pony e

br.118 | Septembar 2018.

HARDWARE:

NVIDIA RTX

REVIEW::

MUSHROOM WARS 2

MODDING SCENA:

NAJBOLJI WITCHER 3 MODOVI

REVIEW:

DEAD CELLS

WORLD OF WARCRAFT

BATTLE FOR AZEROTH

gamescom

IGRA MESECA:

DOBRODOŠLI

BROJ 118 – SEPTEMBAR 2018.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:
Nikola Savić

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

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, Vladimir Pantelić

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

Prođe i ovo leto 2018. godine, smislovalo se na nas pa i nije bilo preterano vrelo i nesnosno kao prošlogodišnje.

Nakon male letnje pauzice, vraća se i Play!Zine. Pauzu smo vala iskoristili kako valja, pa će ovaj broj ući u istoriji časopisa kao broj sa najviše opisa igara ikada, ukupno 31 opis igara vas očekuje u ovom 118. broju časopisa! Osim toga, tu su naravno i sve ostale stalne rubrike.

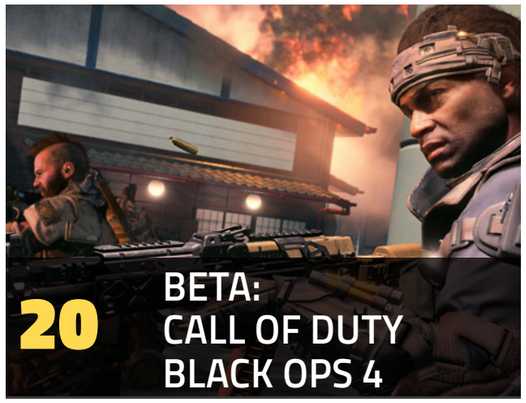
Kao i prethodnih 10 godina, i ove godine smo tradicionalno bili na najvećem evropskom sajmu videoigara, Gamescom 2018. Igrali smo se jako puno, a šta smo sve probali možete čitati u nastavku časopisa. Neki generalni utisak je da ove godine nije bilo toliko velikih najava kao prethondih godina, a i pomalo smo razočarani što neke od igrara nisu bile moguće da se probaju tamo, poput Fallout 76 ili Cyberpunk 2077. Ipak, daleko od toga da nismo ništa videli, Gamescom naravno ni ove godine nije razočarao.
Leto važi za tradicionalno sušan period kada su veliki hitovi u pitanju, ali zato je tu ovaj septembar kada ne znamo gde ćemo pre, ali iskreno, nije da smo neki marketing stručnjaci ali nikada nam nije bilo jasno zašto nekom ne padne na pamet da izbaci veliki hit preko leta, kada su deca, koja su ipak i dalje glavna publika, na raspustima. Ipak, jedna od najvećih igara godine se pojavila preko leta, jer Blizzard zna šta radi. Tako je, govorimo o nvoj WoW eskpanziji, Battle for Azeroth, koja je potpuno zasluženo igra meseca u ovoj broju časopisa. Svi ganovi se gotovo univerzalno slažu da je vratila WarCraft tamo gde mu je mesto, na staze stare slave.

I Nvidia je iskoritila letnju tišinu i Gamescom, da predstavi svoju novu seriju grafičkih, o kojima više takođe možete pročitati u tekstu kolege Hetlerovića. Generalni utisak, dobro, ali skuplje nego ikada, bar dok konkurencija ne udari pritisak na cene, a konkurencije trenutno ni da nema, tako da...
Toliko za uvod, vama ostavljam da uživate u časopisu, a ja odoh da vidim kako da nam se kolege ne pobiju oko silnih hitova koji izlaze u septembru, nije lako biti urednik...

Sadržaj

60 REWIEW: DEAD CELLS

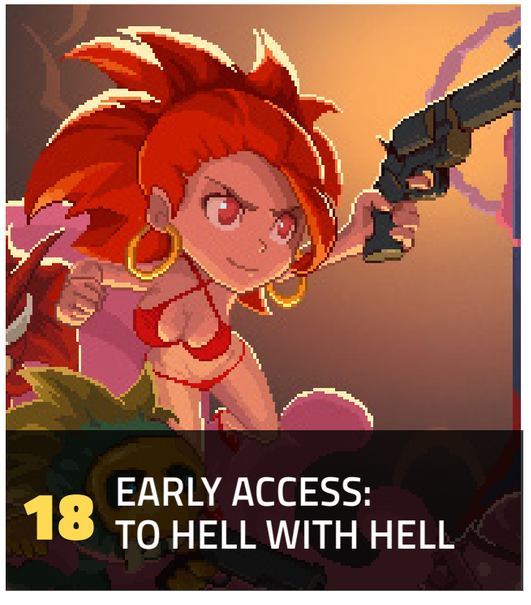
154 HARDWARE: NVIDIA RTX



20 BETA: CALL OF DUTY BLACK OPS 4

28 DLC: FAR CRY 5 LOST ON MARS

110 IGRA MESECA: WORLD OF WARCRAFT BATTLE FOR AZEROTH



18 EARLY ACCESS: TO HELL WITH HELL

Flash (vesti) 6

PREGLED MESECA: Top igre septembra 12

EARLY ACCESS:Fear the Wolves 16
EARLY ACCESS:To Hell with Hell 18

BETA: Call of Duty Black Ops 4 20
BETA: INSOMNIA The Ark 24

DLC: Far Cry 5 Lost on Mars 28
DLC: Pillars of Eternity II Deadfire - Beast of Winter 30

DOMAĆA SCENA 32

INTERVJU: Avi Avidan nam govori o igri WarZone Flashpoint 36

GAMESCOM SPECIJAL 40

Adventure Time 56
Unavowed 58
Dead Cells 60
All-Star Fruit Racing 64
Bus Simulator 18 66
City of the Shroud 68
Crush your enemies 70
de Blob 72
Anamorphine 74
Guacamelee! 2 78
Hypergun 82
State of Mind 84
Detective Gallo 86
We Happy Few 90
Dig or Die 94
Dream Alone 96
Football, Tactics and Glory 98
Mothergunship 102
Mushroom Wars 2 106
World of Warcraft Battle for Azeroth 110
Overcooked 2 116
Path of Motus 118
Russian subway dogs 120
MXGP Pro 122
Sword Legacy Omen 126
Tennis World Tour 130
The Crew 2 132
The Mooseman 134
Warhammer 40,000 Gladius 136
Youropa 138

REINSTALACIJA: Hogs of War 142

U POKRETU: Android igre 144

BESPLATNI KUTAK 148

HARDWARE: AMD Ryzen 2 150
HARDWARE: Nvidia RTX 154
HARDWARE: Steelseries Apex 100 158

MODDING SCENA: Najbolji Witcher 3 modovi 160

HEARTHSTONE SPECIJAL: The Boomsday Project 164

NETFLIX I BLIZZARD NAM SPREMAJU DIABLO TV SERIJU?

Početkom avgusta su nam iz Blizzarda misteriozno najavili da rade na nekoliko projekata u Diablo svetu, što je obradovalo brojne Diablo i Blizzard fanove, koji su se zabrinuli da je Blizzard ovu slavnu franšizu zaboravio.

Prvi od tih je najavljen dve nedelje kasnije, a to je dolazak Diablo trojke na Switch konzolu, ali se svi pitaju šta su ti ostali tajni projekti? Nedavno je procurela informacija da su Netflix i Blizzard udružili snage i da će nam vrlo uskoro, verovatno na BlizzConu, predstaviti taj zajednički poduhvat – animiranu Diablo seriju!

Prema ovim navodima, već se zna i ko će biti scenarista za seriju, to je Endru Kozbi, koji je izgradio karijeru na seriji Eureka, i koji je pisao scenario za novog Hellboy-a. Netflix je već uradio animiranu seriju po igri, Castlevania, i izgleda da ona prolazi odlično po popularnosti i pozitivnim kritikama, pa nas ne čudi to što žele da nastave da proširuju produkciju u tim vodama.
Bilo bi lepo kada bi ove glasine bile istinite, ali do potvrde ćemo ipak morati da sačekamo BlizzCon ovog novembra.

PEGI ĆE IZDAVATI UPOZORENJA ZA IGRE KOJE POSEDUJU MIKROTRANSAKCIJE

Evropsko telo za regulaciju i obeležavanje sadržaja, PEGI, u nastavku borbe protiv mikrotransakcija je sada objavilo kako uvodi specijalnu oznaku za igre koje zahtevaju dodatno ulaganje novca pored inicijalne kupovine.

Takve igre će dolaziti sa posebnim upozorenjem na kutiji, kao i objašnjenjem za roditelje kako bi lakše shvatili o čemu je reč.

Oznaku će dobiti igre koje imaju ne samo loot kutije, već i one kod kojih se može kupiti "prosta" kozmetika, poput skinova, sprejeva, emotikona i slično.
Ova oznaka je već bila dostupna kod video-igara koje su se distribuirale u digitalnom izdanju, ali je PEGI odlučio da to proširi i na fizička izdanja, jer su one ipak bitan deo tržišta.

"Kada se uzme u obzir da su fizičke kopije igara bitan deo prodaje, ovo predstavlja važan segment za ispunjavanje. Nova etiketa će postojati na svim igrama koje imaju opciju za kupovinu digitalnih dobara uz pravi novac. Ovo će početi da se primenjuje pred kraj godine," objavili su iz odbora.

OD GWENT KAMPANJE DO SAMOSTALNE IGRE – THRONEBREAKER JE NOVA WITCHER IGRA!

Izgleda da ćemo ipak dobiti novu RPG igru smeštenu u svet Witchera i ranije nego što smo očekivali, ali ne baš na način na koji mislite.

Thronebreaker je pre oko godinu dana najavljen kao prva singlplejer kampanja za kartičnu igru Gwent, ali se od tada ništa nije čulo o tome, a sam Gwent je prošao kroz brojne krizne trenutke i trenutno se radi na ozbiljnom redizajnu igre.

U međuvremenu su se igrači pitali šta se dešava sa najavljenom singlplejer kampanjom Thronebreaker, koja je na promocijama izgledala sjajno (Imali smo prilike da je prošle godine uživo probamo na Gamescomu), i sada konačno imamo odgovor: Thronebreaker će stići kao potpuno samostalna igra sa preko 30 sati kampanje!

Ipak, to neće biti klasični RPG u Witcher maniru, već će biti upravo ono što smo videli na promocijama, i dalje će biti Gwent poput Gwenta, ali sa svim dubokim elementima priče i onoga što proširuje "obične" partije Gwenta.

Za sada nemamo više detalja o ovome, niti stvari kao što su datum izlaska i cena koju možemo da očekujemo, ali je u pitanju svakako veoma zanimljiv obrt i obziljno proširenje provobitne zamisli, tako da jedva čekamo da vidimo kako će to ispasti i šta su iz CD Projekt RED pripremili za nas.

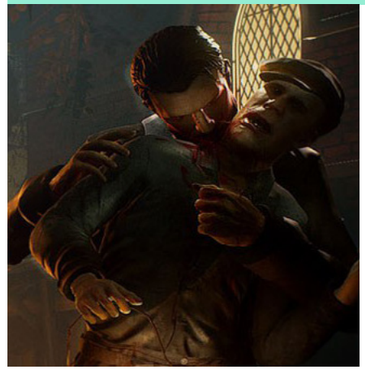
BATTLEFIELD V IZLAZI MESEC DANA KASNIJE

Potencijalno dobra odluka vezana za Battlefield V dolazi od strane kompanije Electronic Arts, koja je zahvaljujući povratnim informacijama igrača dobijenih iz zatvorenog testiranja sada odlučila da datum izlaska pomeri.

Pomeranje datuma izlaska nije značajno, svega mesec dana, ali je svakako vitalno za uspeh igre iz više razloga. Prvi razlog leži u tome što se zaobilazi mesec „broketober" u kojem izlazi glavni konkurent, CoD: Black Ops 4, ali i mnoge druge AAA igre na koje se čeka već duže vreme. Ovo je navedeno da je i jedan od razloga zbog kojih je Battlefield V zakazao kada su u pitanju prednaručivanja, ali bi mesec više svakako mogao popraviti stvari.

Drugo, developeri će imati dva meseca umesto jednog, da isprave stvari po uzoru na fidbek igrača koji je već sakupljen, kao i onaj koji će tek doći kroz otvorenu betu koja će se održati tokom septembra.

I VAMPYR DOBIJA TV SERIJU



Poslednjih godinu-dve, sve je više najava i realizacija raznoraznih adaptacija video-igara u serije, što je trend koji polako preuzima primat u odnosu na filmove po igrama.

Druga sezona Castlevania serije stiže ove jeseni, a trenutno su uveliko pripremaju serije The Witcher, Life is Strange i brojne druge adaptacije video igara na malim ekranima.

U avgustu nam je najavljena i druga TV adaptacija igara iz studija Dontnod Entertainment, nakon Life is Strange, sada i Vampyr dobija seriju. Prava da radi seriju dobio je studio Fox 21 (Deo 20th Century Fox), a dobar deo posla će odraditi DJ2 Entertainment, koji već radi i na pomenutoj Life is Strange seriji.

Osim ovih osnovnih informacija za sada nemamo nikakav drugi info, ali nema sumnje da je Vampyr odličan materijal za mračnu TV seriju, koja uz dobar izbor glumaca može ispasti zaista vrhunsko iskustvo.

FALLOUT 76 JE IZUZETAK, NE ZNAČI DA BETHESDA ODUSTAJE OD STEAMA

Fallout 76 će biti prva Bethesda igra koja se uopšte neće pojaviti na Steamu kao platformi, odnosno moći ćemo da je igramo samo preko zvanične Bethesda.net platforme.

Ovo je u neku ruku i očekivano, i Fallout 76 kao isključivo multiplejer igra deluje kao idealna za ovakav jedan eksperiment, pogotovo što je i sama igra na neki način eksperimentisanje sa franšizom.

Ipak, iz Bethesde potvrđuju da ovo ne znači da su zvanično digli ruke od Steama, iako i dalje nismo dobili konkretne informacije da li će se nove dve igre, Doom Eternal i Rage 2 pojaviti na Steamu. Kako kažu, prirodno je da onlajn multiplejer igra kao što je Fallout 76 bude vezana za njihovu platformu, jer im je komunikacija sa igračima veoma važna, što će lakše raditi preko Bethesda.net nego preko Steama, gde nije uvek lako prikupiti kontakte igrača i njihov feedback.

Osim toga, rečeno je još i da nije odbačena potpuno mogućnost da Fallout 76 dođe i na Steam, ali je trenutno odluka takva da će igra biti samo na bethesda.net platformi. Ovo u praksi znači da ukoliko ne budu zadovoljni prodajom igre, da će verovatno proširiti broj aktivnih igrača prostim dolaskom na Steam, jer će brojke nesumnjivo biti manje zbog odluke da se igra ne nađe na Steamu.

SPYRO REMASTER ODLOŽEN ZA NOVEMBAR

Jedna jako tužna vest dolazi od studija Toys for Bob, koji nije uspeo da završi rad na Spyro Remasteru u planirano vreme, već dolazi do odlaganja od par meseci.

Umesto da izađe kao što je ranije planirano, 21. septembra, Spyro Reignited Trilogy će se pojaviti na policama 13. novembra, zato što su developeri posvećeni cilju da donesu savršeni remaster i kompletno iskustvo, ali im je za to potrebno još malo vremena. Developeri su se izvinili i poručili fanovima da će se čekanje isplatiti.

Kao što se i očekuje od remastera, dobijamo predivni vizuelni prikaz sveta u kojem živi ovaj ljupki zmajić sa osveženim teksturama i muzikom, a ovaj remaster se sastoji iz prve tri igre, ali će PS4 i Xbox One igrači koji kupe fizičku kopiju na disku dobiti samo prvu igru, a ostale će morati da preuzmu, što je izazvalo malu kontroverzu.

STIŽE NAM DRAGON QUEST PO 11. PUT!

Pocetkom septembra nam stiže još jedna od odličnih JRPG igara: Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age, a još više će vas obradovati i činjenica da likove u igri dizajnirao Akira Toriyama, poznati i nagrađivani japanski crtač. Igra sadrži borbe na smenu, ogromne mape, mnogo gradova, i na raspolaganju su poprilićan broj sporednih zadataka.

Ovo je igra koja je poprilično u skladu sa prethodnim „Dragon Quest“ izdanjima, na površini, deluje kao prilično standardna jRPG igra, ali dok napredujete kroz priču, počećete da unapređujete svoje likove i proširujete im opcije veština, da dobijate pristup velikom broju vrsta oružja, pronađete dodatne članove grupe, upustite se u izazovne bitke s bosevima, i dobijete pristup dovoljno velikoj mapi koja je prepuna oblasti za istraživanje.
Ono što pomaže da se „Dragon Quest“ serijal istakne jesu jedinstveni dizajni vickastih neprijatelja, orkestarska, bombastična muzička podloga, celokupni pozitivni šarm sveta i brojne dosledne funkcije koje su bile prisutne u svakom nastavku ovog serijala.

NEĆE BITI NOVIH DISHONORED IGARA U SKORIJE VREME

Arkane Studios je vrlo brzo poslednjih godina stekao slavu kao “kralj imerzivnih simsa”, odnosno igara poput onih koje upravo prave, kao što su Prey i Dishonored.

Njihove igre odišu sjajnim dizajnom lokacija, i nabijenom atmosferom koja upija igrače u sebe i svet koji istražuju. U pitanju je žanr koji je jako teško izvesti kako treba, ali kada se to uradi na pravi način, onda dobijamo neverovatna gaming iskustva, kao što su pomenute dve igre, i nekada davno naslovi poput igara Bioshock, Half-life, Singularity, System Shock, Deus Ex i druge.

Na nedavno završenom QuakeConu boravio je i Rikardo Ber, vodeći dizajner Aracne studija, koji je inače u Bethesda vlasništu. Tamo ga je portal vg247 priupitao da li možemo da se nadamo skorašnjem povratku u Dunwall (Dishonored), na šta je on rekao da smatraju da je trenutno ta priča zaokružena i da ne žele da sile ništa što ne bi išlo prirodno.

Iako jako vole svet igre, trenutno nemaju nikakvih doglednih planova u budućnosti, mada se povratak u ovaj univerzum ne odbacuje jednog dana. Kako kaže Rikardo, kod svake igre prvo im je bitno da naprave prostor i univerzum koji će kod igrača pre svega stvoriti osećaj da ga posećuje, a ne da ga samo prelazi i igra, i zato posvećuju toliko puno vremena svakoj igri.

Mi se u potpunosti slažemo sa njihovom politikom i što se nas tiče, neka svakoj igri posvete koliko god je potrebno godina, ukoliko će da nam to donosi takva sjajna iskustva kao što su Dishonored i Prey.

FANOVI VAMPIRE: BLOODLINES POLAŽU VELIKE NADE U NOVI RPG NIGHTHAWKS

Među fanovima p&c avantura izdavačka kuća Wadjet Eye je legendarna u ovim sušnim vremenima, koja nam je poslednjih desetak godina donela brojne nezaboravne naslove iz ovog žanra, od kojih je svakako najpoznatiji Primordia.

Wadjet Eye se ovoga puta udružuje sa Ričardom Kobetom, piscem iza odličnog Sunless Sea, te nam zajedno donose novi RPG pod imenom Nighthawks, sa fokusom pre svega na urbanu fantaziju i Vampire, i jasnom inspiracijom koju vuče iz čuvenog Vampire: Bloodlines univerzuma.

U svetu ove igre Vampiri biti znana stvar, imaće svoje predstavnike i ulogu u društvu, ali će isto tako ostati omraženi među običnom rajom, što će uticati i na vas, jer ste i sami pre tri meseca postali dete noći, nakon vaše smrti.

Iskreno, sve ovo nam deluje sjajno, posebno što je u pitanju saradnja između fenomenalnog studija i dokazano dobrog pisca, tako da držimo palčeve da od ovoga ispadne naka odlična stvar.

RAGE 2 I DOOM ETERNAL NEĆE IMATI PODRŠKU ZA MODOVANJE PRI IZLASKU

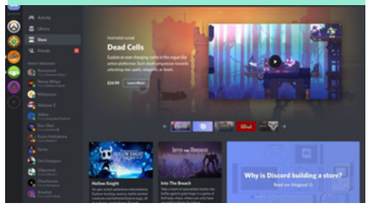
Nakon što je ranije potvrđeno da Fallout 76 neće biti zvanično otvoren za modersku scenu, na QuakeConu je potvrđeno da ni druga dva nova naslova iz Bethesda asortimana, Rage 2 i Doom, neće imati zvaničnu moding podršku u trenutku izlaska.

Ovo je pravac koji zabrinjava igrače, zajedno sa činjenicom da Bethesda zvanično neće pustiti Fallout 76 na Steam, a sudbina Rage 2 i Doom po pitanju Steama je takođe još uvek nejasna. Ali izgleda da sve ovo vodi kao većoj podršci i integraciji Creation Club sistema koji je Bethesda predstvila prošle godine, odnosno strašnih "plaćenih modova", gde ljudi koji prave modove dobijaju zvaničnu podršku Bethesde za njihov rad, i zatim svoja dela prodaju preko CC sistema.

Videćemo šta će na kraju biti, mislimo da je i sama Bethesda bojažljiva po ovom pitanju, jer sa jedne strane očigledno da žele da poguraju Creation Club, ali su sa druge strane uplašeni potencijalnog besa fanova po ovom osetljivom pitanju, tako da ni sami još ne znaju šta će tačno da rade i kako da tome pristupe.

Nadamo se samo da će kranji rezultat da bude dobar pre svega po korisnike, kako one koji vole da rade modove, tako i one koji modove koriste.

DISCORD ULAZI NA TRŽIŠTE PRODAJE IGARA



Megapopularna platforma za komunikaciju, Discord, je objavila da će ući na tržište prodaje igara preko nove usluge koja se jednostavno zove – Discord Store (prodavnica). Beta je krenula i trenutno je dostupna samo za 50 000 srećnih Kanađana koji koriste "Nitro Discord", a koji su izvučeni nasumično i koji će imati prilike da testiraju prodavnicu.

Kako kažu iz Discorda, trenutno ne planiraju da idu na veliko i budu novi Steam, već, kako kažu, žele više da budu "mala knjižara iz kraja", gde će igrači moći da kupuju odabrane naslove. U biblioteci naslova će biti brojne igre koje će moći da se kupe, ali i mnoge koje će biti besplatne, kako bi privukle igrače da probaju novu platformu.

Među potvrđenim naslovima su trenutno Saints Row: The Third, System Shock Enhanced Edition, Metro: Last Light i Super Meat Boy, koje će biti besplatne, dok će prvi "kupovni" naslovi biti Into the Breach, Hollow Knight, Dead Cells i Frostpunk.

AUTORI HORORA OBSERVER I LAYERS OF FEAR NAJAVILI NOVU IGRU – PROJECT MÉLIÈS

Studio Bloober Team se na sceni poslednjih godina izgradio kao jedan od "ozbiljnijih igrača" kada su u pitanju narativna horror iskustva, sa odličnim naslovima kao što su Observer i Layers of Fear, kojima je jako malo falilo da postignuti kultni status, i jasno je da žele da izgrade reputaciju slučnu onoj koju danas ima legendarni Frictional Games, autori klasika Penumbra, Amnesia i Soma.

Ako ništa, Bloobersi pokazuju veliku posvećenost i ne gube vreme, jer nam polako otkrivaju detalje o njihovom novom horor delu, Project Méliès.

Igra je inspirisana estetikom najranije filmske produkcije, nemim filmovima iz prvih decenija prošlog veka, i to je svakako nešto što gotovo da nije istraženo kao stil u horor igrama, tako da jedva čekamo da vidimo na koji način će ekipa iz Bloobera to da razvije. I sam naslov igre nosi naziv po jednom od pionira filma, Francuzu Žorž Melijes, koji je popularizovao korišćenje mnogih tehnika i specijalnih efekata čije tragove vidimo i dan danas u svetu filma.

CAPCOM VIŠE VOLI DA KVALITET NEGO VELIKI PROFIT U SVOJIM IGRAMA

Capcom je kompanija koja stoji iza najpopularnije horor franšize na svetu, Resident Evil, i ona je tokom godina izdala i brojne druge igre koje su oduševljavale ili razočaravale publiku, ali na kraju kompaniju više zanima zadovoljstvo kupaca nego prodaja.

Vođa odseka kompanije za Evropu, Stjuart Tarner, se u razgovoru o nadolazećem Resident Evil 2 rimejku osvrnuo i na neke prošle igre serijala i na to šta je kompaniji zapravo važno.

Resident Evil 6 se prodao bolje za više od 2 miliona kopija u odnosu na Resident Evil 7, a je nasuprot tome RE7 znatno bolje prošao kod kritičara sa višim ocenama.

"U nekim aspektima, dobiti jako dobre ocene na recenzijama se računa podjednako kao i igra koja se prodaje na milione. Više volimo igru koja dobije ocenu 9 i ima slabu prodaju, nego 6 sa boljom prodajom", izjavio je Tarner. Resident Evil 7 je stvarno oduševio publiku i kao standardna igra, a pogotovu u VR izdanju, i nadamo se da će Capcom nastaviti da pruža kvalitet.

SONY PREDSTAVIO SPECIJALNO IZDANJE PS4 PRO POVODOM 500 MILIONA PRODATIH PLAYSTATION KONZOLA

Kompanija Sony nedavno je objavila zaista neverovatnu vest za ovu kompaniju, da su njihove konzole iz PlayStation linije do sada prodate u preko 500 miliona primeraka.

Prvi Sony PlayStation pojavio se 3. decembra 1994. godine i od tada do danas Sony dominantno drži poziciju kao jedna od vodećih kompanija na poljlu kućnih gejming konzola, što je pogotovo naglašeno u ovoj generaciji konzola. PlayStation 4 se od izlaska do danas prodao u 82 miliona primeraka i pitanje je dana kada će prestići Xbox 360 i PlayStation 3, koje su se prodale u oko 84 miliona primeraka.

Povodom jubileja od preko pola milijarde prodatih PlayStation uređaja, Sony je danas predstvio limitiranu liniju jedinstvenih PlayStation 4 Pro konzola koja nosi jasnu poruku svojim imenom "500 Million Limited Edition".

Biće proizvedeno u svega 50 000 primeraka ove limitirane edicije i prodavaće se po ceni od 500 dolara, a dolazi na tržište 24. avgusta.

Ova edicija donosi jako lep izgled, za koji moramo reći da nam se veoma sviđa, sa elementima providne metalic tamno plave i zlatnim oznakama, koji celom paketu zaista daju vrhunski izgled. Pored ovih estetskih elemenata, ova limitirana edicija dolazi i uz 2TB hard disk, i uz standardni paket kvalitetnog hardvera koji ide uz PS4 Pro.

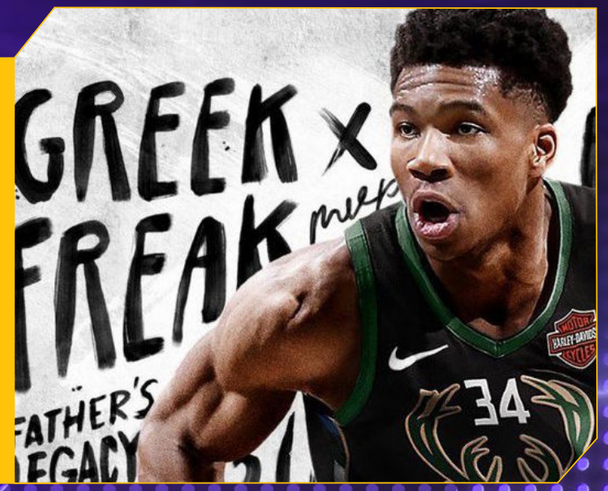
Autor: Milan Janković

TOP IGRE U SEPTEMBRU

NBA 2K19

Prelazak leta u jesen označava početak nove sporstke sezone, što za sobom povlači dolazak igara kao što je NBA 2K19. Ovaj serijal slavi 20 godina postojanja pa je pripremljeno dosta pogodnosti za sve koji se odluče da kupe ovogodišnje izdanje igre. Visok nivo detalja i sve veća sloboda u igranju dovode igrače korak bliže košarci iz pravog života. Osim igranja sa velikim rosterom igrača iz NBA lige, kao i iz evropskih liga, dostupan je i MyCareer mod sa kreiranjem spostvene karijere super zvezde.

11. SEPTEMBAR – PC, PS4, XBOX ONE



DESTINY 2: FORSAKEN

Gotovo godinu dana nakon izlaska, Destiny 2 dobija ekspanziju Forsaken, sa pričom koja počinje smrću ratnika omiljenog svim fanovima, Kejd 6. Osim borbe za osvetom, igrači će imati prilike da se upuste i u Gambit mod, sa mečevima podeljenim u dve faze, što donosi više tenzije i nadmetanja nego bilo koji raniji mod.

4. SEPTEMBAR - PC, P4, XBOX ONE

NHL 19

Sa škriputavih terena za basket, NHL 19 nas seli na ledene terene i igranje hokeja. Developeri su se ove godine valjano potrudili da donesu iskustvo klizanja glatko kao led, a čekaju nas još i igre na otvorenom, mnoštvo turnira i format igranja “svako za sebe”. Ovogodišnje izdanje NHL-a je bogatije nego bilo koje pre, sa gomilom timova, licenciranih liga, kao i bogatom grafikom, a ako se pokaže interesovanje, igra možda ugleda svetlost dana i na PC-u.

14. SEPTEMBAR – PS4, XBOX ONE

DAKAR 18

Ovog meseca imamo prilike da uživamo i u Dakar 18, baziranom po svetski poznatim reli trkama u Peruu, Boliviji i Argentini. Očekuje nas realistična grafika sa odličnom simulacijom vremenskih uslova i popravki ogromnog broja vozila pod užarenim suncem Južne Amerike. Dakar 18 pruža čak 5 različitih klasa vozila, u vidu standardnih automobila, kroserica, kamioneta i ostalog. Osim zanimljive multiplejer kampanje, na raspolaganju je i multiplejer za do osam igrača, ali i lokalni, sa split-screenom.

11. SEPTEMBAR - PC, PS4, XBOX ONE

LIFE IS STRANGE 2

Igra koja je mnogima promenila život dobija nastavak sa potpuno novim junacima nastanjenim u Sijetlu, spremnim na sve izazove koje život donosi. Ovog leta smo mogli da vidimo delić iskustva kroz besplatne Avanture Kapetana Duha, a krajem meseca stiže prva epizoda drugog dela i jedva čekamo da započnemo ovo uzbudljivo putovanje.

27. SEPTEMBAR - PC, PS4, XBOX ONE

SPIDER-MAN

Dostojne Spajdermen igre u prethodnim godinama nije bilo, ali Insomniac Games i Soni u septembru donose nove avanture ovog paukolikog heroja. Njujork je veliki i pun opasnosti sa puno zlikovaca u njemu, a Spajdi, iako sam, na raspolaganju ima svoje dobro poznato oružje - paukovu mrežu i smisao za humor. Razočaravajuće je jedino to što je u pitanju PS4 ekskluziva.
Ako se sve prikazano u trejlerima ostvari, a izvesno hoće, čekaju nas brojni zlikovci, ali i još neki junaci iz Marvelovog plodnog univerzuma. Nedavno je objavljeno da će kampanja trajati oko 20 sati, a igrače čeka i dodatni sadržaj, u vidu ekspanzija koji dolaze u mesecima nakon izlaska.

7. SEPTEMBAR – PS4

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

Hrabra Lara Kroft se vraća u najmračnijem delu u serijalu, Shadow of the Tomb Raider, u kojem je Trinity nikad bliži blagu koje može uništiti čitav svet. Lara će se ovoga puta protiv zlikovaca boriti po gustim prašumama Južne Amerike, sama kao i do sada, samo sa bogatijim arsenalom. Slično kao i u prethodnim delovima ributovanog serijala, Crystal Dynamic je odradio majstorski posao i načinio je SotTR jednom od grafički najlepših igara do sada. Za kampanju ne sumnjamo da će biti vrhunska, a znamo i da će biti prilike da se kroz sve to prođe zahvaljujući New Game+ modu koji će biti tu od samog početka.

14. SEPTEMBAR - PC, PS4, XBOX ONE

FIFA 19

Ovogodišnji Pes je rano ranio u avgustu, a da li je ugrabio sreću ili dve ostaje da vidimo krajem septembra kada se pojavi FIFA 19. I ova fudbalska igra donosi par osveženja u vidu novih liga, gde spada Liga Šampiona, a standardni Kick-Off je postao bogatiji i za zanimljivi survival mod.

28. SEPTEMBAR - PC, PS4, XBOX ONE

INSURGENCY: SANDSTORM

Najnovije izdanje u popularnom serijalu realističnog napucavanja, Insurgency: Sandstorm, sa sobom donosi bogatije i osveženije iskustvo nego pre. Taktički pristup i timski rad su vitalne komponente koje će igrači staviti na test kroz veliki broj modova, starih i novih. Insurgency: Sandstorm ovoga septembra stiže prvo za PC, a tek naredne godine će se pojaviti za igrače na konzolama, jer je developerima potrebno dodatno vremena kako bi pucačina bila što bolja.

18. SEPTEMBAR - PC

THE BARDS TALE 4: BARROWS DEEP

U četvrtom delu ove igre nas čeka ponovni susret sa drevnim zlom, ali se vidi da je inXile uradio domaći, ili bolje rečeno obnovio sopstveno gradivo, i donosi igru kakvu smo svi očekivali. Sa šest jedinstvenih klasa i sa preko 50 veština, kao i opcijom za solo igranje ili regrutovanje saboraca, bićete danima prikovani za ekran dok lutate magičnim tamnicama.

18. SEPTEMBAR - PC, PS4, XBOX ONE

Autor: Milan Janković

STEAM EARLY ACCESS

To Hell With Hell

DOĐAVOLA S' ĐAVOLOM

Otkako je je pojam pakla i đavola prestao predstavljati pojam zastrašivanja ljudi i prestao biti tabu, viđamo sve veću količinu sadržaja usmerenu ka toj strani i mnogi nadahnuti umovi donose svoju interpretaciju ovog mesta. Bilo da je film, knjiga, ili u ovom slučaju video-igra, postoji više vrsta pakla koji su spolja različiti, a u srži nose jedno isto.

Fanovi Bullet Hell igara, kao što su Nuclear Throne i Enter the Gungeon, okupljeni u studiju Lazurite Games, su napravili jedinstveni i inovativni pogled na branšu u vidu pikselizovanog roguelikea - To Hell with Hell. Ovde ni velika apokalipsa ne zaobilazi pakao, pa se moćni vladar ovog mesta mora okrenuti svojim potomcima, polutanima, rasutim po čitavom univerzumu kako bi izvukao živu glavu. Međutim, nisu svi potomci željni da pripomognu, sem Nastasije. Ova mlada heroina stupa lako u avanturu i spasavanje pakla od mnogih demonskih stvorenja i zamki.

Pošto je Nastasija "plemenite" krvi, ona na raspolaganju ima različita oružja sakrivena po kovčezima, a na samom startu su dostupni pištolj i bacač disk-ova/testera, koji je odličan za ranu fazu i neprijatelje na početku, kao i svako hladno oružje. Oružja vala ima dosta i vaš autor nije uspeo da ih sve prebroji, ali je stvarno osvežavajuće videti veliki arsenal i još raznovrsan, sa municijom koja se širi u svim pravcima, ili se pak može odbijati od zidova - mogućnosti su razne.
Osim pukog napucavanja, pred igračima je biranje perkova, odnosno sposobnosti, koje daju određenu predност igraču u igranju. Na početkiu svakog nivoa je moguće odabrati jednu od 4 karte koje pružaju određenu taktičku prednost, poput bržeg ispaljivanja metka, regeneracije, saborca i još toga. Karte su odlično napravljene i donose bogati buff pa je ponekad teško odabrati onu koja će više poslužiti. Osim ovoga, pred igračima su i maske koje se mogu sakupljati tokom prelaženja nivoa i one služe kao vrsta oklopa i moćne nadogradnje, sa dodatkom specijalnih sposobnosti, različitih od onih koji se koriste sa Rage-om po defaultu.

Iako ljubitelji drugih igara žanra, developeri nisu stali na putu da jednostavno rekreiraju prethodna iskustva, već su imali viziju da prinesu nešto novo i bolje. I to su učinili sa ograničenim brojem čuvanja napretka igranja. To Hell with Hell poseduje samo 6 slotova za čuvanje progresije, pa tako igrači i tu moraju taktizirati kada će, tj. na kojem nivou, odraditi čivanje, jer do problema dolazi kada se svi slotovi ispucaju na samom početku, a kada stvari postanu još teže čekpointa u blizini nema. Još jedna stvar koja donosi osveženje je da se nakon svake smrti izgled nivoa menja, odnosno dizajn mape, pa nema mogućnosti pamćenja sekcija sa niskom aktivnošću dosadnih demona. Kad smo se već dotakli mape, ona pored motanja po pentagramima pakla Nastasiju vodi i u neke ledene predele, gde vladaju dosta jake sile.

"TO HELL WITH HELL POSEDUJE SAMO 6 SLOTOVA ZA ČUVANJE PROGRESIJE PA TAKO IGRAČI I TU MORAJU TAKTIZIRATI KADA ĆE ODRADITI ČIVANJE"

Kao što ste već mogli zaključiti, art-style je klasični pixel art, ali izuzetno dopadljiv, a To Hell with Hell briljira i po odabiru muzičkih numera, pogotovu pošto su u pitanju hevi metal stvari, te se tokom igranja javlja osećaj igranja u drugačijem DooM-u.

I pored izuzetno pozitivnog početnog utiska, sa progresijom se nameću i neki nedostaci. Maske igraju veliku ulogu u tome koliko će igrač daleko stići, ali su developeri njih načinili izuzetno slabim pa nakon dva tri udarca bivaju uništene, te igrači ostaju bukvalno nemoćni u naletima i jedina opcija ostanje sposobnost brzog kretanja za bežanje. Izmene bi dobro došle i u pogledu dostupnosti municije, pošto se u žaru borbe zaboravi na štednju, a nalaženje iste može biti veoma mukotrpno, a makljanje sa melee oružjem i nije pametna ideja.

Developeri planiraju da daju igri još sadržaja tokom boravka u Early Accessu, i to je u pitanju sadržaj koji će znatno proširiti ponudu igre. Tu spada co-op igranje, novi gejmplej elementi, survival mod igranja, kvestovi od strane neigrivih karaktera, intro za svakog bossa(što bi bilo stvarno kul) i još gomila toga, što zaslužuje veliku pažnju tokom razvoja igre.

Dok sve to ne dođe na vrata pakla, ovaj u igru, mi smo zadovoljni ponuđenim i iako je slična tema već više puta istražena, zbog zanimljivih mehanika igru definitivno preporučujemo.

IGRU USTUPIO:
EVOLVE

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
OS: Window 7 pa nagore
CPU: Intel i5
GPU: Nvidia GTX 760 pa naviše
RAM: 4 GB
HDD: 2 GB

RAZVOJNI TIM
Lazurite Games

CENA
14€

PLANIRANI DATUM IZLASKA
Leto 2019.

STEAM LINK
https://store.steampowered.com/app/860660/To_Hell_with_Hell/

- ✔ Maske.
- ✔ Ograničeni broj čuvanja.
- ✔ Perk sistem.
- ✘ Manjak municije.
- ✘ Iako uništavanje maski.

Autor: Milan Janković

STEAM EARLY ACCESS

Fear the Wolves

PLAŠITE SE VUKOVA, ALI I LOŠE OPTIMIZACIJE

Još jedan dan, još jedna Battle Royale igra u Early Accessu koja pokušava da se sa svojom ponudom sadržaja izdvoji iz okeana ostalih i preotme deo kolača koji i dalje(ubedljivo) drže Fortnite i PUBG, ali se u realnosti događa to da se tehnički problemi ispreče na tom putu.

Najnovija igra takvog tipa je Fear the Wolves, developera Vostok Games, u kojem se na mapi velike površine smešta do sto igrača na borbu do poslednjeg preživelog koji će uspeti da se helikopterom izvuče sa opasne teritorije koja sa vremenom postaje sve manja i manja. Za početak ništa posebno, zar ne? Ipak, Fear the Wolves već u samom naslovu otkriva ono po čemu je igra jedinstvena - okruženje(PvE). Osim drugih protivnika, ovde će se igrači boriti i sa opakim vukovima koji napadaju čim se neko nađe u njihovoj blizini, a druga opasnost sa kojom će se igrači susretati jesu zone radijacije koje se nasumično stvaraju i različitog su intenziteta i opasnosti po igrače. Ponuda vremenskih uslova takođe može značajno otežavati beg do bezbednog, kao što su oluje sa grmljavinom i jak vetar koji otežava kretanje, a odličan element je što nastradali igrači ne moraju ići nazad u lobi već mogu ostati kao bitan element daljeg toka meča, tako što će glasati za neku vremensku priliku. Mapa donosi ogromna radioaktivna prostranstva, ali na njoj se nalazi dosta malo velikih gradova i sličnih lokacija od značaja na kojima će se igrači sukobljavati, a isto tako pri sletanju na mapu postoji problem pri dolasku do oružja, jer se od 20+ različitih vrsta najčešće nalazi oprema i oklop. Ono što je za utehu je da zbog samog dizajna završnice i PvE elemenata igrači mogu pristupiti svakom meču pacifistički i doći do pobede bez ijednog ubistva, ali je to svakako izazov višeg stepena.

Kao što smo već spomenuli, igra se nalazi u Early Access fazi, ali Fear the Wolves jednostavno pati od previše problema i za EA igru, a jedan od najvećih je definitivno optimizacija i neispoliranost. Igra na trejlerima izgleda našminkano i lepo, ali se u realnosti susrećemo sa bledunjavim bojama i meh grafikom koja zadaje dosta problema tokom igranja. U slučaju vašeg autora, nezavisno od podešavanja(low, medium, high) Fear the Wolves u istim momentima zadaje probleme u vidu naglog pada fps-a. To se dešava pri inicijalnom učitavanju mape, koje se zarad opšteg iznenađenja odvija iznova pre svakog meča, a ne po prvom pokretanju igre, pa se često desi da avion preleti pola mape do trenutka kada se igra unormali. Drugi pad broja sličica u sekundi se odvija i pri iskakanju iz aviona, što dosta smeta pri igranju i neće zaobići ni igrače sa jačim hardverom. Kada smo već spomenuli padobran, odabir lokacije za sletanje na mapu je prilično ograničen trasom leta aviona, jer je mehanika upravljanja karakterom dosta loša. Još problema se susreće sa daljim igranjem, kao što je užasna mehanika upravljanja vozilom, a sami vukovi su potpuno nasumično generisani i kao da iskaču pred igrače.

Ove kritike jesu problematične jer to na samom početku odbija igrače koji su ključni za održavanje Battle Royale igre, ali pošto se radi o izuzetno ranim utiscima(svega par dana od izlaska) Vostok Games ima prilike da u narednih godinu dana tokom EA znatno popravi sve probleme, prvenstveno sa optimizacijom, a potom i peglanjem gejmplej komponenti. Dalja ponuda sadržaja je takođe nešto zbog čega ćemo pomno pratiti igru, jer se očekuje dalje dodavanje anomalija na mapi, interakcija sa gledaocima, ciklus noći, bolja mapa i još dosta toga.

U suštini, Fear the Wolves ima velikog potencijala da zablista tokom Early Accessa, gotovo kao svaka druga igra, ali razvojni tim u tom slučaju treba da juri one elemente koji su trenutno tu na stidljiv način - PvE elementi i interakcija sa eliminisanim igračima - ali je za to prvo potrebno rešiti se dobrog dela bagova.

IGRU USTUPIO:
FOCUS HOME INTERACTIVE

"OSIM DRUGIH PROTIVNIKA, OVDE ĆE SE IGRAČI BORITI I SA OPAKIM VUKOVIMA KOJI NAPADAJU ČIM SE NEKO NAĐE U NJIHOVOJ BLIZINI"

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
OS: Windows 7 pa naviše
CPU: Intel Core i7-3930K
GPU: GeForce GTX 970/ Radeon R9 390
RAM: 16 GB
HDD: 16 GB

RAZVOJNI TIM
Vostok Games

CENA
20€

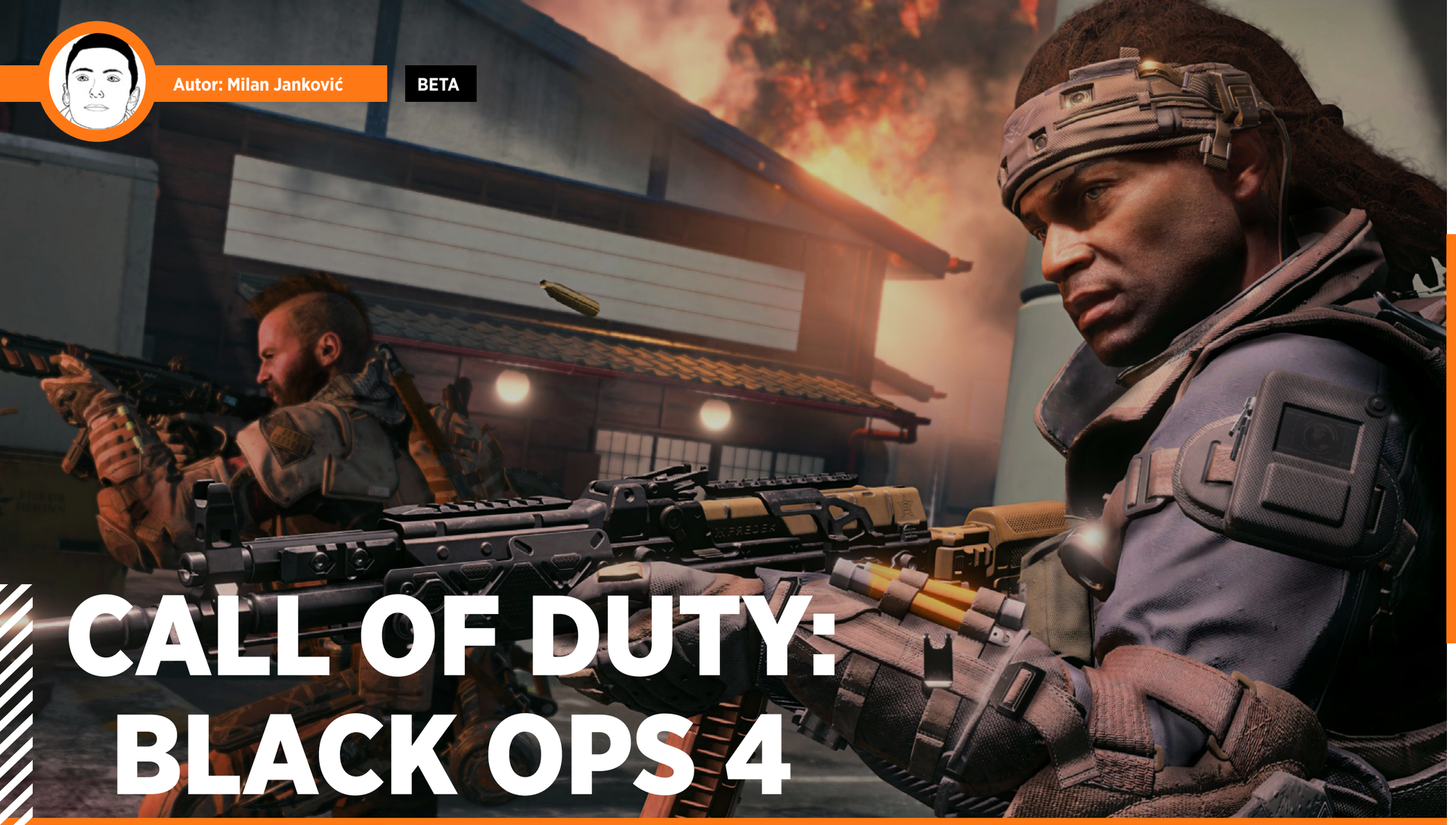
PLANIRANI DATUM IZLASKA
2019.

