takvi protivnici umlatiti iz jednog udarca ili eventualno dva, dok će šteta koju im vi nanosite biti jedva vidljiva golim okom. A vredi spomenuti da, ukoliko se odlučite na borbu i pobedite, igra vam neće dati nikakvu posebnu nagradu u vidu iskustvenih poena, već dobijate onoliko koliko vam sleduje, bez obzira na razliku u nivoima.

Level dizajn je odličan, igra funkcioniše po principu nekog polu-otvorenog sveta, mapa će se menjati/proširivati napredo-vanjem kroz igru. Valja napomenuti da prostranstva nisu ni približna onima koje većina novijih igara nudi, mapa je dovolj-no velika i bogata sadržajem za koji će vam, u slučaju da planirate da komple-tirate sve, trebati nekoliko desetina sati igranja. Što bi rekli, „ima mesa“.
Kao što rekoh, igra počinje tako što Kratos i Atreus sahranjuju svoju suprugu i majku i potom kreću da ispune njenu poslednju želju. Da sve ne prođe glatko, pobrinuće se lokalni Bogovi, koji iz samo njima znanih razloga kreću na Kratosa sa namerom da ga uklone iz njihovih života i domognu se njegovog naslednika. Posebno bih naglasio odnos dvoje glavnih junaka. Kao da gledate i slušate pravog oca i sina. Kroz igru, prolaziće kroz razne situacije,i za svaku pohvalu je koliko je truda, pažnje i ljubavi uneto u ovu igru. Videćete Kratosa kao strogog oca, na momente zabrinutog za sina, ne-sigurnog u ono što radi, a opet odlučnog da ga izvede na pravi put, sa strepnjom da Atreus ne ponovi greške koje je on počinio i sve to sa željom da postane bolji čovek.
God of War je fantastična igra. U ovom trenutku, kada očekujemo od Konamija najavu da pravi Battle Royal mod za najnoviji PES, jer je to sada IN, GOW je prava uteha i beg od učmale gejmerske stvarnosti. Propustiti ovakvu igru zbog „pileće večerinke“ greh je neopisivih razmera. A bolja je i od bilo kog „live ser-vice“ naslova, budimo realni.

Najveći problem ove igre je to što iz do-bro poznatih razloga, nikada neće biti dostupna na računarima....

Ne bih da zvučim kao kandidatkinja na izboru za Miss....nečega, ali kada bi svet bio normalno mesto i kada se ne bi de-lili na „konzolne paore“ i „ računarsku elitu“ iz jasno je svima kojih ra-zloga, mogli bi svi da uživamo u ovom spektakularnom naslovu.

“KRATOS SADA LUTA NORDIJSKIM PREDELIMA.”

IGRU USTUPIO SONI INTERACTIVE ENTERTAINMENT

PLATFORMA:
PS4

IZDAVAČ:
Sony Interactive Entertainment

CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
SIE Santa Monica Studio

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 9.5

- ✔ Narativ.
- ✔ Gejmplej.
- ✔ Fantastična grafika.
- ✘ Konzolna ekskluzivnost

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

Light Fall

PLATFORMISANJE KROZ SVETLOST I TAMU

Pred nama je još jedan indie naslov, ali ovog puta iz studija pod nazivom Bishop Games. Njihov prvi pokušaj probijanja kroz veliko indie more igara je u obliku simpatične akciono-platformske igre sa par jedinstvenih začkoljica koje krije u sebi. Da li je ovo dovoljno da ispliva na površinu i privuče pažnju igračima?

Priča počinje sa poprilično kliše premisom. Vi se iznenada pojavljujete u svetu prekrivenim tamom, gde je noć večna, i gde vi sami izgledate kao mračni mali klinac. Pošto se pojavite i krenete da istražujete svet, vas počinje da prati takođe mračna sova, koja je ujedno i narator vaše avanture. Kroz prvo poglavlje ćete polako saznati ko ste i koji je vaš zadatak tj. cilj – naravno, da spasite ovaj svet. Ali, ako hoćete da saznate malo više o njemu ili kako je nastao, to ćete morati da uradite kroz sakupljanje skrivenih predmeta po mapi.

Iako u svakom pogledu igra u potpunosti izgleda kao i svaka druga platformska avantura, Light Fall ipak dodaje par svojih trikova. Najveći, koji ćete i koristiti najviše kako bi prešli igru, je stvaranje platformi. Naravno, broj platformi nije neograničen, i ako istu tu sposobnost iskoristite da ispalite platformu na protivnika ili aktivirate neki mehanizam, ona pod vašim nogama će nestati.

Primetili ste dakle da nije samo stvaranje platformi, tu je i ispaljivanje na protivnike, stvaranje platforme za kontrolu mehanizma ili čak korišćenje jedne kao štit. Sve ove mogućnosti ćete morati da iskoristite da bi završili nivo, ili pak prešli neku puzzle deonicu. I to nije sve, svaki nivo zahteva veliku preciznost od igrača, kako bi ga završio, neki više od drugih, ali preciznost i brzina su ključni. Kako budete dalje napredovali, sve će biti manje checkpoint lokacija i ako pokušate da polako platformišete kroz određenu zonu, to će vas samo ukopati. Sa ovim dolazi i druga veća novena, a to je da je cela igra napravljena sa idejom da je prelaze ponajviše speed runer igrači, tako da dolazi i sa posebnim speed run modom već ugrađenim u igru. Kako napredujete kroz igru dobićete sve mogućnosti kontrole nad platformom i polako otključavati misteriju ovog sveta, naravno ako detaljno istražujete svaki nivo, i to kroz četiri poglavlja koje igra nudi. Ono što je prijatno iznenađenje je da igra sasvim fino radi na tastaturi, ali bi verovatno bila bolja za nekim kontrolerom, mada možda i ne zbog načina na koje se aktiviraju platforme.

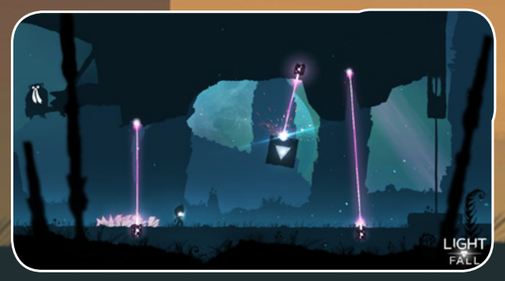
Najveće mana kod igre dolazi u veoma nekonzistentnom skakanju, te u težini nekih deonica, što će dovesti do čupanja kose. Kao i do veoma pipavih i ponekad ne baš preciznih kontrola.

Estetika i grafika igre, koja je već viđena u par naslova, je i ovde fino prenesena. Crni i tamni elementi su vezani za glavnu putanju kojom se krećete i glavnog lika, dok je pozadina, iako prikazana po priči sa radnjom u svetu tame, zapravo veoma puna boja i nijansi. Tako da ćete uživati u protrčavanju kroz ove krajolike.
Muzika je divna i perfektno se ukpala u sam seting, čak je dobra iako je uzmete i slušate i van igre. Glasovna gluma je na mestu, iako je tu samo sova koja priča i prepričava vaše dogodovštine.

Ako ste ljubitelj platformskih igara ili želite da se testirate u tome kolko brzo možete preći neki nivo, onda je ovo igra baš za vas. U suprotnom, možete pokupiti ovaj relativno kratak naslov i uživati nekoliko sati uz njega dok istražujete i prelazite nivoe.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: Intel Core i5
GPU: GeForce GTX 560
RAM: 4 GB
HDD: 5 GB

IGRU USTUPIO BISHOP GAMES



PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Bishop Games
CENA: 13.49 $
RAZVOJNI TIM: Bishop Games
TESTIRANO NA: PC

OCENA **7.5**

- ✓ Zanimljiva postavka igre.
- ✓ Obrt sa pravljenjem platformi.
- ✓ Napravljeno za Speed Run nadmetanje.
- ✗ Krute kontrole.
- ✗ Frustrirajuće deonice.
- ✗ Potenciranje na ekstremnoj preciznosti.

Autor: Miljan Truc

REVIEW

Frostpunk

‘LADNO, ALI STANDARD

Sat otkucava 6, i ljudi pomaljaju glave iz šatora, udišući promrzli jutarnji vazduh i polako se vukući po svoja sledovanja tanke supe. Najbolje čemu se mogu nadati je da je topla. Još jedan sat je prošao i vreme je da se krene prema radnim mestima. Smena kreće u 8 i čeka ih dug dan crnčenja u gotovo zamrznutim zgradama. Rame uz rame sa svojim roditeljima, čak i deca se vuku prema rudnicima. Svako mora doprineti boljitku rastućeg arktičkog gradića. Čuvari posmatraju povorku sa visokih puškarnica, dok se sa naširoko raspoređenih zvučnika čuje motivaciona muzika i snimljeni govori koji ih podsećaju da se i Kapetan žrtvuje zarad njihovog boljitka i da samo poslušnost donosi nadu u bolju budućnost. Ne, ovo nije gulag-simulator, ovo je Frostpunk – simulator gradnje grada u kom se retko istinski pobeđuje, samo se svaki put gubi malo manje.

Frostpunk je tematski smešten u anahrono viktorijansko doba, na sam kraj 19. veka. Misteriozna globalna nezgoda je planetu obavila u večnu zimu, a temperature padaju sve niže i niže. Preživeli stanovnici Velike Britanije i drugih zemalja su se podelili u grupe koje su počele selidbu na Severni pol, gde se mogu videti poslednji zraci sunca i naći najveće preostale naslage uglja. Oni koji uspeju da završe ovo teško putovanje se okupljaju oko generatora oko kojih zatim rastu novi gradovi. Život je težak, a pronalaženje resursa neophodnih za život je još teže. Izbori koje Kapetani ovih gradova moraju da naprave nikada nisu laki, a na igraču je da uspešno manevriše kroz mozaik teških odluka i uspešno izvede svoju koloniju na pravi put.

Frostpunk je čedo razvojnog tima 11 bit studios, grupe ljudi koja nam je pre nekoliko godina donela i sjajni This War of Mine, još jednu igru u kojoj je potrebno donositi teške moralne i lične odluke u nezgodnoj situaciji. Frostpunk vas stavlja u ulogu Kapetana, vođe grupe preživelih nakon teškog putešestvija na Severni pol. Na Kapetanu je da oko generatora podigne naseobinu za svoje ljude, a zatim i da je dovoljno unapredi da postane samoodrživa, pritom sa što manje rizika po dobrobit svojih stanovnika. Zadatak neće biti lak, a hladnoća, ledene oluje i nestašice vrebaju iza svakog ugla.

Gejmplej se ogleda u pažljivom žongliranju potrebama kolonije i njenih stanovnika i često oštrim merama koje je potrebno preduzeti kako bi ona preživela. Za razliku od većine sličnih igara, ovde je napredak čist bonus, a preživljavanje još jedan dan zapravo prava nagrada. Stanovnici su vredno blago koje je teško dopuniti, a vrlo lako izgubiti na više načina – promrzline, glad, bolest, nezgode, pobune... lista ide dalje. I same resurse je teško prikupiti. Čine ih sirove namirnice, koje se mogu preraditi u obroke, zatim ugalj, metal, drvo, kao i parni bojleri kao specijalni retki resurs. Isprva se mogu skupljati iz smrznutih nanosa, a tek nakon istraživanja je moguće graditi najosnovnije zgrade za prikupljanje tih resursa, a potom se one mogu unaprediti u efikasnije varijante. Slično stanje je i sa stanovanjem. Kolonija će prvo morati da živi u šatorima (što pre po mogućstvu, kako se ne bi smrzli preko noći), a tek kasnije je moguće napraviti normalnija prebivališta. Generator je kucajuće srce gradića, te je sva izgradnja bazirana na koncentričnim krugovima oko njega. Dok god ima uglja, on donosi blaženu toplotu najbližim zgradama, a sa tehnologijom je moguće povećati njegovu snagu i domet. Zgrade imaju i različite nivoe insulacije, kao i maksimalne nivoe hladnoće pre kojih moraju prestati sa radom.