STEAM LINK
https://store.steampowered.com/app/819500/Fear_The_Wolves/

- ✔ PvE elementi.
- ✔ Zone radijacije.
- ✘ Bagovi.
- ✘ Užasna optimizacija.
- ✘ Teško se dolazi do oružja.

Autor: Milan Janković

BETA



CALL OF DUTY: BLACK OPS 4

Ovogodišnje izdanje popularne Call of Duty pucačine smešteno u futurističkom okruženju, nazvano Black Ops 4, sa sobom nosi gomilu pitanja vezanih konkretno za sam opstanak franšize i držanja korak uz korak sa konkurentskim Battlefield serijalom, kao i za to što igra neće imati singlplejer kampanju, već Activision i Treyarch „furaju“ samo multiplejer kurs.

Na ova pitanja teško ko već sada ima tačan odgovor, ali je nedavno održana beta savršena prilika za igrače da iskuse nešto drugačije iskustvo od prethodnih Black Ops igara, ali i ono najbitnije je da su developeri dobili gomilu povratnih informacija od kojih na jesen mogu dovesti igru koja će ih vinuti u zvezde ili koja će potopiti franšizu koja već godinama unazad polako tone.

Black Ops 4 beta je donela dobar delić iskustva igračima, gde spada pet modova igranja koja se prostiru na ukupno 6 mapa, “prizemljeni” gejmplej, kao i novi sistem Specialists klasa.

Kao što smo već rekli, igra za razliku od BO3 (i drugih CoD igara) ne poseduje exo-odela, gomilu abnormalnog skakanja, jetpackova i trčanja po zidovima, već su svi boots on ground, radi dobijanja nekog realističnijeg efekta. Ipak, realizam se ovde može nazreti samo donekle, jer postoji karakter koji igračima daje priliku da se uz pomoć pištolja sa kukom privlači uz zidove, a isto tako postoji opcija slide koja igračima daje mogućnost klizanja po zemlji što je taktički dobro kod izlaska iza ugla, primera radi.

Osim dovođenja “normalnijeg” gejmpleja, developeri su donekle usporili sam tempo igranja, u smislu da je potrebno sasuti više metaka u protivnika kako bi ga eliminisali, što dovodi više opcija u žaru bore, kao i odgovor na vatru. Ono što odstupa od ove vrste gejmpleja je healing sistem, koji je izuzetno brz i više nema onog “sakrij se i čekaj” načina koji vraća HP u normalne vrednosti na koji smo svi navikli, već igrači sebi daju injekcije koje gotovo u momentu regenerišu HP i mogu se koristiti i u žaru borbe.

> “HEIST JE VAŠEM AUTORU BIO IZUZETNO ZANIMLJIV MOD IGRANJA, NE ZBOG PARA, VEĆ ZATO ŠTO SE IGRA SVODI NA SAMO JEDAN OBJEKTIV”

U pogledu toga kako borba odmiče, pred igračima je izbor da formiraju željenu klasu, što se ogleda u odabiru primarnog i sekundarnog oružja, opreme za njih koja se otključava sa napretkom, odabir specijalnih sposobnosti, Wildcards, dodatne opreme u vidu pancira i ostalo. Zbog toga je pred igračima orgomna kastomizacija, a nju proširuje u specialists sistem klasa. Kod njega igrači mogu birati nekog od vojnika koji poseduje dve različite sposobnosti, od kojih jedna predstavlja ultimate. Njihove sposobnosti se dosta razlikuju pa tako imamo vojnika koji može bacati granate, ispaljivati senzore za otkrivanje neprijatelja, ili pak postati radioaktivan na kratak period. Svaka od klasa ima svoje prednosti i mane, ali je dobro što je igra dizajnirana tako da se tokom igranja ne mogu birati iste klase u jednom timu, kako bi se izbeglo spamovanje, kojeg bi definitivno bilo, jer neki specijalisti imaju dosta nadmoćnije kečeve u rukavu od drugih, koje bi trebalo izbalansirati.

“TREYARCH JE BRILJIRAO NA POLJU OPTIMIZACIJE IGRA ZA PC PLATFORMU TAKO DA GOTOVO DA NIJE POSTOJALO PROBLEMA SA OPTIMIZACIJOM”

Među modovima igranja smo imali prilike da vidimo one koji imaju ustaljeno mesto u multiplejer ponudi CoD igara, kao i neke nove koje predstavljaju pravo iznenađenje i dosta podsećaju na CS:GO, kao i sam UI. To su Deathmatch, Search and Destroy i Moshpit, a od novih smo imali prilike da zaigramo Control i Heist, koji su izuzetno napeti, ali isto tako i zabavni.

Već viđeni modovi su uglavnom isti kao i pre, samo sa određenim prijatnim poboljšanjima, tako ćemo se više posvetiti ovim novim. Control je mod u kojem se timovi sukobljavaju oko dva objektiva kako bi ih odbranili ili zauzeli, a oni koji tri puta zauzmu objektiv odnose pobedu. Heist je vašem autoru bio izuzetno zanimljiv mod igranja, ne zbog para, već zato što se igra svodi na samo jedan objektiv, koji po pet igrača sa obe strane moraju da uzmu i odnesu do mesta predaje. U svakoj rundi se rotiraju polazne tačke timova i prvi izazov je dopreti do same vreće sa novcem dok meci fijuču na sve strane, a potom se fokus borbe usmerava na vas, a sve dodatno otežava to što neprijateljski tim dobija obaveštenje kada se dopre to mesta ekstrakcije.

Ono što Heist čini još uzbudljivijim je postojanje revive sistema, gde vas neprijateljska vatra obara i morate puziti na sigurno dok čekate da vas neki od saboraca vrati u bitku, a tu je opcija za kupovinu oružja, perkova i opreme na početku svake runde, za razliku od ostalih modova gde ulazite sa unapred odabranim setovima.

Mape na kojima su se odigravali svi mečevi su bile sasvim dovoljne za jedno beta testiranje i one su manjeg kalibra, sa uglavnom po tri linije koje se protežu i sa svojim dizajnom se dobro uklapaju u tempo igranja, mada bi ona sveže dodata, Hacijenda, mapa trebalo biti bolje izbalansirana zbog nesrazmere.

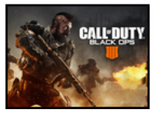
Treyarch je briljirao na polju optimizacije igra za PC platformu tako da gotovo da nije postojalo problema sa optimizacijom, dok se par bagova provukla, ali imajući u vidu da je ovo tek beta verzija igre, možemo reći da je ovde odlično stanje.

Sa druge strane, problema ovde svakako ima(na neke sam već uputio), ali ono što se nazire kao veliki problem je nenaklonjenost novim igračima. Za trajanje Black Ops 4 bete je bilo moguće dostići 40 nivo veoma lako, što je značilo da su igrači imali pristup svoj dodatnoj opremi, dok oni koji su se kasnije priključili to nisu imali, a matchmaking je funkcionisao tako da upari igrača sa, recimo, četvrtim nivoom protiv nekog ko je 35.

Isto tako, tokom igranja sam stekao utisak da se oni koju su u mečeve ulazili solo, dakle bez komunikacije sa drugim igračima ili bez prijatelja, dosta lošije provode u odnosu na one koji su koordinisani i igraju upareni sa saigračima. Gejmplej je tako više usmeren kao onoj kompetitivnoj strani, što i nije baš iznenađujuće, jer Activision već ima ambicije da čvrsto zakorači na esports scenu, a BO4 izgleda kao skrojen za tako nešto.

Igri je potrebno još dosta balansiranja i “utezanja”, ai tu bi developeri, između ostalog, mogli smanjiti visinu skakanja igrača koja dosta odstupa od realizma u borbi ka kojem su usmereni.
Ono što svakako vraća nadu da sve neće biti tako loše kada se Black Ops 4 pojavi 12. oktobra je to da je razvojni tim za vreme trajanja same bete uveo par izmena zasnovanih na kritikama, kao što su izmene vezane za progresiju igrača i nerfovanje brzine trčanja.

Na kraju, činjenica je da Black Ops 4 u ovakvom stanju stoji na klecavim nogama, zato i postoji ova beta, sada ostaje samo developerima da se konstruktivne kritike prihvate i implementiraju u finalni proizvod. Iz prethodnog iskustva znamo da neki developeri nisu hteli da slušaju povratne informacije (khm, Battlefront 2) te su zbog toga doživeli veliki neuspeh, a Black Ops 4 svakako ima velikog potencijala za pokazivanje, kako za timsko kežual igranje tako i za profi igrače zbog kompetitivnog dizajna, a septembra nas čeka još jedna beta fokusirana na nadolazeći Battle Royale mod.



IGRU USTUPIO:
COMPUTER-LAND

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 pa naviše
CPU: Inetl Core i7 4770k ili AMD ekvivalent
GPU: GeForce GTX 970 ili AMD ekvivalent
RAM: 12 GB
HDD: 25 GB

RAZVOJNI TIM
Treyarch

CENA
60€

LINK
https://thecrew-game.ubisoft.com/the-crew-2/en-us/home/

- ✔ PC optimizacija.
- ✔ Specialists klase.
- ✔ Heist mod igranja.
- ✘ Balans.
- ✘ Solo igranje je teško.

Autor: Nikola Savić

INSOMNIA: THE ARK

FUTURIZAM NA SOVJETSKI NAČIN

Pored klasičnog fantazijskog setupa, jedan od najpopularnijih polja gde dizajneri video igara vole da smeste svoje rpg igre jeste budućnost. Postapokalipsa, distopija, daleka budućnost u svemiru, sajberpank, dizelpank... sve smo ove teme videli u raznim video igrama proteklih decenija. Budućnost je tako popularno polje za razvoj video igara jer je nepoznata, mistična i beskonačna, nema nikakvih ograničenja i dozvoljava dizajnerima i piscima da puste mašti na volju i pokažu svu svoju kreativnost prilikom stvaranja svetova njihovih igara Igra o kojoj danas pišemo zove se INSOMNIA: The Ark (Ranije InSomnia). U pitanju je RPG iz trećeg lica, i stiže nam iz Samare, grada na jugu Rusije, blizu granice sa Kazahstanom, odakle je studio MONO koji radi na ovoj igri. Braća Rusi su ovaj projekat pokrenuli još 2013. godine, da bi 2014. godine imali uspešnu kampanju na Kickstarteru gde su prikupili oko 100 000 dolara. Ipak, ispostavilo se da rad na ambicioznom RPG-u za jedan mladi i nezavisni studio nije baš tako jednostavan zadatak, pa su sredstva polako nestajala, a igra je još daleko od završenog. Zato su krajem aprila 2016. godine organizovali novu Kickstarter kampanju, gde su tražili još 55 hiljada funti, koliko smatraju da im je potrebno da završe igru, i ta kampanja je takođe bila uspešna, a planirani izalazak tada bio je decembar 2016. godine, no evo nas sad u septembru 2018. godine, a mi igramo betu. Kako ste i sami mogli da zaključite iz uvoda teksta, igra je smeštena u budućnost, jako, jako daleku budućnost, nakon neminovne propasti naše zelene planete izazvane ratovima ljudi, tako da je od Zemlje sada ostala samo pustoš u neprestanim olujama. Ipak, ovo nije postapokaliptična igra, bar ne u klasičnom smislu, jer se ne nalazimo na Zemlji, već na jednoj ogromnoj svemirskoj stanici, svojevrsnom letećem megalopolisu , koji već 400 godina pluta svemirom ka svom

> “SAMA POSTAVKA PRIČE JE SJAJNJA, OGROMNI PLUTAJUĆI KVADAR OD SVEMIRSKE STANICE NA KOJOJ SU SVI ZABORAVILI I ZAŠTO SU TU, JER SU PRVE GENERACIJE DAVNO POMRLE.”

konačnom cilju, mističnom novom domu za ljudsku rasu. Kako je prošlo već 400 godina od kada je poletela, stvari su daleko od savršenih i sav normalan red je već odavno nestao, tako da imamo neku vrstu leteće anarhije sa prividnim naznakama zakona i vlasti. U prologu koji smo ranije igrali, u ulozi smo Typera, jednog od mogućih budućih saputnika glavnog lika u igri. Typer je alkoholičar i nihilista, ali ima svoje veštine koje mu stalno nalaze posao, sa obe strane zakona. Ovoga puta se obreo u nebranom grožđu, zamerio pogrešnim ljudima, i sada mu je vilica fiksirana sa napravom koja eksplodira na daljinsku komandu, ukoliko ne ispuni svoje dugove. Kroz oko dva sata igre, koliko nam donosi ovaj prolog, upoznajemo se sa sektorom za pročišćavanje vode u kome Typer živi i otprilike polako hvatamo atmosferu i društvene strukture koje postoje na stanici. U ovom konkretnom sektoru, pored zvanične vojske i „dobrovoljaca“ , tu su bande, krijumčari, verske sekte, mutirana čudesa, plaćenici.. dakle dobri stari miks frakcija i karaktera kakav možemo da očekujemo u rpgu. Od ovo malo sadržaja što smo videli u prologu, možemo da kažemo da svet ima jako puno potencijala, ali da je potrebno da se to na adekvatan način iskoristi sa zanimljivim sadržajem u vidu kvestova i dodatnih priča.

Pored prologa koji je dostupan već dve godine, imali smo prilike i da igramo sam početak igre, koji nudi još par sati gejmpleja. U ulozi smo vojnika koji tek što je izašao iz dubokog sna, neplanirano pošto je izvršen teroristički napad na zonu gde se nalaze komore za dubinski san. U karantinu prolazimo zdravstvene preglede (koji tematski služe za izbor klase) i zatim odlazimo na zadatu poziciju koju nam je urava dodelila, da smirujemo nemire na obodu grada.

Sam dizajn igre i priče je sjajan, ogromni plutajući kvadar od svemirske stanice na kojoj su svi zaboravili i zašto su tu, jer su prve generacije davno pomrle, a istorija Urba(ime ogromnog grada na stanici), je počela da ide svojim tokom. Vizuelno, igrom dominiraju mračni, prljavi tonovi. Kanalizacije, zarđali cevovodi, napuštene prostorije sa razbacanim i nekada funkcionalnim stvarima, gomila otpada, ruina i šuta. Njima kontroraju gotovo sterilno čisti delovi u kojima se nalaze upravne prostorji i „gospoda“.
Igra obiluje retrofuturizmom, ali u sovjetskom stilu, sa specifičnim posterima i soc-realizmom kao uzorom. Sve ovo izgleda sjajno i jedva čekamo da istražujemo ostale delove stanice, kada se pojavi ostatak igre. Igra je rađena u Unreal 4 endžinu i izgleda lepo, ali ima tu svakako još posla. Pomalo nervira fiksiranost kamere na površinu, odnosno ne postoji mogućnost da se podigne pogled ka gore, što razumemo da je dizajnerska odluka, ali je i dalje iritantno da igra iz trećeg lica ima ograničen pogled na okolinu. Za razliku od prologa koji smo odigrali pre više od dve godine, igra danas ima još „spuštenju“ kameru, i sada je skoro pa iz klasičnog trćeg lica, što nažalost u prvi plan ispoljava poprilično ružne modele karaktera, koji su jasno dizajnirani prvobitno da daljkom kamerom na umu, jer manjak detalja na licima baš bode oči.

Što se gejmpleja tiče, imamo sve klasične elemente jednog rpga. Gorepomenutih klasa ima šest, i osim veština kojim baratate vezane su i za vas socijalni status u različitim delovima stanica. Vaš lik ima atribute, statse, veštine i perkove. Specifične veštine se leveluju tako što ih praktikujete, poput Bethesdinih igara. Ukoliko stalno koristite sačmarice, levelovaćete taj tip oružja, hakovanjem ćete budžiti veštinu hakovanja, itd. Borbe i kretanje su, trenutno, urađeni veoma trapavo i nadamo se da će proraditi na ovom aspektu pre izlaska završne igre. Kretanje ima dva moda, jedno je sa WASD tasterima i pomeranjem miša, dok pritiskom na ctrl se prelazi na kursor sa kojim možete da klikćete po predmetima gde je moguća interakcija. Ovo je poprilično nepotrebno i samo čini kretanje i tok igranja otežanim i nezgrapnim.

Borba takođe nije previše obećavajuća. Range borba se izvodi sa nišanjenjem koje nikako ne leži igri i ume da bude poprilično frustrirajuće. Borba prsa u prsa ima par elemenata, poput blokada, kombo udarca, sporog ali jakog udarca, i slično, i ni ona nije baš najispolarniji aspket igre. Kamera ume da baguje u borbi, neki udarci da deluju čudno i da prolaze kroz protivnika, ili da vam se karakter tek tako zaglavi. Vidi se da autori žele da urade „realnu“ borbu sa rpg elementima u smislu pozadinske statistike, ali tako nešto je potrebno da se uradi perfektno da bi funkcionisalo kako treba i pritom da bude izazovno i zabavno, a borba u trenutnoj fazi je daleko od toga i postiže kontra efekat.

Baš kao i pre dve godine kada smo odigrali Prolog, tako i sada kada igramo Betu, imamo podeljena mišljenja. Sa jedne strane, koncept igre je apsolutno sjajan, cela ideja nam se jako sviđa i vizuelno igra generalno izgleda odlično, prepuna zanimljivih lokacija i NPC karaktera, a probali smo praktično tek početak igre. Sa druge strane, bojim se da pred nama imamo klasičnan „previše smo zagrizli“ sindrom, što se i vidi po višegodišnnjem odlaganju igre. Praviti igru generalno nije lako, a pogotovo jedan tako kompleksni žanr kao što je RPG, koji zahteva veliki broj sistema, balansiranja, pisanja, dizajniranje ogromnog broja lokacija... Trenutni planirani rok izlaska je ovaj septembar, dok čitate utiske bete, ali iskreno se nadamo da će pasti još neko odlaganje, jer ne želimo da igra pokupi negativne kritike, pošto ima ogroman potencijal, ali joj je potrebno još peglanja gejmpleja, ispravki bagova, optimizacije...

IGRU USTUPIO:
HEROCRAFT

RAZVOJNI TIM
MONO

IZDAVAČ
HeroCraft

PLANIRANI DATUM IZLASKA
Septembar 2018

PLATFORME:
PC

TEST PLATFORMA:
PC

Autor: Dejan Stojilović

DLC

FAR CRY 5: LOST ON MARS

MARS U 3PM

Verovatno se dobar deo naših čitalaca (najviše zbog godina) ne seća Dejvida Bouvija i njegovog pratećeg benda “Spiders from Mars” iz perioda kada je stvorio Zigija Stardasta i postao planetarno popularan. Da, to je onaj isti čika koga Bora Đorđević spominje u svojoj pesmi “Svirao je Dejvid Bovi i pauci s Marsa” (dok je pomenuti još imao talenta koji mu je vremenom “izjela” politika u kombinaciji sa nacionalizmom). Možda se sećate i da je svojevremeno familija Đogani imala problema zbog Marsa jer je Đole “čekajući kod kolima” bejao zaveden od strane promiskuitetne zelene “Marsovke”.

Elem, sama činjenica da se jedna malena zemlja poput Srbije bavila ovom planetom, dovoljno govori u prilog tome, koliko je zapravo Mars intrigantan nama Zemljanima. Da li je to zbog mogućnosti postojanja života na njemu, vekovnog iščekivanja dolaska gostiju odatle ili pak našeg gostovanja na njemu, Mars je bio i ostao inspiracija za mnoga književna dela, serije i filmove. A vala ga je bilo i u “igričicama”.

Na tu kartu igrao je UbiSoft.

U najavi sezonske propusnice za Far Cry 5, jedan DLC je odmah izazvao interesovanje i delovao obećavajuće.

Ako ste se, poput mene, nadali da je Izgubljen na Marsu u rangu Blood Dragona za FC3, ‘ajde da kažemo da ste se malo prešli...

Sada ću pokušati da objasnim zašto sam se igrajući OVO više osećao kao da sam “pao s Marsa” nego da sam se izgubio u uživanju igranja istog....

Nećemo se baviti traženjem logike u priči LOM-a jer ma koliko se trudili, teško da bismo je našli, ukratko Hurk (ou jea, on je jedan od protagonista ovde) šalje/teleportuje na Mars svog “jarana” Nika Raja (ovo smo zapravo mi). Kad stignemo tamo, dočekaće nas Hurkova glava (bukvalno) i saznaćemo da je naš cilj da skrpimo Hurka (opet, bukvalno to treba da uradimo) a usput bi trebalo i da zaustavimo invaziju arakanida koja se upravo dešava na Marsu.

Da krenemo od stvari koje valjaju.

Grafika.

To je to.

Ozbiljno, osim grafike, koja izgleda fantastično i monstruma koji izgledaju neverovatno realno, sve ostalo je poput podgrejanog čaja. Otužno.

Možda će vam u početku pojavljivanje paukolikih žgadija biti stresno ili izazovno, ali kada shvatite da su, osim malih razlika u boji, zapravo sva stvorenja ista, kao i to da postoje dve verzije, oni koje lete i oni koji se kreću po zemlji, očekivanja će splasnuti i javiće se zamor. Zamor, dodatno pogoršan njihovim stalnim pojavljivanjem jer, a to saznajemo odmah, oni su osetljivi na podrhtavanje tla i svaki, ali svaki put kada budete dodirnuli zemljani deo Marsa, kao kaznu ćete dobijati navalu ovih zveri, koje će kidisati na vas, sve dok ih ne potamanite.

Sad neko misli, “Ma šta priča ovaj čovek pa na Marsu smo, gomile oružja, drugačija gravitacija, ma to mora da pršti od akcije!”....

Ermmmm..... Ne, ne nikako. Izbor i dizajn oružja je očajan, njihovo ponašanje i jačina su užasni, dobar deo igre osećaćete se kao da jurišate praćkom na neprijatelje, te ćete zbog toga više vremena provesti u planiranju kako da dođete do cilja, a da ne dotaknete zemlju i ne razjarite njene nervozne stanare.

Ako vam se ovo do sada ne dopada kako zvuči, ček’ da pređemo na gejmplej...

Setimo se sprdnje s početka FC5, kada vam skrenu pažnju da nećete morati da se pentrate s tornja na toranj kako biste otključali/sinhronizovali mapu i kako je to, zapravo, najobičnija glupost.

O kako vas neprijatno iznenađenje čeka ovde...

Čitav DLC se svodi na sledeće, popnite se na 15 tornjeva, očistite ih od paučine, “utepajte” kraljicu na vrhu tornja, skupite jedan deo Hurkovog tela i tako narednih 6-7 sati, a možda i manje. Pritom, svaka kraljica je ista, svaki toranj liči na onaj prethodni, sve vreme će vam na/uz/pri/do glave biti Hurk, koji će sa vama voditi dugačke šizofrene razgovore i prosipati svoj humor.

A njega ne možete ni da isključite ni da prekinete...

Priča koje nema, nezanimljiva oružja, užasan AI protivnika, raznovrsnost protivnika koja se ogleda u njihovim različitim bojama, gejmplej koji se najlakše može opisati Rambovom pesmom “Te jedno, te isto” glavne su karakteristike Izgubljenog na Marsu.

Ako ste se zaleteli, pa kupili sezonsku propusnicu, skinite ovo i probajte, u suprotnom, ako bas ne znate gde biste potrošili 10 evra, idite bolje na neki fin ručak, više se isplati.

“AKO STE SE, POPUT MENE, NADALI DA JE IZGUBLJEN NA MARSU U RANGU BLOOD DRAGONA ZA FC3, ‘AJDE DA KAŽEMO DA STE SE MALO PREŠLI...”

IGRU USTUPIO: **UBISOFT**

PLATFORMA: PS4,Xbox ONE, PC,

IZDAVAČ: Ubisoft

CENA: 10$

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

TESTIRANO NA: PC

OCENA **4.5**

✔ Vizuelni dizajn.

✘ Generalno otaljan posao.

Autor: Nikola Savić

DLC

PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE - BEAST OF WINTER

KAD VAS UHVATI LOŠE VREME NA LETOVANJU

Kada pređete igru toliko bogatu sadržajem, kao što je PoE 2, u kome sam proveo dobrih 100+ sati u istraživanju, avanturisanju i prosto upijanju fantastičnog sveta, prepunog intrigantnih lokacija i žarenolikih likova, čovek bi pomislio da želite malo da odmorite od igre. Naprotiv, jedva sam čekao da stigne nov sadržaj.

Prvi od tri planirana DLC paketa za Pillars of Eternity II: Deadfire stigao nam je ovog avgusta, i vodi nas u pomalo neočekivane krajeve, imajući u vidu gde se održava igra.

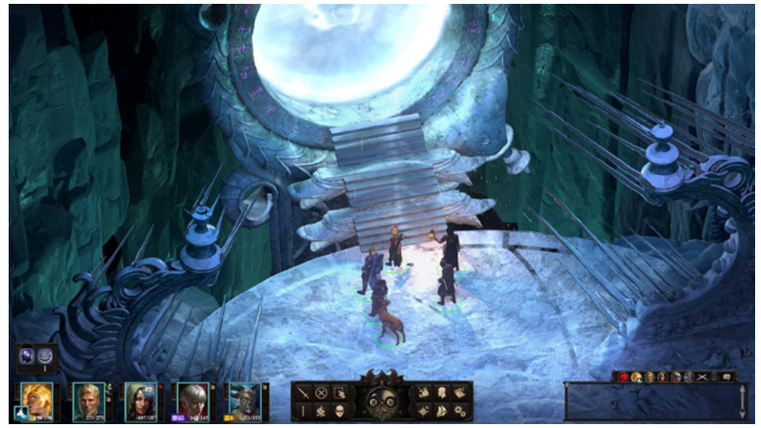
Poput oluja i lošeg vremena koji vam nesrećno zapadnu baš u onih deset dana kada ste uplatili letovanje, tako nas sada zatiče i Harbingers' Watch, nova lokacija oko koje je fokusiran sadržaj u ovom DLC paketu. Prosto rečeno, u pitanju je ledom okovano i snegom zavejano seoce na kranjem jugu inače tropskog arhipelaga Deadfire. Kada živite u polarnom ledilu dok se vaše komšije iznad „brčkaju" u trposkom suncu, prirodno je da ćete vremenom da pogubite konce sa razumom i da počnete da prizivate kraj sveta.

Otprilike se time i bave stanovinici ovog naselja, koji štovaju Rymrganda, boga entropije i propasti, a njihov kult vas zove Duskspeaker – „oni koji nagoveštava kraj". Nismo baš srećni kad nas tako zovu, ali šta da radimo. U selu ćete naići na par jako zanimljivih i dobro napisanih karaktera koji će vas dublje uvesti u priču ovog ostrva i borbe između Rymrganda i ledenog zmaja, borbe koja preti da od čitavog Deadfire arhipelaga napravi ledenu pustoš, a to naravno ne smemo da dozvolimo, jer će ljudima u arhipelagu upropastiti letovanje.

Šalu na stranu, tih par karaktera i pričica oko lokacije su zanimljivi i intrigantni, sa puno finog crnog humora. I mada ne previše originalna priča, za ljubitelje lora će biti posebno interesantno istraživanje glavne i jedine tamnice u DLC-u, koja će stalno bacati flešbekove na neke zanimljive događaje iz sveta PoE, koji će nam dodatno produbiti osećaj poznavanja istorije igre.

Tu je i jedan novi sidekick koga nalazimo na ostrvu, sveštenik Rymrganda Vatnir, koji je dizajniran u duhu ostalih stanovnika ostrva, ali ne očekujte previše od njega, jer je ipak samo „sidekick", nešto što je Obsidian za PoE 2 osmislio kao za koplje iznad običnih plaćenika, ali za dva koplja ispod klasičnih i jasno definisanih saputnika. Ono što je za pohvalu je što je i napisan dodatni tekst za ostale „stare" saputnike, koji će tu i tamo imati da kažu po koju o dešavanjima i situacijama u ovom DLC paketu.

Najveći deo gejmpleja svodi se na probijanje kroz dungeon na ovom ostrvu, kako bi se umešali u pomenuti sukob.

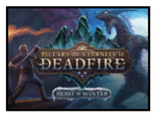


Tu su neki zanimljivi novi neprijatelji, nekoliko novih predmeta i povremeno rešavnje zagonetki kako bismo dalje napredovali, koje su kreativno dizajnirane, ali ne i previše teške. Usput ćemo skoknuti i do drugih dimenzija, poput The Beyond i The White Void.

Zajedno sa ovim DLC paketom stigao je i patch 2.0 koji je doneo i gomilu balansiranja, ispravki bagova i generalno opšteg peglanja igre, pa je možda i prilika da ponovo obrnete celu igru, ili da je zaigrate prvi put ukoliko niste pre. Valja napomenuti da Beast of Winter ne dolazi kao nekakav produžetak na osnovu igru, već glavnu priču nadograđuje pomenutom novom lokacijom, u vidu nekakvog novog „end game" sadržaja, kada dobijate poziv negde oko 15. levela da dođete u Harbingers' Watch.

U suštini sadržaj u ovom DLC-u možete preći za nekih 5-6 sati igranja, ali je to i više nego dovoljno da nahranite vaše potrebe za novim avanturisanjem u Deafire arhipelagu, jer je u pitanju zaista jako zabavna ekspanzija osnovne igre, sa dobro napisanim pričom i mračnim karakterima, i dolazi u pravo vreme da popunimo našu želju za dobrim RPG sadržajem na par sati.

> "U SELU ĆETE NAIĆI NA PAR JAKO ZANIMLJIVIH I DOBRO NAPISANIH KARAKTERA KOJI ĆE VAS DUBLJE UVESTI U PRIČU OVOG OSTRVA I BORBE IZMEĐU RYMRGANDA I LEDENOG ZMAJA, BORBE KOJA PRETI DA OD ČITAVOG DEADFIRE ARHIPELAGA NAPRAVI LEDENU PUSTOŠ."



IGRU USTUPIO: **PLAN OF ATTACK**

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Obsidian Entertainment

CENA: 9,99€

RAZVOJNI TIM: Obsidian Entertainment

TESTIRANO NA: PC

OCENA 8.5

- ✓ Odlično napisani karakteri i priča.
- ✓ Nove lokacije za istraživanje.
- ✗ Možda smo mogli da dobijemo i „punog" saputnika.

Pripremio: Nikola Savić

Domaći studio pravi potezni RPG Children Of Lir

Domaći studio Esoter, baziran u Novom Sadu, pokrenuo je Kickstarter kampanju za njihov projekat potezne RPG igre za Android uređaje, pod imenom Children Of Lir.

Uvek nam je zadovoljstvo kada vidimo da se na domaćoj sceni pravi nešto novo, a RPG igre su svakako veoma "niša" i rizično tržište, tako da podržavamo entuzijazam ekipe iz Novog Sada. Ovo će tako potencijalno biti drugi RPG iz Srbije, nakon veoma uspešnog UnderRaila, koji je takođe domaćih ruku delo, a na kome je radio jedan jedini čovek.

Children Of Lir je baziran na staroj mitologiji Kelta, a trejler za igru nam donosi jednu klasičnu bajkovitu priču, ali sa poprilično užasnim scenama agonije koja je zahvatila kraljevsto u igri. Igra, neće biti preterano dugača i trebaće do 5 sati za prelazak, kako piše u tekstu Kickstarter kampanje, a ukoliko vas interesuju drugi detalji ili možda želite da ih podržite na Kickstarteru, to možete učiniti do 10. septembra.

Mi im želimo puno sreće u kampanji i naravno da prikupe potrebna sredstva, izbace igru, i zatim da nastave sa rastom kompanije!

Zvezda osvojila treće mesto na turniru Mančester sitija

Miloš „brstimir" Majdevac , FIFA igrač Crvene zvezde, osvojio je treće mesto na kvalifikacionom turniru, u organizaciji Mančester sitija, za region Severne Amerike koji je brojao čak 730 takmičara.

Majdevac, koji trenutno boravi u Americi na Work and Travel programu, prijavio se za turnir 28. jula, ali je zbog velikog vremenskog odlaganja u prvom terminu nastavak odigran ovog vikenda.

Posle prvog kola, u kome je bio slobodan, on je dominatno prošao narednih pet, usput pobedivši profesionalnog igrača Portland Timbersa – X_Thiago_Silva_O, sa ubedljivih 7:1. Prvi poraz usledio je u sedmom kolu, od kasnijeg osvajača turnira xbLeU, rezultatom 3:0 ali to nije značio kraj već prelazak u Loser Bracket gde je Majdevac nastavio sa dobrim partijama. Već u narednom meču žreb ga je spojio sa profesionalnim igračem ekipe Columbus Crew – BosnianMonster11 (Hasib Zulfić), koji je poreklom sa Balkana. Pre početka utakmice Zulfić je tražio od Majdevca da mu prepusti pobedu.

Najbolji srpski FIFA igrač odgovorio je na terenu pobedivši rezultatom 5:4, čime se plasirao u četvrtfinale turnira. Naredni protivnik lucasgagneur13 je napustio meč u 75. minutu, pri vođstvu Majdevca od 5:1. Lukas je pokušao da diskvalifikuje srpskog predstavnika pod izgovorom da ne igra u svom regionu ali organizatori ipak nisu naseli i prvotimac Zvezde je zasluženo prošao u polufinale.

U okršaju sa čuvenim Remijem Martinom, naš predstavnik nije imao sreće. Pri rezultatu 4:3 za protivnika, Majdevac je u 90. minutu imao napad za izjednačenje. Sjajno je prošao po levom krilu sa Firminom, povratnom uposlio Nejmara ali je veliki delay u trenutku ukočio igru, što je dalo dovoljno vremena Martinu da se konsoliduje i oduzme loptu posle čega je sudija označio kraj utakmice.

Osvajanjem trećeg mesta u generalnom plasmanu, Miloš Majdevac je ostvario najveći uspeh u istoriji FIFA turnira koji su se igrali u modu Ultimate Team za igrače sa prostora bivše Jugoslavije.

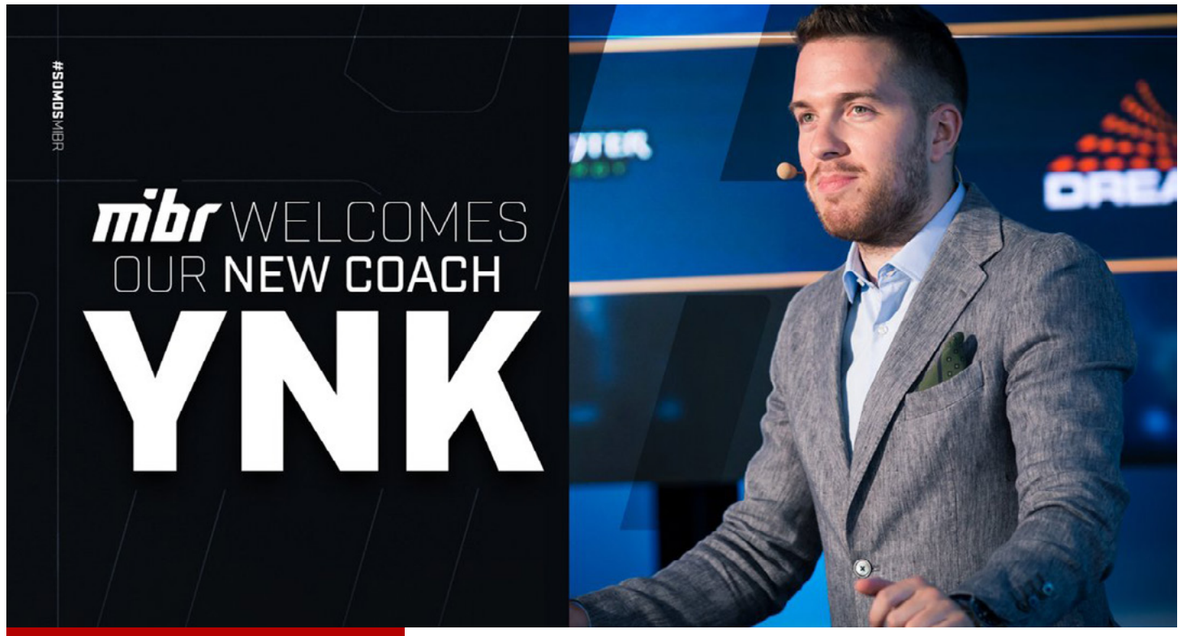
Počela Hearthstone Adria liga, najveće Hearthstone takmičenje do sada u regionu

Druga sezona Vip Adria lige je pored standardne dve igre, CS:GO i League of Legends, uvela i još dva popularna 1v1 naslova, Hearthstone i Clash Royale. Pre svega ovo znači da je Hearthstone konačno dobio priznanje izuzetno popularne esport igre u regionu, koje zaslužuje.

Igrači Hearthstones imaju priliku da se takmiče za celokupni fond od 3200 evra, a najbolja četvorka će odmeriti snage na Infogamer festivalu u Zagrebu novembra meseca ove godine.

Svim igračima iz regiona omogućeno je da se besplatno prijave za nedeljne turnire preko ESL sajta, gde skupljanjem poena omogućavaju sebi kvalifikovanje za mesečni turnir gde ih očekuju manje novčane nagrade i kvalifikacije za online plej-of gde će se od osam najboljih četvorica kvalifikovati za veliko LAN finale.

Kako je izašla i nova ekspanzija, ukoliko volite Hearthstone i mislite da ste dobri, ovo je idealna prilika da se pokažete i potencijalno osvojite veliku nagradu.



Naš Janko "YNk" Paunović je novi trener brazilske ekipe MIBR

Proslavljeni srpski CS:GO komentator i analitičar, bivši igrač domaćih ekipa GamePub i iNation, postao je i zvanično novi trener CS:GO ekipe poznate brazilske organizacije MIBR, gde će zameniti FalleNa, kome je istekao ugovor od 2 godine.
Ovo će mu biti prvi put da ulazi u ovakvu ulogu, ali kao neko ko već tri godine se bavi analitičkim poslom za kasterskim stolom najvećih CS:GO turnira poslednjih godina, verujemo da će se ovde snaći kao svoj na svome, jer je uvek važio za veoma pedantnog i detaljnog analitičara, koji snažno razume sve aspekte igre.

Janko je iskoristio već prvu priliku da se dokaže, pa je sa timom osvojio Zotac Cup krajem avgusta, što je timu prva pobeda ovog sastava na nekom turniru još od kraja prošle godine. Videlo se dugo da ovom sastavu treba osveženje, a dolascima Tarika 'tarik' Celika i Janka, očekujemo da vidimo novu vatru u ovom timu.

Druga sezona Esport Balkan lige ulazi u završnicu

EBL je deo zvaničnih nacionalnih i regionalnih liga širom Evrope koje šalju svoje šampione u EU Masters, evropski League of Legends turnir koji organizuje Riot Games. Nagradni fond Esports Balkan Lige iznosi 20 000 evra i dva mesta na EU Masters turniru.

Prva i druga sezona su imala preko milion pregleda i skoro 6.000 istovremenih gledalaca u toku velikih finala, što čini EBL najvećim esport spektaklom na Balkanu, na kome učestvuje i LoL tim Crvene Zvezde.

Finalisti treće sezone će se susresti 1. septembra u samom srcu Beograda u Kombank Dvorani, bivšem Domu Sindikata.

Teatar će ugostiti skoro 1400 najvatrenijih navijača koji će bodriti svoje omiljene timove u pohodu na titulu, ček od 10.000 eura i dva mesta među najboljim evropskim timovima u Evropskom kupu.

Meč koji će odlučiti plasman balkanskih predstavnika u Evropi će početi u 16 časova, a posetiocima će biti otvoren ulaz od 14 časova, kada će moći da se druže sa najboljim igračima i omiljenim komentatorima. Ukoliko volite League of Legends, ne propustite priliku da prisustvujete ovom događaju.

Intervju pripremio i preveo: Nikola Savić

AVI AVIDAN NAM GOVORI O IGRI WARZONE FLASHPOINT

Ovog leta smo imali priliku da razgovaramo sa osnivačem studija Dust Storm Entertainment, čiji je glavni cilj da vrate žanr strategija u realnom vremenu nazad u vode poplarnih žanrova.
I to rade tako što žele da naprave igru koja će pokupiti savremene načine građenja zajednice, ali ujedno i predstaviti dobri stari gejmplej koji svi volimo. O motivima pravljena ove igre, šta od ovog naslova možemo da očekujemo i generalni pogled na RTS žanr u današnje vreme, možete detaljno pročitati u nastavku teksta.

PLAY!ZINE: ZDRAVO AVI, HAJDE ZA POČETAK NAM PREDSTAVI VAŠU EKIPU NAŠOJ PUBLICI.

Avi Avidan: Mi smo studio Dust Storm Entertainment, i trenutno radimo na našem prvencu, igri WarZone Flashpoint.

PLAY!ZINE: UPRAVO ZBOG WARZONE FLASHPOINT SMO SADA OVDE. KAKO BI OPISAO IGRU NEKOME KO ČUJE ZA IGRU PRVI PUT?

Avi Avidan: U pitanju je strategija u realnom vremenu (RTS) koja će biti f2p naslov, akcenat je pre svega na multiplejeru i igra vuče veliku inspiraciju iz Command and Conquer (C&C) serijala, posebno igre Generals.

PLAY!ZINE: ZAŠTO STE SE ODLUČILI DA SE FOKUSIRATE SAMO NA MULTIPLEJER?

Avi Avidan: Mi smo veliki fanovi RTS igara. Tražeći dobar kompetitivni RTS, nismo mogli da nađemo ono što nama tačno odgovara u multiplejer smislu. Postoji jako puno odličnih RTS igara trenutno, ali puno njih ne čuje zahteve publike i često svi ti naslovi uđu u status kvo kada je meta u pitanju, i malu do gotovo nikakvu podršku nakon što izađe igara, kada su u pitanju stvari kao što su balans i novi sadržaj.

WarZone Flashpoint će biti moderni vojni multiplejer RTS, za koji garantujemo da će imati pravu i adekvatnu podršku godinama nakon izlaska, sa redovnim zakrpama koje će donositi balansiranje i ispravke. Takođe, redovno ćemo donositi i novi sadržaj u vidu novih jedinica, moći, frakcija, mapa, kozmetika... i to ćemo raditi sve dokle postoji zahtev od strane publike. Verujemo da je dijalog između igrača i developera osnova za stvaranje pozitivne zajednice i razvoj zdrave i interesantne mete u svakom trenutku.

PLAY!ZINE: KOJE IGRE IMAJU NAJVEĆI UTICAJ NA VAŠ RAD?

Avi Avidan: Ako bismo izabrali jednu konkretno, to je svakako Generals, mada čitav Command and Conquer serijal generalno ima veliki uticaj. Takođe, inspirisani smo i mnogim drugim kompetitivnim RTS naslovima, kao što je StarCraft 2 i drugi, koji su zajedno pomogli u stvaranju i oblikovanju naše ljubavi prema RTS žanru.

Kada su u pitanju oni delovi razvoja igre koji nisu vezani za gejmplej, tu smo najviše inspirisani MOBA igrama, poput League of Legends, koje imaju robutsan i detaljan ekosistem, koji igračima dozvoljava da zarade sadržaj i maksimalno kastomizuju svoje iskustvo, držeći ih tako zainteresovanima godinama, što je jako važno za stvaranje zdrave igračke zajednice.

PLAY!ZINE: MOŽEMO LI DA ČUJEMO MALO VIŠE DETALJA O GEJMPLEJ MEHANIKAMA VAŠE IGRE?

Avi Avidan: Ima ih previše da bi ih izlistali, pogotovo u detalje, tako da ćemo se zadržati na onim suštinskim konceptima koji definišu naš naslov. Verujemo da je borba srce i duša RTS igara. Iako ovo možda deluje kao očigledna stvar nekima, nalazimo da neke RTS igre gube ovo iz vida i stavljaju akcenat na mnoge druge stvari koje mi smatramo da su samo skretanje pažnje. Bitka je ono gde je pravo uzbuđenje. Zbog ovoga, želimo da stvorimo korisnički interfejs koji omogućava maksimalno fluidnu kontrolu u bitkama.

Radimo na sistemu koji će makro brige igrača (ekonomija, izgrdanja, razvoj jedinica) učiniti efikasnijim i manje stresnim. Sa druge strane, želimo da svaka frakcija ima kombinaciju bazičnih i specijalizovanih jedinica koje bi za rezultat imale uzbudljive bitke pune preokreta i kaunter taktika koje će igrači moći da koriste i masterizuju, i uz sve to, pre svega želimo da unesemo neke nove elemente borbe koje će istinski nagraditi one igrače koji su dobri u mikrovanju jedinica i donošenju dobrih odluka tokom borbe.

Generalne moći (General Powers) su nova mehanika koja dodaje drugi sloj strateške dubine. Ove moći zarađujuete tokom igranja partije i zatim ih gubite pre početka sledećeg meča, dakle vezane su samo za partiju koju igrate. Ne možete ih uzeti sve, tako da ih birate pažljivo u zavisnosti od toga kako se partija razvije i šta vam je potrebno. To mogu recimo biti napadi artiljerije, pojačanja, bombardovanje... Cilj ovih General Powers je ne samo da budu upadljive vizuelno, već i da imaju veliki uticaj na tok partije, ukoliko se iskoriste u pravom trenutku.

Gradnja baze, menadžemnt resursa i generalnih moći u svakom trenutku imaju uticaj na vas, ali i na to kako će vaš protivnik igrati. Možda na površini deluju jednostavno, ali tajmning i pravilno korišćenje svih ovih elemenata će imati suštinski uticaj na vaše taktike i strategije, te optimizacija planova i efikasno korišćenje datih resursa su ključni za uništenje protivnika.

PLAY!ZINE: KOJE SU KLJUČNE TAČKE KOJE ĆE VAŠU IGRU UČINITI UNIKATNOM I PRIVLAČNOM U ODNOSU NA DRUGE RTS IGRE? NA KOJI NAČIN MISLITE DA ĆE ISKOČITI U KONKURENCIJI?

Avi Avidan: Kao što smo pomenuli ranije, naš glavni fokus je pre svega snažno multiplejer iskustvo sa akcentom na metu koja se stalno menja i evoluira, i gde će igrači stalno imati osećaj progresije i nečega novog. Želimo da naša igra bude živa i da konstatno nudi igračima dinamičan gejmplej i metu koja se stalno menja, a sve to kroz aktivnu podršku igri nakon izlaska.

Sa druge strane, naša igra će imati f2p sistem, što do sada nije bio slučaj sa RTS igrama, koje su obično imale plaćanje punce cene. Svako će moći

besplatno da proba igru, i kupovina svega je potpuno opciona, sve će moći da se zaradi unutar igre.

PLAY!ZINE: KAKO MISLITE DA DISTANCIRATE IGRU OD ZAMKE ETIKETIRANJA „SAMO JOŠ JEDAN C&C KLON“?

Avi Avidan: Činjenica da naša igra deli puno sličnosti sa C&C serijalom uopšte nije slučajnost, i nije nas sramota da pokažemo te sličnosti i karakteristike igre. C&C je imao puno sjajnih elemanata, ali su autori zanemarili zajednicu i na kraju se ona osetila iskorišćeno. Prošlo je osam godina od kada smo poslednji put videli C&C igru. Fanovi ovog serijala razumeju da je ta formula odlična, ali da je njome rukovođeno loše.

PLAY!ZINE: DA LI ĆETE POKUŠATI DA GAĐATE VIŠE „KEŽUAL“ RTS PUBLIKU, ILI VAM JE CILJ DA PRIVUČETE TVRDOKORNE IGRAČE STRATEGIJA, KOJI SU ORIJENTISANI KA ESPORTU I VOLE NASLOVE POPUT STARCRAFT 2?

Avi Avidan: To je zapravo poprilično kompleksno pitanje, ali kada bi ga pojednostavili naš odgovor je: obe vrste igrača. Pomenuti StarCraft 2 je nesumnjivo sjajna igra, koju mi jako volimo, ali je prosto preteška za opuštenu vrstu igrača, jer zahteva ogromnu posvećenost i veoma je stresna. Mi suštinski mislimo da igra ne mora da ima visoku ulaznu tačku po pitanju veštine da bi ljudi u njoj mogli da se dokažu, odnosno vodimo se onom „Laka za naučiti, teška za usavršiti“. Dakle laka ulazna tačka, svako će moći brzo da razume igru i da se uhoda, ali su granice za pokazivanje veštine i usvršavanje beskonačne.

PLAY!ZINE: POSLEDNJIH GODINA, SA PORASTOM POPULARNOSTI ESPORTA, PRIMETILI SMO DA PUNO STUDIJA, NEZAVISNO OD ŽANRA, SE TRUDI IZ PETINIH ŽILA DA NJIHOVA IGRA BUDE NOVI ESPORT HIT, ZABORAVLJAJUĆI DA JE VEĆINA IGAČA PRE SVEGA TU DA SE ZABAVI I NIJE UVEK PREVIŠE ZAINTERESOVANA ZA OZBILJNO TAKMIČARSKO IGRANJE. KOLIKO JE VAŽAN BALANS IZMEĐU OPUŠTENOG GEJMPLEJA I ONOG ORIJENTISANOG NA KOMPETITIVNO IGRANJE?

Avi Avidan: Svakako, opušteno igranje je jako bitno za nas. Lako je zaključiti da većina igrača ipak spada u „kežual“ grupu, ali je isto tako lako da ljudi izgube to iz vida, kada zarone u brojke, metu i ostale stvari koje interesuju više kompetitivne igrače. Kao što smo pomenuli kod prethodnog pitanja, trudićemo se da igru držimo u prijateljskom okruženju za početnike, ali da istovremeno unesemo gomilu kompleksnijih gejmplej mehanika koje će da omoguće posvećenim igračima da pokažu svoju veštinu i poznavanje igre, kroz usavršavanje svih tih mehanika. Jedan od primera za opuštenije igrače je i to što ćemo makromenadžment (ekonomija, izgradnja, resursi) učiniti jasnijim i usmerenijim, da novi igrači ne bi gubili previše glave oko toga. Micro (vođenje armije) je ono gde je pravo uzbuđenje i akcija, i znamo da mnogi ljudi doživljavaju tradicionalnu izgradnju kao dosadan posao koji moraju da rade pre borbe, i zato ćemo pokušati da tu jaz premostimo, ali tako da igranje na višim nivoima veštine zbog toga ne ispašta i da makromenadžment i dalje bude važan aspekat u takmičarskom smislu. Zbog toga svega, pokušaćemo da prebacimo fokus na borbu gde god je to moguće.

PLAY!ZINE: MOŽETE LI NAM REĆI NEŠTO VIŠE O SAMOM SVETU IGRE I PRIČI IZA NJE. DA LI ĆE IGRA IMATI I KAMPANJU ZA JEDNOG IGRAČA?

Avi Avidan: Trenutno smo ograničeni resursima, pa i kampanja trenutno nije u planu, ali nije ni isključena. Imamo priču koju želimo da ispričamo, ali je sve to još uvek u veoma početnim fazam razrade. Ali u osnovi: Tenzije na globalnom nivou rastu više nego ikada, i najveće svetske vojne sile polako vade svoja oružja rata iz skladišta, spremni više nego ikada da ih upotrebe.

PLAY!ZINE: KOLIKO JE TEŠKO DA SE JEDNA RTS IGRA DOBRO BALANSIRA ZA MULTIPLEJER?

Avi Avidian: Apsolutno je teško, jako izazovno, ali sve što je izazovno je i vredno rađenja. Konsantna podrška za jedan f2p naslov je suštinska stvar, što podrazumeva redovne pakete novog sadržaja i balans patcheve. Planiramo da igru podržavamo redovno, brzo i dugo koliko god to bilo u našoj moći, odnosno dokle god bude postojalo interesovanje zajednice igrača.

PLAY!ZINE: KOJA SU GENERALNA OČEKIVANJA I CILJEVI ZA IGRU U SMISLU BROJNOSTI PUBLIKE I PRODAJE? NE MISLITE LI DA JE MOŽDA POMALO RIZIČNO IĆI U DANAŠNJE VREME NA RTS TRŽIŠTE SA POTPUNO NOVOM FRANŠIZOM?

Avi Avidan: Nije toliko rizično ukoliko razumete gde postoji rupa na tržištu i kako da je popunite, odnosno zašto je tu rupa.

Naravno, tu su uvek i određene brige, ali se osećamo poprilično samouvereno, pogotovo imajući u vidu ono što vidimo da su reakcije igrača i zajednica na našu igru.

PLAY!ZINE: ŠTA MISLIŠ DA SU U PITANJU GLAVNI RAZLOZI ZA VELIKI PAD POPULARNOSTI RTS IGARA U OVOJ DECNIJI? NEKI KAŽU PREMALO INOVACIJA, DRUGI PREVIŠE INOVANCIJA, A TREĆI DA SU MOBA IGRE KRIVE ZA SVE. KAKVO JE TVOJE VIĐENJE STVARI?

Avi Avidan: Ah, to je deo tajnog sastojka. RTS igre jednostavno nisu uspele da se adaptiraju na način kako su to uspele MOBA igre. I ne, tu ne govorim o gejmplej elementima, poput heroja i sličnog, tu govorim o onome što okružuje igru i ekosistem oko nje. Počev od f2p modela, preko konstantne podrške sadržaja i svega onog drugog o čemu smo pričali do sada i razgovoru. Igra van igre.

Usled ovog neuspeha da se adaptiraju i nemogućnosti velikih izdavača da razumeju ove greške, često je došlo do krivljenja zajednica oko same igre. Kako bilo ko može da očekuje da bilo koji žanr napreduje u takvom okruženju?

PLAY!ZINE: KAKO MOŽEMO DA VRATIMO INTERES I OČI GEJMERA NAZAD KA RTS ŽANRU? VIDELI SMO DA ČAK I IMENA TOLIKO VELIKA KAO ŠTO SU C&C I DAWN OF WAR TO NISU USPELA. DA LI MISLIŠ DA ĆE MOŽDA NAJAVA AGE OF EMPIRES IV, ILI BUDUĆA NAJAVA WARCRAFT 4, ZAPOČETI OBNOVU POPULARNOSTI RTS ŽANRA MEĐU MEJNSTRIM PUBLIKOM?

Avi Avidian: Đavo je u detaljima. Sigurno je da će svi ti sjajni naslovi prodati puno kopija i biti zabavni. Ali, pravo pitanje je, da li će te igre imati trajnu i ispunjavajuću multiplejer scenu? Da li je gejmplej nijansiran i zaokupljujući dovoljno da da mu se igrači vraćaju svake godine? Da li će moći da zadovolje i opušteniju i tvrdokornu publiku?

PLAY!ZINE: DA LI PRATITE RAD VAŠIH KOLEGA IZ „KONKURENCIJE“ KOJA RADI NA RTS IGRAMA POSLEDNJIH GODINA? VIDELI SMO DA JE IRON HARVEST IMAO VELIKI USPEH NA KICKSTARTERU, DA LI STE I VI RAZMIŠLJALI DA IDETE CROWD-FUNDING RUTOM?

Avi Avidian: Trudimo se da pratimo sve što naše kolege iz RTS branše rade, ali takođe pratimo i celu industriju generalno, i druge žanrove, ali i industriju u celini. Nikada ne znaš kada i odake možeš da dobiješ neku dobru inspiraciju.

Što se crowdfunding kampanja tiče, to je dobro pitanje. Trenutno radimo na Patreonu, ali umesto finansijkih ciljeva, gledamo na ciljeve zajednice.

PLAY!ZINE: I NA KRAJU, GLAVNO PITANJE – KADA MOŽEMO DA OČEKUJEMO IGRU?

Avi Avidan: Iako nije baš popularan odgovor, on je najrealniji – Biće spremna kada bude spremna.

PLAY!ZINE: HVALA NA RAZGOVORU I PUNO SREĆE SA DALJIM RADOM NA WARZONE FLASHPOINT!

Avi Avidan: Hvala vama na izdvojednom vremenu, i nadam se da ćemo se uskoro videti na bojištu!

ComputerLand zvanični partner puta na GamesCom 2018

PLAY!ZINE NA LICU MESTA

Ove godine je za najveći evropski sajam video-igara bila posebna godišnjica. Proslavljen je jubilej od deset godina održavanja. Ujedno, i mi u časopisu Play!Zine smo deseti put zaredom posetili Keln kako bi saznali šta nas to novo očekuje u svetu video-igara.

Kao i prošle godine, i ove je domaća kompanija Computerland organizovala put za predstavnike domaćih gejming medija i ditributera video-igara na Gamescom, tako da je delegacija Srbije i regiona na najvećem sajmu video-igara bila zaista velika.

Nažalost, ni ove godine Srbija nije imala svoj potencijalni štand tamo, ali smo zatekli neke od srpskih developera kako dele prostor sa paviljonom kolega iz Hrvatske, što je lep primer saradnje pasioniranih kreatora video igara iz dveju susednih zemalja.

Sam festival je upravo na svoj jubilej oborio gomilu velikih rekorda. Zabeležena je do sada najveća poseta u istoriji festivala, čak 370 000 ljudi je posetilo sajam, oko 20 hiljada više nego prošle godine. Sam Keln je tokom dana trajanja Gamescoma posetilo preko pola miliona posetioca. Oboren je i rekord po broju zemalja odakle su posetioci festivala došli, ove godine je čak 114 različitih nacionalnosti posetilo Kelnski sajam kako bi bili deo Gamescoma.

Ukupno 1037 izlagača iz 56 različitih zemalja je ove godine predstavilo svoje igre svetu na Gamescomu, po prvi put je pređena magina brojka od 1000 izlagača.

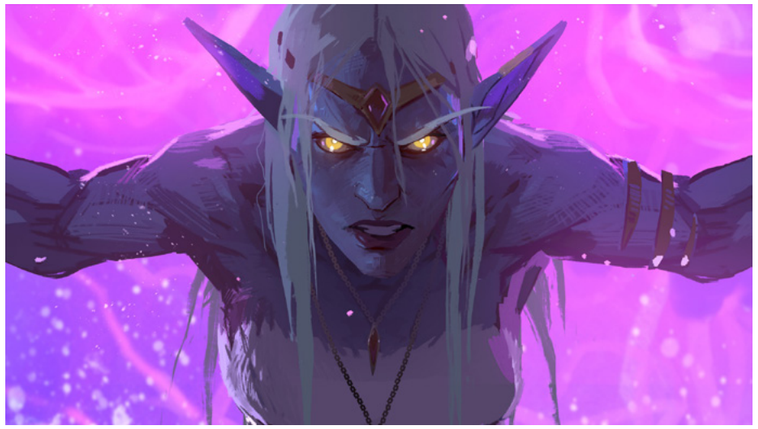
Dakle, brojke govore same za sebe, jubilarni deseti Gamescom je bila najveća gejming smotra u istoriji. I moramo reći da je tako i izgledala, jer zaista, izlagači su se ove godine potrudili da vizuelno sajam izgleda nikada lepše. Štandovi odavno nisu bili samo obični štandovi, već su se svi trudili da ih tematski dizajniraju u duhu njihovih igara. Gomila raznih maketa i čudovišta na sve strane, vrhunski kosplejeri, čitavi zabavni parkovi, rekviziti, i sekcije dizajnirane u duhu velikih hitova. Posebno nam se svideo deo sa Fallout 76 koji je optičkom varkom pravio Valut 76 i gde su se ljudi slikali kao da izlaze iz njega. Bilo je tu i formula, skupih automobila, pravih traktora (Farming Simulator ni ove godine nije razočarao sa promocijom), ali i čitavih vojnih kompleksa, jer su i predstavnici nemačke vojske došli da izlažu pravu vojnu optremu i razgovaraju sa zainteresovanima kako je to biti stvarno vojnik.

Prvi „poslovni“ dan je kao i uvek bio najbolji za razgledanje, jer nije bio otvoren za javnost, pa su gužve bile male, ali već narednih dana to su bile prave armije fanova koje su došle tu u nadi da će imati priliku da odigraju dvadesetak minuta njihovih omiljenih igara mesecima pre nego što izađu. To su neki izlagači pametno iskoristili, pa su delili rasklapajuće kartonske stolice sa njihovim simbolima, koje su ljudi koristili za sedenje u redovima gde se čekalo po nekoliko sati kako bi došli konačne prilike da probaju svoju igru.
Iako je ovo najveći svetski gemjnig sajam, ipak se vidi da je pre svega okrenut domaćoj, nemačkoj publici, jer je gomila štandova imala programe vođene na nemačkom jeziku. I ove godine su tradicionalno Blizzard i UbiSoft imali najveće štandove u klučnim halama sajma, ali su ih ovoga puta i Bandai Namco i EA poprilično stigli sa veličnim njihovih prostora za izlaganje.

Naravno, osim da ragledamo, posetu sajmu smo pre svega iskoristili kako bi testirali nove igre i razgovarali sa developerima o tome šta nas sve očekuje. Nemoguće je bilo stići na sve prezentacije i probati sve igre, ali smo se za vas potrudili da pokrijemo koliko je god moguće igara, o čemu možete čitati u nastavku ovog specijala.

ACTIVISION-BLIZZARD

Blizzard je i ove godine imao tradiconalno jedan od najvećih štandova na sajmu, gotovo polovine najveće hale sajma je bila Blizzardova tematski koncipirana u razne igre. Iako nije bilo velikih najava na samom sajmu, već koji dan ranije, na samom sajmu smo dobili priliku da te najavljene stvari isprobamo na licu mesta. Probali smo Dibalo III na Switchu, koji je potrvđen posle toliko glasina.



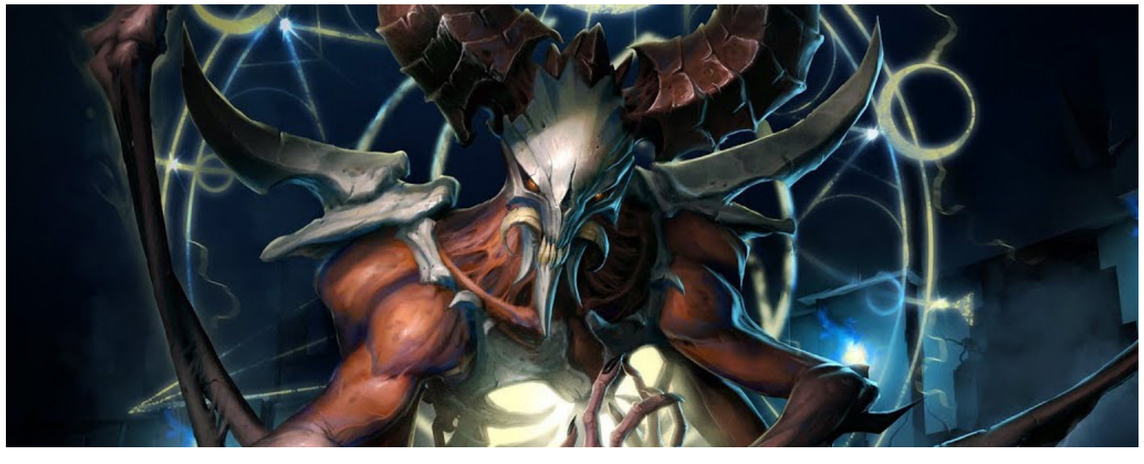
Iako nismo imali ranijih iskustva sa Dibalom na konzolama, moramo reći da se ruke brzo naviknu na upravljanje i mapiranje Dibalo komandi na džojkon kontrolerima, tako da nije bilo toliko neprirodno koliko smo potencijalno očekivali kada smo seli da testiramo igru. Igra deluje i radi jako lepo na Switch konzoli, i sa ljudima koji imaju više iskustva sa Switch kontrolama smo pričali i rekli su nam da su generalno jako zadovoljni kako je igra protovana na Switch, tako da pikanje Diabla upokretu predstavlja sarvšen dodatak u biblioteci Switch naslova.

Heros of the Storm je posle dužeg vremena dobio novog negativca kao heroja. Diablo će imati društvo u vidu njegovog najstarijeg brata, Mephisto je stigao u Nexus. Dizajniran je kao range assasin, odnosno Mage, sa akcentom na ogromnim količinama štete u timskm borbama, jer njegov Trait i magije najbolje rade kada uspete da gađate gomilu protivničkih heroja. Mephisto je jako zabava za igranje, ali i izuzetno izazovan i težak, i na osnovu prvih testiranja postoji strah da ne bude previše „sve ili ništa“ heroj, odnosno da ili radi savršeno, ili da mašite njegov Trait i da bude slab, to ostaje nam da vidimo kako će stojati stvari.

Osim Mephistoa, predstavljena je i nova Hanamura, koja je nakon više od godinu dana konačno vraćena u igru. Najviše kritikovana mapa u istoriji igre, Hanamura je nakon svega par meseci izbačena iz igre na doradu i sada je konačno tu. Umesto nekoliko, sada imamo jedan jedini payload oko koga se bore obe ekipe, i koji najpre ruši građevine pre nego što krene da puca na Core. Izmenjeni su i Campovi na mapi, u skladu sa promenama mehanika mape. Ovo definitvno stvara manji haos na mapi, ali ostaje da vidimo kakav će biti balans, jer mnogi sad strahuju da će payload ulaziti u status kvo situacije, i da će prosto biti bolje ignorisati payload.

Za WoW smo videli očekivani treći deo Warbringer serijala, o kraljici Azshara, koji je nam je konačno prikazao Nozotha u WoW-u, a koga smo do sada imali prilike da vidimo samo u Hearthstoneu. Osim ove animacije, i Overwatch je posle dužeg vremena dobio novu „lore“ animaciju, koja nam ovoga puta prikazuje D.va, obično veselu i razdraganu, iz drugog uga, gde vidimo njenu želju požrtvovanost u odbrani sugrađana.

StarCraft 2 je dobio novog co-op komandatna, to je naš dobri stari drugar Tychus. Po prvi put umesto standardne amrije, imamo neku vrstu moba tima, jer Tychus ima grupinu plaćenika umesto jedinica. Ti plaćenici su osobe iz StarCraft sveta predstavljene u formi herojskih jedinica, koje osim jakih statistika imaju i specijalne moći i unapređenja. Veoma su zabavni za igranje i zaista smo se proveli odlično testirajući ih, unose pravi dašak svežine u tradicionalu RTS formulu.



Activision je na Gamescom došao sa CoD Black Ops četvorkom, o kojoj možete više čitati u našim beta uticima, kao i sa Forsaken ekspanzijom za Destiny 2 koja nam se čini da kao nikada do sada unosi ključne promene i novine u igru, konačno slušajući ono što igrači zapravo žele i što smatraju da je ključno da se promeni, samo se nadamo da nije kasno za Bungie. Cayde 6 je stradao od strane Uldren Sova, i sada je na nama da ulovimo njega i njegove barone. Ekspanzija nam donosi dve nove lokacije, The Tangled Shore i The Dreaming City, zatim Gambit, 4v4 Competitive PvE mod, gomilu novih oružja, armora i opreme, nove raidove, nove „story“ misije i avanture, gomilu novih moći i veština... Ono što smo imali prilike da vidimo i čujemo od strane Bungie developera, kao i stvari koje su sređene u pečevima pre izlaska same ekspanzije, daju nam nadu da će Destiny 2 konačno biti igra kakvu igrači žele i zaslužuju, i već se vidi gomila pozitivnih reakcija među fanovima.

Ipak, glavna zvezda Activisiona je za nas ove godine svakako bio Sekiro: Shadows Die Twice. Potpuno neočekivana saradnja između Activisiona i From Software na ovom projektu, tako da umesto kod Bandai, ove godine smo From igru gledali kod Ativisiona.

Imali smo prilike da probamo dvadesetak minuta igre i jednostavnno smo bili oduševljleni. Iako vam na prvi pogled deluje da je „souls“ igra, i u neku ruku naravno da jeste, ali nije rpg. Nema statisike, nema kreacije karaktera, igra je čista akciona avantura. I izgleda prelepo, osećaj igranja je savršen, a borba već sada glatka i veoma nagrađujuća. Fokus je na pozicioniranju i strpljivosti, nalaženju pravog otvora za udarac, ali isto tako i u korišećnju okoline i specijalnlih alakti kako bi napali neprijatelja neočekivano. Ovo malo igre što smo probali u demou nas je ostavilo bez daha, i jedva čekamo da probamo ostatak igre, koja ima i datum izlaska – 22. mart sledeće godine.

UBISOFT

Francuzi ove godine imali koncepcijski možda i najbolje dizajnirane štandove, sa gomilom detalja koje definišu igre prezentovane na tim štandovima. I interesovanje za njiove naslove bilo je ogromno, ljudi su čekali u kilometarskim redovima čak i da bi probali novi Anno, što nije baš karakteristično za takav tip igara na Gamesconu, tako da možete onda da zamislite koliki je bio haos u redovima za popularnije naslove.

Na sreću po nas, mi smo imali unapred zakazano testiranje igara u novinarskom delu, i kako smo imali prostora i vremena za svega tri od desetak igara koje je UbiSoft predstavio, odlučili smo se za dve najbitnije, i jednu koja je bila želja vašeg autora.

Assassin's Creed Odyssey

Naravno glavni naslov UbiSofta je novi Assassin's Creed, imena Odyssey, koji nas vodi u antičku grčku. Imali smo prilike da igramo demo od oko tridesetak minuta gejmpleja, no kako smo ga igrali na Xbox One konzoli (koju ja lično nikada nisam uhvatio u ruke, iako je imamo u redakciji), nišmo se baš najbolje snašli.

Ipak, u osnovi Odyssey je veoma slično koncipiran kao i Origins, jer je u pitanju deo iste celine. Mehanike su veoma slične bobra je izazovna i kompleksna, stari sistem plaćenika koji jure vašu ucenjenu glavu je proširen i presonalizovan, a parkur kao i uvek po principu sve što možeš da vidiš, popni se na to.

Demo nam je otkrio da nas očekuju i mitksi delovi grčke istorije, dakle neće biti samo istorije, već i mitololgije. Imali smo priliku da se borimo protiv Meduze, koja je bila mini-bos, i bila je neverovatno teška, tako da sam na kraju morao da zamolim developera koji je razgovarao sa mnom da mi pomogne da je pređem.

Isprobali smo se i u moreplovstu, koje je suštinski isto kao i ono u Black Glag, ali umesto topovskij borbi (bartu je došao tek mnogo kasnije), ovde imamo mehanike gađanja kopljima i lukovima. Posadu ćemo moći da unajmljlujemo i dodatno personalizujemo po našim potrebama, i moći ćemo potpuno slobodono da putujemo brodom po svim otkrivenim delovima mape, bez ikakvih ograničenja, u pravom „Open World" maniru.

The Division 2

Moram reći da je predavanje koje smo imali na prezentaciji Divisiona jedno od najinteresatnijih koje smo imali prilike da slušamo ove godine. Kada sam ušao unutra, očekivao sam dosadnu priču o novim mehanikama i „uzbudljivom" gejmpleju, dakle sve one standardne

mantre koje imamo prilike da čujemo kada izdavači žele da vam prodaju igru.

Umesto toga, sačekalo nas je jedno jako zanimljivo izlaganje o građenju sveta igre. U oko pola sata prezentacije, developer nam je sa ushićenjem govorio o njihovoj poseti Vašingtonu, mapiranju grada i lokacija, skeniranju ključnih referentnih objekata, odlascima u kanalizaciju i druge sakrivene delove grada kako bi i to snimali, sate i sate ragovora sa raznim stručnjacima za grizne situacije koji su im pričali o protokolima u slučaju krize, o tome kako će se ljudi ponašati, kako će sredina da reaguje na apokalipsu... Videla se neverovatna posvećenost da se dobije unikanat i verno oslikan svet Vašingtona nakon apokaliptičnih događaja i zaista skidamo kapu predavaču i onome koji je pripremio tu prezentaciju.

Iskreno verujemo da je tim iza The Division 2 posvećeno okrenut ka tome da nauči na svim greškama iz prve igre i napravi novo iskustvo koje će dati igračima onaj top igre koji su želeli i na osnovu ononga što smo videli i čuli na pomenutoj prezentaciji, mislimo da su na pravom putu.

Naravno, sve ovo uzmite sa daškom soli, jer nismo imali prilike čujemo više o detaljima gejmpleja i načinima monetizacija, ali se nadamo da tu neće uprskati.

Transference

Jedna od igara najavljenih prošle godine na E3, a koja nam je jako skrenula pažnju jeste naslov Transference, koji se bavi poludelim naučnikom koji je želeo da svoju porodicu prenese „na sigurno", odnosno u virtuelni svet koji je napravio.

U pitanju je VR igra čiji smo demo jednog nivoa imali prilike da isprobamo tokom Gamescoma. Vidi se da je igra ciljno pravljena sa VR okruženjem na umu, iako se može igrati i bez istog. Možemo reći da je napeta horor atmosfera dobro pogođena, a po tematici i modelima neprijatelja, igra nas najviše podseća na horor SOMA, koji se takođe na neki način bavi prenosom sveti.

UbiSoft je ovu igru radio u saradnji sa studijom SpectreVision, čiji je vlasnik

Elajdža Vud, i koji je za potrebe igre odradio scene u stvarnom životu, pošto igra kombinuje pravu glumu sa 3D igrom.

Pored ova tri naslova, UbiSoft nam je doneo Anno 1800, koji posle skoro deset godina serijal vraća naz u istorijske vode, pa iako u suštini volimo i futurističke Anno igre, ipak se zdušno radujemo povratku u istoriju, pogotovo to što se igra bavim ranim 19. vekom, koji ima ogroman potencijal za zabavnu stratešku igru.

Takođe, najavljen je novi The Settlers, na 25. rođendanu ovog sjajnog serijala. Nažalost, nismo stigli da odemo i na predavanje o samoj igri, ali ono što smo uspeli kasnije da vidimo na internetu izgleda jako simpatično i u duhu originalnih igara, a imajući u vidu da na igri rade originalni tvorci, studio Blue Byte, verujemo da nema razloga za brigu. Publika je gladna Settlersa, poslednje smo igrali na početku ove decenije.

Twin Mirror

Iz Dontnoda su vredniji nego ikada i uveliko rade na novom projektu za koji su ovoga puta izabrali Bandai Namco kao izdavača za sardanju.

Igra Twin Mirror je psihološka triler avantura sa elementima vrlo sličnim

Life is Strange igri. Glavni lik poseduje moć dekontrukcije irekonstrukcije događaja, kako bi uspeo da shvati šta se i kako desilo.

U demou koji smo odigrali, igramo sam početak igre, gde se on budi sa krvlju na košulji i pokušava da shvati šta se desilo, pošto se uveče vratio pijan, pa mi je pamćenje slabo. Tu nas igra odmah upoznaje sa mehanikama rekontrucije događaja u svesti našeg glavnog lika i čini nam se da će to biti fokalna tačka gejmpleja.

Igra je uspela lako da nas kupi već u startu, dobrom misterijom i zanimljivom prezentacijom, mada nas je glavni li pomalo zbunio, jer samo očekivali karaktera koji je više u nekom noir stilu, a manje „Običan“, kakavim se zapravo ispostavio.

Cyberpunk 2077

Iako uošte nisu imali javni deo na Gamescomu, CD Projekt je bez pogovora bio jedna od glavnih zvzedi, bar što se novinara tiče. Tražilo se mesto više na prezentacijama za Cyberpunk 2077, i zbog toga što svi žele da čuju i vide igru, ali i zbog neverovatnih figurica koje su novinari dobijali, a koje su ograničene samo tim događajem, odnosno nema ih u slobodnoj prodaji.

Demo gejmplej koji smo imali prilike da vidimo trajao je skoro 40 minuta, i pokazuje otprilike sve što igra nudi. Svet koji izgleda neverovatno živo i bogato, i koji prosto „diše“ i funkcioniše sam za sebe, potpuno otvoren za vas, za istraživanje bez ikakvih granica.

Tu je vožnja automobila, napucavanje u duhu nekoliko igara, jer imamo i “bullet time“, imamo ciljno gađane poput onog u Fallout igrama, imamo klasično zakloni se i pucaj napucavanje... Borbe izgledaju fluidno, haotično i zabavno, samo nismo još sigurni koliko će biti vezane za RPG elemente igre, a koliko za naše refleske i veštinu

baratanja oružjem, odnosno kako će to biti definisano.

Imali smo prilike da vidimo i koliko važan uticaj imaju implanti, bez koji sajberpank prosto ne može, na karakteristike vašeg lika, i u smislu jačine, ali u praktičnoj funkcionalnosti, kao što je zumiranje, skeniranje okoline i slično.

Demo nam je pokazao jednu od misija, a vodič nam objasnio nekoliko načina na koji možemo da je prođemo i kako svaka naša odluka bi imala uticaj na to kako će se stvari dalje razviti u igri.

Naravno, ne treba ni trošiti reči o tome koliko cela igra izgleda prelepo, prepuna najsitnijih detalja koje vidimo na svakom koraku, dajući svetu oko nas osećaj neverovatne realnosti. Ono što je važno pomenuti, potvrđeno je da je igra već sada u potpuno igrivom stanju od početka do kraja, što znači da je izlazak možda i bliže nego što smo očekivali, čemu se iskreno nismo nadali.

Ali, znajući da iz CD Projekt RED teže za savršenstvom, verujemo da će ipak utrošiti još jedno godinu i po dana, kako bi igra bila najsavršeniji mogući prizvod, tako da mi ne očekujemo da će igra izaći pre 2020. godine.

Jump Force

Igra Jump Force se sa svakom novom verzijom koju nam Bandai predstavi čini kao pravo ostvarenje snova svih tvrdokornih fanova anime crtaća. Nakon gomile već najavljenih karaktera, sada smo imali priiliku da vidimo negativce i dodatne pozitivce i sa svakim novim karakterom publika na prezentaciji nije sakrila oduševljenje (očigledno ima mnogo anime zaluđenika među gejming novinarima).

Sada su nam predstaljeni Hunter X Hunter karakteri, Gon na strani dobra, i Hisoka na strani negativaca. Sanji, Sabo i Blackbeard iz One Piece takođe uskaču u postavku, dok Goku dobija starog drugara – Vegeta se pridružuje zločama.

Ono što se nije pridružilo igri jeste datum izlaska koji smo očelivali, tako da i dalje stoji samo ono opšte mesto, a to je negde tokom naredne godine.

ComputerLand zvanični partner puta na GamesCom 2018

THE SINKING CITY

Izgleda da je poslednjih godinu dana otac okultnog horora, Lavkraft, ušao na velika vrata u modu kada je u pitanju gejming svet. I dok je Call of Cthulhu nedavno konačno dobio datum izlaska, na Gamescomu smo imali prilike da probamo još jedno slično delo koje ima potencijal da zagolica maštu na onaj jezivi način kako samo mistični i jezivi svet iz pera Lavkrafta ume.

To je je igra The Sinking City, koja je prvobitno najavljena na E3 festivalu, a sada imamo prilike da vidimo još par kadrova iz igre, koji sve čine još uvrnutijim. Vidimo glavnog protagonistu kako kreće da se brija, ali sa potezom britve uz čekinje brade skida i pipke koji mu izrastaju iz lica dok mu se u bunilu priviđaju scene iz "potopljenog grada".

U pitanju je istraživačka horor avantura smeštena u dvadesete godine prošlog veka sa jakim noir šmekom i bogato inspirisana delima Lavkrafta.

Odigrava se u gradu Oukmontu u državi Masačutest, i mi smo u ulozi privatnog detektiva koji je došao da istraži izvor iznenadne ogromne poplave, koja očigledno ima natprirodne korene. Ono što je ovde zanimljivo je to što umesto klasične linearne priče vezane za avanture, igra će biti višemanje otvorenog tipa, sa slobodnim istraživanjem.

BLOODSTAINED

Posle mnogobrojnog pomeranja i sređivanja, kao i otkazivanja PS Vita verzija, ovaj naslov će nam stići početkom 2019 godine. Ali ono što smo imali prilike da igramo za sad predstavlja pravi omaž i spiritualni nastavak Castelvania serijala koji su svi kickstarter fanovi i očekivali. Iako je demo bio poprilično ekstezivan, on čini samo minijaturni deo konačnog proizvoda, a nismo stigli ni demo da završimo u datom vremenu.

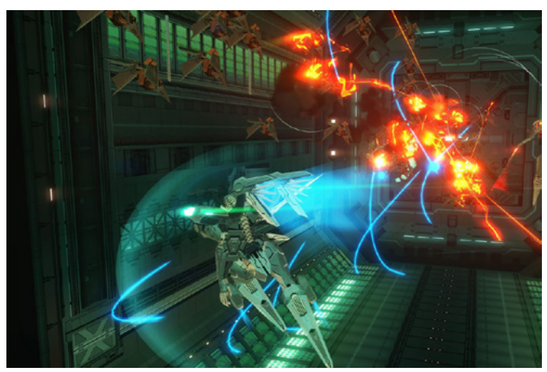
No, uspeli smo da primetimo mnoge kvalitete koje igra pruža, od veoma fluidne i brze borbe, preko izbora ogromnog broja oružja (mačeva, rapira, cipela za šutiranje, bičeva), čak i pištolja sa različitom municijom, pa sve do načina na koji će glavna junakinja skupljati specijalne sposobnosti od svojih protivnika i koristiti ih protiv njih. Ono što je prijatno primetiti je da će u zavisnosti koji oklop ili dodatak stavite tako će se i minimalno promeniti izgled glavnog lika. Tu će kasnije biti i full kostimi koje ćete moći da menjate. I naravno kao što svaki Castelvania fan očekuje priča će biti veoma interesantna sa full voice acting postavom, brdom skrivenih soba koje ćete morati na veoma zanimljive načine da pronađete i naravno backtracking-om. Fanovi koji su čekali i još čekaju na ovaj naslov neće nikako biti razočarani pa ni mi nismo bili.

SHORTEST TRIP TO EARTH

Iako po rečima samih developera iz IceBerg studija, da se na ovoj igri radilo još pre nego što je FTL počeo sa svojim razvojom, trenutno se ne može reći da igra nema apsolutan FTL vibe. Ali ako se ta etiketa može vrlo lako staviti, igra ipak nudi mnogo, mnogo više. Premisa je da morate preći deset velikih sistema, prepunih planeta i nasumičnih susreta kako bi što pre stigli do Zemlje. Ono što ćete ovde imati je mnogo veći, ali ipak ne preteran, mikromenadžment svoje posade i opreme na brodu, kako tokom mirnog putovanja ili istraživanja planeta tako i tokom borbe. Svaki član posade će biti jedinstvena ličnost i to će veoma uticati na ostatak. Sa ovim na umu može se uporediti više sa Rimworld naslovom. No, iako igra pruža dobru postavu za neki Endless mod i generalno modovanje, ništa od ovoga neće biti podržano u startu, ali vremenom će možda biti dodato. Ukoliko ste želeli Rimworld sa svemirskim brodovima ili malo detaljniji FTL sa mnogo više zanimljivih i čak smešnih susreta sa vanzemaljcima, onda je ovo naslov na koji trebate obratiti pažnju, a stiže nam već na jesen kao Early Access naslov.

TOWNSMEN VR

Ako ste ikad igrali igru Black and White, i u današnje vreme zamišljali kako bi samo bilo kul da sad možete to igrati i u VR-u, Townsmen VR je skoro pa ispunjenje vaših želja. Umesto ogromne mape ili civilizacije ovde ćete se ipak svoditi na čuvanje i brigu o ljudima na jednom malom ostrvu. No to ne znači da oni neće biti napadani od drugih ostrva. Ali to nije glavno, glavno je da ćete slobodno moći da se pomerate po mapi kao i ljude na njoj, da ih bacate u vodu, na šumu da cepaju drva, u malo jezero. Čak možete da uzmete seosku mačku u ruke da je pomazite, a onda lansirate u nebo. Igra ima totalni srednjevekovni seting i brdo humora, tako da će sigurno predstaviti zabavu bar na neko određeno vreme.



ZONE OF THE ENDERS THE 2ND RUNNER MARS

Iako je ovo zapravo veoma matora igra sa davne i legendarne PlayStation 2 konzole ono što smo mi imali priliku da vidimo i iskusimo na ovogodišnjem Gamescom predstavlja veoma dobar remake te igre koji ni malo ne pokazuje da je zastareo. Pored toga što se cela igra nadogradila da podržava 4k tehnologiju ona ima i po par dodatnih novih modova. Među kojima je Hangar View Mod u kome možete pregledati sve modelove robota koje susretnete u igri. Cinematic Theathre, za pregledanje svih onih odlično animiranih anime sinematika. I Model Viewer. Osim vizuala, nadograđen i poboljšan je i audio i sav zvuk u igri. A možda najzanimljivi dodatak je VR mod, u kom ćete iz samog kopita u prvom licu moći da prođete kroz kampanju. ZOE nam stiže vrlo brzo i od svega čak i za PC platformu.

METAL WOLF CHAOS XD

Originalni Metal Wolf Chaos je veoma matora igra za prvobitni Xbox. I iako je bila igra od sad poznatog From Software, ona je veoma loše prošla među publikom, ali je imala jezgro fanova zbog svoje otkačenosti. Doduše, sada će imati ponovni pokušaj za život koji joj daje dobri Devolver Digital studio. Ono što je važno napomenuti je da ovo nije full remake ili rebot, ovo je čisto poboljšanje igre i sređivanje kako bi mogla da radi na novim računarima. Ceo stari retro arkadni stil akcije je zadržan. Tako da kao predsednik Amerike ćete bratini i osloboditi važne lokacije u državi uz pomoć svog mega mek odela i svoje prve dame koja će vam biti glavna pri izavanju informacija gde da idete i šta da upucate. Ono što je igru odvajalo od drugih, pored veoma intuitivnog sistema borbe, je mogućnost korišćena okoline i uništavanje iste da bi lakše savladali protivnike. Pored svega ovoga očekuje vas i veoma šašava i corny komedija kao i izrazito starija grafika. Ako ste ljubitelj proste i zabavne arkadne akcije sa robotima, ovo će biti odlična igra za razbirbigu i opuštanje.

MEMORIES RETOLD

Ratne igre često su prikazane niz nišan igrača i sa njima u ulozi neuništivog vojnika koji jede metke i pljuje ih nazad u lica neprijatelja. Pravi rat je daleko, daleko od toga.
Memories Retold ima cilj upravo to da prikaže, i to u obliku emotivne o dvoje ljudi koji su otišli u Prvi svetski rat iz svojih ličnih motiva. Kroz prikaz Prvog svetskog rata imaćete priliku da na smenu vodite mladog i neiskusnog fotografa iz Kanade, koji je došao tu samo da fotografiše i kako bi zadivio devojku u koju je zaljubljen, jer je čuo da cure vole momke u uniformara. A sa druge strane imamo starijeg gospodina koji radi u fabrici dirižabla i čiji je jedini razlog da ode na front taj da pokuša da nađe sina čiji je odred nestao tokom jednog od okršaja. A kada se oni budu susreli na bojištu imaćemo priliku da vidimo kako se dva potpuno različita sveta i cilja sudaraju i razrešavaju.
Ova igra će pre svega biti interaktivna avantura sa malo zagonetki, a više u cilju da ispriča priču.
Ono što odvaja ovu igru od drugih je do sada neviđeni pristup vizuelnoj prezentaciji, koji je u obliku pokretnog akvarela, odnosno nacrtane slike. Dok smo igrali demo, moramoda priznamo da, iako nam se ovaj stil svideo, da nam nije baš bilo prijatno konstantno gledanje u takvus liku, ali je moguće da je razlog tome to što smo stajali pred ogromnim TV ekranom na svega pola metra od nas, i da to neće biti toliko upadljivo kada igru igramo u normalnim uslovima.

DEFIANCE 2050

Iako na prvi pogled ovo podseća na neki dodatak ili nastavak ovo je zapravo potpuni rework i remake osnovne Defiance MMO igre. Toliko da će vam za ponovno ulaženje u ovaj naslov biti potreban nov nalog. Ono što ćete sad u novoj verziji moći da iskusite je nov sistem klasa, mogućnost da promenite klasu instant i u bilo kom momentu. Početne će biti 4 klase od kojih birate jednu i odključavate ostale igranjem. Za sad je tu prisutna jedna premijum klasa, dok će ostale, Crusader i Engineer biti dodate sa budićim dodacima. Pored standardne stare priče imaćete priliku da iskusite i nova poglavlja kao i nove likove. Mapa će na žalost u većini ostati ista i bez novih zona. Doć će novi kontent drop, ili ti update-i biti na jesen i oko nove godine. Uz sve ovo Defiance 2050 će biti igriv i na konzolama.

SHADOWS AWAKENING

Ako vam se čini da je ovaj naslov od nekud poznat, upravu ste. Shadows Awakening je ne samo remake nego i nastavak na Shadows Heretic Kingdoms koji je pokleko posle svog prvog pojavljivanja i nije mogo da završi priču. Nova verzija nam stiže u Unity endžinu za PC i konzole kao standardni akcioni RPG sa par sopstvenih fora. Na početku ćete odabrati jednog od 3 karaktera ali to nije sve pošto će zapravo vaš glavni lik biti Shadow demon koji uzima duše heroja i onda ih kontroliše, a tokom igre ćete moći da sakupite i promenite se u još 11 likova. Samim tim dovesti broj igrivih i jedinstvenih likova na 14. U bilo kom momentu možete promeniti glavnog lika kog kontrolišete ili čak iskočiti iz njega i kao Shadow demon biti u senkovitom svetu koji ima sopstvene protivnike i prepreke, ili bar to iskoristiti da rešite zagonetke i nastavite put dalje. Iako je ovo akciona igra, ona će sadržati i RPG elemente svedene na vaše izbore tokom interakcija sa drugim likovima, u kojima, u zavisnosti od vaših izbora, likovi koje kontrolišete mogu se suprotstaviti i komentarisati. Iako za sad igra ima oko 60 mapa planirano je doavanje novih ili bar novih likova putem DLC ekspanzija. Ali možda najzanimljivja vest vezana za ovu igru je da će glas naratoru u igri dati niko drugi do Tom Baker, legendarni četvrti doktor iz Doctor Who serijala.

WRECKFEST

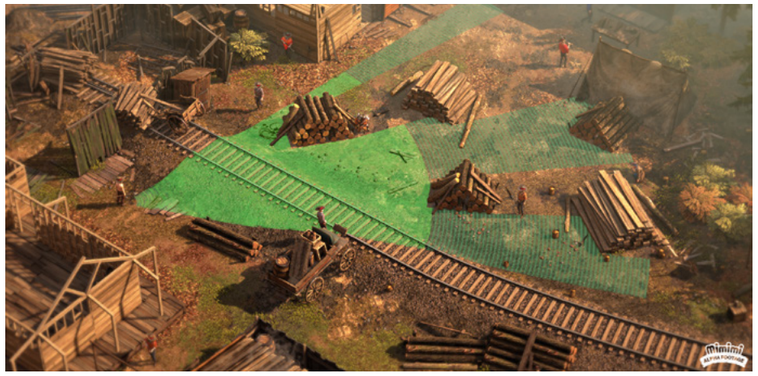
Iako je izašao još u junu ove godine, Wreckfest developeri i dalje nastavljaju da podržavaju igru i dodaju nove stvari u miks. Sa novim besplatnim dodatkom nam stiže nova mapa, odnosno novi poligon da razbijate automobile u što više delova. Tu su i poboljšanja što se tiče samouništavanja i detalja koja se prave tokom svakog udarca u nešto ili nekog. I sveprisutni Career mode. Tako da ako imate igru možete očekivati po koji dodatak i nove opcije i mape u budućnosti, a ako nemate možete je kupiti i uživati u razvaljivanju vozila kao i svi ostali.