Stanovnici se dele na dve grupe – radnike i inženjere. Puno zgrada dozvoljava bilo kojoj od dve grupe da rade u njima, sa nekoliko izuzetaka. Postoji i posebna treća vrsta stanovnika, a to su hodačice na parni pogon. Vrlo skupe za izgradnju u naprednim fabrikama, ove posebne jedinice ne osećaju hladnoću, a jedna može raditi u zgradi umesto cele posade radnika. Na kraju, tu su i deca, koja zauzimaju prostor i hranu, ali u početku ne doprinose napretku grada.

Kao Kapetan, imaćete priliku da donosite zakone koji imaju veliki uticaj na stanje u gradu, odnosno na dva glavna aspekta čitanja pulsa vaših građana – nade i nezadovoljstva. Fale radnici? Novi zakon kaže da i deca moraju da rade. To će povećati nezadovoljsto, a nada će opasti. Nakon toga, dajte dozvolu za organizovanje večernjih borbi u areni, tako da se ljudi malo opuste gledajući tuđi bol. Neki od zakona se međusobno izuzimaju, tako da je uvek potrebno vagati njihovim dugoročinm prednostima i manama, jer nema nazad.

Pored upravljanja samim gradom, možete slati i ekspedicije izviđača koji istražuju ledeni pejzaž Severnog pola u potrazi za drugim preživelima,

> “GEJMPLEJ SE OGLEDA U PAŽLJIVOM ŽONGLIRANJU POTREBAMA KOLONIJE I NJENIH STANOVNIKA.”

> “NAŽALOST, IGRA NIJE BAŠ NAJSREĆNIJE OPTIMIZOVANA”

resursima, i odgovorima na pitanje misteriozne zime koja obavija Zemlju. Jednu od najvećih opasnosti koju oni mogu izviditi je ogromna ledena oluja koja se može prikrasti vašem naselju. Ona drastično spušta temperaturu, čak i preko -100°C, tako da rad postaje gotovo nemoguć, a preživljavanje još veći imperativ.

Prezentacija igre sjajno oslikava sumornu i tegobnu atmosferu igre. Beskrajno belilo Severnog pola je snažan kontrast desaturiranim obrisima zgrada i ljudi, a narandžasti sjaj vatrenog cveta savršeno prikazuje toplotu i nadu koje ona donosi. Grafika, iako neintruzivna, fantastično oslikava distopijski pejzaž. Kao i sve druge slične igre iz žanra, igru posmatramo izometrijski, standardni gridovi za postavljanje su prisutni i ovde, a glavno odstupanje je pomenuta kružna gradnja. Uz grafiku, i muzika i zvučni dizajn dodatno doprinose oslikavanju atmosfere beznadežnosti. Ipak, pored svega navedenog, igra nije baš najsrećnije optimizovana – nešto što su i sami developeri priznali kao prioritet za popravku. Crashovi su česti, pogotovo prilikom čuvanja pozicija, što zatim može da korumpira sejv fajl. Developeri su dali predloge za nekoliko načina da se to zaobiđe, zavisno od operativnog sistema, ali i dalje je nešto što ne bi smelo da bude toliko učestalo. Drugi problem optimizacije je što igra proždire RAM memoriju, kao i RAM grafičke karte, što dovodi do čestog usporavanja igre koja nije preterano sistemski zahtevna – čak i na sistemu na kom smo je testirali sa 16GB DDR4 RAM-a i 8GB GPU RAM-a.

Još jedan problem igre je i to što je prilično „posna“ sa sadržajem, baš kao i ishrana stanovnika kolonije. Igra dolazi sa samo tri scenarija, koji se mogu dodatno varirati nivoom težine i načinom igre, ali to je to. Nema sandbox moda, nema endless moda, koji su standardne okosnice u ovom žanru. I na to su developeri odgovorili sa obećanjem da će biti dodato još, ali samo tri scenarija je premalo da održi glad za još Frostpunka dok čekamo novi sadržaj. Osim toga, igra za sada nije modabilna, nešto što bi sigurno dodatno produžilo njen vek trajanja i dalo talentovanim fanovima priliku da popune vreme dok čekamo novi sadržaj.

I pored svega toga, Frostpunk je sjajan dodatak u svom žanru. Gde su druge simulacije gradnje gradova često sterilne, vesele ili komične, Frostpunk pruža drugačiju atmosferu i osećaj hitnoće koji druge slične igre često ne mogu da pruže. Osećaj koji se stiče kada kolonija konačno malo stane na noge, samo da biste primetili da nadolazi pad temperature od dodatnih 20° u minusu je nezamenjiv i zaista vas tera da se zapitate da li je sve zaista tako dobro pripremljeno i postavljeno kao što mislite. Igra nesumnjivo ima potencijala i nadamo se da će brzom i kvalitetnom podrškom uspeti da ga ostvari u potpunosti. Jer čak i u ovim toplim danima, Frustpunk vas gotovo čika da skuvate neko toplo piće pre igranja i da držite ćebence blizu, za svaki slučaj.

“FROSTPUNK JE SIMULATOR GRADNJE GRADA U KOM SE RETKO POBEĐUJE, SAMO SE SVAKI PUT GUBI MALO MANJE.”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: 64 bit Windows 7/8/10
CPU: 3.2 Ghz Quad core
GPU: Geforce 970/Radeon RX 580
RAM: 8 GB
HDD: 8 GB

IGRU USTUPIO 11 BIT STUDIOS

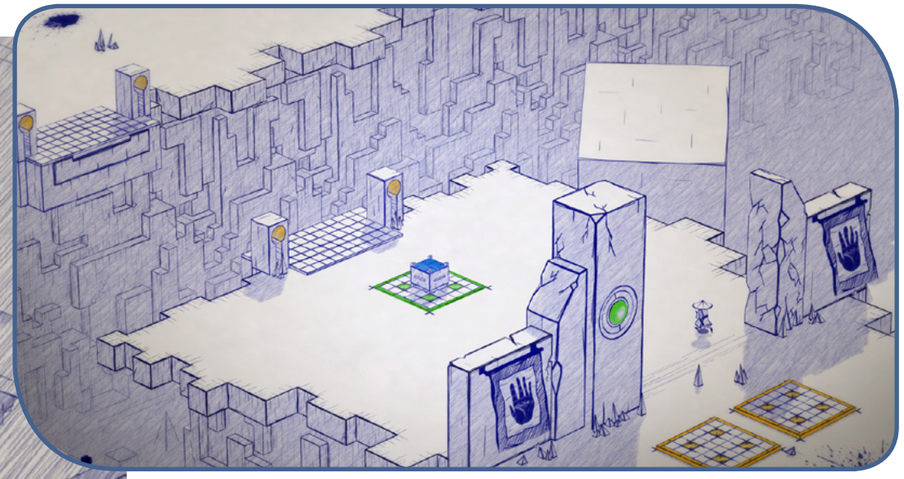
PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: 11 bit studios
CENA: 30€
RAZVOJNI TIM: 11 bit studios
TESTIRANO NA: PC

OCENA 8.3

- ✔ Ideja i atmosfera.
- ✔ Mikromenadžment kolonije.
- ✔ Različite odluke otvaraju različite opcije.
- ✘ Optimizacija.
- ✘ Malo sadržaja.
- ✘ Nedostatak sandbox ili endless moda.

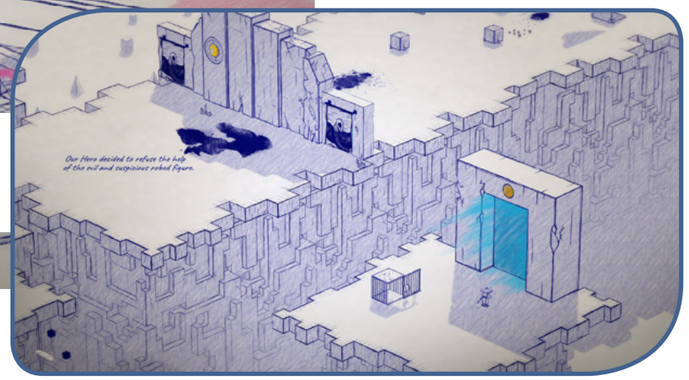
Autor: Milan Janković

REVIEW



Inked

MASTILJAVA I EMOCIONALNA ZAGONETALICA



“SIMPLISTIČKI GRAFIČKI STIL INSPIRISAN MASTILOM JE IZUZETNO ELEGANTAN I ČIST.”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS:	Windows 7 pa naviše
CPU:	2.3 GHz i više
GPU:	GeForce GTX 750 / Radeon R7 260X 1 GB
RAM:	4 GB
HDD:	8 GB

IGRU USTUPIO STARBREEZE PUBLISHING AB

Nije nimalo lako kada ste samo mrlja mastila na papiru koja pokušava da vodi normalan život, a još otežavajuće je to što kada vaš kreator, inspirisani umetnik, radi sve što je u mogućnosti kako bi vam još više zagorčao život time što će oduzeti sve što ste ikada voleli. Tako bismo ukrato opisali najnoviju igru komšija iz hrvatskog studija Somnium Games, avanturu sa rešavenjem zagonetki, prosto nazvanu Inked.

Naziv igre odlično oslikava umetnički pravac kojim su developeri želeli da krenu i vešto skriva emocionalnu stranu koja nas prati od gotovo samog početka. Prostor na kojem će se odigravati, kao i samog karaktera pratimo iz ptičije perspektive, ali su to u ovom slučaju oči nadahnutog umetnika, Adama, koji vrši i naraciju, i ponekada će se perspektiva menjati tako da možemo videti kako izgleda prostorija u kojoj radi, što se poprilično retko viđa i zato je dosta iznenađujuće. Glavni karakter je Bezimeni Heroj, samuraj koji je nepravedno izgubio svoju prelepu ljubav Aiko, zaljubljenika u ptice, i kreće na zadatak da je oslobodi. O samoj priči nećemo više otkrivati kako ne bismo otkrili previše detalja, samo ćemo reći da postoji dublji smisao nego što se na početku čini.

Kontrole za upravljanje karakterom su izuzetno proste, bilo za kontroler ili tastaturu, tako da pravi izazov leži u zagonetkama koje sa napredovanjem postaju sve teže i, što je najbitnije, uvek se menjaju u kontekstu tako da je igračima tokom cele igre pruženo raznovrsno iskustvo. Rešavanje zagonetki se ostvaruje povlačenjem poluga i upotrebom raznih geometrijskih oblika, kako bi sebi omogućili prelazak dalje. Oblici su kocka, lopta, trapezoidi i ostali i oni se koriste za aktiviranje platformi i premošćavanje, bilo pojedinačno ili kombinovanjem, ali je bitno obratiti pažnju da ne padnete sa ivica sveta, jer to rezultuje povratkom na checkpoint. Od ostalih mehanika je bitno pomagati pticama zatvorenim u kavezu, zato što to pomaže daljem napretku i predstavlja određeni čin ljubavi prema dragoj našeg heroja bez imena.