SOULWORKER

Kod Gameforge štanda, izdavača Soulworker igre za zapadno tržiste, imali smo prilike da vidimo i čujemo šta nas očekuje kod ovog naslova u narednom periodu. Sa najnovijim patchom koji nam stiže 6. septembra nam stiže povećanje maksimalnog levela na 66, novi grad i nove zone. Novi grad ce biti u samom riftu i nastaviće glavnu priču igre. Haru dobija svoj advancement i sa time awakening formu, dok će Lily isti tretman dobiti u oktobarskom patch-u. Tim cilja ka tome da ima novi update svakog meseca dok ne budu stigli korejsku verziju igre i njihovo trenutno stanje, posle čega će update stizati srazmerno sporije. Tako da iako niste krenuli ovo je sasvim fin momenat da se počne sa ovim zabavnim akcionim dungeon crawler-om u anime stilu. A ko zna možda naprave i anime seriju.

DESPERADOS 3

Od developera brilijantnog Shadow Tactics Blades of the Shogun nam stiže treći deo ovog malo zapostavljenog, ali genijalnog serijala, i to sa svim mogućim opcijama koje možete očekivati. Sama radnja se odvija u vreme 1870-ih u Americi i Meksiku, pod inspiracijom prvog dela ovog serijala. Sam gejmplej, u duhu ovih igara, će se svoditi na veoma brzom razmišljanju, pozicioniranju, taktici i stealth borbi. Naravno to nije obavezno i ako vas čak i razotkriju, slobodno možete preći i u aktivnu borbu, dokle god se brzo snalazite. Igra će pored PC naslova dobiti i konzolne sa full podržanim kontrolerom. Naravno PC verzija neće



biti oslabljena zbog ovoga. A što se samog demoa tiče, imali smo priliku da vidimo kako će dvoje od planiranih pet jedinstvenih likova funkcionisati. I iako je igra još u ranim fazama razvoja, vidi se da je na dobrom putu da pruži baš ono što bi igrači koji su zavoleli Shadow Tactics i očekivali od ovog naslova.

BLACKSAD

Svako ko je ikad na ovim prostorima čitao Blacksad stripove će biti oduševljen saznanjem da Microids, iliti tačnije poznati Pendulo studio, radi na point-and-click avanturi sa baš ovim macanom u glavnoj ulozi. Sam developer je uzeo poprilično inspiraciju iz Telltale igara i pored standarnih sistema koje čine ovaj žanr igara dodao i miks koji čini deo Telltale igara. Tako da samim tim imate veoma dobru interaktivnu priču punu teških i krucijalnih izbora, kao i veoma zabavne i zanimljive zagonetke. Sama priča neće pokrivati stripove, nego će biti ekskluzivna priča ili epizoda pod nazivom Under the Skin. Pored novih likova pojaviće se i do 15 starih poznatih likova iz strip serijala. Tokom samih izbora u toku priče ćete više praviti svoju sliku Blacksada, da li će biti grub i napadan ili opusten i zavrzlant, sve je na vama. A naravno u vašoj istrazi ćete koristiti i sva vaša mačija čula. Iako je Pendulo studio poznat po svojoj cellshaded grafici kad su njihove igre u pitanju, Blecksad će koristiti kombinaciju realistične animacije i cell-shaded effekata kako bi oživeo likove iz stripa, i po onome što smo mogli da vidimo u ovim početnim fazama to izgleda zadivljujuće. Obratite pažnju na 2019 kad će ova igra da nam stigne.

MOUNT AND BLADE BANNERLORD

Posle godina i godina gledanja trejlera i alpha verzija gejmpleja, konačno smo imali priliku da sednemo i zapravo igramo malo najnoviji Mount and Blade. Ono što se može videti i reći za pravi demo je da je ovo u suštini isti onaj stari dobri M&B ali bolji, mnoooogo bolji. Skoro svi sistemi i opcije su unapređene doterane i poboljšane. Meni u gradovima je mnogo ekstenzivniji sa više opcija. Dok ako prošetate gradom zapravo ćete videti veliki srednjevekovni grad pun ljudi i dešavanja. Quest sistem je kompletno prerađen i zapravo koristan sad. Borbe su i dalje totalno hatočne i zabavne. Mada grafika nije sad na nivou Witcher 3 igre ili mnogih drugih AAA igara, to ni malo ne umanjuje užitak koji igra pruža i ona poboljšanja koja su urađena na njoj su zadovoljavajuća. E sad, kad ćemo konačno moći da kupimo i igramo je još pitanje. Ali bar se može videti da igra napreduje u razvoju i na njoj rade ljudi koji znaju šta čini Mount and Blade zabavnim.

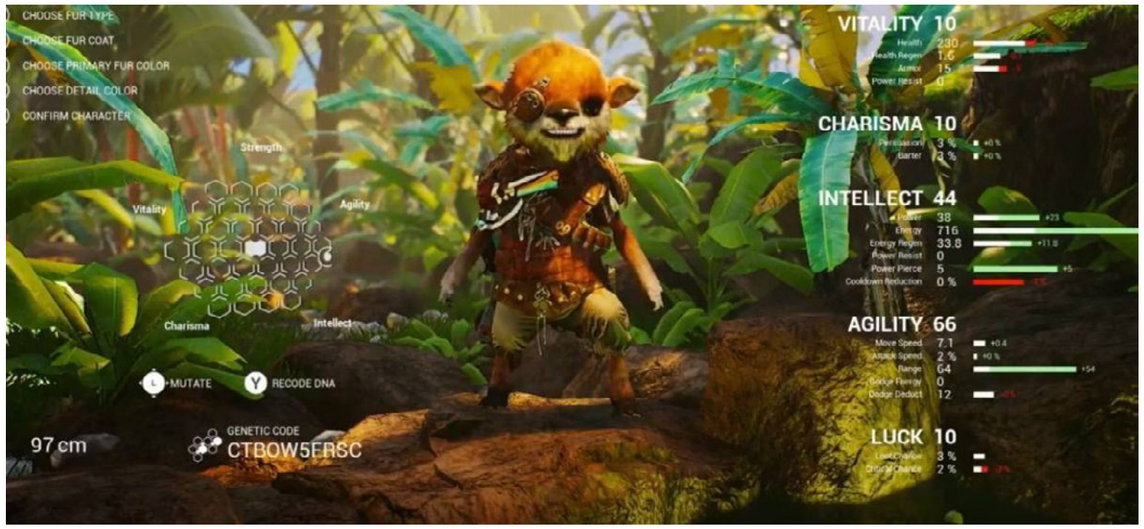
THE DARK PICTURES ANTHOLOGY - MAN OF MEDAN

Posle iznanađujuće dobro ispraćenog uspeha Until Dawn igre, developer Supernassive Games odlučuje da nastavi da nam predstavlja uzbudljive i zastrašujuće horor priče, ali u malo drugačijem ruhu. Naravno tu ostaje praktično identičan gejmplej i sistem pričanja priče gde u bilo kom momentu likovi mogu da poginu ili čak da završite priču sa svima na kraju poginulim, ali način na koji će igre izlaziti je drugaciji. Nove igre će biti pod antologijskom skupinom pod nazivom The Dark Pictures Anthology, koji će se sastojati iz nekoliko manjih naslova koji će izlaziti po dva godišnje. Priče će biti manje i idalje će se svoditi na mnoge urbane legende sa sopstvenim pričama, kompletno odvojenim jedne od druge. Sama izvedba će se bazirati na dobre stare trope iz horor filmova i njima pružati omaž, a manje će se koncentrisati na gore elemente, ili ti krv, meso i masakr. Tu je novi sistem pod nazivom Moral Compas ili ti moralni

kompas koji će meriti da li svoje odluke donosite posle logičkog, razumnog i detaljnog razmisljanja ili na osnovu instinkta, emocija i brzopletosti. Prva od ovih igara u antologiji je Man of Medan koji grupicu mladih tinejdžera željnih da nađu blago na potonulom brodu vodi na ukleti teretnjak iz drugog svetskog rata koji misterijozno plovi morima. I za divno čudo igra nam stiže ne samo za PS4 nego i za Xbox i PC platforme već početkom 2019. A ono što smo mi mogli da vidimo i isprobamo govori da će igra itekako lediti krv u venama i predstaviti veoma dobru horor avanturu.

FADE TO SILENCE

Pred nama je bila još jedna u moru survivor igara. Ali pored relativno banalnog AI-a i potrebe da se dosta još ispolira i dotera, stoji jedna veoma zanimljiva igra. Radnja se dešava na uništenom svetu u kom divlje mutacije vladaju i uništavaju sve pred sobom. Kako bi preživeo i spasio svoju ćerku, Ash mora da obnovi kamp, pronađe ostale preživele i otkrije kako je on upleten u uništenje sveta. Tokom igre demon ili duh koji ga održava u životu će ga savetovati ili mu pričati o prošlosti i izgubljenom svetu. Sama borba sa monstrumima je akciono-taktička, i podseća na Souls igre sa sve staminom, s time što će vam demon dati šest života pre konačne smrti.
Pored borbe tu je i veoma ekstenzivan sistem sakupljanja materijala, pravljenja opreme i realne izgradnje zgrada u kampu na čemu će raditi ljudi koje regrutujete. Njih možete naći u svetu dok istražujete i pošto im pomognete i u zavisnosti od vaših izbora tokom razgovora oni mogu da vam se pridruže u kampu. A takođe možete povesti i jednog sa sobom dok budete istraživali. U ovom momentu upada co-op opcija koju igra nudi i u kojoj će vaš prijatelj moći da uskoči i da vam se pridruži u preživljavanju i istraživanju tako što će preuzeti kontrolu nad odabranim saputnikom. Borba ne mora uvek da bude opcija i kao drugu opciju ćete imati šunjanje pored protivnika. Fade to Silence će nam prvo stići kao Early Access igra, pa tek onda u ful verziji.



BIOMUTANT

Prvi ikad igrivi demo za ovaj naslov je bio poprilično linearan i ograničen. Ali to je više bilo sve u cilju koncentrisanja na pokazivanje svega što su developeri hteli da vidimo i iskusimo, i iako je bio takav, imali smo dosta šta da vidimo. Imali smo priliku da napravimo lika i u zavisnosti za kakav DNK miks i statove se odlučimo, tako će se automatski i generisati sam izgled lika. Tako da ako ste prepametni vaš biomutant će imati veliku glavu, ili ako ste jaki imaće veliku građu. Od tog momenta smo brzo bili ubačeni u akciju koja pored hack-and-slash sistema ima veoma dobar sistem izbegavanja i kontra napada.
Sam svet, iako linearno prikazan tokom demoa, će biti zapravo kompletno otvoren za istraživanje i upadanje u kojekakve nevolje. Neke zone će biti otrovne, radioaktivne ili čak bez vazduha, pa će vam za istraživanje njih biti potrebna određena oprema. Pored opreme tu će biti i raznolike mutantske sposobnosti koje kad jednom odključate će uvek biti vama na raspolaganju. Ali u suštini ćete biti nesputani da idete gde god. Na sve to možete dodati i Mech vozilo koje možete kompletno da podešavate i menjate izgled, koje će vam služiti kao jedno od prevoznih sredstava u opasnim regionima. I za kraj demoa smo imali priliku da iskusimo i borbu protiv jednog od glavnih bosova u igri.

Naravno, što se priče tiče sve će zavisiti od vas i vaših odluka i odgovora tokom razgovora sa ostalim likovima. Tako da možete da odlučite da svet dovedete do potpune propasti ili pak da pokušate da ga spasete. Priliku da sami iskusite sve ovo ćete morati da sačekate do leta 2019.

DARKSIDERS 3

Već predugo očekivani nastavak na Darksiders serijal je uveliko pred nama. Na ovogodišnjem Gamescom festivalu smo imali i priliku da konačno isprobamo gejmplej demo i osetimo kako je biti u koži trećeg jahača apokalipse. Kao što su prethodna dva dela bila, i ovaj je suštinski akciona avantura. Probelm je što Fury, naša protagonistkinja, ima potpuno drugačiji stil borbe od svoje braće. Cela njena tematika, stil i napadi se odigravaju kao magije. Samim tim, ona nije preterano izdržljiva i otporna na udarce kao njena braća. Ali za razliku od njih je znatno brža i agilnija.

Dok se budete borili protiv protivnika moraćete često da tempirate napade, izbegavate protivnike, i dobro birate svaki okršaj. Neko bi rekao Souls like igra. Dosta izbegavanja, izdržljivi i teški protivnici svugde i manjim količinama, čak i dizajn nivoa koji će biti sličan Souls igrama, ali bar (hvala na ovome) bez stamine da vas ograničava. Što se priče i same Fury tiče, ona ne samo da ide da se pozabavi i odstrani sedam smrtnih grehova, nego da pokače kako je ne samo jednaka u moći sa svojom braćom nego ih čak i nadmašuje. Tokom njene avanture će je naravno pratiti još jedan od Watcher-a poslat od strane Charred Councle, da ih izveštava o njenom napredku.
Što se samog demoa tiče imali smo priliku da vidimo kako izgleda borba sa prvim Bossom (prvim grehom), kao i kako će se obični protivnici ponašati. I osim par poteškoća sa kamerom nismo naišli na neke mane. Ovaj zabavan nastavak ćete imati priliku da pokrenete već koliko 27. novembra.

UNDERWORLD ASCENDANT

Ova igra će pretežno biti najlepše iznenađenje za fanove legendarnog Ultima serijala. Vodeći se ne samo inspiracijom, nego čak i developerima koji su radili na starom serijalu, ova igra će pokušati da spiritualno nastavi Ultima Underworld serijal. Tematski baziran u zatvoru duboko ukopanom u orgromnu planinu, na vama je da se probijete do ogromnih dubina i otkrijete šta to tera i plaši čudovišta toliko da iz najvećih dubina pokušavaju da izlete na površinu. Na vama je da pri početku odaberete jednu od tri klasa: fighter, mage, ili thief.

Doduše, ovo je samo za početak, na vama je dalje da bitrate koje ćete sposobonosti kupiti ili otključati i da li ćete se specijalizovati u jednom stilu ili pokušati da unapredite par njih. Pored svega ovoga i veoma brze i aktivne borbe i istraživanja u prvom licu, igra će pokušati da ubaci elemente survivor igara kao i rogue like elemente. Tako da će se ovo više svoditi na nekoliko pokušaja i ulazaka u dubine zatvorske planine. Naravno, igra će biti puna neizbežnih Ultima referenci, kako onih očiglednih tako i onih skrivenih. A sve ovo ćete moći da iskusite već od 19. novembra na PC-u, dok će konzolna verzija stići početkom 2019.

Autor: Igor Totić

REVIEW

ADVENTURE TIME: PIRATES OF THE ENCHIRIDION

ZABAVA SE IPAK ZAVRŠAVA

“POTEZNA BORBA KOJA PODSEĆA NA KLASIČNE JRPG BITKE”

Ah, taj Cartoon Network. Nostalgija me i dalje drži za „old school“ crtane filmove kao što su The Powerpuff Girls, Ed, Edd and Eddy, I am Weasel, Samurai Jack, Space Ghost Coast to Coast i drugi. To je bilo zlatno vreme crtanih filmova. A onda još i Toonami (ko zna, zna). Ali onda sam odrastao, došli su novi crtani filmovi koje moj stariji mozak nije mogao da razume. Ja sam i dalje bio u fazonu: ako krava ne grli svoje vime, nemamo o čemu da pričamo. Jedan crtani, doduše, se izdvajao od gomile i to je Adventure Time (queue the theme song!). Ovaj crtani film i dan danas gledam i dopadao mi se što je zadržao te subliminalne elemente koje će samo odrasli shvatiti.

Crtani je remek delo, ali pitanje je da li je i igra?

AT:POTE je open world potezna puzzle platforma. Da, zvuči rogobatno i komplikovano ali je igra izuzetno laka, što je po meni i najveća mana igre. Priča kaže da je Ooo kraljevstvo potopljeno i na našim herojima, Finn i Jake, je da saznaju zašto i da vrate sve u pređašnje stanje. Igra je podeljena na tri dela: jedrenje na otvorenom moru koji služi kao hub za igru, potezna bitka, i linarni pod nivoi sa elementima platforme i prepreka.

Prvi deo igre, hub, je najdosadniji i bukvalno treba da otplovite od tačke A do tačke B gde vam se nalazi nova zona za linarno istraživanje. Sem par stvari koje možete da skupite, ovaj otvoreni svet vam neće pružiti ništa interesantno i izgleda da je ubačen samo da produži trajanje igre.

Glavna mehanika igre je potezna borba koja podseća na klasične JRPG bitke. Pravite svoj party i unapređujete magije svakog člana družine skupljanjem resursa i završavanjem sporednih misija koiji vam donose interesantne nove magije. Borba je klasično podeljena na tenka, dps-a i healera i ništa novo ne donosi žanru. Sve bitke se mogu lagano dobiti i čak i bitke protiv kraljica nisu ništa izazovnije od običnih mobova. Vrlo lago ćete provaliti najoptimalniju rotaciju i pridržavaćete se iste i nećete pogrešiti. Igra nema izbor težine tako da će veteranima bitke vrlo brzo dosaditi.

Svaki nivo ima manje više svoju tematiku vezanu za sam crtani film i ima dosta referenci i likova koje već poznajemo. Srešćete BMO, Marceline, BP i naravno Lumpy Space Princess (What the Lump!?). Nažalost, svi nivoi su izuzetno linearni i gubi se poenta istraživanja. Svako od likova ima neku sposobnost koja će vam pomoći da pređete neku prepreku tokom nivoa kao i rešenje neke puzle.

Dizajn same igre je lep i dosta je veran crtanom filmu. Glasovna gluma, muzika i zvuk su sjajni i čini mi se da su dosta uzeli direktno iz animacije. Grafika se trudi da održi duh Adventure Timea i to radi izuzetno dobro tako da stvarno imate osećaj da igrate neku, doduše lošu, epizodu.

ADVENTURE TIME: PIRATES OF THE ENCHIRIDION je dizajnirana i pravljena za decu, iako je crtani film namenjen i za odrasle. Doze sarkazma, ironije i raznih referenci u crtanom filmu nisu lepo preneti na ovu igru u količini u kojoj bi i odrasli uživali. Ali, AT:POTE će naći svoju mlađu publiku i može da bude veoma lepa početna tačka ka ozbiljnijim poteznim avanturama ili JRPG.

IGRU USTUPIO: **COMPUTER-LAND**

PLATFORMA: PC, PS4, Xbox ONE

IZDAVAČ: Outright Games

CENA: 30€

RAZVOJNI TIM: Climax Studios

TESTIRANO NA: PS4

OCENA 6

✓ Interesantno u početku.

✗ Repetativno.

✗ Previše lagano.

Autor: Nikola Savić

REVIEW

UNAVOWED

NISAM JA, TO JE MOJ DEMON!

Pre nego što sam počeo da kucam recenziju igre Unavowed, na trenutak sam bacio pogled na moje starije recenzije igara iz legendarnog studija Wadjet Eye, i shvatio da sam ih praktično sve počinjao sa istim referencama o tome kako je Wadjet Eye bastion point and click igara poslednje decenije. I zaista jeste tako, ovaj umirući žanr ima mnogo toga da zahvali ekipi iza studija Wadjet Eye i nemačkog studija Daedalic Entertainment.

Wadjet je poznat po specifičnom stilu retro avantura u veoma niskim rezolucijama, pa slični oprobani recept nas očekuje i kod Unavowed. To je ista ona stara jasno definisana formula koju već više od decenije viđamo kod Wadjet Eye igara. Prelepa pikselasta grafika, intrigantne priče i karakteri, šarenolike lokacije i nabijena atmosfera. Interesantno je kako svaka nova igra iz ovog studija nas vodi u neki novi i drugačiji svet, stalno istražujući neke druge postavke i elemente u kojima se može smestiti misterija.

Unavowed istražuje svet urbane fantazije, svet u kome se savremena okruženja stapaju i prožimaju sa natprirodnim, religijskim i fantazijskim elementima. Ovo je prva Wadjet Eye igra u kojoj ne igramo sa unapred definisanim karakterom, već možemo izabrati našu pozadinu i to da li smo ženski ili muški karakter, i već to u startu izdvaja ovu igru u smislu da će se priča i način na koji komuniciramo sa ljudima i te kako razlikovati. Ja sam izabrao da imam pozadinu glumca, i tokom igranja sam kroz mnoge razgovore prolazio tako što sam uspešno prevario sagovornika zahvaljujući mojim talentima za glumu.

Glavna primesa priče je da nas je opseo demon, koji je tokom nekoliko meseci radio sve i svašta predstavljajući se kao vi, što uključuje i gomilu teških ubistava. U jednom trenutku dolaze ljudi iz drevne organizacije Unavowed, uspevaju da proteraju demona iz vas, i zatim vi postajete njihov član, nemajući previše izbora jer vas svi traže zbog zločina koje je učinio demon koristeći vaše telo, ali ne i vi. Dalje sledi istraživanje i pokušaj da uhvatimo demona i osujetimo njegove planove.

Priča igre je koncipirana tako da je u stvari set mini priča-misija, koje otkrivamo jednu po jednu i usput prolazimo kroz razne delove Njujorka, gde se naš demon kretao, kako bi otkrili misteriju i šta se kog đavola tu dešavalo. Ovo je verovatno najkompleksnija Wadjet Eye igra do sada, kada je u pitanju narativ, jer je zaista umešan ogroman broj karkatera, i neće vam uopšte biti jasno šta se dešava praktično do pred kraj igre, jer svaki slučaj kao da deluje potpuno nezavisno i nepovezano u odnosu na ostale. Moj jedini problem koji sam imao sa pričom je što nisam preterani ljubitelj urbane fantazije, ali je to premošćeno zaista intrigantnim pisanjem. Ako bismo uporedili sa ranijim Wadjet Eye igrama, tematski je najsličnija sa Blackwell serijalom, a neki fanovi bi rekli da su na neki način svetovi ovih dveju igara povezani.

Igra ima i iznenađujuću slobodu u donošenju nekih ključnih odluka na kraju svakog poglavlja, što je još jedna od novina koje nije bilo previše kod ranijih igara. Na kraju svakog poglavlja možemo odlučiti sudbinu „glavnih“ likova tog dela priče, i to će se odraziti i na ono što će se dogotiti na kraju. Izbori nisu crno-beli, što ćete videti već kod prvog i zaista zavisi više od vaše preferencije, a manje od toga da li je nešto dobra ili zla odluka.

Generalno, likovi u igri su veoma zanimljivi, pisanje je duhovito i simaptično, a neki sitni detalji poput drugarskih prozivki dok se vozite metroom između dvoje glavnih karaktera su posebno simpatični. Igra se trudi da neke veoma mračne teme provuče kroz humor kad god je to moguće, ali tako da ne dozvoli da previše skrene u tom pravcu. Jedina zamerka pisanju je to što se možda i preteralo sa natrpavanjem svega i svačega u svet igre, pa je igra u nekom trenutku pretila da zaliči na one popularne tinejdžerske fantazijske serije, poput „Čari“ ili sličnih za „široke mase“.

Gejmplej je standardan koji očekujemo za point and click avanturu, ali sa nešto lakšom težinom od one koju smo navikli kod igara ovog studija. Kreće se od standardnog baratanja predmetima iz inventara sa okruženjem, preko otkrivanja tragova kroz razgovore, do čitanja dokumenata kako bi pronašli odgovarajuće šifre. Ono što je novina je što možemo koristiti naše saputnike kao „alatku“, odnosno njihove specifične osobine koje nam mogu pomoći u datom trenutku, poput recimo vatrenih moći koje poseduje jedan od karaktera.

Vizuelno, ovo je verovatno jedna od do sada najlepših Wadjet Eye igara, što je verovatno rezultat duplo veće rezolucije u odnosu na ranije igre (640x480), ali i generalno velike posvećenosti detaljima, koja se vidi na svakom koraku. Ako pogledate set skrinšotova iz igre, videćete da Unavowed ima „tematsku“ paletu boja, nešto što je specifično i za ranije Wadjet Eye naslove. Kadrove ovde definišu tople, vatrene i zemljane boje, kao što su crvena, žuta, narandžasta, oker i braon.

Muzika u igri je mračna i okultna, i neupadljivo i skladno se uklapa sa sumornim okruženjem i tematikom igre. Svi karakteri u igri su potpuno oglasovljeni, što je veliki plus, ali gluma varira od odlične do pomalo amaterske i neprirodne u pojedinim trenucima, no to se sve nekako uklapa u retro stil koji Wadjet Eye igre gaje.

Na kraju, fanovima Wadjet Eye igara ne treba neka posebna preporuka, oni su verovatno već odigrali igru nedeljama pre nego što je ova recenzija izašla, ali ukoliko još do sada niste imali prilike da uživate u igrama ovog studija, ili prosto jednostavno želite da probate nešto drugačije, a volite misterije i urbanu fantaziju, obavezno dajte priliku ovojoj sjajnoj igri, i ko zna, možda dobijemo još jednog zaljubeljnika u gre ovog studija, ne biste bili ni prvi ni poslednji.

> “VIZUELNO, OVO JE VEROVATNO JEDNA OD DO SADA NAJLEPŠIH WADJET EYE IGARA.”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows XP ili noviji
CPU: Pentium ili bolji
GPU: 640x360, 32-bit
RAM: 64 MB
HDD: 3 GB

IGRU USTUPIO:
WADJET EYE

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Wadjet Eye

CENA:
14,99€

RAZVOJNI TIM:
Wadjet Eye

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8.4

- ✓ Atmosfera.
- ✓ Pisanje.
- ✓ Vizuelna prezentacija.
- ✗ Prenatrpanost raznim elementima fantazije.
- ✗ S vremena na vreme amaterska gluma.

Autor: Milan Janković

REVIEW

DEAD CELLS

EH, DA JE VIŠE OVAKVIH IGARA

Igra koja je začela čitav Metroidvania žanr, kultni Metroid, se pojavio daleke 1986. godine kada je svojim dizajnom zauzeo posebno mesto u srcu svih tadašnjih gejmera i mnogima dao povod da dalje evoluiraju žanr. Tokom naredne tri decenije, i nešto više, imali smo prilike da uživamo u raznim metroidvaniama koje su u svom srcu nosile jedno te isto, ali spolja smo viđali razne novine koje imaju samo pozitivan uticaj. Tu na scenu stupa Dead Cells.

Dead Cells je igra pripadnik gore spomenutog žanra, ali isto tako je i roguelite, pa ga od milošte možemo nazvati rougevania, i on nas vodi u surovi drevni svet, prepun opasnosti i jednog heroja sa čvrstom željom da to promeni. Ipak, priča nije fokus ove igre, umiranje je. Znate kako u nekim igrama sistem podiže čitav alarm za uzbunu kada vam HP bude dosta nisko? E pa toga ovde nema, već igra kao da želi da umrete i da učite na tim malim greškama koje ovde skupo koštaju. Kad smo kod malog, upravo u sitnim stvarima leži magija ove igre, pa malo po malo i mislite da ste stigli do kraja, ili ipak ne, jer ste nastradali na potpuno neočekivan način. Zauzvrat dobijate malo "ćelija" koje služe da se nadograde određene veštine heroja i naravno postajete pametniji.

Ovde postoji preko 90 oružja, a vi svoj run započinjete mačem i lukom sa strelom ili štitom(u zavisnosti od toga šta odaberete, a tokom igranja u konstantno izmenjivom svetu, koji je proceduralno generisan sa svakim novim pokušajem, ćete nalaziti više različitih klasa nadogradnji koje povećavaju štetu i agilnost karakterovih oruđa, a postoje i specijalne sposobnosti hrabrog heroja. Postoji varijabilnost mnogih stvari, ali skill krajnjeg korisnika je ono na čemu počiva tajna njegovog uspeha, i to se najbolje testira kroz boss bitke, koje su, moram priznati, izuzetno naporne i po konačnom kompletiranju daju predivan osećaj satisfakcije, a i polomljene tastature oko mene mislim da ne dele samnom tu sreću. Dead Cells u svakom aspektu zahteva brzinu i kretanje od igrača, ali ta brzina ne bi mnogo značila da nema fluidnosti koja je prisutna u svakom uglu Dead Cellsa.

Dakle sve, od samog kretanja i skakanja neprijatelja pa do borbe sa gomilom neprijatelja na ekranu, sve teče nekako glatko i uvek imate kontrolu nad onim što se događa, ili barem donekle.

Znamo mi svi da je proceduralna generacija nivoa jedna od novina za koje se svi igrači olako hvataju, a istina je da mnogi developeri ne uspevaju da to izvedu kako treba, te ostajemo u ćorsokaku i ne znamo koji korak dalje preduzeti. Ovaj razvojni tim je to odradio vrhunski i odlično je uklopio pojam nelinerane progresije, tako da igrači zapravo biraju kojim će putem ići u smrt, i bez nametanja, a svaki od trinaest nivoa sa sopstvenom atmosferom i klasom neprijatelja je na neki način povezan, što predstavlja

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5+
GPU: GeForce GTX 460
Radeon HD 7800
RAM: 4 GB
HDD: 500 MB

IGRU USTUPIO:
EVOLVE

konstantu evoluciju igračevog iskustva. Grafički dizajn, kao i kod mnogih drugih naslova ove vrste, je 2D pixel-art, samo sa mnoštvom svelucavih elemenata i šarenim koloritom. što na većim ekr-anima daje apsolutni eyegasm, i u prilog tome ide i više nego dobra optimizacija bez mnogo bagova. Zvučna komponenta igre je takođe zadovoljavajuća i divno prati sve radnje, bilo da pazarite neki apgrejd, makljate se sa neprijateljima, ili otkrivate skrivene tajne.

I pored svih reči hvale, Dead Cells ima neke male probleme u vidu skaliranja snage neprijatelja zajedno sa sakupljan-jem nadogranji, pa je ponekad skupljanje apgrejda potpisivanje smrtne kazne, a predmeti koji imaju freeze jednostavno prejaki. Ipak ovo su sve stvari koje se lako mogu izmeniti jednim manjim apdejtom. Dead Cells je prvo bio dostupan kao Early Access igra gde su developeri kon-stantno menjali gejmplej, dodavali nove stvari, neprijatelje, i sada ostaju samo reči hvale za studio Motion Twin, koji je pažljivo slušao kritike igrača, i doneo remek delo u Metroidvania duhu

I naravno, nemojte smatrati da je ovo igra samo za fanove metroidvanija, pošto vaš autor samo to spominje, Dead Cells je zapravo jedno nezaobilazno iskustvo za svakoga ko traži dobru zabavu koja će trajati na desetine sati i ni tada neće dosaditi. Sve svetlucave oči su uperene u sada uzvišeni Motion Twin, i one čekaju da vide šta će novo doći iz uma ovih genija, a kladim se da i vi što čitate ovo pripadate toj grupi.

PLATFORMA:
PC, PS4, Xbox ONE, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Motion Twin

CENA:
24,99€

RAZVOJNI TIM:
Motion Twin

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 9.2

- ✔ Divna 2D grafika.
- ✔ Odlični sistem progresije i borbe.
- ✔ Fantastični miks metroidvanie i roguelikea.
- ✘ Bolje igrati sa kontrolerom.
- ✘ Par problema u balansu.

Autor: Milan Janković

REVIEW

ALL-STAR FRUIT RACING

VOĆKASTO TRKANJE

Trkačina ima dosta, ali svaka kompanija juri nešto drugo u tom žanru, kao što neki stavljaju akcenat na simulaciji voženje i realizmu, dok neki pokušavaju da svojom šašavošću i koloritom privuku mlađi deo publike i one koji zabavu stavljaju ispred ostalog.

Tom dojmu pripadaju dobro poznate franšize kao što je Sonic Racing i Mario Kart, ali se sada i All-Star Fruit Racing pridružuje ponudi.

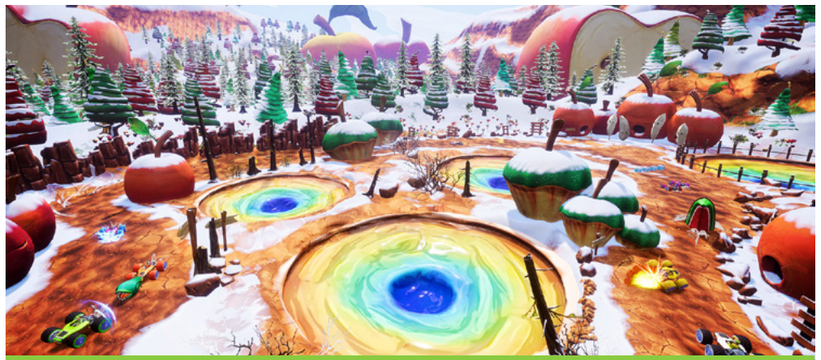
Ovaj naslov studija 3DClouds.it nas dočekuje sa eksplozijom boja i u potpunosti inspirisan voćem, poseduje dovitljivo trkanje bez nasilja i namenjenog pre svega deci, ali se i odrasli mogu valjano zabaviti tu. All-Star Fruit Racing izgleda stvarno lepo i iako je grafika dosta prosta sa "duguljastim" i mršavim karakterima, te se odmah može zaključiti da su se developeri više trudili da donesu više sadržaja za uživanje nego šminke za izgled igre.

Tako je pred igračima čak 6 modova igranja, od kojih su neki poprilično opsežni, kao što je Career mod koji ima preko 10 različitih kupova, potom sledi championship mod sa još više kupova. Tu je opcija za trenig, borbu protiv tajmera, ali i mogućnost kreiranja custom mečeva i šampionata, na stazama po izboru, sa posebnim pravilima i uslovima.

Naravno, igra kao što je ova nije napravljena samo da biste je igrali sami ispred računara/konzole, već je u ponudu uvršten i mutliplejer i on postoji u obliku onlajn multplejera sa različitim takmičenjima za do 8 igrača i u vidu lokalnog multiplejera sa split screenom za do 2, 3 ili pak 4 igrača.

Ponuda staza za trkanje je podjednako bogata i ukupno 21 staza je podeljena u pet kategorija koje predstavljaju godišnja doba i jedna je bonus mesto. Svako trkalište se razlikuje od drugog ne samo po vizuelnom dizajnu već i po dužini i težini vožnje, kao i po dostupnim prečicama. Staze poseduju neke dinamične elemente koji se uvek razlikuju po smeštaju na putu do cilja i mogu dovesti do opasnog zaostatka, što je zapravo dobra stvar jer igrači ne trebaju samo paziti šta im ostali rade o glavi, već i na same promene na stazi.

Verovatno sada sebi govorite - staze i već viđeni modovi igranja, da li ova igra nudi nešto jedinstveno? Odgovor je da, i to je voćkanje. Kao što smo već spomenuli, igra je u potpunosti inspirisana voćem, što se i vidi u dizajnu, a ono igra važnu ulogu i tokom samog igranja. Umesto sakupljanja tradicionalnih stvarčica, igrači zahvaljujući takozvanom Juicer sistemu mogu skupljati više različitih voćki(ukupno

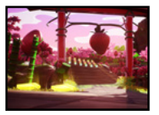


"IGRAČI ZAHVALJUJUĆI TAKOZVANOM JUICER SISTEMU MOGU SKUPLJATI VIŠE RAZLIČITIH VOĆKI KOJE „MEŠANJEM" DONOSE ODREĐENI POWER-UP "

4) koje „mešanjem" donose određeni power-up koji se izbacuje na stazu za trkanje, a osim zasebnih, svako voće se može kombinovati sa drugim i iz svih kombinacija proističe neka drugačija, naprednija, zamka, a kada se svo voće iskombinuje dobija se moćna glodalica koja proždire neprijatelje.

Gotovo isto kao i u svakim ostalim trkačinama i ovde viđamo problem sa AI komponentom igre, gde nema ujednačenih botova, nego su oni ovde prelaki čak i na većim težinama u oflajn igranju, iako igrači imaju osećaj da su im oni uvek za vratom, a zapravo izazova nema na očekivanom nivou. Sa druge strane, dinamika trkanja je na zadovoljavajućem nivou, odnosno onakvom kakvog očekujemo od neke arkadne trkačine, jer je ipak zabava u prvom planu, ali je upravljanje vozilom trebalo biti responzivnije nego što jeste.

Kastomizacija je aspekat igre u koji su developeri uložili previše vremena, jer igrači mogu menjati svaki element na vozilu, karaktere, stajling i još dosta toga, tako da na kraju imate na hiljade i hiljade mogućih fensi kombinacija. Sa svojom estetikom prilagođenom mlađim igračima, All-Star Fruit Racing je i više nego odličan naslov za mališane, a pored kolorita i Juicer sistema koji će ih motivisati da pokrenu klikere, na ekranima učitavanja će postojati i zanimljive činjenice o voću i njihovom poreklu. Tako da ako pripadate toj kategoriji, slobodno se opustite uz ovu arkadnu trkačinu i zabava će vam biti zagarantovana.



IGRU USTUPIO:
PQUBE LIMITED

PLATFORMA:
PC, PS4, Xbox ONE, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Pqube Limited

CENA:
24,99€

RAZVOJNI TIM:
3Dclouds.it

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **8.7**

- ✓ Namenjen deci.
- ✓ Kastomizacija.
- ✓ Juicer sistem stvarnja zamki.
- ✗ Upravljanje.
- ✗ AI.

Autor: Milan Janković

REVIEW

ŠOFERSKA JE TUGA PREGOLEMA, A AI SA MNOGO PROBLEMA

U petoj brzini ljudi iz studija Stillalive nam dovoze Bus Simulator 18, znatno podmazanije i upeglanije izdanje simulacije vožnje busa od prethodnika, ali ne mare na to što su svi putnici odleteli na jednu stranu i skroz pobrkali AI.

Igrači vožnju započinju kao neku vrstu povratka javnog prevoza u fiktivni grad po uzoru na neku evropsku metropolu koja u ponudi ima razne izazove za virtuelnog vozača autobusa. Upravo su tu developeri pogodili temu, zato što ova igra i jeste za one tipove igrača koji žele da vože opušteno ber velikih brzina i havarija, a i mehanike nema preterano.

Dakle, putnici su glavni predmet pažnje igrača, koji će putovati od tačke A do tačke B u naizgled beskonačnoj mreži puteva, raspoređenih kroz 12 različitih distrikta, koji poseduju industrijske, guste urbane zone, kao i puteve između naseljenih mesta sa prirodom na vidiku. Putna infrastruktura je stvarno bogata i bolja nego kod nas, te će igrači gotovo stalno imati drugačije susrete, a za dodatnu raznolikost je zaslužen i dinamični sistem vremenskih uslova, i smena dana i noći, a neretko na putevim mogu nastati i udesi i radovi.

Igrači imaju širok spektar kastomizacije karaktera, naziva firme i drugih elemenata, a u ponudi je oko deset autobusa izrađenih u potpunosti po dizajnu (i spoljašnjem i unutrašnjem) renomiranih proizvođača, poput Mercedesa i MAN-a, ali oni nisu od početka dostupni već se otključavaju sa napretkom i sa većom svotom zarađenog novca. Prethodna dva elementa donekle imaju veliku ulogu u imerziji, ali su se developeri stvarno potrudili i otišli su korak dalje na tom polju, što se najbolje ogleda u zvukovima. Zvuk rada autobusa je znatno lepši i prirodniji, i menja se u zavisnosti od pozicije kamere, a otišlo se čak toliko daleko da ponekad iz susednog vozila možemo čuti kako trešti muzika, ali nažalost to nije hit Ere Ojdanića. Stjuardesa koja će nas pratiti na drumovima uvek ima šta da kaže i ima konekciju sa svim putnicima koji ulaze u autobus, što je naravno veliki plus.

Grafički igra izgleda za svaku pohvalu pa će ponekad neki dobar vidik biti vredniji od dobijanja kazni za sudaranje, mada zbog toga postoji blaži problem sa optimizacijom što je najprimetnije na slabijem hardveru. Stillalive je pružio pažnju i na realistični aspekt vožnje, kao i na neke od situacija sa kojima se možemo susresti i u svakodnevnom životu, pa je s vremena na vreme potrebno pomoći čoveku u kolicima da se ukrca u autobus ili uhvatiti lika koji se švercuje, a bitno je napomenuti da možete napraviti i sopstvenu registarsku tablicu i verovatno već znamo šta ćete staviti (wink).

Solo mod jeste odličan i pruža zdravu dozu zabave i izazova, ali pravo ludilo leži u mutliplejer modu za do 4 igrača. U multiplejeru možete istražiti svoju kooperativnu stranu jer sa prijateljima možete znatno unaprediti posao gradskog prevoza ili pomoći drugom igraču da postigne isto. Puna podrška za modove je još jedan bonus elemenat igre, i ona je izuzetno bogata u pogledu toga šta je

moderima dozvoljeno da naprave. Tako, sem dodatne kastomizacije i kreiranja drugih autobusa, postoji i mogućnost kreiranja potpuno novih mapa, pa čak i pesme gore spomenutog "izvođača", jer je samo mašta vozača, pardon, igrača granica.

Već par puta smo se dotakli prethodnika, a sada ćemo samo potvrditi da je razvojni tim odradio fantastičan posao sa ispravljenom gomilom problema i dodavanjem gejmplej elemenata koji su manjkali u "2016" verziji. Ali nekih problema i dalje ima i oni predstavljaju onaj bušni deo igre. Najviše zatezanja definitivno zaslužuje AI Bus Simulatora, na šta se mislilo u uvodu, i to i jeste poznata boljka kod simulatora vožnje bilo čega. Ovde virtuelni vozači umeju da zabodu na semaforima, ne znaju da ulaze/izlaze ih raskrnice, a ni pešaci nisu mnogo bolji jer će vas često dovesti do toga da platite velike kazne zbog nepoštovanja propisa, slično kao u stvarnom životu.

Bagoviti AI će verovatno izvući bes i manijakalni osmeh od igrača, ali Bus Simulator 18 svakako predstavlja primamljivo iskustvo za obožavaoce simulacija, dok bi oni koji nisu baš preterano veliki obožavaoci mogu da sačekaju dok autobus ne uspori i cena spadne na neku malo razumniju.

IGRU USTUPIO:
ASTRAGON ENTERTAINMENT

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Astragon Entertainment GmbH

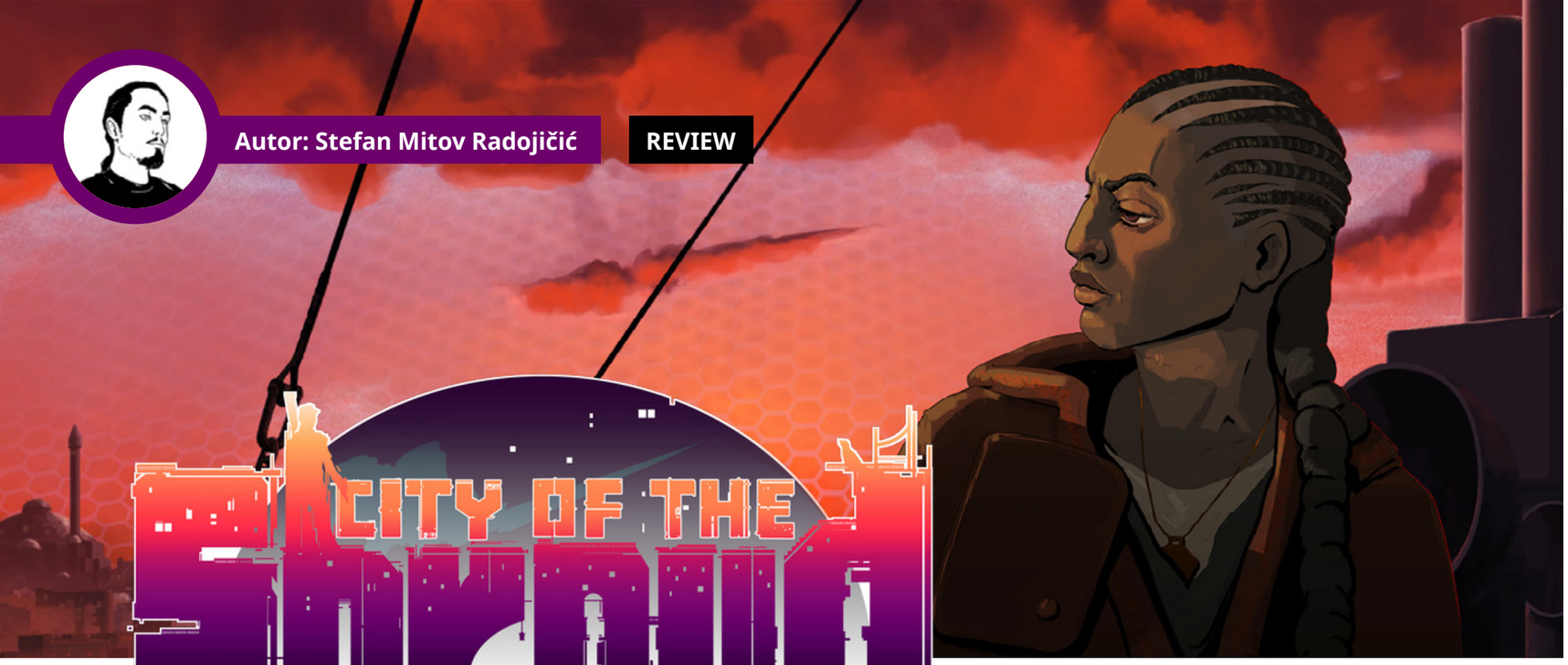
CENA: 29,99€

RAZVOJNI TIM: stillalive studios

TESTIRANO NA: PC

OCENA 7

- ✔ Multiplejer.
- ✔ Modovi.
- ✔ Imerzija.
- ✘ Veštačka inteligencija(AI).
- ✘ Optimizacija.
- ✘ Cena.



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

NIŠTA NIJE ONAKO KAKO IZGLEDA

Hej, hej ti, dođi ovamo. Da li hoćeš da kupiš sešir? Ne? A možda igru koja se predstavlja kao zabavna potezna akcija u realnom vremenu ali je zapravo nešto sasvim drugo? Pa ako te to interesuje onda pogledaj dole i pročitaj šta te sve očekuje u ovom pomalo čudnom izdanju.