Kao što je već spomenuto, simplistički grafički stil inspirisan mastilom je izuzetno elegantan i čist sa odličnom muzičkom podlogom, gde su pored bele boje ponekada okruženja i neki objekti, poput senki, svetala i lišća na drveću, osvetljeni stvarno prijatnimm bojama, što Inked čini jedinstvenim i lako prepoznatljivim naslovom u moru ostalih. Tako je art-style u savršenom skladu skladu sa opuštajućim tempom igre, iako je reč o emocionalnom i srceparajućem iskustvu. Taj tempo se ponekada nameće kao spor, što može biti iritantno nekim igračima ali, ponavljamo, odlično leži sa celom igrom.

ako se stiče utisak da je kreator kroz kojeg pratimo dešavanja u svetu kreiranom od mastila rešen da heroju maksimalno zagorča život, na kraju stižemo do zaključka da on zapravo izuzetno brine o svom heroju bez imena i da ga je baš zato sproveo kroz srceparajuće putovanje. Iz toga izlazi jedna veoma topla pouka - da će vam osobe kod kojih imate specijalno mesto u srcu možda pružiti puno izazova i nevolja, ali je to zapravo ono što će vas načiniti još boljom osobom.

Na kraju, ostaje nam da se još jednom pohvalimo Somnium Games za odlični Inked, koji nas vodi kroz emocionalni rolerkoster sa vizuelno izuzetno dopadljivim stilom i angažujućim zagonetkama.

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Starbreeze Publishing AB

CENA: 17€

RAZVOJNI TIM: Somnium Games d.o.o

TESTIRANO NA: PC

OCENA 8.9

✔ Priča.

✔ Vizuelni umetnički stil.

✘ Sporije kretanje karaktera.

Autor: Dejan Stojilović

REVIEW

Yakuza 6: The Song of Life

TATINO ZLATO

Hmmm, da vidimo ovako, niste nikada igrali nijednu Yakuza igru pre?

Ako očekujete igru gde ćete biti u ulozi velikog zlog kriminalca koji ide naokolo, puca, pije i bije sve oko sebe dok pljačka šta stigne... pa niste ni svesni koliko ste pogrešili.

Iako naslov sugeriše da su glavni protagonisti, i pored svih kodova časti i pravila koja poseduju, zapravo kriminalci iz Japana, ovaj serijal nikada nije propagirao nečasne radnje, a Kazuma Kiryu je jedan od najupečatljivijih likova koje smo sretali u ovoj našoj igračkoj umetnosti. Pre svega, ovo je šesta igra, kao što broj u naslovu i sugeriše, koja je labudova pesma Kazumina, jer je njegova priča zaokružena i na jedan fin način se opraštamo od ovog „finog duševnog čoveka“ kamenog izraza lica i pojave koja uteruje strah u kosti (ne, nije toliko ružan, ne brinite).

Za sve one koji se prvi put sreću sa Yakuzom, a i za one koji su davno igrali prethodne naslove, pre početka igre imate sažet, a opet detaljan sinopsis svega onoga što se dešavalo.

Ne, igre nisu direktno povezane i nije neophodno da igrate ostalih pet (šest ako računamo i Yakuza Zero, koji je prednastavak prvog Yakuze), ali da biste upoznali likove i da bi vam bio jasniji njihov odnos, nije zgoreg da izdvojite par minuta i upoznate se sa ovim fantastičnim svetom.

Nakon događaja iz Yakuze 5, Kazuma Kiryu završava u bolnici, međutim nije sve ispalo dobro.

Zbog grehova iz prošlosti iz bolničke postelje, naš junak završava po drugi put u zatvoru (ako vas zanima zašto je prvi put služio kaznu, pročitajte našu recenziju za Yakuza Kiwami ili još bolje, odigrajte je).

Njegova usvojena ćerka Haruka, ostaje sama sa decom iz sirotišta koje su njih dvoje otvorili.

Svesna da je ona, pre svega, ćerka Yakuze, i da će zbog toga stalno biti na udaru i pritisku, što časopisa, što ljudi koji bi želeli da napakoste Kazumi, Haruka odlučuje da se distancira od nedužne dece iz sirotišta i odlazi.
Tri godine kasnije, Kazuma Kiryu izlazi iz zatvora, srećan dolazi kući, ali samo da bi saznao da Haruka nije više tu i da, iako se u početku redovno javljala, gubi joj se svaki trag u poslednjih godinu i po dana.

Šta će, kud će, Kiryu se pakuje, ponovo se vraća u Kamoručo (fiktivni deo glavnog grada Japana, Tokija, u kojem se odvija radnja u većini igara iz serijala) i počinje potragu za svojom kći.
Ovde bih stao sa detaljima iz priče, jer je dovoljno da shvatite o čemu se radi, a kako je priča najbitniji i najbolji deo svake Yakuza igre, svaki detalj više bio bi nepotreban spojler, a verujte na reč, čeka vas odlična avantura.
Grafički igra izgleda dobro, nikada nije Yakuza bio poznat po vrhunskom izgledu, porediti recimo novi God of War i Yakuza 6 bilo bi smešno, tako je i sad. Više pažnje posvećeno je glavnim protagonistima i njihovim likovima, dok grad kao grad izgleda solidno i ništa više od toga.
Ulice su živahne i pune ljudi, a tu i tamo prođe i poneki auto. Kamoručo će vet-

eranima serijala biti već dobro poznat, mada je bilo zanimljivo uporediti ga sa onim iz prve igre ili Yakuza Zero i videti koliko se zapravo promenio i izgradio u nekih tridesetak godina koje su prošle u ovom virtuelnom svetu.

Mapa je za današnje „standarde“ mala, nekome će delovati premala, ali ono što je mnogo bitnije – krcata je sadržajem. Mora biti svakome jasno, sporedne aktivnosti u ovoj igri su takve da možete ostaviti i stotinak sati, bez problema.

Kuglanje, pikado, kockanje, bilijar, madžong, bejzbol, karaoke, odlazak kod ličnog trenera i popravljanje forme, odlazak u klubove za odrasle i druženje sa hostesama, poseta igraonicama i uživanje u nekim od najpoznatijih Seginih retro igara samo su neke od stvari kojima možete posvetiti vreme.

Gejmplej je pretpreo velike izmene. Borba je mnogo prirodnija i fluidnija, likovi se mnogo realnije ponašaju prilikom izvođenja udaraca i primanja istih. Tokom borbi možete koristiti i objekte koji se nalaze pored vas, s tim što valja napomenuti da, za razliku od prošlih igara, tek kada napunite skalu i uđete u ekstremni mod, možete koristiti i neke od malo većih i težih objekata. Tada su i udarci jači, bolje podnosite udarce koje primate, traje kratko, ali je poprilično slatko. Nemojte se začuditi kada Kiryu do'vati motorče od par stotina kilograma i promeni lični opis lokalnim đilkošima koji su mu stali na put. Novina je i mogućnost da pobegnete od borbe, ukoliko niste raspoloženi za istu, jer za razliku od ranije, sada ne gubite kontrolu nad likom kada počinju borbene sekvence.

Možda najnegativnija stavka je uvođenje stamine u ovu igru. Naime, Kiryu ne može da trči neograničeno kao pre. Sada ćete morati da unapredite njegovu fizičku spremu da bi mogao duže da šprinta. Jeste realnije tako, ali opet totalno nepotrebno i suvišno.

Ako je neko pomislio da ovoga puta nema sporednih misija, poznatijih kao substories, taj se prevario. Naravno, prisutne su, doduše u daleko manjem broju, ali ništa manje nisu luđe i uvrnutije. Lep detalj je to što su i one pokrivene glasovnom glumom, pa su samim tim još upečatljivije. Nemojte ih izbegavati, one nisu tu tek reda radi, više su nego kvalitetne i zabavne. Priče koje vam one mogu ispričati su toliko dobre, neke i bizarne, ali su pre svega jako smešne.

Yakuza 6, iako možda nije najbolja igra u serijalu, svakako je vrhunska zabava. Odlična priča, šarenolik sadržaj koji igra nudi, novi borbeni sistem, koji doduše neće svima „leći“, svakako uz God of War ovog meseca čini glavne perjanice PS4.

Bilo da ste novi igrač ili obožavalac Yakuza sveta, ovo je igra koju trebate probati i odigrati.

I ne brinite, za par meseci stiže Yakuza Kiwami 2 (remaster Yakuza 2 igre), a Sega je najavila mogućnost da i ostali naslovi dobiju svoj remaster, naravno ukoliko postoji interesovanje. Tako da nas očekuje beričetan period za fanove japanske mafije.

IGRU USTUPIO SEGA

PLATFORMA: PS4

IZDAVAČ: SEGA

CENA: 60€

RAZVOJNI TIM: SEGA

TESTIRANO NA: PS4

OCENA **8.8**

- ✔ Priča.
- ✔ Gejmplej
- ✘ Stamina...

Autor: Milan Živković

REVIEW

Immortal Redneck

ŠTA ZNA SELJO ŠTA JE SMRT...

Spravljači video-igara, stvarno jesu čudna sorta. Na stranu što prave igre svih vrsta i žanrova, oni nekada spajaju i nespojivo. Te ježeve sa plavom bojom, pa crve i bazuke... Čak prave i švarcenegerolike gliste i šnicle koje poput nindži skaču po zidovima. Ko smo onda mi da išta zamerimo kada u starom Egiptu osvane američki seljober, u narodu poznatiji kao rednek, i počne da seje haos i sačmu u "roguelike" FPS maniru?

Roguelike? U prevodu - ginućete mnogo. Pred igračem su tri piramide sa po sedam spratova krcatih protivnicima, sve grđi od grđih, te nakon što poginete, počinjete ceo put ispočetka. Jedino što vas u tom momentu deli od odustajanja/bacanja konzole kroz prozor, jeste činjenica da sve dragoceno zlato koje ste sakupili pre tragične pogibije, možete da iskoristite da ojačate svog lika i vratite se po zasluženu osvetu.

Ne, zaista, igra će vas bodriti da ponovo kročite u pakao nivoa koji se uvek generišu ispočetka, svaki sa svojim tajnama i hordama protivnika. A sobe funkcionišu po principu horor klasika "kocka" gde nakon što kročite kroz vrata na koja ste samo gvirnuli, ostajete zarobljeni unutra dok ne porazite i poslednjeg protivnika.

Nivoi su raznovrsni i često kriju neku zanimljivu tajnu i nagradu. Mada će vas u početku verovatno progoniti i blagi osećaj praznine, dok lomite silne urne i ćupove iz kojih ispada samo prašina. Što me podseti... Ukoliko posedujete Pro Controller za Switch, definitivno oduvajte prašinu sa njega. Moj se prašine nakupio dok nisam zaigrao ovu igru koja je uz njega barem duplo igrivija.

No, kako su protivnici u suštini isti, pa i sobe koje uglavnom kao da menjaju samo raspored, igrač vremenom postaje sve bolji u tamanjenju neprijateljske pošasti. I taman u trenutku kada vam nivoi i protivnici maltene dojade, prešli ste jednu piramidu i prelazite na osvežavajuće mučenje broj 2.

Jedina ne tako fer prednost protivnika jeste njihova sposobnost da procenjuju kuda se krećete pa da vas s lakoćom dočekaju na metak ukoliko niste dovoljno oprezni, ali i nadljudska sposobnost da vas pronađu na slepo, granatom preko zida. Pa dobro, ipak su u pitanju staroegipatske kletve i mračne sile, ima smisla sve to...

Osim kupovanja statistika zlatom, protagonista može da kupi i naklonost nekog od egipatskih bogova koja mu donosi nov set oružja, veštinu i bonus na statistike. A kako se zlato gubi pri svakom ponovnom ulasku u piramidu, najpametnije je sasvim ga utrošiti. Moguće je čak kupiti i opciju gde naredni ulazak u piramidu garantuje identičan raspored soba, tako da više nećete bauljati u potrazi za daljim prolazom, jer ste ga već otkrili u prethodnom prolasku. Ali sa ovom opcijom, gubite i mogućnost da skupljate zlato, tako da nakon sledeće pogibije, nećete imati čime da ponovo aktivirate ovu opciju.

Immortal Redneck je zapravo sendvič koji ne znate sa koje strane prvo da zagrizete, što se i vidi iz svega što sam do sada izneo. Ali njegova suština leži u fluidnoj i brzoj akciji, poput one iz klasičnih pucačina iz prvog lica, i konstantnom napretku. Možda igra i nema milion različitih nivoa, ali će vam biti potrebno bar nekih pet sati samo za prvu piramidu. Zapravo, ko igru pređe za manje od dvadeset, može da bude ponosan na sebe.

I dok sam žonglirao sa poprilično zavidnim arsenalom zabavnog oružja koje je nekad bilo toliko neprecizno da sam počupao većinu rođenih zulufa, naleteo sam na prvi svitak koji igraču daje nasumičnu moć. I ovde je ležao verovatno najveći problem igre. Kada pokupite ovaj svitak, zaglavljeni ste sa njegovim efektom sve dok ne umrete. I to je u redu kada je u pitanju neka kul moć. Ali kada na vas padne kletva koja vam oduzme oružje, učini da ste ranjiviji ili vam onemogući skakanje, to može značiti kraj igre. Što je naročito iritantno ako se desi pred kraj nivoa.

Ova sitnica, koja me je iznova podsećala zašto zaobilazim igre na sreću u širokom luku, dosta je kvarila konačan utisak. Možda i ne zvuči kao nešto preterano važno, ali u igri koja je teška kao ova, prosto ne može a da vam ne raspali gnev kada neku teško dostignutu pobedu upropasti nasumični maler.

Igra iako postoji na drugim platformama već oko godinu dana, na Switchu dobrim delom zadržava grafički kvalitet. Evidentno je da je u pitanju nešto vizuelno siromašniji port, ali frejmrejt s kojim uglavnom nema problema, uvek opravdava malo slabiju grafiku.

Immortal Redneck nije Serious Sam ni Redneck Rampage pa ni Exhumed. Ali je od svega po malo i to je i više nego dovoljno. Možda nije u pitanju savršena igra, ali je definitivno zabavna pucačina koja postaje sve bolja što je više igrate. Ukoliko vas konstantno umiranje i kretanje ispočetka u video igrama ne odbija od igranja, nemate baš ni jedan valjan razlog da zaobiđete ovaj naslov. A ako je u pitanju suprotan slučaj... Trebalo je da vas upozorim na početku. Kakav maler pred sam kraj...

IGRU USTUPIO CREMA GAMES, MP DIGITAL, LLC

PLATFORMA: PS4, PC, Nintendo Switch

IZDAVAČ: CremaGames, MP Digital, LLC

CENA: 19.99€

RAZVOJNI TIM: CremaGames

TESTIRANO NA: Nintendo Switch

OCENA 7.4

- ✔ Teško, ali fer.
- ✔ Kul arsenal oružja.
- ✔ Brza i zabavna akcija.
- ✘ Nasumični maleri.
- ✘ Osećaj nepreciznosti...
- ✘ i praznine.

Autor: Vladimir Pantelić

REVIEW

Ash Of Gods: Redemption

BARJACI U DOBA ŽETVE

U poslednje vreme se u igračkom svetu razvio novi žanr, koji polako ali sigurno dobija svoju publiku, tako što miksuje raznolike elemente iz različitih sfera gejminga. Iako nemaju svoje predefinisano ime, najbolje ih je smestiti u neki podžanr avanturističkih strateških RPG-ova. Suvereni vladar ovog sveta je Banner Saga, koja je u svoja dva naslova postavila visoke standarde za ostatak konkurencije. Ako uzmemo u obzir i da su Supergiant Games izbacili Pyre prošle godine, svoju viziju ovakve igre (mada sa drastičnim zaokretom kada je u pitanju borba), ne čudi da su i ostali developeri bacili pogled na ovaj novi podžanr. Tako da, nemojte da vas čudi ako počnemo da viđamo sve više i više ovakvih tipova igara od ostalih nezavisnih izdavača (hint: nisu mnogo skupe za razvoj, nude dosta vremena za igranje, a mogućnosti da se ispričaju lepe priče su odlične).

Dakle, pred nama je Ash of Gods: Redemption, prvenac kompanije Aurum Dust, koja se smelo upustila u ovaj poduvhat. Kao što ste već zaključili u pitanju je miks avanture, role playing igre, strategije i istraživanja sveta koji je prepun svoje istorije i likova. Poređenje sa Baner Sagom ćemo pokušati apsolutno da izbegnemo, ali da se razumemo odmah na startu, Saga o Barjacima ce ostati na pijedestalu po pitanju kvaliteta ovog tipa igara, jer je ipak za klasu bolja (skoro) u svakom segmentu. Ali, hajde da vidimo uopšte šta je to Ash of Gods: Redemption.

Za početak, igra vas stavlja u ulogu tri lika. Kapetana Torna (u penziji), pisara Hopera (mada vi znate da nije pisar jer ste odgledali intro igre) i jednog misteriznog člana Klana Senki zvanog Lo Feng. Njihov svet je počela da zahvata kletva, za koju mnogi ljudi znaju još iz predanja starih 1000 godina. U pitanju je žetva, a takozvani Reaperi, silaze među ljude i počinju da prave ogroman haos u društvu, tako što se pojavljuju u gradovima i donose smrt, destrukciju i neku vrstu ludila zbog koje ljudi napadaju druge ljude.

Iako se međusobno ne znaju i nisu povezani, pomenuti trio glavnih likova će, svako na svoj način, krenuti u rešavanje novonastalog problema, pa će se i njihova sudbina i sudbina mnogih sporednih likova početi spajati. Veoma intersantan koncept i obećavajuće otvaranje igre. Kapetan Torn će sa svojom ćerkom i nekolicinom vojnika zaputiti van grada da bi pobegao od kletve, Lo Feng će početi da preispituje način svog života i većinu svog vremena provesti u društvu odbeglih robinja (koje su isto tako vične oružju), a Hoper će sve to doživljavati iz svog ugla, jer kao što rekosmo, već u intru igre saznajemo

“TRIO GLAVNIH LIKOVA ĆE, SVAKO NA SVOJ NAČIN KRENUTI U REŠAVANJE NOVONASTALOG PROBLEMA”

da on nije klasičan pisar već neko ko je davno davno prošao kroz sve ovo ranije.

Svaki od tri glavna lika ima svoju sopstvenu klasu, a među njihovim pratiocima će biti ratnika, strelaca, kopljanika, lekara... tako da ćete pred borbe koje budu usledile na vašem velikom putovanju, na izboru imati širok dijapazon prijatelja, poznanika ili slučajnih prolaznika koji su rešili da vam se pridruže. Vaš najveći problem na tom putu će biti pronalaženje retkog kamenja zvanog striks, koji sprečava širenje bolesti i neizbežnu smrt, koga ćete u svakoj prilici tražiti, kupovati, pa možda čak i ukrasti zarad nastavka vašeg i života vaših saputnika. Odluka na samom putu ima dosta, i dinamika odnosa između likova će se menjati u zavisnosti od toga ko se slaže sa kojim vašim postupkom. Mnogim događajima na mapi možete prisupiti na više načina, bilo ignorisanjem situacije, mirnim rešenjima ili eventualnom borbom.

Međutim, te borbe nisu baš toliko zabavne koliko mogu da zvuče na papiru. U pitanju su dosta repetativne strateške partije, sa vrlo malo varijacija na temu neprijatelja i još manje tema na varijaciju terena. Prisutan je veoma siromašan skill tree za svakog lika, bez mnogo opcija u njihovim veštinama, inače karakteristčnim za RPG igre. Ne postoji damage over time, crtical damage, ne postoji elemental damage (makar vatrene strele ako ništa drugo), ne postoji slow, root ili većina stvari na koje smo do sada navikli. Ne pomaže ni to da su borilišta osim vizuelne razlike apsolutno identična, te neće biti prilike da iskorisite možda bolji položaj na terenu, jer prepreke ili zamke, visiniske ili vremenske razlike apsolutno ne postoje. Ideja za diverzitet ima još dosta, ali je nažalost realizacija na kraju dana prosta ko pasulj.

Ono što bi trebalo samim tim da vas drži je priča i odnosi i dinamika između likova. Međutim, i to je isto velika činija svega i svačega, jer premisa na papiru zvuči stvarno OK, ali njena realizacija vremenom postaje preobimna i preopširna, sa previše informacija o ljudima, mestima, događajima za koje nikad nismo čuli. Likovi pričaju o tome kao dobar dan i to je normalno jer oni u tom mestu žive, ali samog igrača je trebalo malo lakše uvesti u takav potpuno novi svet, za koga nismo ni čuli pre nego što smo pokrenuli igru. Likovi, sa druge strane, su svoji, prepoznatljivi i upečatljivi i posle veoma malo vremena provedenog sa njima, već ćete znati da li planirate da ih korisite u družini ili ćete ih držati „na klupi“. Grafički stil igre je veoma zanimljiv, i mora se priznati da igra izgleda prelepo kada vidite neku statičnu, ručno nacrtanu sliku, na ekranu. Ali zato, animacije likova, dok pričaju, i dok stoje ili odmaraju, su skoro nepostojeće. Animacije u samim borbama su tek malo iznad njih, i ima možda par lepih poteza, dok je sve ostalo dosta suvoparno i nepomično.

Treba napomenuti da igru krasi odličan soundtrack - tako da, ako je razvojni tim pogodio nešto u centar – to je onda muzika za igru. Momente u kojima se ta muzika pojavljuje možda i ne toliko, ali par numera će vam ostati svakako prepoznatljive. Sa druge strane zvučni efekti su toliko loši da su developeri ubacili opciju da se mutiraju likovi (ne postoji voice acting, već je u pitanju kratko stenjanje koje u zavisnosti od lika do lika zvuči drugačije).

Kada budete polako privodili svoje putešestvije kraju, imaćete skoro pa svoj unikatan kraj. Većina likova je potrošna, i tek njih par se moraju pojaviti u finalnom poglavlju igre, tako da će vaše odluke imati dalekosežnije posledice i imaćete utisak da ste lično vi ostavili pečat onome šta se odigralo u finalnim scenama. To je svakako za pohvalu.