Cela zavrzlama počinje kada odlučite da sa farme, koja polako propada, odete u obližnji veliki grad kako bi na neki način uspeli da nađete neki posao, dođete do nešto novca i tako pomognete porodici i farmi da preživi. No, odma pošto uđete u grad, tako što potplatite činovnika sa poslednjim srebrnjacima koje imate tako se otvori portal iz kog krenu da napadaju čudovišta. Ovo naravno nije bilo reklamirano na brošuri za posao. I kako uspete da se izborite sa par lopova tako pred vas dolazi jedan od monstruma, već povređen, ali i dalje opasan. Kroz par poteza savladate i njega i zbog nekog razloga obližnji ljudi vas prozovu herojem portala. Od tog momenta, sasvim neželjeno i pod pritiskom ludog i čudnog prodavca šešira vi nekako se upletete u sve moguće spletke i probleme ovog veoma čudnog grada. Na vama je od tog momenta da odaberete stranu i sa tim izborom spasite ili uništite grad. Cela priča i narativ ima veoma finu dozu razbijanja četvrtog zida kao i sasvim zdrav humor koji će vas solidno zabaviti dok budete igrali.

Gejmplej se može podeliti na dva dela. Jedan i verovatno zabavniji se svodi na poteznu strategiju preko koje ćete vršiti sve borbe u igri. Imaćete priliku da odaberete četiri od šet ponuđenih klasa ili ti likova, a to su brute, defender, machinist, gunner, mage i duelist. Njihov izgled i imena možete veoma malo modifikovati, dok njihove sposobnosti i kristale za unapređivanje ćete dobijati kroz bitke. Što se same borbe tiče, ona iako na prvi pogleda izgleda zanimljivo i možda bi joj bilo bolje mesto u nekoj kvalitetnijoj igri, veoma brzo se svede na spam istog napada, odnosno - jednostavno što brže i brutalnije napadanje bez neke taktike.

Jedinstveni faktor koji čini ovo zabavnim je sistem sa kojim ćete poteze izvoditi i kako oni mogu da se povežu jedni sa drugima, a za sve to ćete morati da pazite kolko energije trošite. Kombo napade izvodite tako što pomerate miša u krug po točku koji se pojavi kad kliknete na protivnika, i u zavisnosti koje link kristale imate, tj napade podešene na konkretnom liku, on će izvesti neki od svojih specijalnih napada. I tako u nedogled dok se ne potroši energija, pa onda se čeka da se napuni i opet isto. Takve borbe mogu postati veoma repetative veoma brzo, pogotovu kad se u to ubroji i faktor da su svi protivnici u stvari identični po izgledu i načinu napada kao i originalnih šest klasa (likova) samo su ofarbani u drugu boju /tinkturu. Drugi orgoman deo igre ćete provesti u kliktanju po mapi, i u priči sa drugim likovima u potpunom Visual Novel stilu. Tokom razgovora ćete imati prilike da ponekad odaberete neki svoj odgovor ili reakciju na trenutnu scenu, ali to će biti veoma minimalno. Postoji i još jedan deo zapravo, koji se svodi na multiplejer i druge igrače, pošto sama sudbina grada neće uticati samo od vas i grupe kojoj se pridružite, nego i od drugih igrača i njihovih izbora. Problem u ovome je što je multiplejer praktično pust, a sa time je i veoma mali broj igrača aktivan da išta radi.

Kad dođemo do muzike, ni tu nema nešto preterano dobro da se kaže.

Previše je bazična i veoma repetativna, i često se ne uklapa u scenu ili ono što čitate da se dešava. A pošto je dobar deo igre Visual Novel, znači i da nema apsolutno nikakve glasovne glume. Čak i za cell shaded grafiku, igra ima veoma malo detalja na teksturama i samoj okolini. Likovi su relativno detaljno urađeni i animacije su zabavne i eksplozivne, ali retko kad ćete išta od detalja videti. Dok dizajn i prikazivanje likova i VN segmentima su, iako veoma lepo nacrtani, previše repetativni i mnogi likovi će deliti jedan te isti dizajn ženskog lika ili gardiste u gradu. Samo par jedinstvenih likova će imati svoj jedinstveni portret. Konkretnih mana igra i nema. Funkcioniše sasvim fino i bez grešaka. Veći deo nedostataka se svodi na lenjost developera da doda više raznolikosti ili u nedostatku vremena/resursa da se to uradi.

City of the Shroud je sasvim fina VN igra. I ukoliko ste ljubitelj ovog žanra i želeli ste malo više od običnog čitanja teksta i odabira sa kojim od likova ćete završiti, bilo ženskog ili muškog pola, onda će ova igra biti veoma svež predah i zanimljiv eksperiment. Ukoliko ste ipak tražili izazovnu akcionu poteznu strategiju u realnom vremenu, pa onda možete zaobići ovaj naslov.

> “PO TRAILERIMA IZGLEDA KAO ZABAVNA AKCIJA.”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: Intel i5 Quad Core
GPU: GTX 660 ili bolje
RAM: 4 GB
HDD: 3 GB

IGRU USTUPIO:
ABYSSAL ARTS

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Abyssal Arts

CENA:
16.79€

RAZVOJNI TIM:
Abyssal Arts

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 5

- ✔ Komična priča.
- ✔ Zanimljiva premisa izbora frakcija.
- ✘ Previše malo varijacija.
- ✘ Repetativne misije.

Autor: Milan Živković

REVIEW

CRUSH YOUR ENEMIES

BUDI PRVI KOJI ĆE DA MRVI

“DA JE OVA IGRA GLUP VIC, GLASIO BI: KOLIKO PIKSELIZOVANIH VARVARA JE POTREBNO DA SE FORMIRA GRUPA? PEDESET. HA-HA? NE.”

Nedavno sam pisao o Mushroom Wars 2, igri koja me je oduševila svojom jednostavnošću i dizajnom. U pitanju je strategija u realnom vremenu koja funkcioniše po principu brzih i što učinkovitijih borbi brojčane nadmoći. E pa, ako bi male pečurke zamenili mrmljajući varvari a preslatku grafiku pikselizovani retro stil, dobili bismo igru koja je upravo pred nama - Crush your enemies. Ako ste čitali malopre pomenuti tekst, možete samo da pretpostavite koliko me raduje odsustvo pečuraka...

U redu, nisu samo likovi i grafika ono što razlikuje ove dve igre. Jeste, suština ostaje ista - što brže i efikasnije, brojčano nadjačaj i sa zemljom sravni svog protivnika. Ali Crush your enemies to sprovodi na malo drugačiji način. Polazna tačka je baza koja generiše trupe. Što više trupa ima u bazi, to se brže i generišu, tako da je dobra ideja držati broj što bliže maksimalnih 50. Da li me pratite?

Kretanje po mapi se vrši po predefinisanim kvadratima, i to samo onim u boji lične armije. Ukoliko je polje u drugoj boji, vojska prvo mora da ga “preradi” lopatama. I ovde funkcioniše princip, što veća vojska - brže vrši posao. Još ste tu?

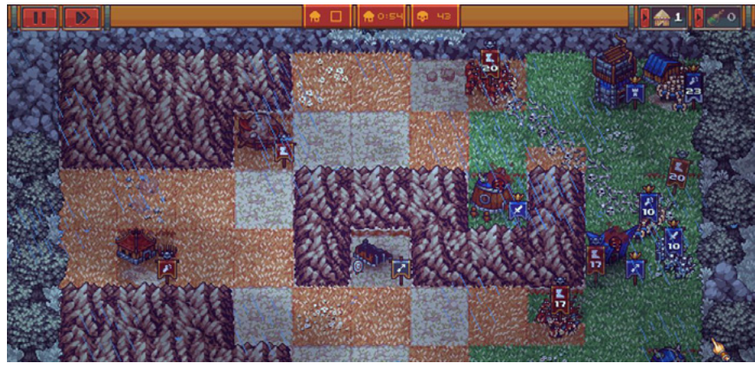
Trupe koje su u startu obični varvari, menjaju svoje zvanje posetom neke od oružarnica. Na taj način mogu postati ratnici, strelci, druidi i slično. Ove oružarnice su na vrlo sličan način postavljene za oba igrača, tako da su oba u poprilično fer poziciji u odnosu na protivnika. Dodate ovome i činjenicu da je cela mapa odmah vidljiva svakome, i trka za prevlast može da počne.

Nakon što neko ostvari prednost u brojevima, protivniku postaje skoro nemoguća misija da povrati svoju moć. Otuda nekako i proizilazi naslov igre, jer jednom kada ste brojčano jači, postaje samo pitanje trenutka kada ćete smrviti svog protivnika.

Osim što je gejmplej sam po sebi poprilično zabavan, igra nudi i kampanju kroz koju se uči o mehanici igre. Ovo je sada potpuno suvišno, nakon mog malopređašnjeg, podrobnog objašnjenja, složićete se. Ali kroz kampanju ćete i uživati u poprilično blentavim i sirovim dijalozima između likova. Dobro, subjektivna stvar je u pitanju, ali ja sam uživao!
A pored kampanje i očekivanih skirmish partija, na raspolaganju imamo i multiplejer, kako preko interneta tako i u lokalu. Moj dobri kum, s kojim rado testiram nove igre, pogotovo kada imaju i multiplejer element, bio je rad da sa mnom ukrsti varvarske piksel-mačeve.

Naravoučenije priče? Ne ukrštajte s kumovima nikakve mačeve, jer rđava je to rabota. Ostao sam bez protivničkih armija za mrvljenje, a umalo i bez kuma... Šalu na stranu, ali multiplejer u lokalu posle desetak partija više i nije najzdraviji vid razonode. Obično jedan od igrača stekne nadmoć jer uhvati ritam igre i mrvljenje protivnika postaje malo... preozbiljno.

Crush your enemies kao jedna brza i jednostavna igra, zaista ima čime da se pohvali. Stil je otrcan ali dopadljiv, a akcija je brza i bez mnogo gnjavljenja. Ono jedino gde spotiče samu sebe, jeste manjak sadržaja i repetativnost koja će malo koga držati na duže staze. Ali kao privremena, brza i strateška razonoda na Switch-u, oberučke je dobrodošla!



IGRU USTUPIO:
EVOLVE

PLATFORMA:
PC, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Good Shepherd Entertainment

CENA:
8€

RAZVOJNI TIM:
Vile Monarch

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 6.9

- ✔ Zabavna priča.
- ✔ Jednostavno i brzo.
- ✔ Dopadljiv retro stil.
- ✘ Neki od sistema su konfuzni.
- ✘ Ume brzo da dojadi.

Autor: Milan Živković

REVIEW

de blob 2

KO SE BOJI DA SE MALO BOJI?

Odeset godina staroj de Blob igri, nisam znao šta bih rekao ni kada se prvi put pojavila, a sada kada je remasterizovana za sve aktuelne platforme, rekao bih da znam još manje. Nije kao da je u pitanju nedostatak sadržaja i šarma, već prosto kao da ka meni lansira stotine razloga za igranjem, a jedini koji me pogađa je činjenica da nemam ništa novo da igram u vožnji autobusom ka poslu.

Ono na šta bez ikakve sumnje de Blob najviše podseća, jeste izuzetno uspešni Splatoon serijal Nintendovog studija. Scenario koji kao da je stvoren za bojaholike (siguran sam da sam izmislio tu reč) koji jedino što žele da rade u jednoj video igri jeste da farbom zamazuju okolinu i likove, meni je malo... Vama zvuči zabavno? Odlično!

Radnja je jednostavna. U pitanju je buntovnička priča o čovekolikoj grudvi koja skuplja boju kojom farba svet iz kog je totalitaristički režim isisao svu šarenolikost. Verujem da ni Radoje Domanović ne bi bolje ismejao tu sivu vlast, stoga satirični poeni za tebe igro.

Iako je remasterizovana, a u prvobitno vreme izlaska je na neki način predstavljala igru na tehnološki zavidnom nivou svojom mehanikom bojenja okoliša, u 2018. godini nesumnjivo se oseća da je u pitanju stariji proizvod. Kamera ume da bude kruta, fanki muzika i humor previše prošlodecenijski, a gejmplej prožet onom zamućenom zbunjenošću dok pokrećete nekada sjajnu igru koja nije najlepše ostarila. Ni Crazy Taxi više nije toliko lud, ni Sonic the Hedgehog nije toliko plav, a ni de Blob više nije toliko... namazan.

Priznajem, igra nije pogodila moju žicu. Na stranu grafika, zvuk i gejmplej, koji mogu biti privlačni i prosečnom igraču današnjice... Meni, nakon stotina sati provedenih uz Splatoon 2, nije više ni do prolaska pored rafa sa farbama za kosu u najbližoj prodavnici. Radije bih igrao simulator čistača ulice, nego u žuto ofarbao još jedan soliter.

A kako sam svestan svog subjektivizma, koji moj sud o igri gura u donje granice apsolutne nule, nemoguće je a da ne budem objektivan. Jer ja sam profesionalac! Da, ceo tekst vodio je prilici da se pohvalim svojim profesionalizmom, što jeste poprilično neprofesionalno. Ali neka iz uzavrelog paradoksa pokulja hrabra izjava - de Blob je stvarno dobra igra.

Ne, nije obavezno samo za petogodišnjeg nećaka kom je ponestalo bojanki. Ukoliko uživate u lepim bojama i farbanju sveta oko sebe, u de Blob-u možete pronaći dosta sati nesputane zabave. Nivoi su veliki, efekti su simpatični a ceo koncept je dovoljno naivan i nevin da u njemu možete dosta uživati ukoliko ne komplikujete sebi život glupim razmišljanjima i analogijama, kao vaš iskreni i dragi, profesionalni autor teksta.

IGRU USTUPIO:
EVOLVE

PLATFORMA:
PC, PS4, Xbox ONE, Nintendo Switch, iOS, Wii

IZDAVAČ:
THQ Nordic

CENA:
45,99€

RAZVOJNI TIM:
Bitworks

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 6.9

- ✔ Vizuelno ispolirano.
- ✔ Dosta nivoa i sadržaja.
- ✘ Malo (više) zastarelo.
- ✘ Kome nije do farbanja, nema razlog za igranjem.

Autor: Vladimir Pantelić

REVIEW

ANAMORPHINE

(O)TUŽNA PRIČA

Znate kako... Mnogo je teško kritikovati tužnu priču, a ne ispasti bezosećajni sociopata koji nema osećaja za tuđe probleme, koji je lišen svih emocija i koji je emotivno drvo kada su u pitanju ovakva „dela“. Zato odmah da stavimo stvari na svoje mesto. Postoje priče u našem gejmerskom univerzumu, koje se bave mnogo teškim stvarima, pa i depresija, tuga, samoća nisu toliko retki motivi, pogotovo danas kada indie igre zauzuimaju ogroman deo naše biblioteke.

I to je sjajno. To je ustvari mnogo bitno! Imati priliku da iskažete i da možda pomognete nekome ko bude igrao vaš umetnički pristup pravim životnim problemima je verovatno fenomenalan osećaj. Ova igra je jedan pokušaj u tom pravcu. Pa čemu onda ovakav uvod. Evo odgovora (napomena: nećete lako svariti prvu rečenicu, ali uzmite čašu kisele ili sodu bikarbonu pa nastavite da čitate).

Jako je lako, veoma lako, potupno lako, napraviti tužnu priču. Da, dobro ste pročitali. Ako uzmete dovoljno tužan motiv, možete da napravite tužnu priču od borbe sa rakom, ratnim strahotama, pa i od pokislog mačeta na ulici. Takvi i slični motivi su univerzalni, a naši životi umeju da budu ponekad strašno teški, a mi (bar većina) smo emotivna bića, koja će se saosećati sa time. Ali... Baš zbog toga, isto tako je, jako teško, užasno teško, možda i najteže od svega napraviti DOBRU tužnu priču. Toliko dobru da će vas ona udariti u stomak posle njenog kraja, ali će vas muka držati ne samo tada, nego svaki put kad je se setite. Pogađate u koju grupu spada Anamorphine?

Anamorphine je igra prvenac nepoznatog nam Artifact 5 studija koji dolazi iz Kanade. Možda zato i ne treba da čudi da im tužne priče ne idu od ruke, jer kolko znam, igrati život u Kanadi je very easy nivo težine (pogotovo za one koje su rođeni tamo). Možda i nije do toga, možda je jednostavno tim samo užasno loš u pričanju priča generalno.

Sad kad ste shvatili kakav je moj pogled na sve ovo, hajde da protrčimo i kroz nešto što se zove igra - Anamorphine. Čemu toliki sarkazam kada kažem igra? Pa ovo je nešto najdalje od igre što sam imao prilike da odigram u mom gejmerskom stažu. Ova igra je walking simulator, ali u svom naaaajprostijem obliku. Kontrole u igri se svode na hodanje. To je sve. Naravno, u pitanju je simulator šetanja, ali ne bi crkli da su stavili bar jedno dugme kojim će igrač da interaktuje sa svetom. Ne. Dođete negde, pogledate u tom pravcu i vi ste svoj posao kao gejmer završili. Da ne ulazimo u dalje disukusije da nema „fail state“, mogućnosti greške, ili nedobog neke zagonetke. Ne. Vi hodate. I to je sve.
E sad, to samo po sebi i ne mora da bude TOLIKO loše, mada nije baš ni sjajno, ali kada vas priča mune u stomak kao što su to mnoge DOBRE TUŽNE igre znale da urade, onda to negde i postane nebitno. Nije gejmplej u Firewatchu nešto mnogo komplekSniji, ali bre igra ima narativ težak kao zemlja, ispričan na pravi način. A upravo to je ovde najveći problem. U sledećih par redova, pokušaću da vam dočaram šta to Anamorphine želi da vam kaže.

Stavljeni ste u ulogu dečka koji tumara kroz svoja sećanja o njegovoj devojci koja svira violončelo. Posle pada sa bicikle, ona ne može da svira više toliko dobro. To čak i može da bude OK, jer kada život posvetite nečemu, a više to ne možete da radite tako dobro, sigurno ćete početi da preispitujete sebe. Ali u ovom slučaju incident je prolazna stvar (spojler: nije joj otpala ruka). Malo strpljenja, upornosti i vežbe, pozitivnog stava. Međutim, igra ovde odlazi u drugom pravcu. Odjednom vi zbog

“NAJTEŽE OD SVEGA JE NAPRAVITI DOBRU TUŽNU PRIČU.”

> “IGRA TRAJE JEDAN SAT.”

toga postajte ogorčeni alkoholičar koji umesto da pomogne devojci ide okolo i „gleda“ u gomilu boca sa alkoholom (to je onaj gejmplej deo). A ona sa druge strane novonastalu situaciju shvata kao smak sveta i pada u tešku depresiju.

I to je to. Ostatak priče moraćete da saznate sami. Za to vam neće trebati baš ni puno vremena, jer igra traje jedan sat. Jedan. Sat. Svestan sam da su sada mnoge igre više kao „interaktivna iskustva“ ali gde se povlači linija između igre i iskustva. Opet, da je priče ove igre stvarno dobra, ma ni to ne bi bio problem. Ali ovako, razočarenja se samo nagomilavaju jedno na drugo.

Animacije u igri skoro pa i ne postoje. U pitanju je više set statičnih slika kroz koje prolazite i nikakve interakcije nemate sa njim. Čak nemate interakciju ni sa svojom devojkom koja će gledati u nekom predefinisanom pravcu ma gde god vi bili. Nema dijaloga. Dobro ima jedna rečenica (mada za celu igru, jedna rečenica je malo malo zar ne?). U par momenata ćete voziti bajs (vu-hu!) koji je samo hodanje ubrzano 3 puta (odokativno). Samo je zaglavljivanje u objekte češće, pa ćete posle tri deonice vožnje vikati – samo ne opet bajs!

Ako ništa, vizelni stil je zanimljiv. Svet je lep u svojoj statičnosti, i ustvari je dušu dao za hvatanje skrinšotova. To je jedna stvar koja može da izvadi ovu igru iz bunara. To ili da ste baš željni ovako neke tužne priče, mada bacite pogled oko sebe pošto živimo u Srbiji, mnogo težih priča ima svuda oko vas. Ne treba vam Anamorphine za tako nešto.

Ili u krajnoj liniji, odigrajte Braid – eto vam priče za emotivni nokaut. Odigrajte Hellblade: Senua’s Sacrifice pa ćete proći kroz psiho delirijumsku traumu kao da ste je vi preživeli. Odigrajte Firewatch pa osetite muku gubitka i želju za samoćom. Ima ih još naravno. To su prave tužne priče. Ova je samo otužna.

> “VI HODATE I TO JE SVE.”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: Intel Core i3 2.00 GHz
GPU: NVIDIA GeForce 450 2GB
RAM: 6 GB
HDD: 10 GB

ANAMORPHINE

IGRU USTUPIO:
EVOLVE

PLATFORMA:
PC,PS4, PS VR

IZDAVAČ:
Artifact 5

CENA:
16.79€

RAZVOJNI TIM:
Artifact 5

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 3

✔ Vizuelno interesantno za oko.

✘ Užasna priča.

✘ Nepostojeći gejmplej.

✘ Traje sat vremena.

Autor: Nikola Savić

REVIEW

BIENVENIDO DE NUEVO, MI AMIGO!

Otprilike prošle godine u ovo vreme (tekst je pisan sredinom avgusta), sam u naletu dokolice beznadežno preturao po mojoj besmisleno velikoj Steam biblioteci, punoj raznoraznih indie naslova koji su se tu zatekli kao delovi ko zna kojih Bundle paketa koje sam uzimao po internetu.

Moja Steam bibilioteka sadrži preko 500 naslova i znam da se tu krije jako puno bisera za koje mi je prosto žao što nikada neću stići da ih odigram sve, ali takva je sudbina nas sakupljača.

Razgledajući tako nasumične naslove, video sam da se tu krije i igra Guacamelee, o kojoj sam čuo samo pozitivne stvari, bacio malo pogled na internetu, i delovalo je zabavno, pa rekoh hajde da probam, iako Metrodivanije nikada nisu bile moj prvi izbor za trošenje gejmingh vremena. Desilo se to da sam narednih nedelju dana svako veče posle posla provodio zavaljen 180 stepeni sa gejmpedom u rukama, vrckajući se u ritumu meksičkih zvukova dok se mahnito smejem iz besa što ne mogu da pređen neke instance igre. Vest da se radi na dvojci je meni stigla vrlo brzo, ali verujem da su stari fanovi čekali činilo se vekovima (igra je izašla 2013. godine), ali ja sam imao tu sreću da je za mene čekanje bilo manje od godinu dana.

Guacamelee! 2 je suštinski ista igra kao i prvi deo, samo dodatno podignuta na još viši nivo kvaliteta. Mi smo u ulozi Huana, misterioznog Luchadora, koji se u prvom delu borio protiv zlog Carlos Calaca, koji je kidnapovao vašu voljenu i kovao brojne zle i okultne planove. Nastavak nas zatiče sedam godina nakon što smo pobedili Calacu, gde živimo sa našom ženom koja nam je podarila dvoje dece. Kako nije bilo potrebe za previše akcije poslednjih godina, Huan je sada zapušteni debeljko sa brkovima koji u dresu Meksika sedi pre TV-om i živi lagani život lokalnog slaninara.

Ali ne leži vraže, u gradiću se pojavljuje naš stari kozji prijatelj Uay Chivo, koji nam javlja da su stvari u opštem haosu u drugim vremenskim linijama, i da moramo hitno da ga pratimo u onu „najmračniju“ kako bi rešili stvari, jer je ovaj Huan jedini preživeli Huan iz svih dimenzija. I tu akcija ponovo kreće.

Sve što je krasilo prvi naslov se vraća i u nastavku. U pitanju je jako ispolirana igra u svakom aspektu, čiji je gejmplej izuzetno tečan i pravo uživanje za igranje, gde prestajete sa igračkom sesijom ne zato što ste se zasitili, već

> “GUACAMELEE! 2 JE SUŠTINSKI ISTA IGRA KAO I PRVI DEO, SAMO DODATNO PODIGNUTA NA JOŠ VIŠI NIVO KVALITETA”

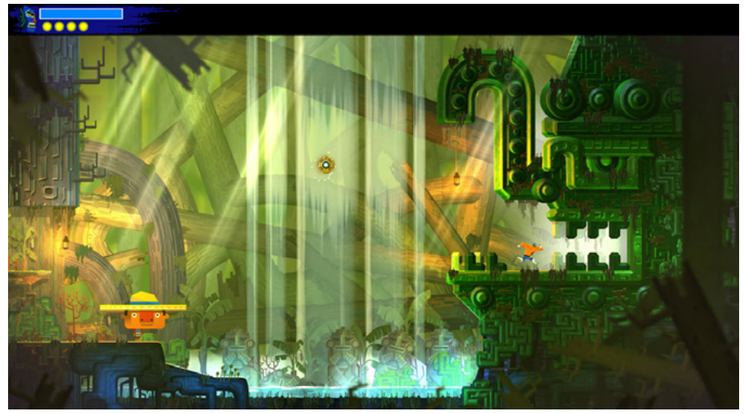
zato što ste se umorili i izgubili fokus, odnosno zato što je zapravo vreme da stanete. Baš kao i prvi deo, ova igra od vas zahteva izuzetnu preciznost, fokusiranost i razumevanje svih tenhika i kombinacija koje možete da izvedete. U neku ruku, Guacamelee igre su, bar što se onog dela sa borbama tiče, poput klasičnih tabačina, jer postoji ogroman broj kombinacija udaraca koje, ukoliko ste dovoljno dobri, možete da izvodite u nedogled, ali naravno morate i da izbegavate protivnike.

Tempo razvoja igre je nešto brži nego li kod prvog dela, brže vas igra uvodi u nove mehanike i veštine, jer verovatno se očekuje da ste već odigrali prvi deo i da će vam trebati manje vremena da se uhodate. Ipak, ukoliko vam je ovo prvi susret sa igrom iz ovog serijala, nemojte to da vas plaši, imaćete sasvim odvoljno vremena da se uhodate sa mehanikama, plus je i igra sama po sebi tako dobro odrađena da je prirodno intuitivna, tako da ako imate makar malo talenta za Metrodivania igre i platformisanje, znaćete šta trebate da radite.

Iako je gejmplej suštinski isti, to ne znači da nismo dobili puno toga novog. Tu su nove specijalne moći, novi tipovi neprijatelja, nove Boss borbe, novi načini da unapredimo našeg karaktera, nove platformske zagonetke... Dizajn nivoa je vrhunski, mada i dalje ima postepene „backlog“ delove, odnosno kruženje i vraćanje da otvorimo nove delove nivoa, kako budemo oktrivali nove veštine koje će nam omogućiti da probijemo neku prepreku koju nismo mogli ranije. Platformiranje je bilo izazovno i u prvom delu, ali je sada luđe nego ikada, sa nekim momentima koji će vas izluzeti već kako krene igra, poput recimo psihodeličnog menjanja univerzuma kao kakvih duginih boja na ekranu, a vi morate da pratite njihovo kretanje i gledate gde se nalaze sledeće platforme na koje trebate doskočiti, jer ih u nekom univerzumu ima, ali u nekom nema. Mislim da mi je ovo bilo prvi put legitimno u životu kada je moglo da se desi da dobijem napad od previše pokretnih boja na ekranu koje moram da pratim, tak da ukoliko imate takvih problema, upozoravamo vas da ovo možda i nije igra za vas.

Audio-vizuelna prezentacija je zadržala onaj stari prepoznatljivi šmek prve igre, i na prvi pogled pomislićete da igra izgleda identično kao i prvi deo, ali lako shvatite da to nije tako. Igra je u potpunosti zadržala svoj autentični identitet, ali je on sada obogćen gomilom detalja koji svet igre čine življim i lepšim, poput njihanja rastinja tamo gde se krećete i gomile svetlosnih efekata koji prostoru ove 2D igre daju dubinu i dinamičnost, kao kontrast generalnoj statičnosti elemenata okruženja.

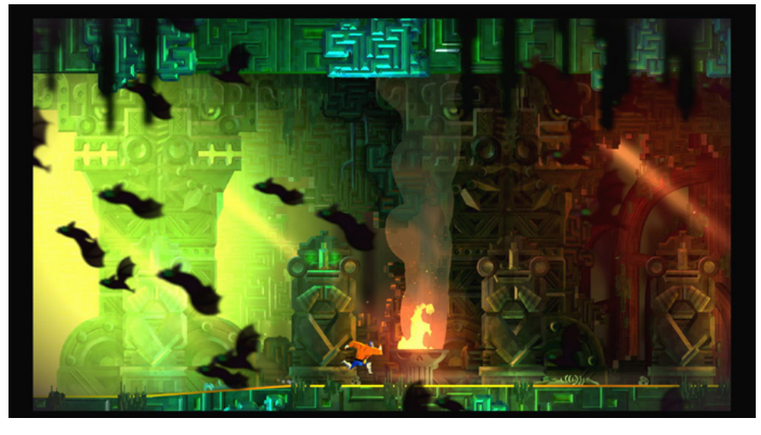
I dalje nema glasovne glume, ali ona bi ovde bila poptuno besmislena i mislimo da bi samo ubila vajb, umesto glasovne glume tu je samo sitno i kratko mumljanje koje ide uz tekst, koje se odlično uklapa u atmosferu. Sa druge strane, muzika opet čini glavni deo onoga što gradi atmosferu meksičke fantazije i jedne prave Luchadore avanture. I svi zvukovi u igri, od ambijentalnih preko onih koji prave karakteri, nekako „zvuče“ meksički, ne znamo kako to tačno da objasnimo, ali prosto cela igra je 100% uspela da pogodi atmosferu jedne igre koja se bavi tematikom meksičke mistike, tradicije i savremenih elemenata, prožetih kroz duhovitu prezentaciju šarene igre.



Na kraju, kako pričati o Guacamelee, a da ne pomemeno vrhunski i blesavi humor koji se provlači kroz celu igru, od veća staraca koja se češaju za svoje privatne delove dok razgovaraju sa vama, preko narcisoidnih glumaca kome su najveći prijatelji kokoše, do gomile drugih malih detalja i referenci, igra će vam konstantno držati osmeh na licu.

Prosto, Guacamelee je jedna od onih igara gde autori razumeju srž gejminga, a to je suva zabava i opuštanje bez previše trošenja energije i vremena na sporedne stvari. Nekako u pokušaju da stalno igre učinimo što kompleksnijim i besmisleno natrpanim, zaboravimo da je u osnovi igranje video-igara pre svega nešto što treba da nas opusti, a ne da bude posao umesto posla.

DrinkBox drugari, hvala vam na Guacamelee serijalu i na tome što ste me podsetili koliko je lepo jednostavno se igrati i opustiti, mozak na ispašu i osmeh na licu.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10, 8, 7
CPU: 2 Ghz+
GPU: Shader Model 5.0, 2 GB VRAM
RAM: 1 GB
HDD: 2 GB

IGRU USTUPIO:
PLAN OF ATTACK

PLATFORMA:
PC, PS4

IZDAVAČ:
DrinkBox Studios

CENA:
19,99€

RAZVOJNI TIM:
DrinkBox Studios

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 9

- ✓ Humor.
- ✓ Fluidan, izazovan i zabavan gejmplej.
- ✓ Audio-vizuelna prezentacija.
- ✗ Neke Lucha istance se i dalje svode na gomilanje naprijatelja.

Autor: Igor Totić

REVIEW

DOBAR SYNTHWAVE, LOŠA IGRA

Ufff, nekako se uvek naježim kad vidim da je igra rađena u Unity pogonu. Nemojte me shvatiti pogrešno, mislim da je taj endžin jako moćan i da može mnogo da se izvuče iz njega (Hearthstone, Hand of Fate), ali su mi uvek u glavi tipične kupljene teksture i isti gejmplej. Srećom, Hypergun nije to, ali nije ni dobar.

Na prvi pogled, Hypergun i njegova premisa su sjajne! FPS rogue-lite sa nasumično generisanim mapama i nadogradnja oružja. Dead Cells iz prvog lica, i uz to odličan soundtrack? Pa šta joj fali? Sve ostalo.

Igru počinjete u kancelarijama i vi ste internista/šegrt (prva klasa od 4). U kancelarijama ćete naći prostoriju koja je u stvari simulator invazije vanzemaljaca i vi istražujete koje oružje je najbolje u borbi protiv njih tako što kačite razne dodatke na početni mitraljez. Dodaci mogu da imaju pasivnu i aktivnu ulogu. Pasivni dodaci jako slabo utiču na samu igru jer uglavnom poboljšavaju neke statistike koje igrač ne oseti toliko dok aktivne su u glavnom neki projektili koji rade zonsku štetu (AOE). Svaka klasa ima aktivne i pasivne magije koje su interesantne. Na primer, internista Dewey može da baca vrelu kafu na vanzemaljce i ima otporniju „kožu“ jer ga mnogo proziva-ju u kancelariji. Ovo je jedan od retkih, zabavnijih elemenata igre.

Svaka mapa je nasumično generisana i podeljena na više arena. Kako uđete u arenu tako vas napadnu horde vanzemaljaca i ne možete da pobegnete ili pređete dalje dok ne pobijete sve. Nailazićete i na skrivene sobe, koje mogu, ali i ne moraju da imaju dobre nagrade ili dodatke za oružja. Sve je nasumično, ali nekad imam osećaj da igra baš sve čini da ne pređem dalje. Mape su jednostavne sa jako malo detalja ili interakcije. Sem par eksplozivnih burića ili štitova koje moežete da aktivirate, ništa drugo nećete naći.

Same bitke su dosadne, pogotovo u početku dok imate samo običan mitraljez. Kasnije, dodaci dopune gejmplej, ali ne toliko da bi vas igra držala ni približno koliko može jedan Dead Cells. Oblici vanzemaljaca su slični i nema puno raznovrsnosti među njima tako da će vam brzo dosaditi. Neki su prelaki, neki preteški i nikada nisam osetio da igra ima balans nego vam baci sve šta su smislili za taj nivo, pa nek vam je sa srećom.

Muzika u igri je sjajna i potpisuje je sjajni synthwave DJ Carpenter Brut, ali se isto ne može reći za zvuk. Zvuk igre je prvo što sam primetio kad sam krenuo da igram. Da se ispravim - primetio sam da zvuk fali. Vanzemaljci se skoro ne čuju, oružje se čuje tiho i jadno, okruženje, ambijent i ostalo skoro da ne postoji. Bilo mi je jako čudno da muzika nadglašava sve ostalo, bez obzira ko je pravio tu muziku. Zvuk igre je pored nedostatka dobrog napucavanja, najveći propust.

Hypergun je još jedna igra u nizu koja ima dobru ideju, lošu realizaciju i koja je izašla prerano. Srećom, igra je veoma jeftina i mislim da će samo napredovati u budućnosti, ali za sad, ja bih preporučio da je zaobiđete.

> “ZVUK IGRE JE PORED NEDOSTATKA DOBROG GAMEPLAY-A, NAJVEĆI PROPUST.”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-6600K
AMD ekvivalent
GPU: Nvidia GTX 970/AMD ekvivalent
RAM: 8 GB
HDD: 2 GB

IGRU USTUPIO:
EVOLVE

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
NVYVE® Studios

CENA:
12,50€

RAZVOJNI TIM:
NVYVE® Studios

TESTIRANO NA:
PC

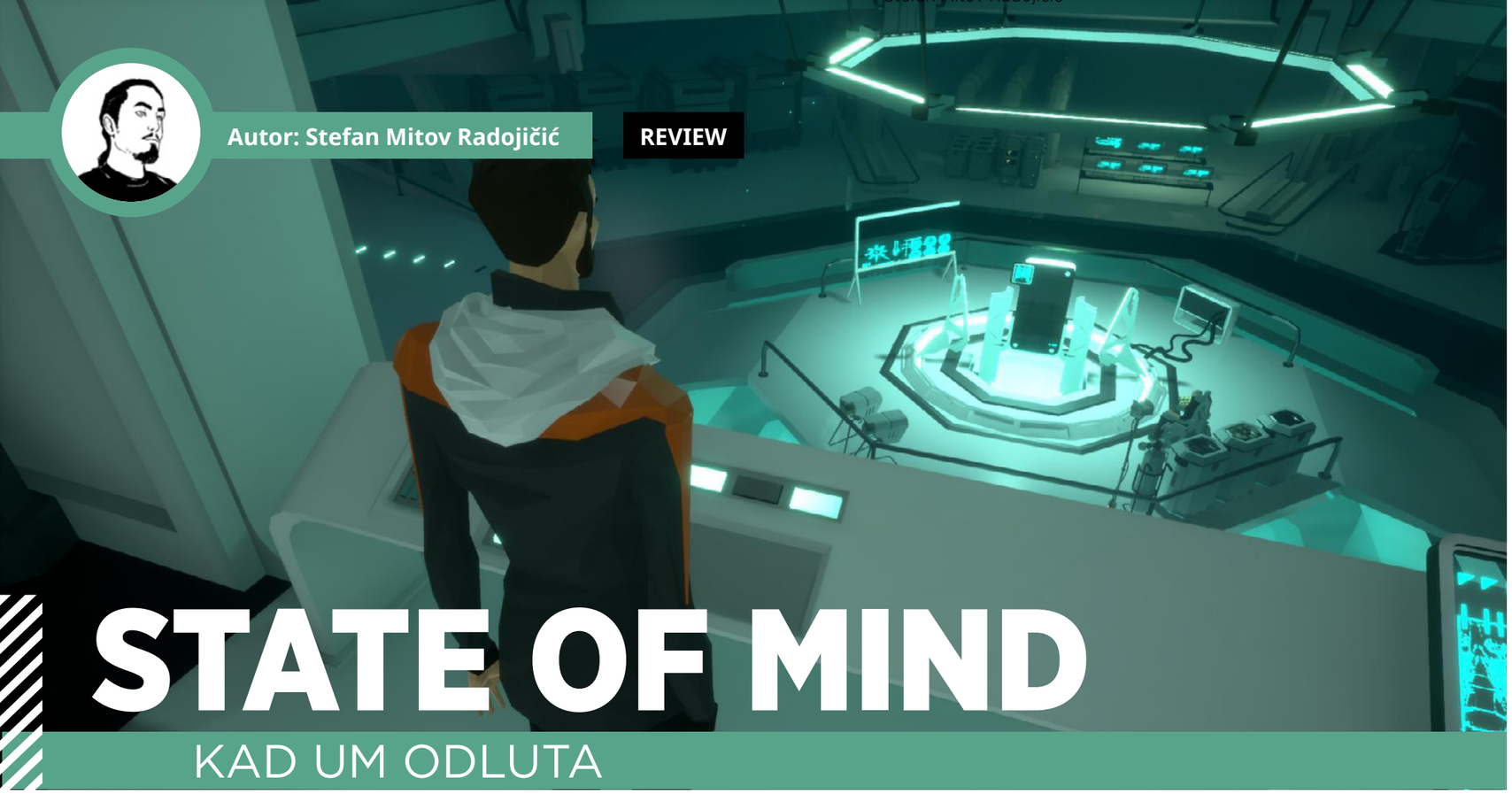
OCENA 5

✔ Ideja.

✔ Muzika.

✘ Dosadno napucavanje.

✘ Zvuk.



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

STATE OF MIND

KAD UM ODLUTA

Sa igrom State of Mind, psihološkim trilerom, Daedalic studio pokušava da priđe stilu koji je u proteklih 5-6 godina proslavio Telltale studio. Tako da za razliku od većine point-and-click igara koje čine biblioteku Daedalic naslova, ovde će se stvari više svoditi na interaktivnu priču, film ili avanturu, nego na zagonetke, žongliranje i spajanje predmeta, na koje smo obično navikli iz p&c igara.

Sama priča počinje u Berlinu pošto se Ričard Nolan, poznati novinar, budi u bolnici posle saobraćajne nesreće. Imajući poteškoće da se seti šta se zapravo desilo i gde su mu nestali žena i dete, on odlučuje da krene u potragu za njima, ni ne shvatajući da taj nedostatak memorije vodi ka nečemu mnogo većem. U isto vreme Adam, takođe novinar, se budi u svojoj kući u Gradu 5 posle svoje saobraćajne nesreće. Tokom svog oporavka on plako razotkriva da grad u kom živi možda nije baš sav kako treba. Sudbine ova dva čoveka će se još više spojiti i povezati kako igra bude odmicala i sve više se približavala ka glavnom zapletu.

Iako State of Mind više podseća na interaktivnu priču moramo da napomenemo da ovo ipak nije walking simulator. Tokom igre sam igrač će kontrolisati likove iz trećeg lica i imati sasvim dovoljnu količinu opcija da utiče na tok priče i dešavanja. Zagonetke i bilo kakvi izazovi koji od vas zahtevaju razmišljanje neće biti ni približno teški, kako za nove igrače tako i za veterane ovog žanra. Iako će vas priča u početku, i dok se ne zahuhta, voditi prilično linearno kroz sekvence, tako će kako se bude približavala kraju biti sve otvorenija. Moći ćete da menjate i kontrolišete više likova. Biće dodate mnoge mini igre i promene u standardnom modu operisanja. I za kraj, iako će vas igra voditi ka prilično linearnom kraju, do njega ćete Vi imati izbor kako ste došli i kako ste se ponašali prema ljudima koje ste sreli. Same kontrole su vrlo proste i celu interakciju sa okolinom ćete svoditi na kretanje i kliktanje mišem. Čak i predmeti koje budete imali u inventaru će se sami aktivirati kad budu bili potrebni, bez ikakvog cimanja da se otvara inventar, pa predmet, pa lokacija interakcije. Sve ovo je pokriveno veoma prostim ali idalje ovoljno informantivnim korisničkim interfejsom.

Ako vam se čini da kad pokrenete igru likovi izgledaju ko da su iz prvog Tomb Raidera, ne, to nije zato što vam je prastar računar. Developer je zapravo namerno išao ka takvoj estetici likova i tome da izgledaju kao da su iz vremena PlayStation 1. Tako da na svakom liku možete prebrojati tačan broj poligona sa kojima je on napravljen. Ova estetika se zapravo veoma dobro uklapa u priču transhumanizma i približavanja granici između ljudskog i veštačkog. Iznenađujuće je kolko je u takvim uslovima moguće prikazati emocija i nijansa likova tokom razgovora, što donosi samo još više hvale animatorima. I iako su likovi tako dizajnirani, većina ostatka sveta je sasvim normalno prikazivana i pliva u distopijskoj sajberpank postavci i svetu koji je na ivici raspada.

Glasovna gluma izričito dobro prati sve likove i scene, iako će se desiti da često neki od likova veoma brzo, skoro brutalno brzo, menjaju svoja raspoloženja i način ponašanja. Muzika takođe odlično prati svet i scene, od tihih momenata u stanu, preko bučnog kluba, pa sve do akcijskih momenata.

Možda najveća mana igre se svodi na kretanje likova. Zbog načina na koji je pozicionirana kamera često ćete vrteti lika po sobi ili u krug dok ga ne pozicionirate kako treba, da bi mogo da vrši interakciju sa nekim predmetom. A samo kretanje često se oseća nezgrapnim i nepreciznim. Naravno, ovo kao i povremene greške se mogu popraviti u daljim verzijama sličnih igara, ako budu nastavili još da ih prave u ovakvom stilu.

Iako je Daedalic pokušao da uhvati tip pričanja priče po kom je Telltale poznat, kao i njihov stil, sa ovom igrom ipak nisu to u potpunosti uspeli. Mnogi sistemi i načini izvođena na koje smo navikli nisu tu. Što naravno na ne mora da znači da je to loše. Zapravo suprotno, State of Mind je sasvim fina i interesantna igra i priča koja će vas držati zavezane ispred ekrana dok ne završite i vidite da li ste uspeli da provalite ko je tu šta radio i koja je tajna misterije koja se ne vrti samo oko memorije nego i egzistencijalnog pitanja: šta je ljudsko, a šta sintetičko biće. Za fanove avantura ovo je veoma dobar i neizbežan naslov.

“CYBERPUNK DISTOPIJA I ŠTA ČINI ČOVEKA ŽIVIM.”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: 3 Ghz Quad Core CPU
GPU: Nvidia GeForce GTX 750 Ti
AMD Radeon R7 370
RAM: 8 GB
HDD: 23 GB

IGRU USTUPIO:
DEADALIC ENTERTAINMENT

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Daedalic Entertainment

CENA:
29,99€

RAZVOJNI TIM:
Daedalic Entertainment

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **8**

- ✓ Zanimljiva priča.
- ✓ Interesantna estetika.
- ✗ Treba vreme da se priča zagreje.
- ✗ Previše proste zagonetke.

Autor: Milan Janković

REVIEW

DETECTIVE GALLO

DETEKTIVSKA PRIČA SA PUNO PERJA

Ima nečega u kreacijama koje animirane ptice stavljaju u centar pažnje, bilo da je to Club Penguin, A Penguins Memory, ili u ovom slučaju Detective Gallo. Neke odišu tugom i depresijom, kao što Penguins Memory govori o posledicama Vijetnamskog rata, ali glavni adut ove igre je humor.

Detective Gallo je kompaktna comic-noir avantura studija Footprints Games, koja igrače smešta u ulogu pernatog privatnog detektiva istog imena, koji odgovara na pozive nemoćnih građana u gradiću koji ne miruje. Zadatak sa kojim se u ovom slučaju susrećemo je višestruki ubica biljaka (gasp), pa će se tako naizgled prosti slučaj pretvoriti u istragu veka.

Pernati detektiv i njegov kaktus, koji zapravo nije kaktus i zapravo ne napušta detektivsku radnju, ali je najbolji prijatelj Galou, će se za potrebe odgonetanja ovog slučaja susresti za nizom karaktera, čije su biljke bille žrtve okrutnog ubice. Svaki od tih karaktera će iza sebe imati određen psihološki profil i narav, što na igračima da opaze, jer će neko biti neustrašivi baja, plašljivi starac ili brbljiva komšinica.

Sva radnja se u ovom puzzleru odvija u point-and-click fazonu, sa otvaranjem fioka, interakcijom i manipulacijom predmetima, a kada uradite nešto što baš i nema smisla, nadmeni detektiv će vas častiti sa nekom šalom ili sarkastičnom izjavom vezanom za to.

Dizajn zagonetki je zadovoljavajuć i dobre težine, ali je ponekada moguće da se igrači pronađu u situaciji u kojoj jednostavno ne znaju šta dalje činiti.