Sve u svemu, kvalitet ove igre nije na najsrećnijem nivou. Mnogo stvari je tu moglo mnogo bolje, mnogo propuštenih prilika, vezanih i za naraciju priče, i za animacije, i za borbe, i za zvučne efekte i za još gomilu nekih sitnica koje primećujete kako prolazite kroz svet. A opet sa druge strane, ništa od toga nije baš toliko strašno da će vam poremetiti ugođaj u igri. Jednostavno, igra nije bogata, ali se vidi uloženi trud i apsolutni potencijal koji može da ima eventualni nastavak ili druga igra iz ove kompanije. Ako niste fan žanra, vrlo lako i bez mnogo griže savesti je možete zaobići. A opet, ako su RPG avanture vaš novi omiljeni podpravac igara, ovo može biti veoma lepa kupovina u kojoj možete uživati, tako što ćete se totalno upustiti u Ashes Of God svet i oprostiti mu neke stvari. Neke dečije bolesti moraju da se preleže i ne sumnjamo da su kreatori iz Aurum Dusta naučili mnogo iz ovog prvog iskustva.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7, 8, 10
CPU: Intel Core i5 3.0 GHz
GPU: NVIDIA GeForce GTX 760
RAM: 4 GB
HDD: 5 GB

IGRU USTUPIO WHISPER GAMES

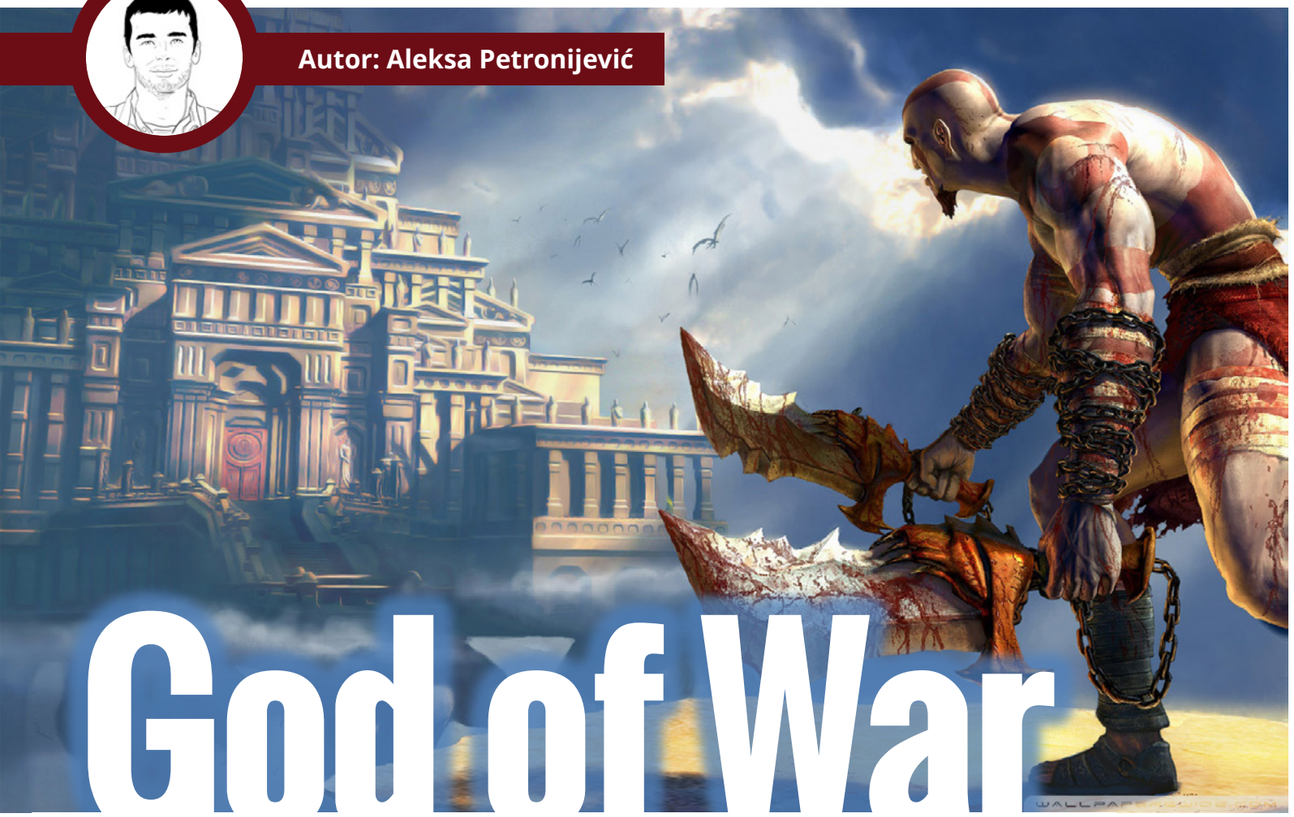
PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Whisper Games
CENA: 23€

RAZVOJNI TIM: Aurum Dust
TESTIRANO NA: PC

OCENA 6.8

- ✓ Zanimljiva postavka i ideja priče
- ✓ Odlična muzička podloga
- ✓ Lep broj alternatvnih završetaka
- ✗ Očigledna (lošija) kopija Banner Sage
- ✗ Prilično siromašne borbe
- ✗ Veoma mali broj animacija i zvučnih efekata

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



Autor: Aleksa Petronijević

God of War

ODA KRATOSU

U prvoj polovini prve decenije novog veka, u periodu od 2000. do 2005. godine, na tržištu i u svesti igrača dominirale su akcione avanture poput Devil May Cry, Castlevania, Prince of Persia, Legacy of Kain i Tomb Raider igara. Žanr kakav danas postoji, a na koji su u velikoj meri uticali naslovi poput Uncharted, Last of Us, Assassins Creed i moderne RPG igre, tada je imao drugačiju formulu. Zbog toga smo hteli da odigramo originalni God of War, da vidimo zapravo koliko se formula promenila, kako danas izgleda igra koja je stvorila jednu od najpoznatijih gejming ikona...

Prvi problem u ovom "poduhvatu" koji se nameće je gde odigrati original. Nažalost, remasteri koji su preterano izvikani u poslednjih nekoliko godina, nisu dokačili originalni God of War, bar ne na Playstation 4 konzoli, postoji HD verzija za PS3 u digitalnom kao i u fizičkom izdanju, tj. na BluRay disku. Pored PS3 konzole, možete odigrati original ako i dalje imate PS2 konzolu. Ako već imate PS2, igru možete odigrati i preko emulatora, ako imate DVD čitač u koji možete da ubacite originalni disk ili napraviti ISO fajl i mountovati preko emulatora. Dok god imate PS2 i originalni disk, cela procedura je legalna. Druge načine dobavljanja ISO fajla igre ovde nećemo ovde komentarisati , uz nadu da će nam Sony za promenu olakšati život i uraditi remaster originala i drugog dela za PS4 uskoro.

Kada završite disk i pokrenete igru, udariće vas talas nostalgije, prepoznatljiv meni sa Kratosovim likom u krupnom planu i masnim natpisom "God of War" uz soundtrack koji je tu da nagovesti kakav power fantasy nas očekuje. Sve deluje nekako sirovo, nabijeno energijom od samog starta i pokazuje kako sa vrlo malo dobrih dizajnerskih odluka igra komunicira igračima da tu nema odugovlačenja, da uzmu džojped u ruke i spreme se za epsku akciju po antičkoj Grčkoj. A kakva akcija je tek to, videćete već u uvodnom delu igre. Za vašeg recenzenta, koji je u to vreme pre izlaska odigrao određen broj akcionih avantura, ali gotovo nijedan H&S naslov poput Castlevanie i Devil May Cry, God of War je bio neverovatno spektakularan doživljaj. Igrajući ga danas, mogu slobodno reći da je igra dobro ostarila i da mnoge scene i dalje izgledaju odlično. Ogromni, sjajno dizajnirani nivoi, čijeg dizajna bi se postidele i neke današnje igre, odlične katscene, dobar voice acting, fluidne animacije, zaista na svakom delu sadržaja se vidi

talenat developera iz studija Santa Monica i dalje deluje neverovatno šta ti ljudi rade, kad je u pitanju kvalitet produciranja njihovih igara.

Ono što još upada u oči je tretiranje igrača. Ovde nema vođenja za ruku. Na normal težini ćete u okršajima morati biti vrlo oprezni, kako ne biste ginuli često, a samo napredovanje kroz igru zahteva od igrača da uključi mozak i istražuje regiju u kojoj se nalazi i da rešava zagonetke kako bi napredovao kroz igru. Nema markera, kompasa, mape, igra je linearna, ali sam dizajn nivoa ponekad zahteva backtracking, skretanje sa "glavnog puta" kako bi se nastavilo po istom nakon iznalaženja rešenja za prepreke.

Gejmplej se zasniva na Kratosovim prepoznatljivim "oštricama haosa", zatim korišćenjem magija koje ćete dobijati kroz kampanju od raznih bogova, koje možete levelovati i otključavati dodatne poteze, kako za oružje tako i za magije. Količina specijalnih poteza je sasvim dovoljna da iole veštijem igraču pruži uživanje i osećaj moći tokom borbe sa raznovrsnim neprijateljima koje će brutalno uklanjati. Treba napomenuti da je God of War jedna od prvih igara koja je koristila quick time događaje u gejmingu, koji mogu da se trigeruju kada dovoljno oštetite neprijatelja, a koji služe za brutalne finišere ili za nanošenje velike količine štete. Ovakav vid quick time događaja nije obavezan, ali vrlo je zadovoljavajuće gledati Kratosa kako brutalno uništava horde čudovišta iz grčke mitologije dok ih izvodite.

Nakon deonica brutalne akcije, a nekad i u tandemu sa njima, dolaze zagonetke koje znaju da budu vrlo interesantne, zahtevaju razgibavanje moždanih vijuga i izuzetno prijaju. Nekad ćete biti u situaciji da ne znate zapravo kuda dalje, već ćete morati da istražujete nivo i pronalazite predmete potrebne za rešavanje prepreka.
Sama priča u prvom delu nije toliko razrađena, ali je dovoljno zanimljiva za praćenje i vrlo lepo ispričana od strane naratora u kombinaciji sa konkretnim dešavanjima na ekranu. Vodite Kratosa, spartanskog ratnika, koji je prodao svoju dušu bogovima Olimpa i zapravo je na putu osvete i iskupljenja. Za vreme kampanje nećete posetiti pregršt različitih lokacija, ali svaka od njih je izrađena sa pažnjom i veštinom do te mere, da su u vreme kad je igra bila aktuelna vilice padale na pod od razmera lokacija koje Kratos posećuje. Trenutak kada vidite Kratosa kako se vere po Pandorinom Hramu, koji je na planini koja je na leđima džinovskog titana Atlasa, je jedan od onih koji su ostali urezani u sećanju igrača koji su igrali ovu igru kada je izašla, jer ništa slično nije postojalo po pitanju masivnosti nivoa i kvaliteta same produkcije.

Nakon što pređete odličan reboot za kojim je gejming svet poludeo, dugujete sebi da odigrate barem prvi deo, da se upoznate sa Kratosom i vidite šta je radio pre nego što je stigao u svet Nordijske mitologije.

PLATFORME:
PS3, PCSX3 Emulator

RAZVOJNI TIM:
Sony Santa Monica Studio

IZDAVAČ:
Sony Computer Entertainment

GODINA IZLASKA: 2005

Autor: Miljan Truc

Razer Basilisk

PRAVI MIŠ ZA SVE 360-NO-SCOPE MAJSTORE!

U vreme kada razne vrste FPS igara doživljavaju svojevrsnu renesansu kroz žanrove kao što su Battle Royale, Arena i Timske pucačine, mnogi popularni proizvođači gejmerskih periferija u tome nalaze izgovor da osveže svoju ponudu usmerenu baš na takve igrače. Među njima je naravno i Razer, čiji Deathadder miš i sve njegove varijante su već dug niz godina jedni od najpopularnijih među FPS igračima. Sada su odlučili da naprave miš koji je još više specijalizovan – Razer Basilisk.

Za Basilisk bi se moglo reći da je nešto veći i teži kada su striktno FPS miševi u pitanju, sa težinom od 107g i 124mm dužine i 75mm širine, ali što je na kraju krajeva subjektivno od korisnika do korisnika. Po obliku i funkcijama, može se reći da je najsličniji Logitech G502 mišu. Sa leve strane miša se nalazi spušten produžetak za palac koji je obložen gumom, te zbog toga miš najviše odgovara korišćenju tzv. „palm gripa“, odnosno hvata miša celom šakom, jer na taj način stvara mnogo manje zamora pri dužim sesijama korišćenja. Kad smo već na levoj strani, tu se nalaze i dva dodatna mehanička tastera, koja su već nekako postala i standard na modernim miševima. A u produžetku se nalazi i jedna od glavnih odlika ovog miša – taster za periodičnu kontrolu DPI-a, koji su u Razeru nazvali „sniper clutch“. Ovo nije ništa novo, ali su miševi koji su ranije koristili ovakav taster često patili od njegove loše pozicije ili slabog odziva.

Desna strana miša je takođe zaštićena rebrastom gumom, dok je sa gornje strane standardni scroll točkić, iza kog se nalaze dva tastera za DPI podešavanje. Sam točkić je pristojno velik i ima oblogu od čvrste rebraste gume koja daje prilično dobar osećaj kontorle prilikom okreatanja. Levi i desni taster koriste Omron prekidače koji su prilično taktilni, mada je desni klik malo tvrđi od levog, ali ne toliko da je previše primetljivo posle perioda navikavanja. Na kraju, sa donje strane miša se nalaze tri šira teflonska klizača i jedan četvrtasti oko senzora, kao i sam optički senzor. Pored njih, tu su i dve dodatne opcije za podešavanje: mali točkić kojim možete dotegnuti ili otpustiti otpor scroll točkića (i tako dodatno podesiti kontrolu nad njim) i taster za promenu profila koji su sačuvani na samom mišu (ukupno do 4 profila). Kompletan miš je napravljen od blago teksturirane plastike koja je jako prijatna na dodir čak i posle dužeg perioda korišćenja, dakle nema one „lepljivosti“ koja zna da se pojavi kod gumiranih varijanti materijala.

Kabl miša je prilično tanak kada se uzme u obzir da je obložen pletenim materijalom, što mu daje dodatnu dozu savitljivosti u odnosu na slične, a završava se USB priključkom sa pozlatom, što je takođe već postalo standard za Razer proizvode.

Optički senzor Basiliska može da se podesi do osetljivosti od veoma visokih 16.000 DPI, dok se pomoću Ultrapolling tehnologije, vreme odziva miša može softverski podesiti u tri različite vrednosti: 125 Hz, 500 Hz i 1000 Hz; što mu daje stope odziva od 8, 2 i 1 milisekunde. I zaista, kada se koristi podešen na 1000 Hz, Basilisk je jedan od najreponsivnijih miševa koje smo imali prilike da probamo. Uz to, ovo mu omogućava da tokom korišćenja nikada nema slučajeve iznenadnog ubrzanja, gde drajver pokušava da veštački nadomesti daljinu pokreta, čineći ovaj miš idealnim za FPS igre gde je preciznost „u piksel“ ponekad vrlo važna, a pokreti iz statičkih odjednom mogu postati iznenadno ubrzani. Za korišćenje svih opcija ovog miša, potrebno je instalirati Razer Synapse3 softver, koji se još uvek nalazi u Beta fazi testiranja. U okviru ove aplikacije, moguće je podesiti DPI osteljivost miša i to od 2 do 5 stupanja koje možete cirkulisati pomoću tastera iza točkića. Takođe, možete podesiti i DPS osetljivost „Sniper“ tastera, kao i dodatne makro opcije koje možete aktivirati pomoću kombinacije „Sniper“ i drugih tastera. Tu je i odabir stope odziva, kao i opcija podešavanja različitih kolor funkcija kroz Razer Chroma spektar boja i efekata. Sva ova podešavanja se mogu sačuvati na do 4 profila na samom mištu, što znači da nije potrebno imati instaliran softver nakon podešavanja. Sam softver je relativno jednostavan za korišćenje, ali je očigledno da je još uvek u Beti, jer postoje manji bagovi i neke od potencijalnih opcija i dalje fale u odnosu na Synapse2, ali ništa od toga ne utiče na funkcionalnost samog miša.

„Sniper“ taster dolazi u tri modularne opcije koje je moguće zameniti po volji (ili potpuno skinuti), a povezuje se stabilnom magnetnom vezom za telo miša. Taster je u obliku jezička i napravljen je od tvrde plastike, a opcije se sastoje u različitim dužinama – kraća, srednja i duža – koje se može menjati zavisno od položaja i dužine palca korisnika. Sam taster je prijatan za upotrebu nakon malo navikavanja i može pomoći prilikom nišanjenja kada situacija dozvoljava. U osnovi je podešen na nižu DPI vrednost, ali je podjednako moguće podesiti g ana višu, te tako dobiti brži pokret po potrebi. Dva mehanička tastera sa strane su veoma taktilna iako imaju malo duži hod, vrlo su laki za pritiskanje i ne umaraju prst tokom korišćenja.

> “MOĆAN SENZOR OD 16.000 DPI OSETLJIVOSTI I ODZIVOM OD 1 MS.”

Ovaj miš vas neće učiniti FPS zvezdom preko noći, ali će sigurno biti poboljšanje u odnosu na većinu običnih miševa na tržištu ako se koristi specifično za svoju svrhu. Ako vam je potreban prosto klasičan miš za svakodnevno korišćenje ili ležernu igru, Basilisk je ipak možda malo „overkill“.

Njegova snaga leži upravo u svemu što donosi igranju pucačina i igara koje zahtevaju brze i precizne reakcije, gde kvalitet njegovog senzora i udobnost prilikom korišćenja dolaze do izražaja. Sve ostalo su korisni bonusi preko toga. Cenovno spada u srednji rang u svojoj kategoriji, što je i dalje nešto više nego što bi većina korisnika odvojila za miš, što na kraju krajeva ni ne čudi kada su Razer miševi u pitanju. Ipak, ako tražite miš upravo za svrhu igranja kompetitivnih FPS igara, možemo vam toplo preporučiti Razer Basilisk.

MODEL	Razer Basilisk
TIP	Optički miš
POVEZIVANJE	USB
SENZOR	16.000 DPI
DODATNO	DPI podešavanje, Ultrapolling, Chroma osvetljenje, „Sniper“ taster

> “MODULARNI „SNIPER“ TASTER PRUŽA DODATNU KONTROLU DPI OSETLJIVOSTI PO POTREBI.”

Autor: Miloš Hetlerović

Sapphire Nitro+ Vega 56

OTELI SMO NEKU GRAFIČKU OD „RUDARA“

Radeon Vega grafičke kartice su pre skoro godinu dana pompezno najavljivane, ali smo u međuvremenu doživeli potpunu ludnicu sa rudarenjem kriptovaluta i bilo je jako teško da gejmeri uopšte dođu do jednog od osnovnih sredstava u računaru. Trenutno je malo zatišije na tom polju pa se sve više grafičkih kartica pojavljuje u prodaji tako da smo na test konačno dobili jedan poprilično luksuzan Sapphire Nitro+ Vega 56 model.

Radeon Vega

Radeon Vega grafičke kartice dolaze u tri osnovna izdanja - Vega 56, Vega 64 i Vega 64 sa tečnim hlađenjem koje obezbeđuje bolje performanse. Vega 56 ima manje stream procesora od Vega 64 modela, dok tečno hlađeni Vega 64 ima isti broj stream procesora ali mnogo veće radne taktove. S druge strane, sve to se odnosi na AMD referentne modele koji se baš i ne mogu pohvaliti mnogo efikasnim sistemom hlađenja. Zato u poslednje vreme od AMD partnera sve više imamo prilike da vidimo Vega grafičke kartice sa boljim hlađenjem koje samim tim postižu i bolje performanse. Bitno je naglasiti da svi Vega modeli dolaze sa 8GB ultra-brze HBM2 memorije.

Nitro+ Vega 56

Iako po oznaci spada u donji deo Vega segmenta Sapphire Nitro+ Vega 56 je svakako grafička kartica izuzetno visokog ranga, i usudio bih se reći jedna od najluksuznijih i najbolje opremljenih grafičkih kartica koje sam video do sada. Pre svega sama kartica je izuzetno velika - čak 31cm u dužinu može predstavljati veliki problem za iole manje kućište. Sa druge strane da ne bi došlo do krivljenja jako masivne kartice, ona ne samo da ima back plate sa zadnje strane koji pomaže i hlađenje, već se u kompletu dobija i jedna vrsta metalne šine koju fiksirate za kućište a koja prosto ima za cilj da drži karticu. Kada se jednom instalira, sve to deluje dosta impozantno, ali treba računati sa nešto komplikovanijom instalacijom nego što smo navikli.

Naravno, sve to je urađeno upravo zbog fenomenalnog sistema hlađenja koji se nalazi na Nitro+ modelu. Ne samo da se radi o kombinaciji čak tri ventilatora, od kojih je vrlo interesantno to što je onaj u sredini nešto manji od druga dva, već je i ceo sistem projektovan vrlo efikasno oko njih. Pritom su ventilatori sa jako dobrim kugličnim ležajevima i solidno tihi u radu, što je vrlo pohvalno. Novitet je i da korisnik sam može zameniti ventilator ukoliko otkaže ili nađe neko bolje i efikasnije rešenje što je vrlo dobar potez kompanije Sapphire. Pogotovu kada imamo u vidu da je ovo dosta jaka grafička kartica i da će s obzirom na trenutne tehnološke trendove verovatno većinu igara moći sasvim solidno da pokreće makar tri do pet godina, što je rok u kome je realno očekivati otkazivanje ventilatora ukoliko su stalno pod opterećenjem, mislim da je ovakav potez i više nego fer prema korisniku i bilo bi dobro da više proizvođača krene da ga prakitkuje.

Treba naglasiti i da je vizuelno kartica jako impresivna kada se stavi u računar, s obzirom da postoje LED diode oko ventilatora, ali i da je prosvetljen Sapphire logo i sa strane i na zadnjem delu. Sve ovo možete podešavati u RGB spektru kao i birati različite modove iz softvera zavisno od brzine obrtaja ventilatora, opterećenosti, prilagođavanja nekoj igri i slično.