Spomenuli smo humor, i to je najveći adut igre koji se stalno proteže kroz nju, bilo da je kroz rešavanje zadataka ili u razgovoru sa osumnjičenim i žrtvama, i uvek će uspeti da izmami osmeh od igrača. Gallo u igri spominje i razna pravila kojih se pridržava i dok su neka potpuno blesava, neka nose dublji smisao poput pravila 31. koje glasi - “Ljudski odnosi se mogu izbeći. Učimo od kaktusa”.

Igra nema nasilja, pa stoga je napravljena da je i deca mogu igrati, ali će se, sa druge strane, retko ko od klinaca pronaći u ciničnom i sarkastičnom detektivu kao što je Gallo, koji je kao karakter odlično napravljen i još poseduje onaj akcenat koji smi imali prilike da slušamo u krimićima iz prošlog veka. Svaki aspekt igre se ogleda u ljupkim ručno crtanim ani-

“SVAKI ASPEKT IGRE SE OGLEDA U LJUPKIM RUČNO CRTANIM ANIMACIJAMA KOJE ODIŠU DUHOM KLASIČNIH CRTAĆA.”

macijama koje odišu duhom klasičnih crtaća, a ambijent igre i toga što ona donosi je upotpunjen originalnom džez muzikom koja se stalno vrti u pozadini.

U dosta slučajeva kvestovi i proces njihovog rešavanja i nema nekog preteranog smisla, kao što nema i ptica koja priča, tako da to samo uvećava draž igre na duže staze.
Ipak, koliko god da je igra oduševljavajuća, postoji par problema na kojima bi studio trebao poraditi, a za to nemamo brige jer je već izdat patch koji donosi prekopotrebni autosave , što bi i bilo glavna tema sadašnje kritike, ali svaka čast developerima što nisu zapostavili igru nakon izlaska na Steam. Još jedna stvar za koju moramo priznati da odstupa je cena od 15$, koja je malo previsoka za segment u koji bismo smestili Detective Gallo, ali Steam popusti su uvek tu, pa ko želi da se okuša u ovoj igri za nižu cenu nek to slobodno učini.

Za kraj ostaje samo da vam poručimo da je Detective Gallo super detektivska avantura sa dobrim zapletom i još boljim raspletom koja će se svideti fanovima P&C žanra i onima koji žele da ožive duh detinjstva, i uvek imajte u vidu pravilo broj 31.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 pa naviše
CPU: 2.6 Ghz Dual Core
GPU: GeForce 9400 GT
RAM: 3 GB
HDD: 6 GB

IGRU USTUPIO:
ADVENTURE PRODUCTIONS

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Adventure Productions

CENA:
15€

RAZVOJNI TIM:
Footprints Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8

- ✔ Humor.
- ✔ Ručno crtana igra.
- ✘ Cena.
- ✘ Bagovi.

KONAMI
play! PREMIUM PARTNER OF FC BARCELONA
PES 2019
PRO EVOLUTION SOCCER
30.08.2018.
THE POWER OF FOOTBALL
*FC VERSION AVAILABLE ON STEAM
PS4 XBOX ONE
3
www.pegi.info
konami.com/wepes | instagram.com/officialpes | facebook.com/pes | youtube.com/officialpes | twitter: @officialpes

Autor: Vladimir Pantelić

REVIEW

WE HAPPY FEW

SREĆA JE LEPA SAMO KAD SE ČEKA (MADA NIJE LOŠA NI KAD STIGNE)

Ako vam se činilo da je We Happy Few izašao odavno, ne krivim vas. Ova igra je u svom u Early Accessu imala toliko svojih verzija, stanja, cena, tako da sad kad je zvanično i predstavila sebe široj narodnoj masi, i dalje stoji taj osećaj kao da smo se već upoznali ranije. To naravno, samo po sebi, nije ništa ni pozitivno ni negativno, više stoji kao konstatacija da bi mogli da kažemo, We Happy Few je konačno pred nama!

Još od prvog predstavljanja igre na E3 sajmu pre par godina, očekivanja su postavljena veoma visoko. Skoro pa neki "biošokovski" osećaj koji je provejavao kroz tadašnjih par minuta materijala, napravljen je tako da je svojom idejom i šokantnim zapletom u samo 2-3 minuta, zainteresovao mnoge igračke sladokusce. Da li ti isti trebaju da trljaju ruke u želji da se sada bace na igru što pre? Uh, to je stvarno teško pitanje. Odgovor nije crn ili beo, ali pre nego što počnete da čitate dalje, da probamo da je opišemo u jednoj rečenici. U pitanju je odlična ideja i „malčice" musava realizacija. Ali evo i detalja.

We Happy Few je first person survival, sa blagim primesama stealtha i melee combata. Igru je radio Compulsion Games tim, koji je pre nekog vremena izbacio i igru Contrast, koja je isto tako bila prilična vreća svega i svačega. Ali je idejno bila fantastična. Baš kao što je i ovde slučaj.

Igra vas stavlja u ulogu Artura, urednika u novinskoj agenciji, koji briše ružne vesti i ostavlja samo lepe. Kada u jednom trenutku igrač dobije kontrolu nad njim, imaće opciju da nastavi sa svojom terapijom koja uključuje dnevne doze "džoja" (radosti), droge za uživanje, ili da odbije da je uzme i što bi reko Morfeus i sam vidi koliko duboko ide ova zečija rupa. Samim tim što odbija da uzme pilulu koja ga čini srećnijim i briše mu sva davna ružna sećanja, Artur polako počinje da se priseća davne prošlosti, a ujedno i uviđa da svet i nije baš tako divno, šareno i srećno mesto.

Igra se inače dešava u alternativnoj Velikoj Britaniji 1964. godine, dosta godina nakon završetka Drugog svetskog

> "OTKRIVANJE PRIČE JE JEDAN OD NAJBOLJIH DELOVA IGRE."

rata. Da ne ulazimo previše u domen spojlera priče, pošto je njeno otkrivanje jedan od najboljih delova igre, ali kao što ste već do sad i zaključili, nije sve onako kao što izgleda. Priča se otkriva na dva nivoa, prvenstveno na tom globalnom gde ćete polako i sami shvatati šta se zapravo desilo, pa su Britanci rešili da se kolektivno drogiraju. Drugi nivo priče je Arturov lični, koji je i sam deo svega toga, a kroz njegova sećanja ćete i vi dobijati odgovore na mnoge stvari, kao i na najbitnije pitanje - ko je uopšte on. Inače, priča je zanimljiva i sa te strane, jer jedan deo inspiracije vuče iz naše srednjovekovne istorije. Ali šta je u pitanju, ne smem da vam kažem.

Kroz Arturov prolaz ćete imati prilike da upoznate mnogo zanimljivih likova i krajnje upečatljivih karatkera. Dve osobe sa kojima ćete doći u kontakt na vašem putu su Sali i Oli. I tu dolazimo do jedne veoma lepe stvari. I Sali, a i Oli su takođe igrivi karatkeri, čije će kampanje biti otključane nakon što završite Arturovu. One pored toga što daju drugačiji pogled na stvari (pošto je Sali neko ko radi unutar sistema, a Oli totalni autsajder), daje i malo lepih promena u samom gejmpleju.

Dakle već i sami za sada vidite koliko ima pozivtivnih strana kada je ova igra u pitanju. Na to dodajte veoma lepu stilizovanu grafiku, kao i instant promene okruženja u zavisnosti da li koristite džoj ili ne (ima čak i par nekih međustanja), pa ćete vizeulno stvarno igru doživeti kao unikatnu i veoma lepu

za gledanje. A ono čega se još nismo dotakli je audio segment i opet - samo reči hvale. Od sjajnih muzčkih podloga, fenomenalno uklopljnih u atmosferu, sve do vrhunske (ali baš stvarno vrhunske) glasovne glume, zvuci će baš puno doprinositi imerziji u ovaj čitav prelepi ludi svet.

Sve to začinite stablom veština za svakog lika, koje jačate tako što završavate kvestove i dobijate nove opcije za suočavanje sa neprijateljima. Vidite i sami koliku dubinu ima igra i koliko ideja ima. Možda čak i previše za njeno dobro. Ali da ne trčim pred rečenice, mislim da smo skoro sve bitnije stavke pokrili, i za sada sve deluje OK. Čemu onda generalno nezadovoljstvo kada je u pitanju dobar deo gejmerske populacije i kritičara?

Ono glavno na šta se ljudi žale su bagovi. More bagova, od malih do neshvatljivih. I to jeste istina. Oni postoje, međutim, autor ovih redova osim par simpatičnih bagova nije naleteo na nešto što će vam totalno uništiti igru. Nisu ni ostali koliko sam uspeo da razmemem, ali generalna zamerka je količina bagova i neispoliranost igre. Sada upadamo u domen subjektivnosti i u to koliko tako nešto može da vam pokvari uživanje. Da, činjenica je da bi igra bila bolja bez njih. Ali sa druge strane, isto tako se radi na uklanjanju što više problema. Ja ih lično ne doživljavam kao nešto strašno, pa ako nije game-breaking, vrlo brzo i zaboravim da se i desilo tako nešto. Uostalom, Bethesda je sa novim izdanjima Fallouta i Elder Scrollsa postala veoma poznata i popularna baš po tome i baš po njihovoj količini, toliko da je otišlo i u komičnu stranu.

Ono što je meni veoma zasmetalo u ovoj igri su dve jako bitnije stvari od bagova. We Happy Few je na papiru odlična igra, međutim ima veoma veliki problem sa ritmom.

Posle totalno linearnog početka, igra vas baca u open world okruženje, ili možda u ovom slučaju je bolje reći "hub world". Na samom startu ste, ni ne znate još pravila igre, ali ste ubačeni „s neba pa u rebra" u taj svet u kome ne znate nijedno pravilo. Ali ste (pošto je igra survival) i gladni i žedni i nemate stamine, i morate da kraftate i morate da vodite računa kako ste obučeni i nije baš najjasnije ko će vas napasti, ko vas voli, ko vas ne voli, zašto su neke stvari takve kakve jesu...

A tek nakon tog haotičnog početka, igra postaje malo više "on the rails" i vraća se na način na koji open world i najbolje funkcioniše. Gejmplej i misije da nas drže na stazi na pocetku, a tek nakon toga da nam dizajneri otrkivaju dubinu i širinu sveta i puste nas u istraživanje. Tako da bolje ikad nego nikad definitvno, ali "pacing" je stvarno nešto što je jako bitno u igrama i ne sme se potcenjivati. Iako ima i gomila

"STIČE SE UTISAK DA JE WE HAPPY FEW PRENATRPANA I PREOBIMNA BEZ NEKOG POSEBNOG SMISLA."

sporednih misija, iako su neke od njih fantastične, isto tako vas i one mogu prekriti svojom dužinom da i zaboravite koji je vaš glavni cilj. Međutim, to nije toliko problem, mada ima malo i dodirnih tačaka sa ovim bitnijim problemom.

Stiče se utisak da je We Happy Few prenatrpana i preobimna bez nekog veceg razloga, samo da privuče što više ljudi iz što vise sfera gejminga, a na kraju su došli na to da ima gomilu bagova jer nisu više znali šta će i kako će. Ovo je mogla da bude odlična story driven igra, a ovako malo podseća na mutanta svega i svačega. Što je prava šteta, jer stvarno nije bilo potrebe za time.

I pored svega toga, ja ovoj igri moram da dam sve preporuke. Naravno u skladu sa problemima će biti i ocena, ali ne sme da se zapostavi i zanemari da iza svega ovoga stoji ogroman talenat i na kraju dana u stvari jedna veoma zabavna igra. Takve stvari se moraju nagraditi, pogotovo u današnje vreme gejminga. Jeste, možda je igra preskupa za svoju cenu, ali opet, sa druge strane, može se stvarno desiti da vam "legne" jer ima gomilu kvaliteta i to na veoma dobrim stvarima. Možda je najbolje sačekati da se stvari malko slegnu, da izađe još koji patch, da se malo srede bagovi, optimizacija, pa onda možda i po nekoj malo nižoj ceni nabaviti igru. Mada je ona i sada apsolutno igriva i zabavna. A i traje stvarno dosta dugo, ako uzmete u obzir tri kampanje i sav sporedni sadržaj.

Ali da se vratim na pitanje odozgo? Da li treba da se bacite na igru što pre? Odgovor je jednostavan - definitivno DA, samo nije pitanje da li, nego kada. A to je nešto što vi morate sami da procenite. We Happy Few je stigao konačno u verziju 1.0 - pa ako su oni mogli da ga vukljaju kroz Early Access toliko, niko vam neće zameriti da i oni sačekaju malo vas. Ali mu svakako u nekom trenutku vaše igračke karijere dajte šansu.

"WE HAPPY FEW JE FIRST PERSON SURVIVAL, SA BLAGIM PRIMESAMA STEALTHA I BORBE PRSA U PRSA."

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: : Quad-core Intel/AMD, 2.5 GHz
GPU: NVIDIA GeForce 660 GTX/AMD Radeon 7870 HD
RAM: 8 GB
HDD: 6 GB

IGRU USTUPIO:
EVOLVE

PLATFORMA:
PC, PS4, Xbox ONE
IZDAVAČ:
Gearbox Publishing
CENA:
60€
RAZVOJNI TIM:
Compulsion Games
TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8

- ✓ Grafika, audio i glasovna gluma.
- ✓ Sjajna ideja, priča, narativ.
- ✓ Tri posebna lika za igranje.
- ✗ Problemi sa ritmom igre.
- ✗ I dalje dosta bagovita.
- ✗ Preobimna mehanika za svoje dobro.

Autor: Lazar Marković

REVIEW

DIG OR DIE

KOPAJ, KOPAJ!

Inspirisani survival igrama, razvojni tim Gaddy Games nam donosi survival base-defense platformer pod nazivom Dig or Die.

Vi ste u ulozi predstavnika kompanije CRAFT & Co koja se bavi prodajom automatizovanih alata. Tokom putovanja preko galaksije, svemirski brod, kojim ste putovali, se slupao na neprijateljsku planetu.

Dig or Die podseća na igre kao što si Terraria, Starbound pa čak i Minecraft. Sve te igre su u neku ruku „stvori sopstvenu priču“. Igre nemaju unapred priču, već se svode na to da preživiš što duže. Ali ova igra je drugačija. Igra ima jasan cilj, a to je da izgradite raketu sa kojom treba da pobegnete sa planete. Mada je priča mogla da bude nešto zanimljivija ili dublja jer ovako izgleda kao da razvojni tim i nije mario za priču. A i stiče se utisak da su više obračali paznju na fiziku i samu gradnju u igri.

Kad smo kod buildinga,odnosno gradnje, to je ono što takođe izdvaja ovu igru od gore navedenih igara. Fizika je ono što krasi Dig or Die. Gradnja nije kao u drugim 2D platformerima. Ne može se tek tako napraviti most ili velika kuća ako nemaju oslonac ili nešto što će držati krov nad glavom. Ako postavite previše visok zid, donji blok će vidno početi da puca i da se trese, a sam zid će se srušiti ako se na njega postavi makar još jedan teret, odnosno blok.
Boravak na planeti neće biti tako jednostavan. Kao i u svim survival igrama, protivnici, odnosno stanovnici ove planete, će vam praviti problem. A najveći problem dolazi kada se završi dan i počne noć. U tom periodu će vas loviti horda protivnika koja će pokušati da dođe do vas po svaku cenu pa makar rušili zidove i kopali tunele. Jedini način da se odbranite i preživite noć je da se naoružate i vašu bazu dobro obezbedite turetima kako bi vas štitili.

Crafting je malo drugačiji. Da bi pravili bolje stvari u igri potrebno je da unapredite uređaj koji se zove Auto-Builder. Svakim unapređenjem otključavate nove stvari koje možete da napravite. To uključuje bolje zidove koji će protivnici teže razbiti, a i bolje naoružanje sa kojim ćete se moći odbraniti.

Pored mnogobrojnih protivnika koji vas napadaju danju i noću, tu su i pet različitih bosseva. Svaki je specifičan na svoj način i svaki sadrži resurs koji će vam trebati kako bi vam boravak na planeti bio mnogo lakši. Prvi boss sa kojim ćete se susreti je Mad Crab. On pored toga što nanosi veliku štetu takođe ima i sonar koji poziva slepe miševe da vas napadaju. Ubijanjem ovog bossa dobijate njegov sonar koji vam omogućava da napravite detektor za retke metale. Dva poslednja bossa su demoni i ubijanjem bilo kog od njih dvojce dobijate demonsku kožu koja vam je neophodna kako bi završili raketu do kraja.

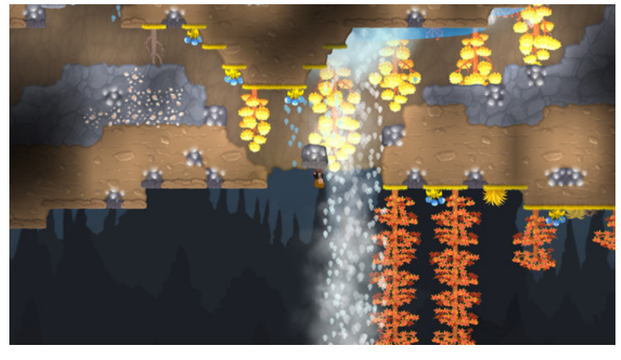
Igru možete igrati sami ili sa prijateljima, jer podržava multiplejer co-op. Verujem da će vam igra tada biti mnogo lakša, ali i zabavnija.

Pored standardnog moda, tu su još tri. Under the Sea u kojem startujete u pećini

300 blokova ispod okeana. Sky World koji vas smešta u nasumično generisan svet sa oko hiljadu malih letečih ostrva. I poslednji mod je Base Defense u kojem nema istraživanja, samo gradnja i odbrana baze od horde potivnika koji imaju jedan jedini zadatak, da vas ubiju. Još jedna od stvari su i opcije koje možete, a i ne morate, da označite, a to su Hazardous Environment i Creative Mode. Aktivacijom Hazardous Environment opcije u bilo kom trenutku može da vas zadesi neka od prirodnih katastrofa kao što su zemljotres, eropcija vulkana, jake kiše, meteorske kiše itd. Dok Creative Mode vam omogućava da sve iteme napravite potpuno besplatno bez i malo truda, pa čak i preurediti teren kako vama odgovara.

Ako ste početnik savet je da počnete sa manjom težinom kako bi potpuno shvatili celokupan koncept igre. Sama igra ima tutorial, ali je to više skup slika koji vam objašnjava kako mehanika u igri funkcioniše.

Ali u suštini ova igra će vas okupirati satima. Dobra grafika, dobra muzika i velik svet koji možete da istražujete, a i da pravite svašta. Pa ako volite ovakav tip igre onda mislim da je definitivno trebate probati. Have Fun



IGRU USTUPIO:
GADDY GAMES

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Gaddy Games

CENA:
11,99€

RAZVOJNI TIM:
Gaddy Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8

✓ Fizika u igri je interesantna.

✗ Priča je mogla više da se razradi.

✗ Tutorial je mogao biti na vidljivijem mestu.

Autor: Milan Živković

REVIEW

DREAM ALONE

LEAVE ALONE... AND RUN!

"ZAISTA SAM ŽELEO DA MI SE DOPADNE IGRA... A ONDA SAM NEGDE PRI KRAJU RITUALNOG SPALJIVANJA PAPIRA SA NJENIM IMENOM, SHVATIO DA TO IPAK NEĆE BITI MOGUĆE."

Sećam se da sam sada već kultnu igru Limbo prvi put video u obliku sekvenci animiranih "gifova" na minimalističkom sajtu razvojnog tima, još dok je u pitanju bila malena PC ekskluziva nezavisnog studija. Kao da je moje tadašnje "vau" odjeknulo iz sve snage kroz nadolazeću deceniju, jer je ova igra čarobne prezentacije izrodila pozamašne količine njom inspirisanih, i nažalost ne toliko uspešnih klonova.
Da, Dream Alone je jedna od igara koje su bez sumnje inspirisane kako Limbom, tako verovatno i jezivom lepotom Tim Bartonovih univerzuma. Da li ovo automatski znači i dobru igru? O zaboga, ne. Dream Alone je trapavi, mutni haos. Da Limbo može da sanja košmare, ova igra bi verovatno bila najveći od svih.

Ko je gledao film "Moj rođak Vini", sigurno će se setiti scene gde svedok tvrdi da je video osumnjičene jasno i bez greške dok su bežali iz pljačke. A zapravo ih je posmatrao kroz najmasniji i najprljaviji prozor, prekriven prašnjavim zavesama, zakriven rđavim roletnama, pogleda blokiranog od strane dva lišćem nabujala drveta i sedam najčupavijih žbunova u kosmosu. Plus je bio preko sto metara daleko. E baš tako sam se ja osećao kada sam upalio Dream Alone...

Da li su želeli da dočaraju efekat starih filmova ili sumornu atmosferu - ne znam. Ono što još više nisam znao bilo je – u šta to gledam. Mračno, zamućeno, još mračnije... Cela scena preda mnom se gušila u mraku. Lik kojim je trebalo da upravljam, nalazio se u besomučnom paklu apsolutne tame. Sve to sa povremenim zamućenjima, jako ograničenim vidnim poljem i bljeskovima svetlosti tačnim kao sat. Plus širokim dijapazonom objekata koji iskaču pred glavnog lika i blokiraju pogled.

Na sve ovo dodajmo očajne kontrole koje su za trunku zategnutije od Bambija na ledu, kao i brda nevidljivih prepreka i neprijatelja čiji sam dodir ubija, i nema sumnje da imamo igru godine! Godine 1455. gde svaki vid elektronske zabave čini pojavu ravnu Isusovom drugom dolasku, možda. "Nije dovoljno!", povikao je sadistički raspoložen glavni programer ove smrtonosne igre nad igrama. I tako su u igru uvedene i zagonetke čije svako rešavanje boli. Boli kao posmatranje deteta koje rešava slagalicu očito na silu uglavljujući deliće jedan u drugi. O kakvo surovo, košmarno iskustvo, igro ti si.

Možda ja sada zvučim nemilosrdno, ali ova igra zaista jeste jedan mučni haos. Osim kvalitetne inspiracije, povremeno lepog dizajna koji se jedva nazire ispod slojeva odvratnih efekata i zanimljivih ideja koje se tiču moći koje glavni lik poseduje, ovde baš ništa ne valja. Sve je poput jedne davno zagorele i zaboravljene večere, greškom servirane baš kada vam rodbina dođe u goste. Tako jezivo i toliko pogrešno. Zaobiđite, ako Boga znate.

IGRU USTUPIO:
FAT DOG GAMES

PLATFORMA:
PC, PS4, Xbox ONE, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Fat Dog Games

CENA:
9,99€

RAZVOJNI TIM:
Warsaw Games

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 2

- ✔ Simpatičan vizuelni stil.
- ✔ Naziru se dobre ideje.
- ✘ Odvratna i mutna prezentacija.
- ✘ Očajne kontrole.
- ✘ Pipav i dosadan gejmplej.

Autor: Pavle Momčilov

REVIEW

FOOTBALL, TACTICS & GLORY

FUDBAL NA ŠAHOVSKI NAČIN!

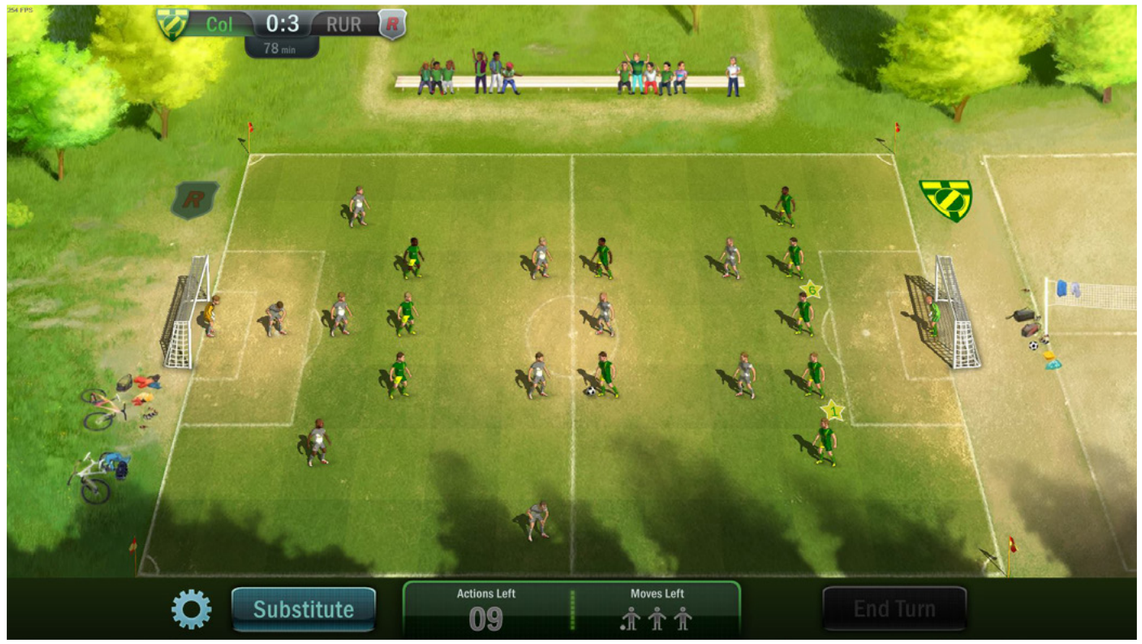
Fudbalskoj groznici nikad kraja, pored dve standardne igre koje nam izlaze svake godine FIFA-e i PES-a, ovog puta stiže nam nesto drugačije, a to je Football, Tactics & Glory.

O čemu se ovde radi? F,T&G je zapravo taktička potezna simulacija fudbala. Sam gejmplej igre se bazira na klasičnom "roll the dice" sistemu, koji vam odlučuje dalji razvoj situacije. Što nas dovodi do toga da igra može biti nepredvidljiva u svakom trenutku, kao što su nekada česte greške igrača kod najjednostavnijih poteza, npr. prosta dodavanja, situacije 1 na 1 sa golmanom ili uspešan šut sa distance kroz nekoliko odbrambenih igrača. Da pojasnimo malo, efikasnost igrača će zavisiti od njegove ocene, koje su ovde dosta podjednostavljene za razliku od drugih fudbalskih simulacija odnosno menadžerskih igara. Svaki igrač ima četiri atributa, a to su preciznost, dodavanje, odbrana i kontrola. Svaki od ovih atributa ima uticaj na sve šta činite na utakmici, svaki se koristi drugačije i svaki atribut je određen brojem, odnosno potencijalom. Dakle, svaki od igrača ima određen potencijal za neki od atributa, što je taj potencijal veći, naravno veće su i šanse da će igrač odraditi ono što mu zadate.

- Preciznost je atribut koji utiče na davanje golova. Igrač sa većim potencijalom na preciznost samim tim ima veću šansu da da gol.
- Dodavanja su bitna za igrače sredine terena, utiče na njihove pojedine veštine i normalna dodavanja.
- Odbrana je atribut koji se koristi za presecanje lopti prilikom šuteva ili dodavanja protivničkih igrača, ovaj atribut je takođe glavni i za golmane.
- Kontrola je poslednji atribut, a utiče na to koliko će vešto vaš igrač kontrolisati loptu, primiti duge lopte, sačuvati je od klizećih startova ili čak driblati protivničke igrače.

Kako funkcioniše sve to? Veoma jednostavno zahvaljujući malom broju atributa. Sve što treba da se desi je npr. u toku neke akcije je da vaš igrač treba da roluje veći potencijal od protivničkog, kako bi taj napad bio što uspešniji. Na primer, napadač treba da roluje preciznost više nego protivnički igrač odbranu kako bi taj šut prošao dalje, ukoliko brojka vašeg igrača bude veća od svih protivničkih igrača dajete gol. Zvuči jednostavno zar ne? No, u praksi često ne biva tako. Već smo spominjali kako je igra totalno nepredvidljiva, pa se često desi da igrači koji imaju duplo više potencijala roluju manje i izgube duel, promaše dodavanje ili gol. Igrači napreduju posle svake utakmice, dobijaju iskustvo sa kojim dižu nivo, kao i ocene atributa. Isto tako otključavaju razne veštine koji im donose beneficije u toku utakmice. Skilova nema mnogo, svega nekoliko, koji su manje više za sve igrače zajednički. Samo se razlikuju primarni skilovi u zavisnosti od pozicije igrača. Igrači se kroz utakmice umaraju i samim tim im opadaju ocene, te ih naravno kao i u svakoj menadžerskoj igri treba odmarati. Ova igra pored ovako jednostavnog, ali jedinstvenog gejmpleja ima skoro sve menadžerske elemenate. Samo neki od njih su podešavanje taktike, treniranja igrača, transfera, unapredjivanje stadiona, skauting sistem, sponzorstva itd.
Igra ima single i multi plejer mod igranja, isto tako možete i sami kreirati vašu ligu, ili pak uvesti neku od već napravljenih liga koje možete skinuti sa workshopa na steamu. Ukoliko se odlučite za single plejer, krecete tako

> "TOTALNO NEPREDVIDLJIVI POTEZI IGRAČA KOJI CE VAS DOVESTI ILI DO SREĆE ILI DO LUDILA."



“DOBRO OSMIŠLJENA POTEZNA SIMULACIJU FUDBALA, SA DOSTA POTENCIJALA.”

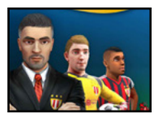
što birate neku od država, tj. neku od mnogobrojnih liga, birate klub i krećete od amaterske (poslednje) lige . Zatim se bacate na kreiranje sportske opreme, grba, imena kluba i već odma posle toga vas čeka prva utakmica. Utakmice se odigravaju u 48 poteza, odnosno 24 poteza po poluvremenu, svaki tim ima tri poteza, te se sledeći potezi prepustaju protivniku. Nekada je teško zapretiti šutem na gol, pa deluje da su ta 3 poteza nedovoljna za ostvarenje akcije, pogotovo ako se lopta odigrava iz odbrane. Tu dolaze skilovi, svaki igrač koji uspešno odradi neki skil ne gubi potez, već i dalje ostajete na istom broju, sto vam daje veću šansu da odradite šta ste naumili. Skilovi su dosta kritični za izvedbu, imaju neku vrstu hendikepa, te teže uspevaju. Svaka igrač, tj. pozicija na terenu ima odredjene skilove, odbrambeni igrači imaju klizeće startove, duga dodavanja su kod veznih igrača, dok napadači imaju topovski udarac ili prebačaj lopte preko glave kao dribling. Dosta toga zavisi od taktike, pre svake utakmice moći ćete videti kakvu formaciju je protivnik spremio protiv vas, što vam daje prednost da sebi što više olakšate tu utakmicu. Jako zanimljiva stvar koju su developeri odradili je integracija sa Twitchom - gledaoci mogu da učestvuju u vašoj igri, bodrenjem vaših igrača ili sugerisanjem vešeg sledećeg poteza, povećavajući mu šansu uspešnosti.

Multiplejer deo igre je manje-više isti, osim što timovi imaju “normalan” broj zvezdica, u odnosu na vaš početni klub u singleplejer sezoni koji ima samo jednu. Imate mogućnost da igrate sa jednim ili više drugara onlajn, a tu je prisutna i hot seat opcija.

Sve u svemu, Football, Tactics & Glory je igra sa potencijalom, jednostavna i donekle zabavna, pogotovo prvog dana igranja, dok istražujete sve prvi put. Međutim, posle dužeg igranja, možete uhvatiti sebe kako više pustite da kompjuter odradi simulaciju utakmice nego da je vi odigrate. Pogotovo jer ju je potrebno dugo igrati da bi vaš klub dostigao neki pristojan nivo i imao dobre igrače, dakle svodi se na neku vrstu grajnda.

Ovo je pokušaj klasičnog fudbalskog menadžera na novi način, i u tom smislu je igra zabavna i originalnla, ali mislimo da tu mora još malo da se poradi na sadržaju da bigrače zadržala na duže staze.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU:1 Ghz
GPU: Shaders 3.0, minimal resolution 1024 x 768 , with minimum 512 MB of RAM
RAM: 1 GB
HDD: 800 MB



IGRU USTUPIO:
CREOTEAM

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Creoteam
CENA: 19,99€
RAZVOJNI TIM: Creoteam
TESTIRANO NA: PC

OCENA 7.2

- ✓ Igra sa puno potencijala.
- ✓ Jednostavna, izazovna i zarazna.
- ✓ Twitch support, igranje sa gledaocima.
- ✗ Nešto losiji AI.
- ✗ Posle dužeg igranja mozete uhvatiti sebe kako simulirate utakmice.

Autor: Vladimir Pantelić

REVIEW

MOTHERGUNSHIP

ILI JESI ILI NISI HEKTIK

Od samog starta, i naziva MOTHERGUNSHIP, ova igra jednostavno vrišti svoje ime i tera vas da je primetite. Čak i igra reči u njenom naslovu je tu da izazove „a šta je ovo uopšte“ efekat i vući će vas da bacite pogled dok budete listali svoj discovery queue u potrazi za novim i zanimljivim naslovima. Nema šta, sam prvi susret sa igrom je kao kada uđete u klub i vidite nekoga ko nosi milion boja na sebi, svetli u mraku, a kosa im je ofarbana u jarko roze boju. MOTHERGUNSHIP je stigao, tu sam, pogledaj me!!! I stvarno, vi nećete izdržati i moraćete da vidite šta se tu uopšte dešava.

OK, sada ćemo malo da spustimo ton, i za početak da počnemo da zovemo igru sa isključenim Caps Lock.

Dakle, Mothergunship.

U pitanju je first person shooter, ali stvarno sa svojim posebnim zapletom. Taj lik iz kluba možda jeste glasan i previše upadljiv, ali definitvno ima svoje poteze i neke fore pred kojima će svi da zastanu i kažu „OK, ovo i ne deluje tako loše“. Paralela sa ovom igrom i takvom personom možda nije najsrećnije poređenje, ali opet nije ni toliko daleko od istine. Ako uzmemo u obzir količinu šarenila na ekranu, kao i brojne eksplozije na sve strane, kiše metaka, ludačke skokove i konstano kretanje, shvatate i sami zašto smo ga napravili.

Mothergunship je bullethell igra iz prvog lica koja daje igraču mogućnost da sam kraftuje svoje oružje. To bi bio opis igre u jednoj rečenici, i to bi bila suva istina. Taj deo, kraftovanje oružja, je u stvari najveći prodajni momenat same igre. Na predviđenim mestima, vi ćete imati priliku da budete veoma kreativni kada počnete da sastavljate vašeg ultimativnog mezimca koji će vam pomoći da prokrčite put do samog Mothergunshipa. Ali da krenemo redom, pa će i taj momenat dobiti svojih par redova svakako.

Igra vas stavlja u ulogu bezimenog marinca, koga spašava mala ali odabrana posada, koju ruku na srce, nikada nećete ni videti, jer se njihovi modeli ni ne nalaze na brodu. Čak i kada se budete šetali po vašem hubu, oni će vam se javljati preko radio prijemnika. Pokušavaće da budu super duhoviti, mada je smisao za humor veoma subjetkivna stvar, pa će se možda desiti da počnete da preskačete sve njihove duhovite „upadice“. Opet, sa druge strane, možda je to baš vaš fazon zezanja. Nikad se ne zna, ima i takvih. Bili sa jedne ili sa druge strane, moraćete objektivno da priznate da

“IGRA NEMA PREDEFINISANE SOBE, TE NIKADA NEĆETE ZNATI ŠTA VAŠ ČEKA U SLEDEĆOJ.”

naracija u samoj igri, kao i praktično nepostojeća priča, su plitki kao mirijevski potok. Svakako nikome od tvoraca ove igre nije ni padalo napamet da utroši par minuta vremena više na sve to. Ali ajde, to nije ni poenta ove igre. Ovo je bullethell, koga briga za priču u ovakvoj igri!

Nakon incijalnog spašavanja, i upoznavanja sa vašim brodom, saznaćete da je Zemlja u opasnosti od strane neprijateljskih robota, i da je vaš glavni cilj, uništiti njihov glavni brod zvani Mothergunship. Sa vašeg broda, birate prvu misiju i započinjete kampanju oslobađanja Zemlje. I tu zabava može da počne. Uskoro.

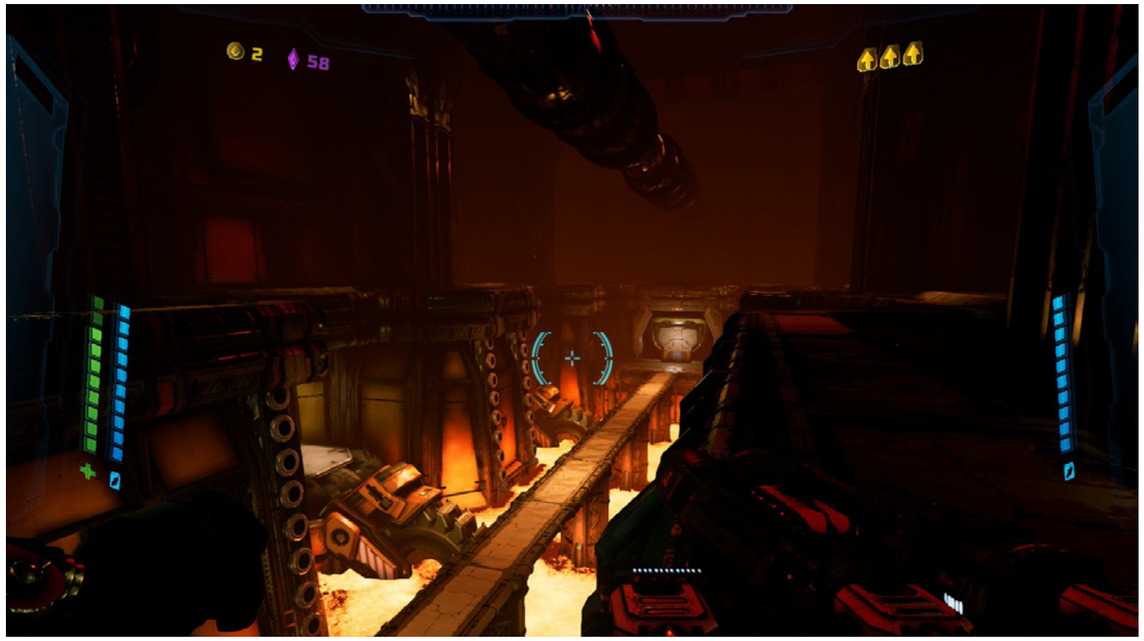
Ono što stvarno izdavaja ovu igru u najpozitivnijem smislu je kraftovanje oružja. Iako vam to možda zvuči komplikovano na keca, u pitanju je jedan stvarno jednostavan proces, a koji vam može pružiti dosta uživanja dok budete sklapali vašu omiljenu pucaljku. Ukratko, kraftovanje se sastoji od 3 dela. Prvo izabarete osnovu, koja može imati jednu ili više rupa. Nakon toga, izaberete oružje koje želite da nakačite na tu osnovu (tj. na te rupe), a verujte, ima ih ogroman broj. Od onih osnovnih pištolja i pušaka, preko lasera, raketa, minigunova, raygunova, lightning gunova, lava gunova, lista je preobimna i predugačka. Kao korak broj 3, na vaše oružje kačite neki od hiljadu dodataka u vidu modifikatora. Brzina pucanja, preciznost, potrošnja energije, uticaj gravitacije, jačina udara i mnogo toga još, u raznim varijacijama i procentima kvaliteta. U suštini, postoji verovatnoća da do kraja igre nosite neko oružje koje niko do sada nije ni napravio. Naravno, u početku će vaš izbor biti ograničen, ali kako vreme bude odmicalo, vi ćete dobijati sve bolje i bolje naprave za vašu skalameriju (tj. dve skalamerije, pošto možete nositi 2 oružja u isto vreme).

E sad kad je veoma jasno šta je najpozitivnija stavka ove igre, možemo da se spremimo i za samo napucavanje. Kao što rekosmo već gore, ko voli ovakav tip igara - uživaće. U pitanju je totalno haotična akcija, u kojoj će vaši refleksi i vaša veština imati veoma bitnu ulogu.

Ekran će pržiti od količine boja, meci će leteti na sve strane, veliki neprijatelji, mali neprijatelji, bombe, opšti haos i pometnja kroz koje ćete vi prolaziti dok ne očisitite celu sobu (ili nađete izlaz i pobegnete). Inače, igra nema predefinisane nivoe, tj. sobe (osim ako nije u pitanju neki od brojnih bossova), te nikada nećete znati šta vaš čeka u sledećoj. To je postao veoma veliki trend u gejmingu, i stvar je ukusa, da li vam se tako nešto dopada ili ne.

Najveći problem za prosečnog igrača u toj celoj priči je jedna velika doza repetativnosti koju igra nosi bez obzira na random generatore nivoa. Bez obzira i na oružja koja pravite, bez obzira i na drugačiji raspored u sobi. Dizajn misija je veoma loš i sve se svodi na to da pokrenete misiju, i prelazite iz sobe u sobu dok ne pređete taj nivo. Ne postoji čak ni mogućnost vraćanja u staru sobu, jer se vrata iza vas automatski zatvaraju. Uz prilčno dosadne neprijatelje koji se svode na različite varijacije robota, može vrlo lako doći do zamora materijala, ako vam igra ne legne.

“ONO ŠTO STVARNO IZDAVAJA OVU IGRU U NAJPOZITIVNIJEM SMISLU JE KRAFTOVANJE ORUŽJA”

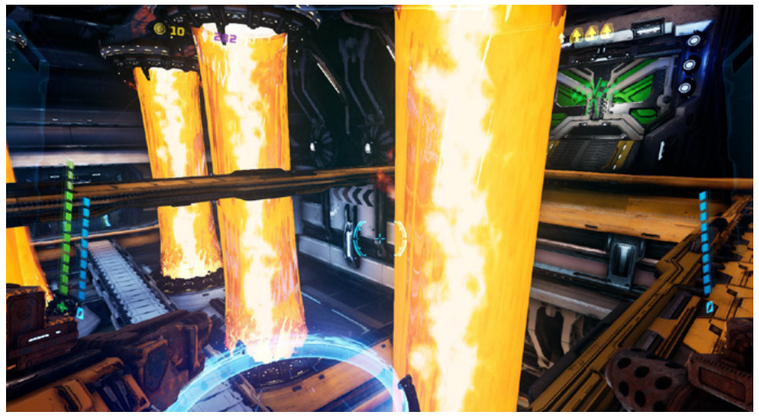


Protivnici će biti jači kako napredujete, a ako budu previše teški možete odabrati i sporedne misije za sakupljanje dodatnih XP poena koje možete ulagati u vaše odelo i povećati vaše zdravlje, brzinu ili broj skokova. Kad smo već kod skokova, da napomenemo i to da igra u početku ima trostruki skok, a vremenom ga možete doterati na mnogo veći dvocifreni broj ako vam je to želja.

Vizuleno, igra ne izgleda kao da je iz 2018. godine, već kao da je par godina starija. Stvarno treba napomenti da neko ko je možda osetljiv na velike i brze promene boja, možda čak i preskoči ovakav naslov jer je šarenilo na ekranu u ogromnoj količini.

U igri postoji i endless mod, koji bi trebalo da produži broj sati koje možete provesti uz Mothergunship. Uz to, za avgust je najavljen i co-op mod, tako da bi i to moglo da doprinese vašoj odluci da li će vas igra zainteresovati. Na kraju dana, možete skinuti demo i probati je i sami videti kako će da vam paše.

U Mothergunshipu je sve podređeno haosu oko vas, vašoj brzini, refleksima i snalažljivosti koji to treba da iznesu. Da li je ovo nešto po vašoj meri, ili ste ipak za nešto mirnije varijante, ostaje na vama da procenite. Nikad se zna... Ili jesi ili nisi hektik.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-6600K
GPU: AMD Radeon RX 580 4GB
RAM: 8 GB
HDD: 5 GB

MOTHERGUNSHIP

IGRU USTUPIO:
EVOLVE

PLATFORMA:
PC, Xbox One, PS4

IZDAVAČ:
Grip Digital

CENA:
25€

RAZVOJNI TIM:
Grip Digital, Terrible Posture Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 7

- ✓ Frenetična akcija.
- ✓ Kraftovanje oružja.
- ✓ Poslastica za ljubitelje žanra.
- ✗ Nebitna priča.
- ✗ Generični nivoi.
- ✗ Prešareni grafički prikaz nije za svakoga.

Autor: Milan Živković

REVIEW

MUSHROOM WARS 2

DA LI BEZ PEČURKE IMA DOBRE ŽURKE? / RAT ZA MUSHROOM KINGDOM!

Sigurno ste čuli za strašne priče noćnog terora mnogobrojne dece, te neprospavanih noći nesrećnih roditelja nakon što bi svojim najmlađima servirali ukusnu, italijansku večeru. Razlog? Duboko ukorenjena, podmukla trauma. U mešavini crvenog pelata i origana, najkvalitetnijeg kačkavalja i suve pečenice, izvirivale bi - pečurke!

Šta, nedovoljno strašno? Dobro, hrabri čitaoče koji nije proživeo horore najpopularnijeg jugoslovenskog crtanog filma “Čudesna Šuma”, gde protagonistu banda podzemnih pečuraka pokušava da pretvori u jednog od svojih! Dozvoli da se naklonim tvojoj odvažnosti, odmah čim se još jednom stresem od jezivih uspomena.

Iako odličan, ovaj film je imao nekolicinu toliko jezivih scena, da čak i nakon što sam prvi put upalio Mushroom Wars 2 i ugledao preslatko dizajnirane i nacrtane pečurkice kako me gledaju svojim krupnim okicama, nisam mogao, a da ne prokomentarišem sebi u bradu - glupe pečurke, nećete me tako lako prevariti.

E pa, pošto što sam iz sebe izbacio ovo potpuno nepotrebno poređenje sa tridesetak godina starim crtaćem, mogu konačno da počnem da pričam o igri koja me je zaista prijatno iznenadila. Osim što na Switch-u ne mogu da kažem da cvetaju strategije, ova simpatična igra koja svoje korene vuče sa mobilnih telefona, nije nimalo naivan dodatak za njegovu biblioteku.