“SAPPHIRE NITRO+ IMA ZNAČAJNO VEĆE KLOKOVE ZAHVALJUJUĆI BOLJEM HLAĐENJU”

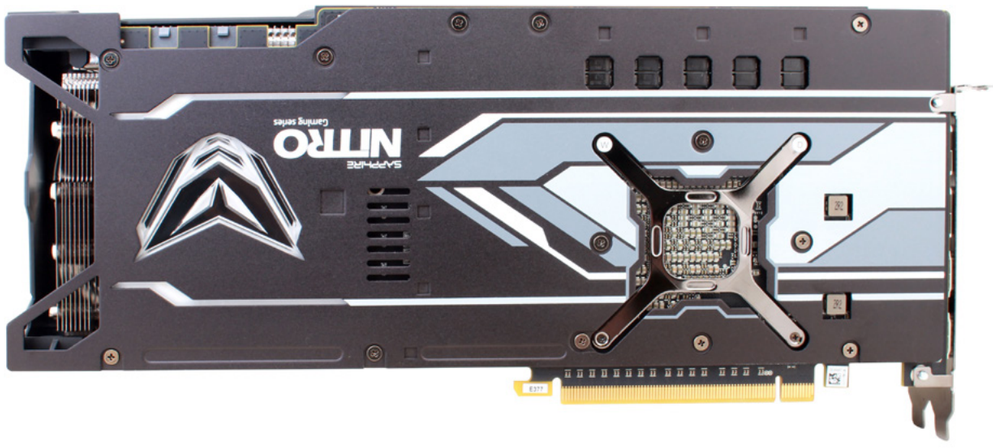
Performanse

Radeon Vega 56 se najlakše može opisati kao grafički čip namenjen za 1440p rezoluciju - sve igre će raditi sasvim fluidno, pogotovo imajući u vidu nešto veće klokove koje je Sapphire stavio na Nitro+ karticu zahvaljujući boljem hlađenju. Naime, standardna Vega 56 ima običan klok od 1156MHz i boost od 1471MHz, dok su ti klokovi kod Nitro+ 1266 i 1550MHz, dakle oko 100MHz veći u oba slučaja. Što se HBM2 memorije tiče ona svakako već jeste dovoljno brza sa 1.6Gbps protokom, a već pomenutih 8GB će biti u dogledno vreme sasvim dovoljni za sve igre i njihove teksture. U radu se kartica ponaša odlično, nema previše buke niti grejanja, može da se to malo promeni ako je dodatno overklokujete, ali trenutno deluje da za time zaista nema potrebe. Sve igre u 1440p rezoluciji rade i više nego dobro, praktično je sigurno da ćete u svakom naslovu imati preko 60fps i da skoro nećete imati nikakve, čak ni kratkotrajne padove ispod te brojke. Full HD rezolucija je praktično mačiji kašalj za ovu karticu i redovno ćete viđati cifre od preko 100fps, tako da je preporuka da ukoliko ostajete na ovoj rezoluciji ipak pogledate neki jeftiniji model, recimo RX570 ili RX 580.

Konačno, nekoliko naslova smo probali i u 4K rezoluciji, ali je zaključak da Vega 56 ipak nije toliko dorasla ovom zadatku i da je bolje za tu rezoluciju ipak gađati jače modele. I u ovoj rezoluciji ćete u većini igara postizati u proseku 40-50fps, ali recimo prosek za Witcher 3 je bio oko 35fps, što smatramo da je malo ako se uzme u obzir da je to uglavnom domen entuzijasta koji ne žele da prave takve kompromise, a prosto je i kartica preskupa da biste pristajali na bilo šta ispod izvanrednog.

Malo povećanje rezolucije

Sapphire Nitro+ Vega 56 je idealna grafička kartica za one koji ne žale novca i žele da se igraju u 1440p rezoluciji kakva je danas dosta uobičajena na velikom broju monitora dijagonale 27“ i više. Za Full HD je prejaka i nećete koristiti sve njene potencijale, dok za 4K ipak nije dovoljna. S druge strane, ovo je zaista vrhunski izrađen proizvod i tu apsolutno ne postoji nijedna zamerka koju bi mogli da uputimo, kako što se tiče izrade, tako i što se tiče ponašanja u radu. Ono što jeste problem je što se tržište grafičkih kartica i dalje nije stabilizovalo zbog rudarenja kriptovaluta, tako da se dešavaju dosta velike oscilacije ponude, a samim tim i cena. Ova kartica bi zvanično u inostranstvu trebalo da košta $560, što već nije malo, ali kada se prevede u naše tržište možete je naći čak i po skoro duplo većim cenama. Mi gejmeri samo možemo da se nadamo da će oni koji se bave kriptovalutama preći na neke efikasnije načine za njihoveo kopanje, a da će nama ostaviti da možemo da kupujemo grafičke kartice i uživamo u njima. Sapphire Nitro+ Vega 56 svakako deluje kao kartica u kojoj bi valjalo uživati!



“VIZUELNO JE JAKO IMPRESIVNA KADA SE STAVI U RAČUNAR, JER POSTOJE LED DIODE OKO VENTILATORA I PROSVETLJEN SAPPHIRE LOGO”

IGRA (AVERAGE FPS) ULTRA SETTINGS	1920x1080	2560x1440
WITCHER 3	81.6	67.4
DOOM (VULKAN)	116	173
BATTLEFIELD 1	134	102.5
HITMAN	95.5	91.5

Autor: Stefan Starović

Razer Chroma Ornata

POLA MEHANIKA, A POLA MEMBRANA

Mehaničke tastature su defitnitvno hit u gejmerskom svetu, ali realno one ne prijaju baš svim korisnicima – tasteri su dosta visoki, obično treba malo jača sila da bi se taster pritisnuo i slično. Svega toga nema kod membranskih tastatura, ali one opet nisu tako precizne za igranje kao mehaničke. Zato je Razer odlučio da spoji najbolje od oba sveta i da napravi kombinaciju mehaničkih i membranskih tastera!

Zaista interesantan spoj

U Razeru su shvatili da ne odgovara baš svakome jak mehanički taster kakav se naravno nalazi i u njihovoj ponudi, ali da sa druge strane ima dosta korisnika koji baš vole taj taktilni „klik“ osećaj, da znaju kada je taster pritisnut. Zato su razvili potpuno novi vid tastera koji kombinuje kapicu i hod sa klikom kakav bi se inače našao na mehaničkom tasteru, ali koji na kraju umesto da udara u pod tastature i na taj način realizuje pritisak, zapravo završava na nečemu sličnom standardnoj membrani, što ostavlja jako prijatan utisak. Moram odmah naglasiti da lično nisam toliki poklonik mehaničkih tastatura, iako sam imao prilike da ih testiram podosta, i za mene je ova kombinacija bila prosto sjajna. Nekako mi uvek treba bar jedno nedelju dana da se naviknem u potpunosti na novu tastaturu, dok je u slučaju Razer Ornata Chroma to nekako išlo prirodno i posle već dan ili dva sam kucao kao da je koristim već godinama. Prosto, lakoća kojom pritiskate tastere, u kombinaciji sa klikom koji vam daje dobru povratnu informaciju, je jedno od najboljih iskustava sa tastaturama koje sam imao u poslednje vreme.

Dobrom osećaju dodatno doprinosi i visina tastera – naime, na laptopovima imate one dosta plitke tastere, često takozvanog chiclet rasporeda gde su potpuno razdvojeni jedni od drugih. Sa druge strane, mehaničke tastature po pravilu imaju jako duboke tastere, kako biste mogli baš jako da ih udarate, što je meni lično dosta odbojna karakteristika. Upravo zato su mi se još više svideli polu-duboki tasteri na Ornata modelu. Moglo bi se reći da su slične visine kao na većini membranskih tastatura ali su nekako bolje izvedeni ovde, sam oblik tastera je malo drugačiji i prosto daje fenomenalan osećaj prilikom kucanja.

Kvalitet izrade na prvom mestu

Čak i da zanemarimo oduševljenje samim tasterima, treba naglasiti i da celokupna izrada Razer Chroma Ornata tastature zaslužuje zaista najviše ocene. Svi materijali su jako prijatni, ali kao i u slučaju Blackwidow tastature iz prošlog broja, najviše simpatija povlači naslon za ruke koji je punjen nekom vrstom memorijske pene a presvučena najboljom mogućom kožom. Ne znam kako se ponaša posle višegodišnjeg korišćenja, ali ovako nov ovaj odmarač za dlanove je nešto najsavršenije što sam probao! Plus se na tastaturu kači preko magneta, što je fenomenalna stvar, jer stoji čvrsto, a sa druge strane nemate problem da ga slučajno ne izlomite i slično, prilikom pomeranja tastature.

Tastatura je opremljena punim RGB osvetljenjem koje možete podešavati preko Razer Synapse programa, sinhronizovati ga sa drugim Razer uređajima i slično. U istom softveru možete i definisati makro komande, ali i dodeliti bilo kom tasteru bilo koju funkciju, što je zaista interesantno za neke primene. Možete podesiti tastaturu i da reaguje osvetljenjem na određene događaje u igrama. Interesantno je primetiti i da isti ovaj Ornata model postoji i bez

“RAZER JE NAPRAVIO KOMBINACIJU MEHANIČKIH I MEMBRANSKIH TASTERA.”

„Chroma“ u nazivu, gde ste ostavljeni samo sa osvetljenjem Razer zelene boje. Ovo može biti interesantan izbor za nekoga ko želi da malo uštedi i dobije odličnu tastaturu, a pritom mu nije bitno da podešava boje i druge kozmetičke detalje.

MODEL	Razer Chroma Ornata
TIP	Mehanička-membranska tastatura
TASTERI	Razer Mecha-Membrane srednje visine
DODATNO	10 key roll-over anti-ghosting, RGB Chroma osvetljenje, Naslon za šake

Zaključak

Razer Ornata Chroma je jedna vrlo inovativna tastatura, koja se meni lično jako dopala, a pritom joj je cena niža od mehaničkih tastatura proizvođača sličnog ranga. I dok ovo možda nije potpuno „profesionalna“ tastatura kakve su mehničke, ona može biti jako dobar izbor za nekoga ko želi kvalitetnu i udobnu tastaturu a nije opterećen imidžom koji donose mehanički modeli. S druge strane, treba obratiti pažnju da su tasteri ipak nešto drugačiji od većine koji se mogu naći na tržištu, pa nije loše probati pre nego što se odlučite za kupovinu.

“NA ORNATA TASTATURI SU TASTERI SREDNJE DUBINE.”

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 Hetlerović

Steelseries QcK Prism

ŠTO ŠARENIJE TO BOLJE

Ako ste u pomislili da nema šta mnogo više da se izmisli po pitanju gejmerskih podloga za miševe prevarili ste se, tu je RGB osvetljenje! Jedan od prvih takvih modela nam stiže od Steelseries, ali i ih i drugi proizvođači izbacuju na tržište tako da se očigledno trend opšte blještavosti gejming opreme sada prenosi i na podloge.

Legendardni QcK

Na početku moram priznati da je Steelseries QcK jedna od meni lično omiljenih podloga ikada – sasvim odgovarajuća površina, bez mnogo komplikacija sa dizajnom i što je najbitnije - poprilično povoljna cena kada uzimamo u obzir gejmerske podloge za miša visokih performansi. E pa QcK Prism je sve suportno od toga! Šalu na stranu sama površina, odnosno dve površine koje dobijate u paketu, je i dalje na vrlo visokom nivou, ono što zabrinjava je sve ostalo. Pre svega, ovo je podloga koja za osnovni cilj ima da vas istakne – zahvaljujući RGB osvetljenju koje ide celim obimom. U pitanju je osvetljenje koje je podesivo do najmanjih detalja, svaku od zona možete podešavati odvojeno ili ubaciti u neki ritam koji će adekvatno menjati boje. Tu je naravno i sinhronizacija sa osvetljenjem drugih Steelseries uređaja preko softvera, odnosno podrške za PrismSync tehnologiju koja je ugrađena u sve njihove novije modele. Ako vam to nije dovoljno tu je i GameSense tehnologija koja omogućava podlozi da menja boju zavisno od stanja vašeg lika u igri, ako vam je municija pri kraju ili ste slabi sa zdravljem možete zadati podlozi da krene bojom ili načinom na koji svetli da vas na to upozorava. Problem je što za ovu tehnologiju i dalje postoji relativno mali broj aplikacija, ali od popularnijih su tu CS:GO, Dota 2 i Discord (na primer promeni se boja kad vam neko kucka).

Ono što je dalje problematika podloga koje svetle jeste što njima treba izvor struje za to svetlo, konkretno preko USB porta. Moramo pohvaliti ideju proizvođača da USB konektor na podlogu stavi sa leve strane tako da kabl od podloge ne dolazi u problem sa kablom od miša, za razliku od nekih drugih koji su konektore stavili sa gornje strane. Međutim tu se uopšte javlja pitanje a zar nije lakše imati podlogu koja ne svetli pa vam ostane još jedan slobodan USB port i imate jedan kabl manje na stolu?

Dvostruka primena

Kod QcK Prism se svakako mora pohvaliti činjenica da dolazi sa dve različite površine za igranje. Praktično ceo deo oko koga ide RGB osvetljenje je jedna kao kadica, a unutar nje se nalazi sama podloga koja se može okrenuti. Sa jedne strane je ekstra brza površina od polimera, dok se sa druge strane nalazi mikro teksturisana tkanina koja omogućava bolju kontrolu. Tako praktično možete birati između dve varijante koje želite da koristite što je svakako vrlo zgodno ali se opet postavlja pitanje da li je i neophodno s obzirom da se igrači najčešće odluče za jednu od ove dve varijnte i onda je koriste. Sa donje strane pogloge se nalazi guma koja omogućava zaista odlično prijanjanje za površinu stola i sigurno vam se neće desiti da cela podloga kliza po stolu, niti da uložak kliza po unutrašnjosti rama sa RGB osvetljenjem. Ako bismo je posmatrali samo kao podlogu, izdvojeno od svih ostalih elemenata koje ima možemo reći da je QcK Prism zaista sjajno ostvarenje.

Da li nam je potrebna RGB podloga?

Ja bih iskreno rekao da ne – traži dodatnu struju, imate još jedan kabl na stolu, košta šest puta više od običnog QcK. Ako vam je baš to toliko značajno onda u redu, ali moj stav je da možete dobiti dobiti sasvim dobru i normalnu podlogu za mnogo manje novca. Imati dve različite površine je jako zgodno sa jedne strane, ali sa druge strane verovatno i dosta nepotrebno većini korisnika.

MODEL	Steelseries QcK Prism
TIP	Podloga sa dve različite površine
POVEZIVANJE	USB
DODATNO	RGB osvetljenje

> "JEDNA STRANA JE BRZA POVRŠINA DOK ONA DRUGA OMOGUĆAVA BOLJU KONTROLU"

EA SPORTS

FIFA 18

FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT

14.05 - 28.05.2018.

3.999 RSD

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

RYZE

POWERED BY dji | intel inside™

TELLO

MALI DRON VELIKIH MOGUĆNOSTI

- 13 minuta letenja
- Uzletanje/sletanje na dlan
- STEM učenje kodiranja
- 8D okreti
- Automatsko snimanje videa
- Gore-dole mod

14.999 RSD

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

Monster Hunt je stigao u Hearthstone!

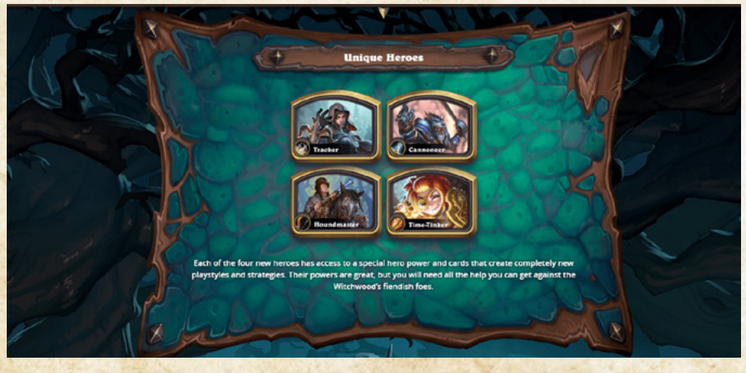
Oko dve nedelje nakon izlaska najnovije Hearthstone ekspanzije The Witchwood, stiže nam i singlplejer sadržaj koji je prati - Monster Hunt!

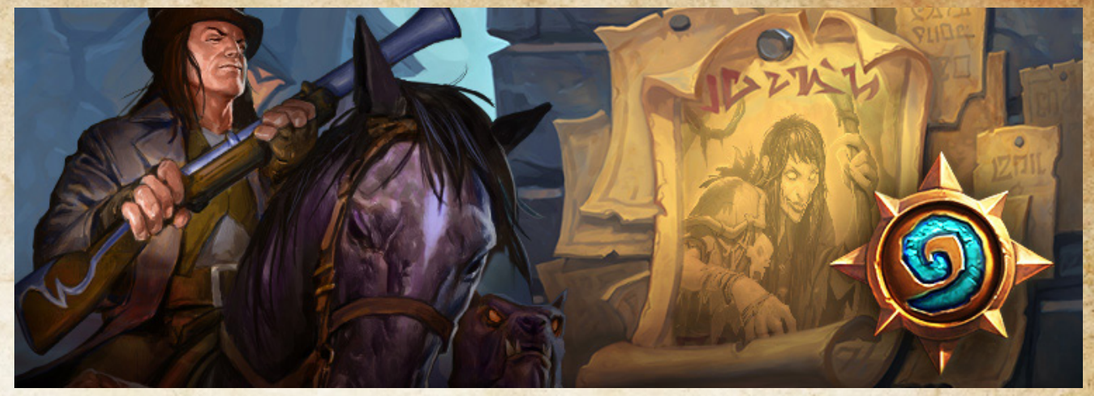
U pitanju je potpuno besplatni singlplejer sadržaj dostupan svim igračima, bez ikakve nadoknade, i potpuno je nebitno kakvu i koliku kolekciju imate, jer ćete sve karte za potrebe igranja dobijati kako budete pravili špil tokom prelaska. U osnovi, u pitanju je istovetan koncept kao i Dungeon Run koji je išao uz Kobolds and Catacombs ekspanziju. Svaki "run" se sastoji od osam nasumičnih Boss borbi koje trebate da dobijete, sa svakim Bossom progresivno težim od prethodnog. Počinjete sa malim brojem karata, ali vremenom sastavljate sve veći i već špil onako kako vama odgovara, na osnovu nekoliko ponuđenih paketa karata između borbi, a usput dobijate i moćne pasivne efekte, kao i specijalne karte koje ne postoje u regularnoj kolekciji.

Glavna razlika između Dungeon Run i Monster Hunt je u tome što ovde, umesto sa regularnim klasama i herojima, igramo sa četiri jedinstvena karaktera koji imaju svoje specijalne Hero Powere i karte. To su Tess Greymane (Tracker), Darius Crowley (Cannoneer), Houndmaster Shaw, Toki, Time-Tinker.
Oni su u misiji na koju ih je poslao Genn Greymane, da reše misteriju uklete šume tako što će se boriti protiv onoga što je jede iznutra, i svaki od njih će na kraju, kao osmog protivnika, imati svog specijalnog arhineprijatelja, koje vam nećemo otkrivati kako vam ne bi upropastili zabavu. Neki od protivnika su jedinstveni karakteri napravljeni specijalno za Monster Hunt, dok ćemo neke prepoznati kao karte koje već postoje u regularnoj kolekciji The Witchwood seta. Na kraju, kada pređete i pobedite sa svakim od "lovaca" čitavu seriju, odnosno sedam Boss borbi i glavne osme protivnike, očekuje vas završna borba protiv zle veštice Haghata, koja je začarala šumu i zbog koje se svo zle i dešava.

Bićemo potpuno iskreni i reće da je ovo jedna od najzabavnijih stvari koja je stigla u Hearthstone poslednjih godina, i skidamo kapu Blizzardu što je sve ovo načinio potpuno besplatnim. I ne samo to, već su tu i četiri posebna kvesta, koja za 10 pobeda sa svakim od lovaca daju i po jedan The Witchwood pack. Simbolično, ali sasvim dovoljno da motiviše neke igrače da probaju i vide koliko je Monster Hunt zabavan. Jednom kada porazite i Haghatu, dobijate specijalni cardback, da se svima pohvalite prelaskom, koji usput i izgleda odlično.

Svaki od lovaca ima svoje jedinstvene karte i osobine koje ih čine unikatnim igračkim iskustvom. Tess Greymane



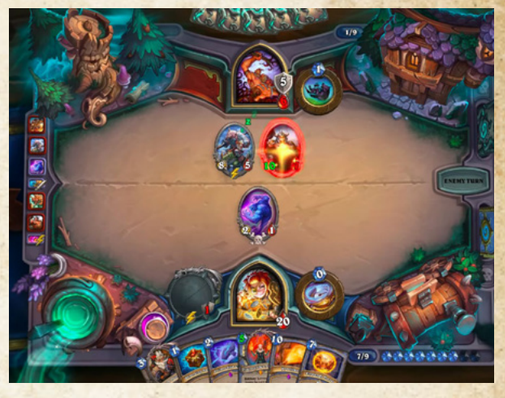


"krade" karte, odnosno ima Hero Power koji vam omogućava da nikada ne ostanete bez resursa, jer vam daje da otkrijete neku klasnu kartu koja je igrana tokom partije i stavite je u ruku. Njeni pasivni bonosi vam omogućavaju da te karte igrate jeftinije ili da koristite Hero Power nekoliko puta.

Darius Crowley je Cannoneer, i on nam je posebno zabavan za igranje. Na tabli ima top iz koga puca pomoću Hero Powera i svaki put kada ubijemo miniona topom, Hero Power se resetuje. Njegovi pasivni bonusi povećavaju štetu koju ovi topovi prave, povećavaju broj topova i daju druge zanimljive osobine. Pozicioniranje je posebno važno kada igrate sa Dariusom, jer topovi pucaju samo na mete koje su ispred ili bočno od njega, pa ćete ih često mrdati drugim minionima, kako bi ih "naštelovali" na pravoj poziciji.

Houndmaster Shaw ima svoje kerove kojima lovi čudovišta po šumi, i njegove mehanike su fokusirane oko Rush miniona i Beast sinergije. Njegove specijalne karte su i legendarni "omiljeni" psi koji su posebno jaki, i svaki ima moćan efekat, poput 4 mane 1/1 sa Rush, koji dobija +1/+1 za svakog Beast miniona koji umre tokom partije.

Na kraju, tu je Toki, verovatno i najzabavniji karakter u Monster Hunt. Ona je Gnom koji barata vremenom, ali je kao i svi gnomovi poprilično nestabilna i blesava, pa je tako i njen rad nestabilan. Njen Hero Power je možda i nešto najoriginalnije što smo do sada videli u igri. Za nula mana vratimo naš potez na početak, ukoliko smo nezadovoljni ishodom. Naime, Toki ima puno karata koje imaju RNG efekat, poput Mad Bomber, Arcane Missiles ili Unstable Portal. Niste zadovoljni šta ste dobili iz Unstable Portal ili kako je Bomber bacao



svoje bombe? Kliknite na Hero Power i probajte ponovo. Ovo doduše možete koristiti samo jednom po potezu, ali je opet neverovatno zabavno i korisno.

Svi heroji su potpuno opremljeni jedinstvenim emotikonima i imaju zanimljive interakcije sa bosevima protiv kojih se bore. Generalno, sav sadržaj je odlično ispoliran i uloženo je puno truda u detalje koji nekako oživljavaju čitav doživalj i daju boje i duh novoj ekspanziji.

Blizzard je veoma pametno postupio što je odvojio lansiranje same ekspanzije od dolaska Monster Huna u igru, jer je tako dao prostora i jednom i drugom sadržaju da "dišu", odnsno omogućio je da Monster Hunt dobije svojih pet minuta, potpuno zasluženih pet minuta, jer nam donosi puno zabave i originalnih mehanika.

Na kraju, možda jedino možemo da kažemo da nam se čini da su ranovi ovde manje izazovno i pomalo lakši nego što je do bio slučaj sa Dungeon Run, ali ipak je izazov i te kako tu.

play zine