Mushroom Wars 2 je borba brojčane nadmoći, smeštena u okruženje strategije u realnom vremenu sa primesama tower defense mehanike. Zvuči kao

nespretna kombinacija, ali kako je prvobitno objavljena za android i ostale mobilne platforme, jednostavnost kojom se igra ističe u potpunosti ima smisla. Sve što se gradi, gradi se na predefinisanim mestima, i vojska se nikada ne sudara već isključivo služi za osvajanje protivničkih građevina. Prost gejmplej kakav uglavnom krasi igre na mobilnim platformama, ali i iznenađujuće lepo prenet na klasične konzolne kontrole.

Partije u Mushroom Wars 2 jesu minijaturni, munjeviti ratovi u kojim nema vremena za razmišljanje a još manje za pravljenje grešaka. U koju građevinu poslati armiju, koju građevinu unapredditi, gde protivnik ima najmanje vojske i pogodan je za napad - sve su to odluke koje se donose brzo, za razliku od većine klasičnih strategija u realnom vremenu. Moram da priznam da mi ovo nije toliko prijalo, jer volim polako, natenane da gradim svoju vojsku. Ali uvideo sam poentu jako brzo. Pečurke ničU preko noći! Ako bih zamišljao borbu između spora i gljiva, upravo bih i zamišljao jednu brzopoteznu, šampinjonsku makljažu.

Osim dve story kampanje u kojoj je priča tako konfuzno ispričana kroz jako lepe a dosta statične animirane sekvence, na raspolaganju su i modovi za do 4 igrača, bilo preko interneta ili u lokalu, i to u tri različita seta pravila. Nakon što vam dojadi zaista sporo i pomalo repetativno prelaženje misija u priči (totalna suprotnost dinamici same igre), uvek se možete baciti na jedan brzi okršaj sa drugarima, što naposletku i jeste srž ove zabavne igre.

Ono što me je takođe iznenadilo jeste vrlo lep vizuelni doživljaj. Osim što su nivoi, ta skrivena šumska bojna polja nebrojenih pečurkastih armija, prelepo oslikani, animacije sićušnih vojnika dok trčkaraju po ekranu u potrazi za najslabijom karikom u celosti upotpunjuju grafičku prezentaciju. I da ne propustim da pomenem odličnu muziku! Koja blesavim melodijama koje možete da očekujete samo od vojne muzike armije bukovače gradi atmosferu do tačke cerekanja u neverici. Pa i glasovi likova koji podsećaju na one koje možete čuti u nekoj od igara kultnog Worms serijala, pogađaju tačno u centar uvrnutosti kojoj igra teži.

Zapravo, pored svega kvalitetnog i simpatičnog koje ova igra pruža, i dalje me prolaze jezivi žmarci nemira svaki put kada vidim pečurku koja korača. Ni Toad amiibo koji mi maše sa police iznad monitora ne pomaže da se smirim... Ali dok još imam smelosti da na ovu temu razmišljam, tik koji momenat pred neizbežni večerašnji košmar koji me nesumnjivo očekuje, dozvolite da od srca preporučim ovu igru. Pogotovo ako imate Switch, a željni ste neke dobre strateške igre. Da ne napominjem ukoliko nikada niste gledali Čudesnu šumu. Film možete i da preskočite, ali ovu igru po ovoj zaista fer ceni - nikako nemojte. U ovom žanru na Switch-u trenutno sigurno nećete pronaći nešto mnogo bolje.

“POSTOJI ČAK I MOGUĆNOST GLEDANJA SNIMLJENIH PARTIJA. ALI SAMO ODREĐENIH PARTIJA DRUGIH IGRAČA KOJE IGRA SAMA PROMOVIŠE. ZAŠTO?”

IGRU USTUPIO:
EVOLVE

PLATFORMA:
iOS, PC, PS4, Xbox ONE, Switch, Android

IZDAVAČ:
Zillion Whales

CENA:
19.99€

RAZVOJNI TIM:
Zillion Whales

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 8.1

- ✓ A bogami i zvuk...
- ✓ Presimpatična grafika.
- ✓ Jako zabavna mehanika.
- ✗ Ponekad prespore kontrole.
- ✗ Jako spor razvoj u story modu.

“ZAISTA NEOBIČNO DA JEDNA IGRA SA MOBILNIH PLATFORMI U SVOJOJ SWITCH VERZIJI NE PODRŽAVA KONTROLE DODIROM EKRANA...”

PS4
play!
adidas
Fly Emirates
EA SPORTS
FIFA 19
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
28.09.2018
PRE-ORDERUJ
3 www.pegi.info PROVISIONAL
FROSTBITE

Autor: Borislav Lalović

REVIEW

WORLD OF WARCRAFT BATTLE FOR AZEROTH

DRUMS OF WAR

“BATTLE FOR AZEROTH NAS, BAR NA POČETKU, VRAĆA NA KORENE ONOGA ŠTO ČINI WARCRAFT – SUKOB HORDE I ALIJANSE..”

TO ASK WHY WE FIGHT IS TO ASK WHY THE LEAVES FALL. IT IS IN THEIR NATURE.“ – Chen Stormstout

„Bol. Istrajni, neopisivi, ponekad neizdrživi bol. Bol koji traje, razdire iznutra, uzima dušu. Bol koji se ponekad pretvara u mržnju, a ponekad daje nadljudsku snagu. To je moj bol. Bez njega nisam kompletna. Bez njega ne bih postojala. On me tera napred, pokazuje mi put i briše sve sumnje. Pojavio se davno, jedva i da pamtim taj trenutak. Taj dan kada je otišla... Srce koje je tada još uvek kucalo, kao da je na trenutak stal ... mučnina u stomaku... vilinske oči pune suza ... i bol... zbog gubitka, zbog osećaja izdaje možda... i neizmerna tuga.

Godine su prolazile, bol je prešao u naviku, u neki vid podsetnika. Večito tu, ali entitet sa kojim može da se živi. A onda je došao on ... Doneo je smrt... Uništio sve za šta sam se borila. A meni je darovao novu dozu bola. Onog najgoreg. Bola koji ti se smeje u lice, jer znaš da ne možeš da ga sprečiš. Bol koji ti kaže, da propadaš. Da tvoj zadatak nije ispunjen. Onaj koji ti kaže da više nemaš svrhu... I onaj fizički, koji razdvaja dušu od tela. Koji me je tako efikasno naučio da ako nemam dušu, neću morati da osećam ... Ništa... i nikada... Ali mogu... Ako želim... Ako mislim da treba... Ako treba, pokazaću i drugima ... Pokazaću im umetnost kontrole... Pokazaću im osećaj... Pokazaću im očaj... Pokazaću im nadu... A da bi to videli i osetili, pokazaću im bol ... BURN IT!“ - Sylvanas Windrunner

„Bol. To teško breme, koje je nekada nemoguće podneti. Eho prošlih vremena, reakcija nekih prethodnih odluka. Sumnja u sebe, u sopstvenu moć rasuđivanja... A sve to, zbog čega? Da budem izgnanik? Oh taj usnuli, potisnuti bol ... Zašto se sada pojavljuješ? Bilo je lepo bez tebe ... Odluka koja te je meni tada donela, možda je bila loša... Možda ... Na tom istom mestu, ponovo sam te osetila, godinama posle... Tada si mi otkrio čari besa, tvog mlađeg brata koji me je umalo oterao u ambis ludosti ... Koji me je gotovo pretvorio u krvožednu zver. Zver koja je krvlju htela da spere greh iz mladosti ... Lošu odluku iz dobre pobude... Da li je moglo drugačije? Da li smo mogli da se saslušamo? Zašto sam tada morala da osetim bol koji proizvodi usamljenost, koji proždire um i srce?
Da li sam bila izdata od same sebe?
Da li su me izdali oni koje sam smatrala prijateljima? Oh taj bol ... Bol koji te tera na usamljenost, koji ti šapuće da ne veruješ nikome... Ali... On može da te transformiše ... Da ti da odlučnost ... Da ti ponudi rešenje... Da te natera da pokušaš da popraviš stvari... Teško je... Ne i nemoguće, jer... beware beware the daughter of the sea, beware beware of ME!“ - Jaina Proudmore

„Bol. Ona otrovna strelica koja mnogo više zaboli kada pogodi one tebi bitne, nego kada ti pocepa lice. Mi smo odgajani sa idejom da nas fizički bol čini boljima. Da smo jači što ga više podnesemo. Na kraju, da je smrt u borbi slavna. I da tu nema mesta osećaju koji pravi bol. Kako smo samo naivni... Odavno sam prestao da brojim bitke i ožiljke. Odavno sam pre-

stao da brojim neprijatelje kojima sam darovao slavnu smrt. Odavno ... jer sam odskora osetio bol. Bol od spoznaje da sam sebičan. Da mi je bitna samo moja slava... samo moje ime. I u toj opijenosti, zaboravio sam na sina... Koga sam isto tako odgajao, kao što sam i ja odgajan. Da je jedina prava smrt, ona u borbi ... Časna ... Ona koja te čini besmrtnim ... I kada je pao ispred vrata ledenog pakla osetio sam bes, osetio sam bol, krivicu. Izgubio sam nadu. Nadu da ću ikada dobiti zasluženo. Bol zbog gubitka je jedno ... Bol zbog spoznaje je nešto sasvim drugo. Spoznaja te tera da preispitaš sve što si ikada uradio. I na kraju, više ne znaš ni šta je pravilno, ni šta je časno, ni šta je junački . Ali jedno znam. I sada sam siguran više nego ikada. Došlo je vreme ... to claim what is mine! - Varok Sarufang
(Napomena: napisane reči iznad su interpretacija autora, i nisi zaista izgovorene od strane pomenutih karaktera iz igre)

Battle for Azeroth... Ekspanzija čiji je izlazak pratio neverovatni hajp, koji je odavno postao standard kada su Blizzardove ige u pitanju, ali ovog puta taj hajp je nekako drugačiji. Hajp koji je pokrenut na Blizzconu prošle godine, kada je prikazan glavni sinematik ekspanzije. I gotovo istovremeno sa hajpom počele su da se javljaju kontroverze. Ko, šta, kako? Kako se približavao datum izlaska, strasti su se toliko usijale da je vrlo verovatno da ako neko želi doktorat iz psihologije, to može da uradi studirajući ponašanje WoW komune u proteklih par meseci. Toliko ispoljenih emocija, toliko klackalica, zamki, pogrešnih tumačenja. Toliko plitkih, ali i dubokih razmišljanja u tako kratko vreme može da proizvede samo fenomen kakav je WoW. Kako je moguće komunu dovesti od strepnje do očaja, a onda za samo šest minuta vratiti je do sjaja? Pitajte zaposlene u Blizzardu.
Mudro su se poigravali sa nama. Pametno nam ostavljali mrvice u magli, lako nas je bilo navesti na pogrešne zaključke. Ali sve što su želeli su sigurno i postigli. Jersvakako, želeli su da se ljudi osećaju loše zbog paljenja Teldrassila. Želeli su da se deo ljudi okrene proti Dark Lady. Želeli su da uzdignu Varoka. I naravno, da nam pokažu da sve što rade i te kako ima smisla. Jer to je upravo ono što je označio povratak gospođice Proudmore.

Nažalost, ovo je moderno vreme i ljude mrzi da ramišljaju izvan granica percepcije i vole da se ponašaju kao razmažena deca. Kako drugačije objasniti torturu na društvenim mrežama koju su preživeli ljudi zaduženi za priču Warcraft univerzuma? Ali da ne dužimo o nemilim stvarima, vratimo se samoj igri.
A igra je fenomenalna. I nudi mnogo toga što imamo priliku prvi put da iskusimo u WoW-u. Cela ekspanizija od svoje prve najave se prodaje kroz temu sveopšteg rata između Horde i Alijanse. I to je prvi put da se to radi ovako eksplicitno u Warcraftu još od vremena kada samo WarCraft igrali kao strategiju, a ne kao MMORPG.

Sve je podređeno konfliktu: novele, reklame, dodatni sadržaj. Sve ima dve strane. I vaše je da odaberete. Tako naglašeno insistiranje na ratu između frakcija bi moralo da nam donese konačnog pobednika u ratu. Samo što bismo onda imali veliki problem, jer više ne bismo imali dve frakcije. Sa druge strane, ako se rat prekine samo da bismo se ponovo ujedinili zbog zajedničkog neprijatelja, to bi ostavilo „meh“ ukus u ustima većine igrača. Ne, ne, ovo mora da vodi nečemu velikom. Nečemu bitnom, a Blizzard mudro ćuti o tome. I to je izvor frustracije za mnoge, jer ne znamo gde nas sve ovo vodi. U skladu sa temom, početak avanture je različit za obe frakcije. Nakon toga, svaka frakcija ima „svoje“ ostrvo za levelovanje. Alijansa će pokušati da ujedini Kul-Tiras u maniru Game of Thrones igrarija, i na taj način obezbedi kralju Stormwinda, preko potrebnu flotu kojom će nastaviti rat protiv Horde. Sa druge strane, Horda će se zanimati po Zandalaru i takođe naporno raditi da na svoju stranu pridobije moćnu kraljevsku flotu. Povremeni izleti u protivničke zone su mogući kroz posebne „war campaign“ questove. Na ovaj način čini se da je PvP malo umanjen, ali to baš i nije potpuno tačno. Samo je privid an osećaj da ste bezbedni na svom ostrvu, jer se neprijatelj može pojaviti svakog trenutka. Naravno, možete se osigurati isključivanjem „war mode“ dugmeta, koje vas flaguje za PvP ako je uključeno, ali vam isto tako daje i dodatne bonuse i pristup PvP talentima. Esencijalno, „war mode“ dugme je izbacilo podelu na PvP i Normal servere iz jednačine, jer sada igrač može sam da odluči kako želi da igra. Kada smo kod levelovanja, moram da kažem da je ovo leveling iskustvo možda i najbolje koje se ikada desilo WoW-u. Zone su nakrcane zanimljivim zadacima, i svaki quest lanac ima mini priču. Sve je na neki način bitno i na kraju krajeva smisleno. I Zandalar i Kul-Tiras su podeljeni na po tri zone, ali one se prirodno stapaju i nastavljaju jedna na

“REFERENCE NA POP KULTURU SU BROJNIJE NEGO IKADA.”

drugu, što dodatno doprinosi opštoj imerziji sa krajolikom. Neretko ćete nehotice preći iz jedne u drugu zonu, a da to i ne primetite. Kada stignete do maksimalnog 120-og nivoa, ostaje vam da odradite sve ostale questove, jer ćete samo na taj način ispratiti priču do kraja. Da ne pominjem da su na max levelu nagrade za uspešno obavljene zadatke veće. I dok je u Kul-Tiras tipični „Pirati sa Kariba“ doživljaj, Zandalar odiše nekom čudnom kombinacijom Asteka i afričkih kraljevina. Svakako biste trebali da probate obe frakcije, jer je iskustvo totalno različito, a i to je način da vidite obe strane medalje i sklopite celovitu priču.

Sledeće što je novost jesu ostrvske ekspedicije. U principu, to su scenariji za tri igrača u kojima vam je cilj da pre protivničke frakcije skupite određenu količinu resursa Azerite i na taj način odnesete pobedu. Osim primarnog cilja, imate i ekskluzivne zadatke vezane strogo za ekspediciju u kojoj ste trenutno. U svakoj ekspediciji suprotstaviće vam se AI suprotne frakcije koji će pokušati da vas nadmudri i osigura vaš poraz. Naravno, ako odaberete veći nivo težine ekspedicije, AI koji vam se suprotstavi biće teži. Sve u svemu, ovo je elegantan dodatak end game sadržaju i može imati veliki potencijal, pogotovo za manje guildove koji nemaju dovoljan kapacitet za raiding ili organizovani PvP.

Druga velika novina u end game sadržaju je „Warfronts“. U osnovi, to je velika PVE bitka dizajnirana za 20 ljudi u kojoj se jedna ekipa bori protiv NPC armije protivničke frakcije, a sve sa ciljem da se osigura kontrola na kritičnoj strategijskoj tački, kao što je recimo „Stromgarde Keep“. Ovo je nešto što nije uvek dostupno, nego ima tajmer. Ono što je interesantno je RTS pristup u kome imate zadatak da osigurate rute snabdevanja, izgradite bazu operacija i na kraju iz prvih redova predvodite napad.

Ceo ciklus jednog „Warfront“ eventa bi bio podeljen na četiri etape. Prvo, jedna od frakcija dobija kontrolu nad određenom strategijskom tačkom. Druga etapa se sastoji u naporima protviničke frakcije da sakupi dovoljno resursa da pokrene napad. U trećoj fazi, napadačka frakcija preuzima kontrolu. I na kraju u četvrtoj fazi, protivnička frakcija otpočinje skupljanje resursa za kontra-napad. Napadači uvek pobeđuju i to je mehanizam koji osigurava da će svaka frakcija imati kontrolu i pristup world boss-ovima u datoj Warfront zoni.

Naravno, osim ovih novina imamo i standardan set novih 5-man instanci, praćenih sa jednom raid instancom (za sada). Instance se uklapaju u sveopštu atmosferu i kao i u Legionu, imaju svoju svrhu i prolaskom kroz njih stavljate tačku na pojedne delove priče.
Što se PvP-a tiče, osim open world susreta sa drugim igračima, do početka prve PvP sezone u ovoj ekspanziji, možete da se zabavljate u standardnim battleground akcijama. Novina je da je sada sav Honor i Prestige account-wide i na osnovu poena levelujete svoj prestiž status. Trenutno je maks Honor level 500 i svaki bitniji stepenik donosi po neku ingame nagradu. PvP drvo talenata je izbačeno. Umesto njega imamo tab u regularnim talentima sa 1+3 sistemom PvP talenata. Prvi talenat je u stvari popularni „insignia“ trinket, dok ostala 3 birate između pasivnih i aktivnih spelova/efekata koji su dostupni vašoj klasi. Ukoliko isključite War Mode, isključili ste i dodatne talente i oni vam samim tim u tom trenutku nisu dostupni.

Na kraju, zaključak je jednostavan. Blizzard i dalje radi najbolje ono u čemu je najbolji. Konstantno razvija Warcraft univerzum, ali sa svakom ekspanzijom to je spektakularnije i ozbiljnije. Sada smo već uplovili u vode ozbiljnih moralnih, emotivnih i raznih drugih dilema. Dileme koje prouzrokuju postupke koji i nisu uvek najjasniji na prvi pogled. Ali to je i cilj. Ne mora sve da bude jasno odmah. I dobro je da je nešto trenutno nedokučivo i tajanstveno. Na kraju krajeva, to je ono što svet Warcrafta i čini moralno sivim.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i7-4770 ili AMD FX-8310
GPU: GeForce GTX 960 4GB
Radeon R9 280
RAM: 8 GB
HDD: 70 GB

IGRU USTUPIO:
COMPUTER-LAND

PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
Blizzard Entertainement
CENA:
50€ (standard edition)

RAZVOJNI TIM:
Blizzard Entertainement
TESTIRANO NA:
PC

OCENA 9.6

- ✔ Grafika, detalji, muzička podloga.
- ✔ Atmosfera, priča, imerzija.
- ✔ Warfronts, Warmode, Island expeditions.
- ✘ Ništa dramatično.

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

“POSLE ŠPAGETI ČUDOVIŠTA STIŽE NEMRTVI HLEB.”

OVERCOOKED! 2

JOŠ KUVANJA JOŠ LUDILA

Povratak u ludu kuhinju sa novim zavrzlamama i preprekama. Upravo je to što možete očekivati od ovog nastavka na originalnu igru. Ghost Town Games studio je čak i lepo poslušao igrače i dodao veoma priželjkivani onlajn multiplejer.

Pa da krenemo od priče. Da, čak i ova kooperativna zabavna igra bazirana na kuvanju ima priču. Vraćamo se u kraljevstvo Luka, gde je kralj pronašao misterioznu nerko-nom-nom-ikon knjigu. Misleći da sadrži tajni recept o večnom kuvanju on kreće da je čita. Ali nažalost, sve što uspe da uradi je da prizove i digne iz mrtvih buđav lebac. Sada je na vama, njegovim najboljim kuvarima, da putujete kroz svet, savladate kulinarske i mnoge druge izazove i spaste nas od najezde buđavog ‘leba.
Glavna gejmplej mehanika se praktično nije promenila u odnosu na prethodni deo, i dalje se trči na sve strane, prave kojekakvi obroci i uslužuju mušterije. No, ne može se reći da nema novina takođe. Jedna od prvih je znatno bolje i preciznije kontrole. Mogućnost ne samo da se pokupe namirnice, nego iste i bace u daljinu, što će biti od ključnog značaja na mnogim nivoima. Dok drugi deo čine potpuno novi recepti, kao što su torte i palačinke, koji iziskuju ne samo nove namirnice nego i nov način pravljenja. Osim prvog i startnog zbunjivanja oko organizacije ko šta radi, igra pruža igračima sasvim dovoljno informacija o tome kako se i šta pravi, ostalo su samo prepreke. I tako mi svega, ovoga puta ih ima na apsolutni pregršt, i svaka oblast će imati neku svoju temu, od običnog kineskog restorana, preko kuvanja na balonu dok letite kroz oblake, splavu na reci, magičnoj kuhinji sa portalima, rudnika pa sve do napada abominacija. I ono što ove mape pružaju u odnosu na predhodni deo, pored ogromnog izazova, su momenti gde će se mape drastično menjati i uticati na dalji tok nivoa.

Ono što čini ovaj nastavak boljim je jako traženi onlajn multiplejer kooperativni mod. Devloperi su čuli i isporučili. Samim njegovim uvođenjem ne samo da možete da se oprobate protiv drugih kuvara u VS modu nego pre svega zajedno sa vašim prijateljima igrate nasumične nivoe u arkadnom modu ili jednostavno skupite se i zajedno, prelazite glavnu priču i sve nivoe po redu. Naravno mogućnost igranja glavne priče je dostupna i onima bez prijatelja, tako što kontrolišete dva kuvara nasumično, ali to nije poenta igre i tu se može izgubiti cela draž i zabava koju ona donosi. Sam onlajn sistem igre je veoma dobro urađen i čak random grupe ljudi mogu brzo da se organizuju i sarađuju bez ikakvog laga ili grešaka. Moramo spomenuti da igranje sa do četvoro igrača može se odraditi u lokalnom modu ili ti couch modu, tako da samo priključite dovoljno kontrolera i društvo može uživo zajedno da se zabavi.

Grafika je doterana i ispolirana sa mnogim novim detaljima, ostatak nije nešto preterano menjan. Animacija je doterana i kretanje kao i dešavanja po mapi su mnogo lepši i izraženiji. Muzika je odlična na svakom od tematskih nivoa i pre svega zabavna pozadina dok igrate i jurite po kuhinji.

Osim par grešaka tu i tamo kad se neki tanjir ili slično zaglavi, igra pati samo od malo prejakog i prebrzog povećanja težine. Početni nivoi mogu izgledati prelako dok ćete na kasnijim čupati kosu da ih odradite.

Overcooked 2 je apsolutno fenomenalna društvena video-igra predviđena za do četvoro igrača. Ukoliko imate malo ili čak veliko društvo koje voli da igra zajedno, ovo je apsolutno neizbežna igra za vas. Testiraće ne samo vašu koordinaciju nego i moć organizovanja i brzog planiranja ne samo vas nego i celog tima. I sve to će biti urađeno kroz veoma zabavan i izazovan gejmplej koji će vas sve više terati da se vraćate na teže nivoe kako bi ih očistili sa svim zvezdicama. Ovo je jedna od retkih igara koja ima veoma prost cilj sa mehaničkog gledišta kao i sa gledišta da vas zabavi i samim tim ga upotpunosti ispunjava bez ikakvih gadnih mana.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel i5-650 / AMD A10-5800k
GPU: Nvidia GeForce GTX 650
Radeon HD 7510
RAM: 4 GB
HDD: 3 GB

IGRU USTUPIO:
TEAM 17 DIGITAL

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Team 17 Digital

CENA:
29,99€

RAZVOJNI TIM:
Ghost Town Games, Team 17

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8

- ✓ Potpuno novi zabavni elementi.
- ✓ Onlajn CO-OP i multiplejer.
- ✓ Celokupno poboljšanje u odnosu na original.
- ✗ Nedostatak glavovne komunikacije.
- ✗ Skala za težinu naglo skače.

Autor: Milan Janković

REVIEW

THE PATH OF MOTUS

PLATFORMER SA MORALNIM PITANJIMA

Kako kreiranje igara postaje sve lakše i lakše, a i sam indie segment beleži sve veću zapaženost u industriji video igara, veliki broj studenata nalazi motivaciju da događaje i iskustva iz svog okruženja prenese u svet piksela i kodova.

Tako nam sada iz uma talentovanog mladića, koji se zove Majkl Hiks, stiže prosti ali zanimljivi platformer sa elementima rešavanja zagonetki - The Path of Motus. Ovaj naslov je tokom prethodne tri godine nastao kao posledica kreatorovog interesovanja za nasilnike sa kojima se susretao tokom svoje mladosti i za ono što dovodi to toga da neko postane takav. U igri ćemo moći da otkrijemo reference na ovaj društveni problem, dok je sama radnja igre usmerena ka izdržljivosti u procesu ostvarivanja pojedinačnih snova i otkrivanju razloga za nasilje. Path of Motus nas smešta u ulogu malenog gobilna, istog imena koji odrasta u selu zarobljenom u magičnoj šumi. Meštani sela, kao i drugi Motusovi preci, su generacijama pokušavali da nađu izlaz ali su svi redom odustajali i vraćali su se nazad.

Motus je rešen da tokom svog odrastanja ostvari ono što ostalima nije pošlo za rukom i zbog toga će se u igri sresti nasilnicima koji će mu se rugati, a na scenu stupa gejmplej, gde se protiv zlih goblina borimo rečima. Pitate se - kako to? Reči su predstavljene u vidu projektila koje ispaljujemo u smeru neprijatelja, i postoje tri vrste različitih reči koje su predstavljene bojama. Kako bi postojala određena varijacija, neprijatelji menjaju vrstu projektila/reči sa svakim ispaljivanjem kako se igrači ne bi navikli na susrete što bi postalo monotono. Kao deo same priče pred igračima je zadatak da pronađu što više dokumenata u vidu fotografija i pisama što stalno otkriva detalj više o aspektu kojeg se igra dotakla.

Međutim, centralni element odvijanja gejmpleja nije “napucavanje” rečima, već inovativno rešavanje zagonetki koje su potrebne kako bi se napravio most za prelazak dalje u svetu. Mostovi se grade tako što je potrebno linijama spojiti tačke, ali svaka od tih tačaka ima odeđenu brojčanu vrednost na njoj koja označava koliko je linija dozvoljeno povezati na njoj. Od početka pa do kada se igrači nađu dalje u priči, zagonetke postaju sve teže sa više tačaka i velikim brojem linija kojim se one moraju povezati, a stvar dodatno komplikuje to što se one ne mogu presecati. Osim Motusa, igrači će moći da kontrolišu i njegovu prijateljicu, koja ga može štititi i donosi novu vrstu/boju reči.

Vizuelni stil je onaj prepoznatljivi za indie naslove, i dopadljiv, sa prostim 2D animacijama i bez ikakve specijalne fizike tako da će “Putešesvija Motusova” raditi i na dosta starijim računarima bez problema. Što se tiče audio komponente, zvuci su dosta repetitivni, a muzika je amaterski odrađena, i kao takva prilično dobro tako da ne zameramo previše na ovom polju.

Jedna od najvećih mana koja je vašem autoru zasmetala je raspored kontrola koji se ne može promeniti. Za kretanje je potrebno koristiti WASD tastere, a kontrole za ispaljivanje projektila su postavljene na U, H i K tako da igranje jednom rukom na tastaturi nije moguće, a igranje dodatno otežava potreba za upravljanje i mišem, jer je on potreban za spajanje tačkica pa će igrači morati stalno da se prebacuju sa tastature na miša. Još jedna zamerka se odnosi na sam gejmplej gde igrači na pojedinim deonicama imaju prostora da u potpunosti zaobiđu susret sa neprijateljima, iako to nije po planu.

Na kraju ostaje samo da igru preporučimo svima, i to pogotovu ljubiteljima platformera i dobrih zagonetki, a priča sa osvrtom na problem koji je od davnina aktuelan će mnoge osvestiti da malo više povedu brige o njemu.

“CENTRALNI ELEMENT ODVIJANJA GEJMPLEJA NIJE “NAPUCAVANJE” REČIMA, VEĆ INOVATIVNO REŠAVANJE ZAGONETKI.”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7/8/10 64-bit
CPU: Intel Core 2 Duo 2.8 GHz
GPU: 2 GB VRAM
RAM: 2 GB
HDD: 1 GB

IGRU USTUPIO:
MICHAEL ARTS

PLATFORMA:
PC, PS4, Xbox ONE

IZDAVAČ:
MichaelArts

CENA:
45,99€

RAZVOJNI TIM:
MichaelArts

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **8.3**

✔ Zagonetke.

✔ Poruka.

✘ Kontrole.

Autor: Milan Živković

REVIEW

RUSSIAN SUBWAY DOGS

СОБАКИ РОССИЙСКОГО МЕТРО

KO JE PUSTIO PSE?

Ponekad o igri nije uopšte lako govoriti ukoliko se ne poistovetite sa protagonistom i shvatite kako razmišlja. Bez toga, o igri Russian Subway Dogs bih mogao govoriti koliko i u tekstu o Tetrisu - imate razne oblike, sklopite ih tako da savršeno pokrivaju dno i svaka uklopljena linija donosi poene. Vau, maštovito koliko i igračka iz Kinder jaja ovih dana...

Zato sam došao na genijalnu ideju, pa ovaj tekst o gladnom psu na ivici opstanka u ruskom metrou počeo da pišem uporedo uz spremanje ručka. Naravno, pre toga sam preskočio doručak, a ni večera mi nije bila bogzna kakva. Pre ovoga, igra je bila samo malena i akciona trka s vremenom, dok grabite hranu od nasumičnog prolaznika kako biste preživeli, ali sada je postala mnogo više od toga.

Dok izgubljen u dubinama ruskog metroa iščekujem voz koji me vodi na moju narednu destinaciju, skala koja simbolizuje koliko mi je snage preostalo, pojavljuje mi se pred očima. Glad već počinje potmulo da krči iz dubina mog psećeg želuca, a svaki pokušaj laveža produbljuje duboko zavijanje stomaka i još više me zamara.

Iz vagona izlazi prvi putnik, halapljivo žderući svoj zeleni ruski burito. "Prva žrtva i prvi plen", mislim na kerećem u sebi dok pažljivo spremam svako dragoceno "av" i svako "kev". Okreće mi leđa na šta momentalno odgovaram divljim lavežom i prepadam naivčinu. Burito je u vazduhu! Znam da ako padne na zemlju pre nego što ga uhvatim, gubi polovinu svojih nutritivnih vrednosti. Logika je prosta, moram ga što pre zgrabiti.

Iz suprotnog smera baulja taj kapitalistički doberman i primećuje moj sveži burito. Bliži je od mene, nema šansi da ću stići na vreme! Glad je već prigustila, imam snage za još jedno "bau" i tri sekunde oštrog sprinta, a klasični stereotipski pijani rus sa vodkom u šaci mi prilazi s leđa. Bingo!

Zalajem oštro na njega, vodka poleće preko mene ka buritou i pada na zemlju pred dobermanom. "Beng!" odjekuje kroz duboku železnicu, jer svi znamo da je vodka eksplozivna. Dobermana više nema a burito je sad još i sveže podgrejan. Tri sekunde sprinta su već u jeku, a zatim skok i veličanstveno, moskovski baletsko hvatanje u vazduhu!

Stomak je ponovo pun, a evo i mog voza dok srećno žvaćem najukusniji zeleni burito na svetu. Koji sam ja car!

I tako meni zagoreše kobasice koje sam planirao za ručak... Izgleda da ću i u stvarnosti žvakati zeleniš. Ali kao i da je važno, jer moj ručak je bio žrtva jedne simpatične i zarazne igre, a svi znamo koliko su igre važne za razvoj jednog mladog, snage punog tridesetineštogodišnjaka.

A kako me neko ne bi optužio za premalo opisivanja u opisu igre, evo i vaših pet minuta.

Russian Subway Dogs je izuzetno slatka pixel-art akciona igra gde u trci s vremenom i borbi sa raznim napastima, gimnastičarski i što snalažljivije se borite za vaše parče hleba kako biste preživeli. Vi ste pas, lokacija je ruski metro, a neprijatelji su svi.
Muzika je savršeno u skladu sa tempom igre, a zvuči kao da je iskočila iz neke od Shantae igara. A priča... Možete očekivati mnoštvo duhovitih stereotipa i mačaka. Ne znam šta bih tu više rekao, zaista, glad je sad već odnela šalu.

Ukoliko ste raspoloženi za brzu i zabavnu igru gde ćete iste nivoe ponavljati više puta dok ih konačno ne pređete, ovo je prava igra za vas. Ništa više ali i definitivno ništa manje. Prijatno!

"ŽONGLIRATI S VODKOM DESET PUTA, ČIME POSTAJE DESET PUTA UČINKOVITIJA, A ZATIM JE LANSIRATI KA GUŽVI LJUDI KOJI JEDU, NEKAKO BAŠ ISPUNJAVA PSA... MISLIM, ČOVEKA."

"MOJ MALI RUSKI PAS I JA, PRED SVAKI VOZ SMO STALI. A GDE JESTI MI SAD, KO ZNA... BURITO NAM JE MALI."

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: Dual-Core 1.9 GHz
GPU: Intel HD 4000
RAM: 1 GB
HDD: 250 MB

IGRU USTUPIO: **EVOLVE**

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Spooky Squid
CENA: 12,49€
RAZVOJNI TIM: Spooky Squid
TESTIRANO NA: PC

OCENA 7.2

- ✓ Zarazna muzika.
- ✓ Jedinstven gejmplej.
- ✓ Duhovito i simpatično.
- ✗ Pomalo repetativno.
- ✗ Visoki skokovi u težini.

Autor: Ivan Danojlić

REVIEW

MXGP PRO

KROZ ŠUMU I BLATO DO POBEDE

“ČETVRTA IGRA/TRKA IZ OVOG STUDIJA ZA KOJU JA RADIM RECENZIJU (NEMA NA ČEMU, IVANE – ODG. UREDNIKA)”

Da li ovoj torturi ima kraja? Ako pitate našeg urednika, nema, pošto ne prestaje da mi šalje igre iz Milestone studija, iako mu ja govorim da nije vredno našeg vremena.

Ali, mi smo ipak časopis koji se bavi recenzijama igara, bile one dobre ili loše, a pogotovo ako su lose, moramo upozoriti vas igrače na to. Ko što već rekoh, Milestone je odlučio da nas počasti još jednom trkom, četvrtom trkačkom igrom, a trećom koja se bavi motorima, samo od početka ove godine, za one koji broje. U startu nam je jasno da kompanija koja izbaci toliko igara u takvom vremenskom period retko kada uspe da uradi dobar posao sa tim igrama, ako ikad. Prethodnici se nisu pokazali, bile to druge igre istog studija koje su izašle, bio to prethodni deo ove franšize. I dok palim igru, čekam desetak minuta da se učita, već vidim da me ništa dobro ne čeka, i da bolje koje sam viđao ranije su opet tu.

MXGP Pro je četvrta igra u serijalu, i kao što možda možete naslutiti iz naslova, studio se potrudio da bude što realističnija do sada. To naravno znači da možete zaboraviti na jurnjave i letenje kako ga vi zamišljate. Ovde ćete sve to morati raditi kontrolisano, jer ako napravite neku grešku, završićete u krošnji drveta najverovatnije, a sigurno na poslednjoj poziciji. Da biste savladali ovu igru, moraćete da vežbate i da se posvetite tome, gde da kočite, a gde da date gas, gde da preteknete, a gde da pustite protivnika kako vas ne bi oborio i pokvario vam progres. Neće vam puno pomoći ni promena težine, jer i na podešavanju sa najviše pomoći opet ćete morati da pazite šta radite. Najveću pomoć ćete imati u vidu Replay dugmeta, sa kojim ćete moći da vratite trku unazad nekoliko sekundi i

“TREĆA MOTOTRKA IZ OVOG STUDIJA KOJA KORISTI UNREAL 4 ENGINE”

pokušati da ispravite grešku koju ste napravili. Naravno, ovo replay dugme nije novina u Milestone igrama, pošto smo u svim uspeli da ga zapazimo. Grafički igra izgleda lepo, kako i ne bi kada koristi Unreal 4 endžin. Ali modeli izgledaju kao da su iskopirani iz Monster Energy Supercross igre, samo malo prefarbani da bi odgovarali ovoj franšizi. Staze su verno prenesene u igru, i to se studio potrudio da pokrivaju unapređene verzije staza sa svim promenama iz 2017. godine, što je za pohvalu. Lep dodatak igri je i vaše imanje, gde ćete odraditi tutorijal na početku, i posle toga se vozikati i vežbati po istom. Nažalost, osim toga nema više ničega što možete raditi na istom, tako da ćete se brzo smoriti, a mi se nadamo da će studio ponuditi nešto novo na ovom polju i razviti ideju imanja da bude zabavno igralište sa izazovima.

Naravno, sva ova lepota ima i svoju cenu, a to je loading vreme. Ako ste mislili da ste čekali u prethodnim igrama da vam se učita meni ili sledeća trka, to nije ništa naspram ovoga. Ovako loša optimizacija i želja da se sve sjaji bez obzira na cenu ćemo pripisati tome što se studio trudio da izbaci što više igara, ali to nije nikakav izgovor, i trebali bi da se potrude da takve stvari reše pre nego što izbace naredni naslov.

Svi klasični modovi su prisutni, što za single tako i za multiplayer deo. Od običnih trka do liga, turnira, time attack i career modova. Career mod nas je iznenadio, pošto izgleda malo tanji nego u Monster Energy Supercrossu, što znači da studio nije napravio nikakve izmene u periodu između izlaska ove dve igre, a za to moramo da damo veliki minus. Takođe, modeli, iako dobro urađeni, su i dalje generički, tako da nećete imati slobodu da napravite vozača po vašem izgledu, već ćete morati da izaberete nekog iz ponude koju vam daje igra, a u današnje vreme je to nedopustivo. Lepo je što se studio potrudio barem da se tokom karijere trkate protiv pravih vozača, ali osim toga, nema ništa što će vas privući da karijeru igrate na duže staze (pun intended).

I to je to. Iskreno, mogao sam opušteno da prekopiram tekst koji sam pisao za Monster Energy Supercross, izmenim par stvari i opet bih opisao sve što se dešava u ovoj igri, što i nije lepo reći za neku igru, ali to je tužna istina. Kada na to još dodate i činjenicu da prethodnik MXGP 3 se nije pokazao najbolje kada je izašao, postavlja se pitanje da li je ovoj kompaniji bitniji kvalitet ili kvantitet. Iz našeg ugla nam izgleda kao da je ovo drugo u pitanju, ali se nadamo da će posle ove salve trkačkih igara (a čeka nas još jedna ako je verovati najavama) Milestone krenuti da sluša kritike i zamerke igrača, i napraviti neophodne promene kako bi svi bili srećni.

IGRU USTUPIO:
COMPUTER-LAND

PLATFORMA:
PC, PS4, Xbox ONE

IZDAVAČ:
Milestone s.r.l

CENA:
80€

RAZVOJNI TIM:
Milestone s.r.l

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 5

- ✓ Model i staze su lepo urađeni.
- ✗ Loading time će vas ubiti u pojam.
- ✗ Brzina će vas dovesti samo do krošnji drveta.
- ✗ Dosta stvari istih kao u Monster Energy Supercross.

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

Sword Legacy Omen

REDEMPTION, BEGINNING, AWAKENING I OSTALI NASLOVI

Sword Legacy Omen, da li vam se nekad čini da developeri uzmu kockice sa random imenima ili neki šešir i onda odaberu prve tri reči koje ispadnu za naziv igre. Kako god bilo mali developer tim Firecast Studio je pod ovim nazivom odlučio da nam prezentuje njihovu verziju mračnog, grim Arturovskog mitosa u obliku poteznog RPG-a.

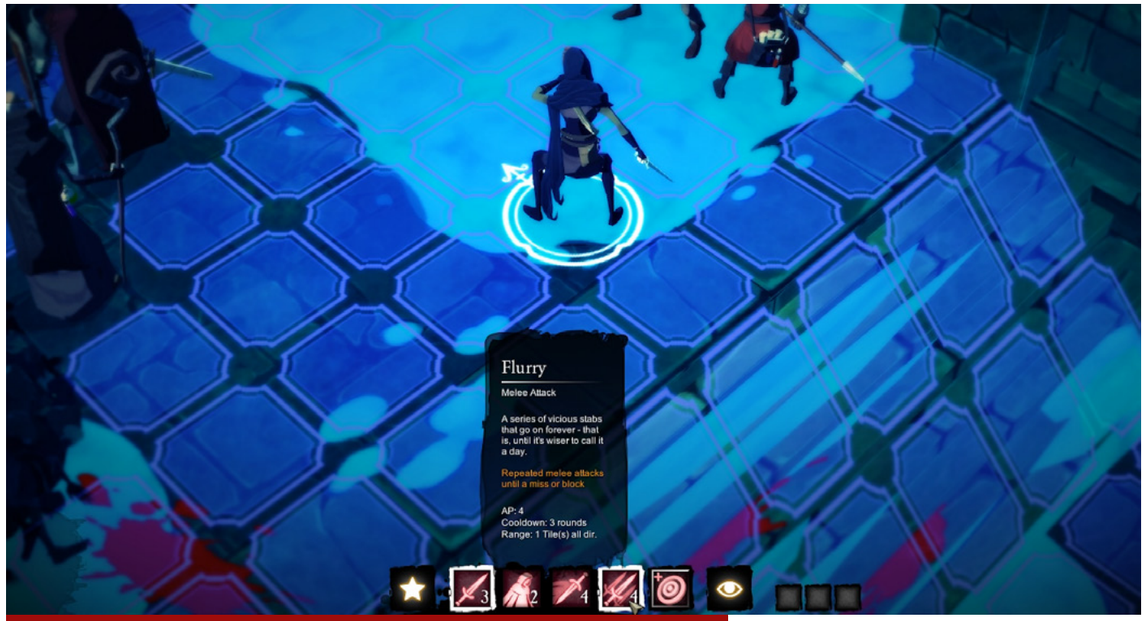
Iako je inspiracija uzeta iz mitskih priča o Arturu, Merlinu i ekskaliburu, ona se ipak samo bazom dotiče sa celim tim setingom i iz njega najviše uzima likove i nešto lokacija. Ova mnogo mračnija interpretacija počinje veoma burno. Merlin dolazi do sada već matorog Uthera da ga upozori o nadolazećem zlu koje mu se javilo u viziji. Ali to upozorenje stiže prekasno i zamak već biva opsednut i napadnut od strane vojske iz Wessexa. Tokom bitke Lord zamka biva ubiven, a princeza, ljubavnica Uthera, kidnapovana. U tom momentu, sa velikim kliše naznakama, počinje osvetnički zadatak da se princeza vrati a lord osveti. Doduše, iako izgleda kao tako i kreće veoma standardno priča će se veoma brzo prebaciti na mnogo mračniju stranu u kojoj su sva kraljevstva Britanije pod opsadnom kako ljudskih tako i nadljudskih neprilika. Na vama ostaje da prikupite raznoliku i veoma čudnu grupaciju saputnika i sa njima pokušate da razotkrijete misteriju i intrigu koja polako dovodi celo kraljevstvo do propasti.

Priča, čak i sa svim mračnim triler momentima, ne zvuči nesto preterano originalno, to se može reći i za sam gejmplej. Ako ste ikada igrali bilo koji taktički potezni RPG u skorije vreme imaćete tačnu predstavu šta ovde da očekujete i kako da se snađete. Sword Legacy Omen apsolutno ne pokušava da ponovo izmisli točak ili da ubacuje neke otkačene nove sisteme zarad samog ubacivanja otkačenih sistema. Igra se koncentriše na to da taktički deo odradi kako treba i igraču da dovoljno teške i izazovne okršaje bez nepotrebnog komplikovanja. Ovo joj i uspeva donekle. Tokom mirnih trenutaka vodićete vašu grupu kroz razne fino dizajnirane linearne oblasti i u njima istraživati, prikupljati informacije i naravno skupljati sve što možete iz kovčega. Drugi deo počinje kad naletite na protivnike, onda počinje potezni taktički segment, u kome ćete koristiti minimalnu ali solidnu količinu predmeta na mapi kako bi vam doprineli u pobedi nad protivnicima, pored standardnog zaletanja i mlaćenja istih.

Problem koji ovde dolazi je u nedostatku detaljnijeg objašnjena kako neke od sposobnosti ili predmeta reaguju međusobno. Igra se trudi da igračima svaki put kaže kad se nešto novo doda u miks borbe, ali ne i suviše detaljno, tako da ćete često pasti na trial-and-error mod dok ne savladate sve kombo opcije. Da ne kažem da je sada ovo teško, veterani će se brzo snaći dok će onim novijim u ovom žanru biti dovoljno izazovno da se potrude da se snađu. Drugi problem koji kvari sve ovo je veoma nekonzistentan AI koji će često se čudno kretati, prioritizovati i juriti likove koji se nalaze suviše daleko i čak time prolaziti pored ostalih članova vaše grupe, ili pak jednostavno stajati u mestu ili nepotrebno se kretati. Sve ovo može veoma brzo i veoma lako

“OGROMAN NEDOSTATAK GLASOVNE GLUME.”

“DOBRA IDEJA, NE TAKO DOBRA RAZRADA.”



pokvariti bilo kakav brilijantan taktički plan koji smislite, i onda se u suštini svaka borba svodi na pogađanje šta je najbolji set koraka ili čak na čistu sreću kako bi sa što manje gubitaka uspeli da produžite dalje.

No, da se vratimo na ostatak igre koji će se dešavati dok budete putovali po starom mitskom britanskom ostrvu i gde ćete svraćati u gradove kako bi kupovali novu opremu. Obavezno prodajte staru, ovde to vredi raditi i doneće vam solidnu količinu novca. Najveći problem ovde je u tome što su poeni za kupovinu unapređenja kumulativni za celu grupu, a ne za pojedinačnog člana, sa time u vidu ćete veoma, veoma pažljivo morati da birate šta i kad kupujete. Tako da kad se vratite na sledeći zadatak sa vaša 4 odabrana karaktera uspete i da ih sve vratite nazad u kamp u jednom komadu.
Muzika je odlična, u borbi vas drži napetim, a van nje lepo prenosi okolinu. Igri očajnički nedostaje glasovna gluma, pošto pored naratora i uzvika ne postoji nikakva druga.
Grafika je fina, i opet prati onaj cell shaded umetnički stil koji koristi sve palete boja od tamnih do svetlih kako bi vam dočarao svet oko vas, a sve to u maglovito-bajkovitoj noti. Animacije i pokreti su relativno prosti, ali efikasni, jedino gde igra poklekne je tokom sekvenci interakcije likova između misija, u kojima se njihove animacije apsolutno nasumično aktiviraju.
Sad kad je red dosao da napomenem mane rekoh bi da su vec uveliko naglašene iznad. Naravno ovo je igra iz veoma malog tima, tako da je za očekivati, ali ipak igra pati od veoma velike količine nasumičnih grešaka koje će konstantno iskakati i ne toliko praviti problem kolko samo malu iritaciju. Druga konkretna mana je postojanje samo jednog save fajla, tako da ako hoćete da se vratite na neki momenat ranije ili ste nešto pogrešili pa, moraćete da krene igru od samog početka. To možda i neće biti tolko strašno pošto igra nije preterano dugačka.

Sword Legacy Omen i pored svih svojih nedostataka nikako nije užasna igra i za svoju cenu i ideju može vam ponuditi dovoljno izazovnih momenata da uz nju ostanete do kraja. Pogotovu ukoliko vam treba da počešete taj potezno taktički svrab. U suprotnom, ako niste ljubitelj ovog žanra, možete slobodno zaobići ovaj naslov ili pak naći nešto kvalitetnije.

“IME NE TREBA BITI OVOLIKO NASUMIČNO.”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel i5-760 / AMD Ryzen 5 1400
GPU: Nvidia GTX 650 / AMD Radeon HD 6850
RAM: 4 GB
HDD: 2 GB

IGRU USTUPIO:
TEAM 17 DIGITAL

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Team 17 Digital

CENA:
17,99€

RAZVOJNI TIM:
Firecrest Studio, Fableware Narrative Design

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 7

- ✓ Solidano taktičko iskustvo.
- ✓ Grim dark Arturovski mitos.
- ✗ AI je poprilično nasumičan.
- ✗ Prekratka igra.

Autor: Miloš Živković

REVIEW

TENNIS WORLD TOUR

ČEKANJU JE DOŠAO KRAJ - KAO I NADANJU

Došao je kraj tom isčekivanju i nova teniska simulacija je napokon pred nama. Da li bi trebalo da budemo uzbuđeni? Ni sami više nismo sigurni, jer smo svesni da sve što je do sada od materijala vezano za ovu igru bilo objavljeno, nije napravilo dovoljnu “hajp” atmosferu. A ruku na srce, nije izgledalo ni preterano obećavajuće u bilo kom smislu.

Zato bez daljeg odugovlačenja, da preguramo i to. Palimo igru, pokreće se glavni meni i prvo što možemo da primetimo je jedan minimalistički, ali korektno dizajnirani i upakovani “meni”. Pored standardnih modova za igranje, kao što su karijera, svetski turnir, egzibicioni mečevi i onlajn igranje, tu je i jedan malo drugačiji - Tennis school. Drugim rečima, u pitanju je mesto gde ćete naučiti sve o komandama i kako ih koristiti za vreme igre, uz izazove u kojima ćete aktivno učestvovati.

Što se tiče izbora igrača, broj zaista nije mali (29) uključujući i pet ženskih. Ali ono što ne možemo a da ne pomenemo, jeste surova činjenica da od velikih igrača u izboru nemamo ni Nadala ni Đokovića , pa ni Mareja... Jedini velikan koga ćete moći da selektujete je usamljeni Federer. Nije li to tužno?

A gejmplej? To je već posebna priča. Šta to nedostaje konačnom utisku i teniskoj atmosferi kojoj bi svaka igra ovog tipa trebalo da teži, nije lako navesti. Jer lista je podugačka! Ali probaćemo to nekako da uokvirimo.

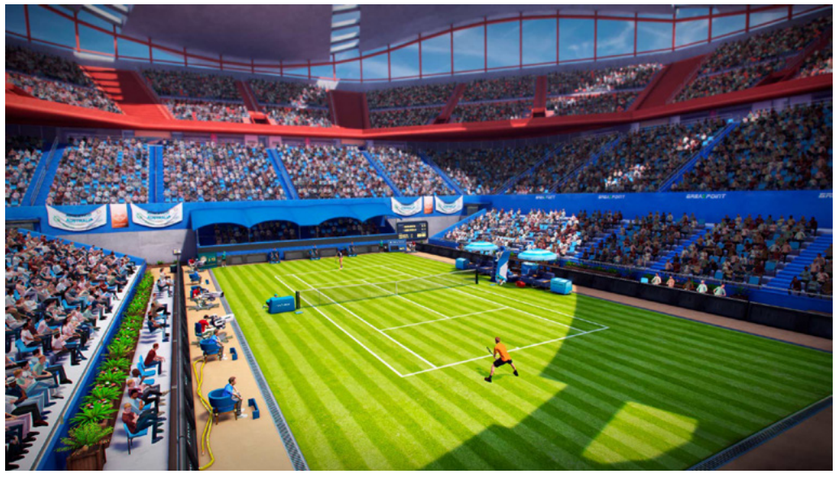
Grafički igra izgleda pristojno, ali neretko i oskudno. Ovo se posebno da primetiti na modelima igrača. Poteza barem ne manjka. Tu su svi klasični - slice, top spin, lob i flat stroke. I sve je poprilično jasno predstavljeno kroz jednostavne komande. Od dodatnih, imate dugme za trčanje, inside out, volley i dropshot. Svakako dobra osnova za dobar tenis reklo bi se. Ali i to je sve sprovedeno nekako... Obično.

Muzika u meniju je sasvim korektna, a komentator se ponavlja kao pokvarena ploča. Neretko mu i komentari nemaju veze sa dešavanjima na terenu. Nema ni onih detalja koji mnogo znače, kao što su recimo tragovi igrača na podlozi. Jedino loptica ostavlja svoj kratkotrajni trag, verovatno da bismo znali gde je pala. Jer u igri - nema challenge sistema. Zašto?

Ponestaje epiteta i reči za opisati ovu igru pa tako i ovaj tekst dobija oblik “pustinje reči”. Ali i ne bi ni trebalo da bude drugačije - jedan isprazan tekst za jednu jako oskudnu teniska simulaciju. I pravda je zadovoljena. Zapravo, jedino što bismo mogli da kažemo u obranu ljudi koji su razvijali igru, jeste da su napravili dobar temelj na kom je zasnovana igra. Ali bez obzira na to kakva je osnova, na kraju su nam doneli jedan zaista nedovršen proizvod.

Surova analogija bila bi sasvim jednostavna. U povratku kući, kupite komšijinom klincu jedno Kinder jaje, a unutra - nema igračkice, nema iznenađenja, nema ničega. Jedino što dete tada može da uradi, nakon što u deset sekundi pojede čokoladu, jeste da uzme celofan, uvalja ga u kuglicu i sa njom proba da se malo poigra. Siromašno i tužno. Bez preporuke od nas.

“OBAVEZNO OVERITE LOKALNI MULTIPLEJER.”



IGRU USTUPIO: **BREAKPOINT STUDIO**

PLATFORMA: PC, PS4, Xbox ONE, Nintendo Switch

IZDAVAČ: Breakpoint Studio

CENA: 49,99€

RAZVOJNI TIM: Breakpoint Studio

TESTIRANO NA: PC

OCENA 4

- ✓ Cenimo svaki pokušaj vraćanja Tenisa u gejming.
- ✗ Nema Novaka.
- ✗ Nema onlajn multiplejera.
- ✗ Nedovršena igra u gotovo svim segmentima.

Autor: Borislav Lalović

REVIEW

THE CREW 2

LEP, AL GLUP!

Veliki sam fan trkačkih igara, čak i onih arkadnih do koske. Priznaću da ovu igru nisam čekao sa takvim entuzijazmom kakav bi se možda očekivao uzimajući u obzir prvu rečenicu. I po svemu sudeći, bio sam u pravu.

Nego, šta je bilo, dje je zapelo pobogu? Paaa hmm, ovo je najbliže onom sindromu „kad si gladan, naruči klopu za koju znaš da nije loša i da će te brzo zasititi“. I upravo tako je i ovde, nema mnogo eksperimentisanja osim u nekim sitnicama. Imamo arkadnu vožnju, gde možemo da vozimo i po vodi, a bogami i da letimo. Divno zar ne? Imamo ogromnu mapu! Ne znam da li sam već rekao da ovde imamo freaking najveću mapu ikada. Mislim, vozikao sam se nekih 4-5 sati samo u pokušaju da obiđem ceo krug oko mape!

I to je prelepo, zaista su verno preslikali američki kontinent sa svim šumama, pustinjama, malim gradovima itd. To je verovatno i najveći plus za celu igru. Taj svojevrsni „Tour de America“ koji u nekim slučajevima može da zameni real life vožnju i natera vas da razmišljate o smislu života dok jurcate preko 200km/h. I onda se odlučite za samoubistvo, ubrzate prema litici ispod koje penuša more... Automobil leti u ambis, onda se predomislite, iskoristite „fast fav“ sistem i pretvorite se u avion i odletite u sumrak.

Da, definitvno je slobodno vozikanje najbolje iskustvo u ovoj igri. Sve ostalo je manje-više standardna procedura. Avioni su veoma zabavni, prilično su okretni i zaista je uživanje upravljati njima. Ali veliko razočaranje su „avionske trke“ koje to u stvari i nisu, jer je njihov koncept u stvari da pobedite štopericu a ne druge pilote. Bez veze baš.

Sa druge strane imamo i trke motornih čamaca i to na svim mogućim lokacijama, od otvorenog okeana do podzemnih dvorana i pećina. I da, ovde imamo masovne trke, za razliku od aviona. Ideja koja me je oduvala jeste postojanje eventova gde se kombinuju sva vozila, što znači da u nekom trenutku trke prelazite u avion pa u čamac i to je OMG best fun in the game. Ali nažalost takvih eventova je malo i to je prava šteta, jer je to možda i najoriginalnija ideja u celoj igri.

Sledeća stvar koja bode oči je da na ovako gigantskoj mapi (ne znam da li sam pomenuo da je mapa ogromna) nemamo gotovo ni jedan event koji zahteva više od pola sata vožnje u komadu. To takođe izgleda kao propuštena prilika jer bi zaista bilo zanimljivo kompetitivno voziti s kraja na kraj Amerike.

AI je ok, mada ume da se ponaša mutavo s vremena na vreme ali takođe ume i da udari ako ste fan oštre vožnje. U principu, AI se prilagođava vašem stilu vožnje i ako ste dobrica i protivnici će biti slični. A ako ste agresivni, moguće je da će trka da se pretvori u „destuction derby“.

Na kraju, priča. Elem, iz underground okruženja prve igre izlazimo na površinu u svojevrsni TV show tako da smo sada 100% legalni. Da li je to dobro, ne znam.. Ali sigurno je da bi ekipa Play-a bolje odradila glumački deo nego gospoda koja su radila voice acting.

Da zaključimo. Ogroman svet sa ogromnim brojem automobila, bez pravog i jasnog iskorišćavanja potencijala, sa jako lošom glumom i plitkom pričom, sa PVP-om koji dolazi tek u Decembru(!?), prelep ali priglup komad softvera koji nikako ne mogu da preporučim. Nije katastrofa ali ne bacajte pare.

“PADATE U PROVALIJU – PROMENITE VOZILO”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: Itel Core i5 4690k na 3.5GHz
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1060 (6GB)
RAM: 8 GB
HDD: 25 GB

IGRU USTUPIO:
UBISOFT

PLATFORMA:
PC, PS4, Xbox ONE

IZDAVAČ:
Ubisoft

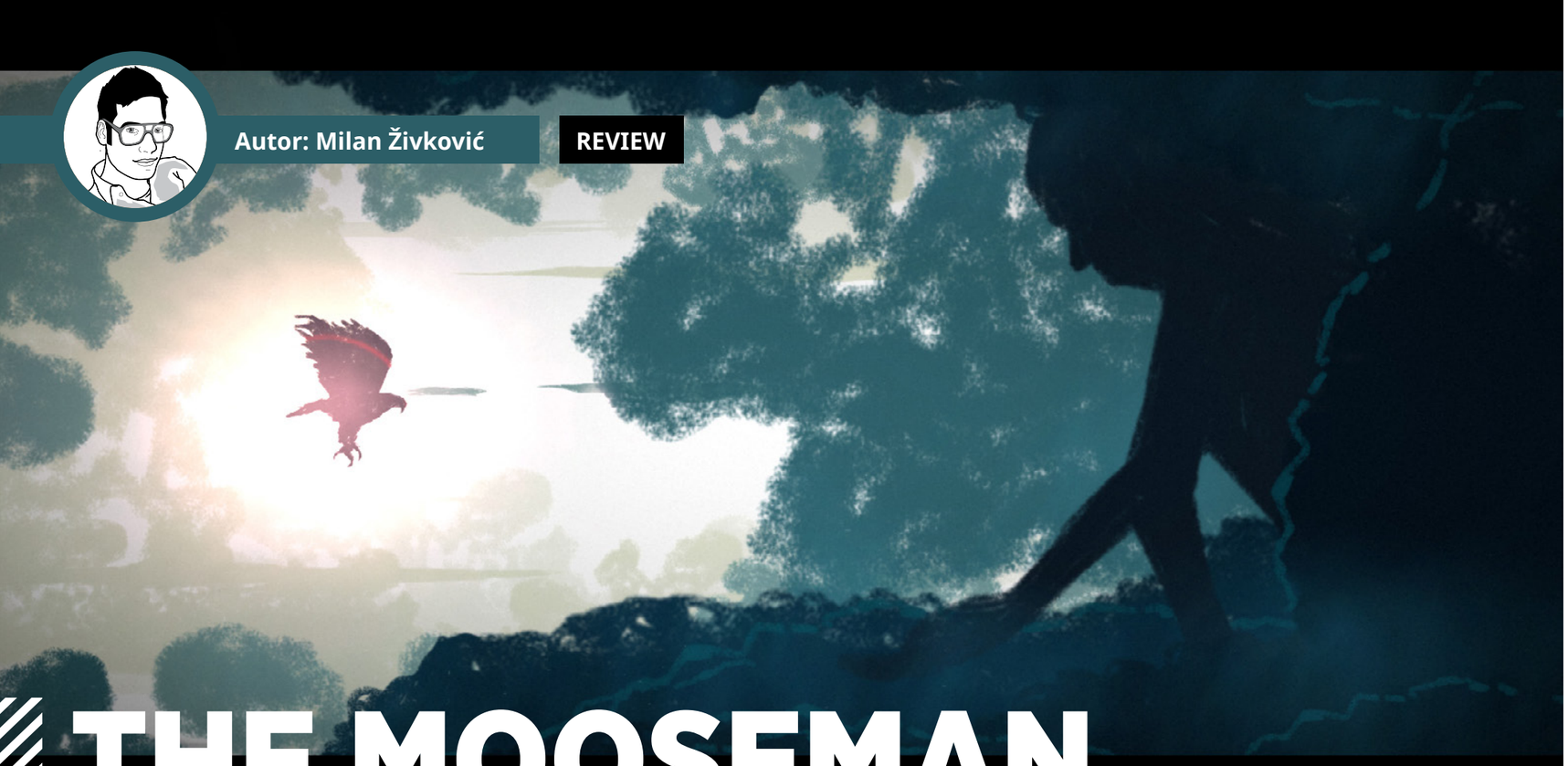
CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
Ivory Tower

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **5.8**

- ✔ All America concept.
- ✔ Ogromna baza vozila.
- ✘ Kontrole.
- ✘ Neiskorišćenost potencijala.



Autor: Milan Živković

REVIEW

THE MOOSEMAN

SUPERHEROJ IZ DAVNINA

Nebrojeno puta sam slušao šale na sopstveni račun po pitanju ukusa kada su video igre u pitanju. “Milan voli umetničke igre, gde pratiš svetlost i vetar nosi kuglicu kroz šumu.”, samo jedan je od primera. Pa šta! Ako igra nosi jaku poruku koju samo umetnička duša može da razume, kakve veze ima da li pratiš svetlost ili u intelektualnim krugovima omraženu estradnu umetnicu na Twitter-u? U stvari ovo drugo i nema veze sa video igrama, ali svakako bi bila prava umetnost naterati me da uradim tako nešto.

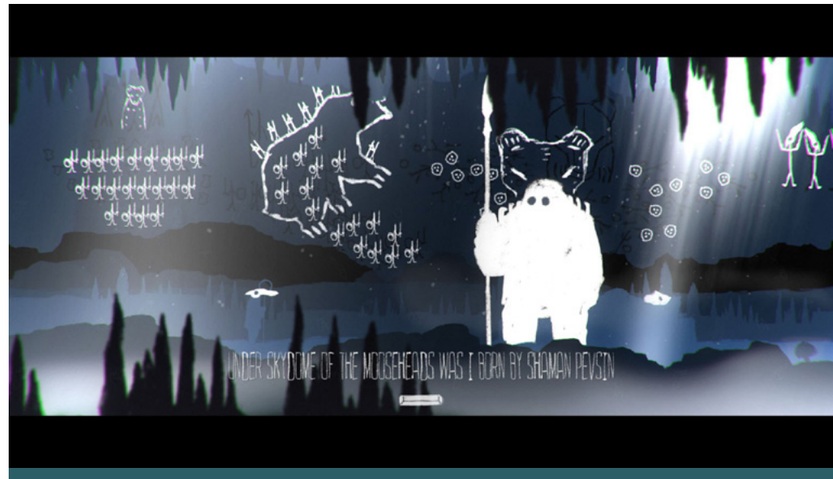
Elem, jasno je da pri prvom pogledu na The Mooseman, atmosferičnu, dvodimenzionalnu simulaciju pešačenja kroz drevnu rusku mitologiju, Milan nije mogao da ostane ravnodušan. A nisam ostao ravnodušan ni nakon njenog prelaženja, koje je trajalo nepunih sat i po vremena. Iz mene su isijavala samo tri zaključka i oni su sve što bi trebalo da znate.

O spore li igre! The Mooseman gradi svoju atmosferu vrlo ujednačenim i sporim koračanjem kroz svet. Postoji čak i mogućnost automatskog hodanja, kako biste što bolje razgledali okolinu i utapali se u neobičnu atmosferu. Ali kada nastupe blago dinamičnije scene sa protivnicima, posmatrati protagonistu kako ležerno korača put bekstva - komično je. Razumem, sve je pa i brzina žrtvovano za atmosferu. Ali ako je nešto u meni probudilo želju za rekreativnim trčanjem, to je ova igra!

Misterija nije uvek interesantna. Mislim da postoji izvesna linija koja nakon što se pređe, nepoznato baca u granice nezanimljivog. The Mooseman je igra smeštena u mitski svet ruskog pračoveka i kao podlogu za svoju priču čini se ima jako snažan, mistični temelj. Ali iako će nekome priča koju igra ima da ispriča, bez sumnje biti interesantna, meni je pažnju zaista slabo držala. Da je nešto duža, ozbiljno bih imao problem da je pređem. Eto kako nekad i kratka dužina igre može biti plus.

Uz ljubav, i tim od dva čoveka može da napravi čudo. Jer The Mooseman zaista lepo izgleda. Rukom nacrtan i animiran svet, poseduje vrlo upečatljiv stil prožet iskrenim kvalitetom. Čak ni manje kvalitetne scene nisu nešto u šta biste mogli uperiti prstom uz - ovo baš loše izgleda. Naprotiv, kompletna igra i sve njene lokacije, izgledaju poprilično lepo. Dobro, možda ne toliko lepo da ih morate smenjivati brzinom puža, kako igra nameće, ali svejedno - poprilično lepo.

Kako su to tri moja najjača utiska u vezi igre, iza svega ostao je nekako isprazan osećaj. Igra zaista veći deo vremena i ne deluje kao igra već listanje slikovnice. Ali poprilično broj zagonetki koje i nisu toliko loše prezentovane, ipak naginje kompletan utisak ka tome da je ipak u pitanju video-igra.



“PROTAGONISTA IMA MOGUĆNOST PRELASKA IZ STVARNOG U SPIRITUALNI SVET, ŠTO JE GLAVNA MEHANIKA IGRE I REŠAVANJA NJENIH ZAGONETKI.”

Ako ste ljubitelj “umetničkih igara”, vredi probati The Mooseman. Dobre su šanse da će vam se dopasti. Ako pak niste ljubitelj takvog tipa igara, svejedno nije loša ideja da pogledate bar kako neko drugi prelazi igru zbog priče koja vas možda i uvuče u svoj svet. Ja sa druge strane, skapirao sam se sa igrom kao miš sa bukvarom. Proždrao sam je u celosti, a ni slovo skapirao nisam. I tako ode moja reputacija...

IGRU USTUPIO: **EVOLVE**

PLATFORMA: PC, PS4, Xbox ONE, Nintendo Switch

IZDAVAČ: Vladimir Beletsky

CENA: 6,99€

RAZVOJNI TIM: Vladimir Beletsky, Mikhail Shvachko

TESTIRANO NA: PC

OCENA **4.3**

- ✔ Dosta dobra muzika.
- ✔ Lep umetnički stil.
- ✘ Nametnut ritam igre.
- ✘ Zagonetke često razočaravaju.
- ✘ Konfuzno ispričana priča.

Autor: Igor Totić

REVIEW

WARHAMMER 40,000: GLADIUS - RELICS OF WAR

JEDINI X KOJI JE BITAN

Izgleda da sam ja postao rezidentni Warhammer 40k autor Play!-a pošto mi je urednik ponudio novu 40k igru. „Hoces 40k 4X igru? Može biti interesantna“ reče on ali se videlo iz teksta da nije bio nešto preterano oduševljen. Znajući i on i ja koliko se siluje 40k licenca, nisam ušao sa velikim isčekivanjima u ovu igru. Na kraju, izuzetno prijatno sam se iznenadio!

Warhammer 40,000: Gladius - Relics of War (naravno da ima dugačko ime, u daljem tekstu zvaćemo ga RoW) je 4X igra. Za one koji ne znaju, 4X je potezna strategija gde je igračima cilj da istražuju (eXplore), da se šire (eXpand), da eksploatišu (eXploit) i da unište (eXterminate) – ili kratko rečeno, kao Civilizacija serijal. RoW doduše naglašava poslednji X, što je poenta 40k, ali i zanemaruje ostale X-ove ili ih ne koristi dovoljno što je i najveća mana.

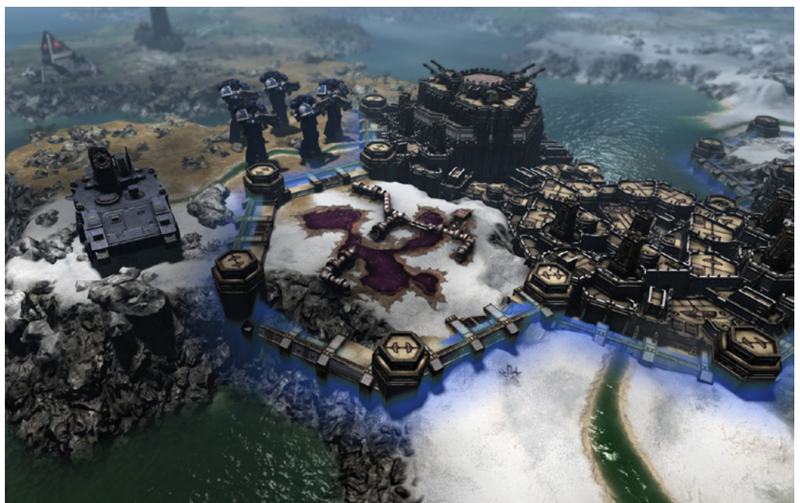
RoW počinje kao klasična 4X igra, birate jednu od 4 „rase“ (Space Marines, Nekroni, Okrovi i Imperijalna Garda) koja je svaka unikatna na svoj način i ima svoje unikatne sposobnosti. Mada, oseća se da fale Haos i Tiranidi. Mapa se nasumično generiše, smesti vas na neko polje i kreće haos. Space Marines, sa kojima sam najviše igrao, mogu da imaju samo jedan glavni grad koji mogu da šire, ali zato mogu da pošalju pešadiju bilo gde na mapi iz orbite. Nekroni mogu da se šire samo gde su grobnice, Orkovi imaju Waaagh! a Imperijalna Garda ima slabe jedinice, ali brutalno jaka vozila. Zanimljiva mehanika igre je da svaka frakcija na početku mape dobije quest koji može, ali i ne mora da prati. Ovi questovi služe da vas vode kroz mapu, ubacuju lore koji je vrlo bitan za 40k i da vas uvedu u dalji konflikt na mapi. Kao što ste bili upoznati sa varvarima u Civ igrama, ovde vas čekaju razna divlja stvorenja koja uopšte nisu naivna kao malo varvarsko selo. Desiće se da vas napadne Catachan đavo koji će učiniti sve da vam najmanji problem budu susedni Nekroni koji su vam već duboko u teritojiri.

Vizuelno igra izgleda odlično, i lepo je prikazan mračni, prljavi i smurno svet 40k univerzuma. Da se razumem, grafika je daleko od poslednjih tehnoloških standarda, ali – vrši posao kako treba. Sve jedinice su lepo dizajnirane i detaljno su izvučene iz modela, mada braon i siva tema prate celu igru tako da mi fali malo više boja da izgleda življe. Zvuk je takođe poprilično autentičan, ali mi fali glasovna gluma. Svaka jedinica nasumično izbaci oblačić teksta koji prikaže snobovski High Gothic ali nije to to ako ga ne čujete. Grafika je takođe, za ovakvu vrstu igre, na visokom nivou i nisam mogao da nađem ni jednu manu.

Mehanika bitke je kao i u ostalim 4X igrama. Postavljate svoju vojsku na poljima i pokušavate da iskoristite teren, lokaciju, poziciju protivničke vojske u vašu korist. Igra naglašava bitke jer diplomatije nema, što je ok zbog 40k pravila, ali nije ok za jednu 4X igru. Malo mi je bilo čudno da ne mogu sa Marincima da uđem u diplomatiju sa Imperijalnom Gardom. Takođe, tech drvo se fokusira u glavnom na jedinice i na poboljšanje istih tako da cela igra naglašava da treba samo vojna pobeda i ništa više. Ono što se meni dopalo je to što vas igra ne kažnjava ako krenete pogrešnim putem razvoja, uvek možete da se vratite na prethodnu granu i izaberete šta vam treba bez da se vraćate skoro na početak kao u Civ-u.

Warhammer 40,000: Gladius - Relics of War je prosečna 4X igra koja odlično koristi Warhammer 40k licencu i zbog toga je preporučujemo svima koji uživaju u ovom brutalnom svetu budućnosti. Igra je zabavna i 40k fanovi će imati onaj „još jedan potez“ osećaj. Ostali koji bi ovo pre svega probali kao ljubitelji 4X, će vrlo brzo odustati od igre jer diplomatije nema, ima samo četiri frakcije i cela strategija se svodi na rat i uništenje.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 / 8 / 10 (64-bit)
CPU: Intel Core i5 ili slično
GPU: NVIDIA GeForce GTX 660 (3 GB)
AMD Radeon R9 270X (4 GB)
RAM: 8 GB
HDD: 4 GB



“IGRA NAGLAŠAVA BITKE, JER DIPLOMATIJE NEMA.”

IGRU USTUPIO: **SLITHERINE LTD.**

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Slitherine Ltd.
CENA: 34€
RAZVOJNI TIM: Proxy Studios
TESTIRANO NA: PC

OCENA 7

- ✓ Jedinstvene frakcije.
- ✓ Warhammer 40k 4X igra koja je zapravo dobra.
- ✗ Malo frakcija.
- ✗ Nema diplomatiju.

Autor: Milan Janković

REVIEW

YOUROPA

RAZMIŠLJANJE NAOPAČKE

Koliko puta sedite za kompom/konzolom u potrazi za sledećim naslovom kojem ćete posvetiti sate i sate, ali vam sve nekako izgleda generično, dosadno i već viđeno negde drugde? Ako je odgovor veći od nula onda je Youropa, avanturistički 3D platromer sa elementima rešavanja zagoneti, pravi izbor za vas jer nosi jedinstveno iskustvo.

Igra vas smešta u ulogu Juropejca(Youropean), što je naziv koji(kao i samo ime igre) ima veze sa starim kontinentom a „you“ je tu da uputi da sve revolvira ovo vas, odnosno karaktera i njegovih putešestvija. Povezanost leži u lokacijama odvijanja radnje, evropske metropole nalik Parizu, ali sam intro ne otkriva previše detalja već možemo videti gomilu delova zemlje kako se izdvajaju sa tla i “dižu” na određenu visinu, nakon čega se karakter budi naglavačke vezan za drvo i kreće u potragu za odgovorima nakon oslobađanja.

Svaki nivo u Yourupi je odvojen vratima, gde je potrebno pronaći put do njih ili ih aktivirati na neki način, otvaranjem platformi najčešće, ali je u najvećem broju situacija svaki nivo povezan sa narednim i prethodnim kako bi se ostvario neki napredak kroz priču. Ono što je na igračima da ostvare kako bi izvršili progresiju jeste rešavanje domišljatih zagonetki koje zahtevaju od igrača da odbace tradicionalno razmišljanje i da razmišljaju outside the box. Tu se odmah i nailazi na ono unikatno u Youropi, napredna fizika. U cilju ostvarivanja progresije igrači će morati da jednu platformu obiđu i sa jedne i druge strane, ali u isto vreme moraju obratiti pažnju na gravitaciju i položaj lika, pošto se pad lako može završiti problematično po protagonistu. Isprva neće delovati teško, ali sistem

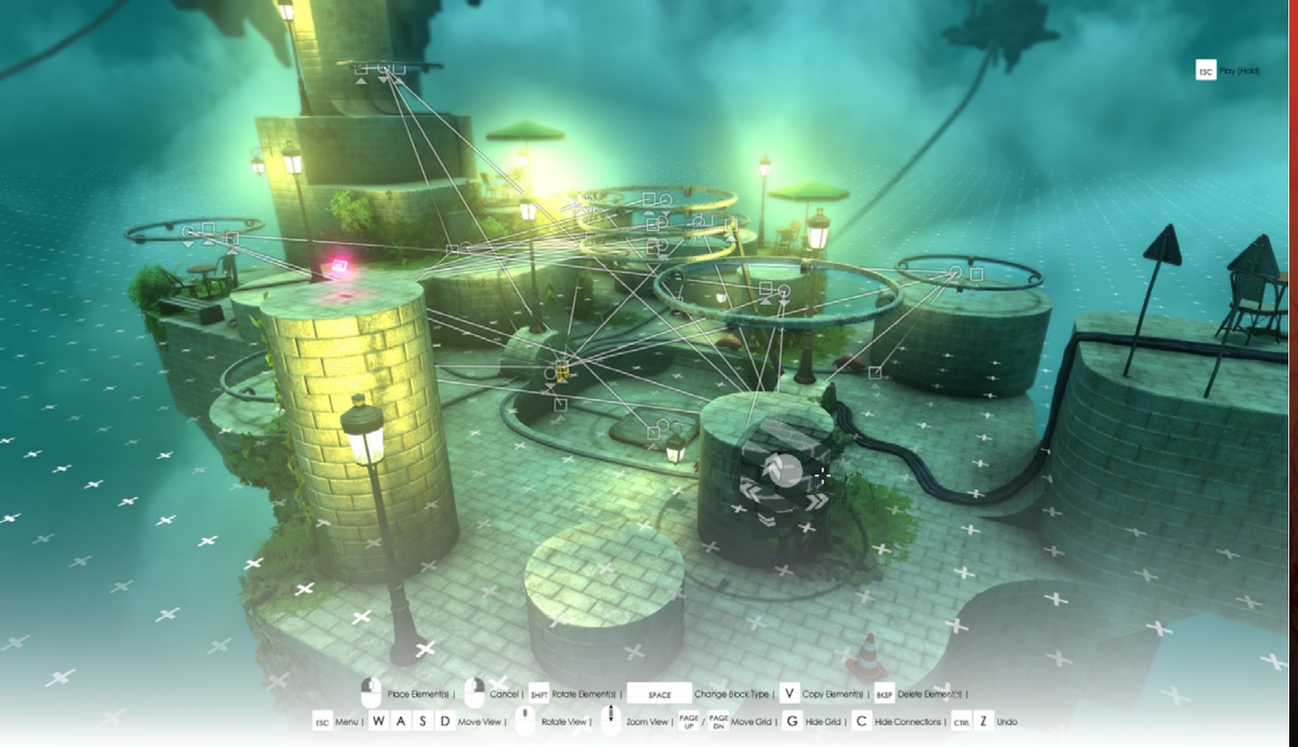
progresivnih zagonetki koji ih čini sve težim i težim će u daljem toku zahtevati daleko jače “mućkanje klikerima.

Neke od zagonetki će od igrača zahtevati aktiviranje broja tastera, nošenje predmeta, aktiviranje poluga, bacanje lopti ulepšavanje zidova grafitom i još mnogo drugih radnji. Međutim, sve aktivnosti nisu dostupne od samog početka, već je u startu moguće samo hodati, a kako se prolaze nivoi, otključavaju se nove mogućnosti za karaktera. Pošto su zagonetke osnova ove igre moraćemo da podelimo još malo detalja o njima. One nisu nabacane tek tako, pa da igrač lomi glavu do besvesti, već su dizajnirane da svako iskoristi svaki element igre, gde pre svega spada svaki deo platforme po kojoj se može hodati i promena smera gravitacije. Osim toga, pred igračima leži i bogati niz dodatnog sadržaja u vidu sakupljanja kartica, a za njihovo lakše nalaženje postoji opcija promene perspektive iz trećeg lica na snimak iz ptičije perspektive koja dozvoljava pregled celog nivoa, a u pomoć igraču uskači u hintovi na zidovima.

Što se tiče audiovizuelnog dizajna, ljudi iz studija Frecle su napravili dosta zanimljiv kontrast koji se retko viđa u video igrama. Ovo se odnosi na to da su nivoi i okruženje napravljeni u modernom, realističkom, stilu, gde lako primećujemo assete iz Unreal 4 endžina, dok je sa druge strane karakter(kao i neprijatelji koji ga mogu ganjati) izrađen u prostijem stilu nalik onom iz crtaća koji se može kastomizovati po želji i ukusu igrača. Različitost takođe nije slučajna već igra jednu veoma bitnu ulogu, jer Youropa ne poseduje HUD elemente pa je tako indikator preostalih života predstavljen u vidu boje i svaki pad sa nivoa ili duži boravak na kišovitim mestima smanjuje obojenost karaktera od glave do pete i kada on skroz pobeli potrebno je krenuti sa početka nivoa, ali penali nisu preveliki.

Pored svih ovih pozitiva red je da se malo osvrnemo i na to što manjka i

> “ZAGONETKE NISU NABACANE TEK TAKO PA DA IGRAČ LOMI GLAVU DO BESVESTI, VEĆ SU DIZAJNIRANE DA SE ISKORISTI SVAKI ELEMENT IGRE.”



ne valja. Prva stvar koja predstavlja poteškoću igračima tokom platform-isanja je kamera, ona za jedan naslov ovog žanra nosi dobru dozu problema po pitanju plasmana tokom kretanja i menjanja smera gravitacije, pa se ponekad zumira skroz, što sprečava uvid u okruženje. Kontrole su na momente dosta grube jer samo kratki pritisak na neki od tastera za kretanje izaziva veliko pomeranje karaktera što predstavlja problem pri hodanju oko ivica. Među redovima će se naći i nedostatak konkretne priče, ali on ipak nije za negativnu karakteristiku, već ga možemo oceniti kao jako pametan potez razvojnog tima, jer bi se linear-nost priče i narativ isprečili između zagonetki i igračevom željom za njima, a bonus je i postojanje naprednog editora nivoa za kreiranje sopstvenih zagonetki.

Za kraj ostaje samo reći da će svako Youropu doživeti kao izuzetno zabavno i izazovno iskustvo sa jedinstvenim pristupu rešavanja zagonetki, dok se ostali elementi da sve ovo nadovezuju kao savršeno spoj.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7/8.1/10 64-bit
CPU: Intel Core i5
GPU: GeForce GT 600 series
Intel HD 4000
RAM: 2 GB
HDD: 1.5 GB

IGRU USTUPIO:
FRECLE APS

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Frecle ApS

CENA:
21€

RAZVOJNI TIM:
Frecle ApS

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8.8

- ✓ Grafički stil.
- ✓ Jedinstven pristup rešavanju zagonetki.
- ✗ Grube konzole.
- ✗ Kamera.

play!
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: Nikola Savić

HOGS OF WAR

Iako su u ovom podžanru neprikosnoveni kraljevi bili Worms serijal, za vašeg autora će Hogs of War zauvek biti najbolja potezna taktička borba. Igra kod koje ne znate šta više da volite, da li njen naizgled prosti, a zapravo veoma kompleksan i razrađeni strateški gejmplej, da li njenu vizuelnu prezentaciju, ili možda njen prenaglašeni humor koji otvoreno ismejava stereotipe mnogih svetskih nacija, posebno onih koje su bile ključne u drugom svetskom ratu.

Šest frakcija u igri zapravo predstavlja šest svetskih sila: Rusiju, SAD, Japan, Francusku, Nemačku i Veliku Britaniju. Svinjčići će svoje duhovite opaske uvek govoriti sa naglašeno izraženim akcentom koji je karakterističan za tu naciju, i sam asortiman linija koje izgovaraju je mahom otvoreno ismejavanje stereotipa koje ide do granica koji bi neko danas smatrao neukusnim, što više govori o preosetljivosti modernih ljudi, a ne o tome da je ova igra imala loš ukus za humor, naprotiv.

Sve to praćeno je sjajnom veselom i blesavom muzikom koja vas čini razigranim i nikada vam ne dosadi, iako je u suštini jedna glavna tema pratila prkatično celu igru. I ta sama muzika kao da koketira između muzike za vojnu paradu i one za cirkuske predstave, pa i tu imamo sitan podsmeh ratu i njegovom besmislu.
Što se gejmpleja tiče, imali ste četiri tipa specijalizovanih klasa, Heavy Gunner koji barata velikim i bučnim oružjem, Inženjer koji koristi mine, granate i dinamite, Špijun sa snajperom koji je nevidljiv na mini mapi i Medic koji je orijentisan na lečenje vaših boraca. Svi oni zajedno su kroz činove i "izbor karijere" mogli da napreduju i postanu nove klase sa boljim opcijama i većim arsenalom naoružanja i trikova kojima su se mogli koristiti.

Same borbe su se odigravale i realnom vremenu, stvarajući tako komično-napete situacije, gde vam vreme ističe, a vi gledate da se što bolje pozicionirate sa vašim svinjama, kako za trenutni napad, ali tako i za bezbednost svinjčeta kada protivnik udari. Posebno je komičnosti dodavala i velika trapavost svinja, koje mogu lako da se okliznu o sneg/leg/ivicu i tako em skliznu sa pozicije, em vama izgube vreme za potez.

Baratanje većinom oružja i naprava zahtevalo je vraški smirenu i preciznu ruku, sa dobrim smislom za određivanje uglova, jačine i pravca u kojima želite da koristite vase oružje, inače ste lako mogli da gubite poteze često in a komičan način, lansirajući sami sebi oružje na vase jedinice. Ovo je igra koja je zahtevala sirovo testiranje pre nego što biste stekli potreban osećaj za sva oružja.

Kroz kampanju ste imali za cilj da osvojite čitavu planetu koja je u stvari predstavljala jednu veliku svinju, sa sve govancetom

kao zadnjim ciljem, podeljenu u nekoliko kontinenata i na njima po nekoliko država. Misije su balansirano i progresivno dobijale sve težu notu, sa neprijateljima koji su opremljeniji, bolje pozicionirani i pritom sa sve kraćim tajmerima za potez, pa je osvanjanje nekih zemalja bila prava noćna mora. Neke od misija sam zapamtio kao da sam ih juče igrao, koliko sam se mučio oko njih. Dizajn misija i okruženja je zaista za svaku pohvalu, i bio je jako bitan faktor dubine u ionako strateški bogatoj igri. Prava zabava kretala je u multiplejeru, kontroler uz kontroler sa vašim dobrim ortakom na PlayStationu. Tada kreće smejanje, dreka i garantovano dobro provedeno vreme.

Jednostavno, ova igra je imala sve: duboki strateški gejmplej koji je pritom bio neverovatno zabavan, sjajan humor i odličnu audio-vizuelni prezentaciju koja vam je lako izmamljivala osmeh na lice, sa animacijama poput onih kada se mali svinjčići vuckaraju ranjeni, samosahranjuju kada umiru ili ponosno sa rukama na kukovima gledaju pobedonosno u daljinu nakon što ubiju protivnika.

Hogs of War 2 je zapravo bio najavljen 2008. godine na radost svih fanova, ali je u godinama nakon toga Infogrames studio, koji je bio razvojni tim i izdavač igre, zapao u finansijke poteškoće i propao, pa je samim tim propala i nada da ćemo ikada videti nastavak ove legende sa PlayStation 1.

RAZVOJNI TIM
Infogrames

IZDAVAČ:
Infogrames

GODINA IZLASKA:
2000.

PLATFORMA:
PC

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Gameloft

CENA:
Besplatno / IAP

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

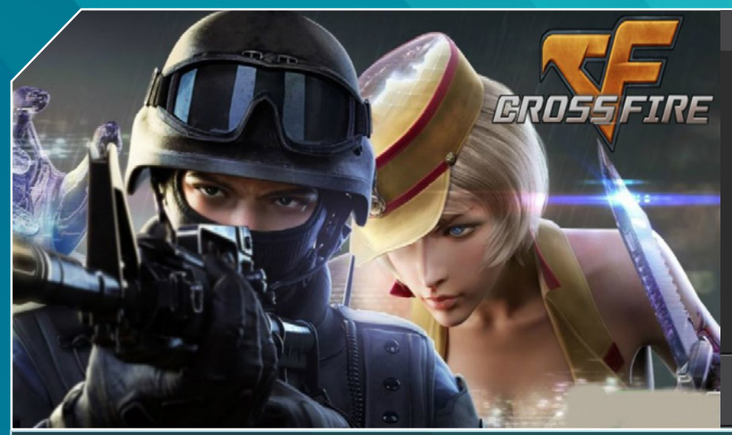
OCENA DA

ASPHALT 9

Godinama unazad, od starih Simbiana do modernih Androida, smo imali tu čast da uživamo u veoma kvalitetnim Asphalt igrama koje su važile za najbolju arkadnu trkačinu na mobilnom.

Polako smo stigli i do devetog dela, nazvanog Asphalt 9: Legends, za koji možemo slobodno reći da važi za jednu od najlepših igara na mobilnim uređajima do sada. Pored predivno izrađenog sveta, igrači mogu gledati i u detaljne verzije trkačkih automobila sa kojima će izvoditi razne akrobacije i kastomizovati ih po svom ukusu.

Gameloft je za ovu igru izradio i specijalni Career mod u kojem se igrači mogu uzdići do ranga legende, a dostupan je i multiplejer sa različitim takmičenjima. Igra i pored napredne grafike veoma glatko radi na većini Android uređaja, što je odlična stvar.



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Tencent Games

CENA:
Besplatno / mikrotransakcije

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA DA

CROSSFIRE: LEGENDS

Na ovoj listi opet imamo jednu igru nastalu po uzoru na uspešnijeg brata sa PC-a, to je sada Crossfire: Legends, koji donosi dobro poznato iskustvo napucavanja od istoimenog prethodnika. Igra je dobrodošla za nove i stare igrače i u svojoj ponudi ima mutant mod, odnosno borbu igrača protiv mutanata, klasični deathmatch i Battle Royale mod.

Kontrole su prilagođene tako da svi na mobilnom mogu igrati bez ikakvog problema, a redovana ažuriranja konstanto ispravljaju bagove i donose novi sadržaj. Ako ste za malo kineskog CS:GO na telefonu, pravac na skidanje ove igre.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
PWN.RS

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA DA

FOOTBALL CLASH ARENA

Od domaćeg studija PWN.RS dolazi jedna zamiljiva fudbalska igra koja umesto da donosi ono klasično igranje, pruža turn based fudbalicu. Igrači u multiplejeru biraju polja na terenu gde će fubaleri šutnuti lopti ili otrčati, a cilj je naravno dati gol drugoj strani.

Tokom igranja i pobeđivanja zarađuje se novac za kupovinu predmeta za kastomizaciju karaktera i grba tima, ali se stiču i poeni na osnovu kojih se igrači smeštaju na tabeli i idu u veće arene sa jačim protivnicima i većim ulozima.

Igra je veoma fluidna i odlična je za zabavljanje u pokretu i neće dosaditi nakon svega par minuta, a i vredi pogledati kako je ispao trud naših developera.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Bandai Namco

CENA:
Besplatno / IAP

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA DA

DRAGON BALL LEGENDS

Smarfoni su postali bogatiji za još jednu igru iz Dragon Ball univerzuma, Dragon Ball Legends. Umesto proste tabačine, ovde se ovi popularni junaci kontrolišu pomoću karata, koje aktiviraju specijalne moći, a vezivanjem sličnih se stvaraju smrtonosni kombo potezi.

Dragon Ball: Legends je kreiran po uzoru na originalno štivo, ali je u pitanju potpuno nova avantura Gokua i njegovih drugara. Osim toga, igrače čeka i multiplejer u realnom vremenu koji moramo priznati da teče veoma fluidno i ne zadaje nikakve muke, a karte su uglavnom izbalansirane tako da je skill preovladavajući faktor.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Square Enix/ DontNod

CENA:
3$ po epizodi

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA DA

LIFE IS STRANGE

Igra koja je nekima život u potpunosti zaokrenula kada su je igrali na PC-u i konzolama, sada se pojavila i za mobilne uređaje.

Square Enix je ovde doveo svih pet epizoda iz prve igre u kojoj igramo kao Max, sa njenom moći da manipuliše vremenom kako bi otkrila drugu stranu života u zalivu Arkadija.

Life is Strange je stvarno fantastično iskustvo za sve vrste igrača, a za Android je bitno pomenuti da igra ima punu podršku za igranje kontrolerom, a za ovu potrebu je kreiran i specijalni photo mode, za bolje slikanje. Nadamo se da ćemo na mobilnom videti i drugi deo kada se bude pojavio.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Pokemon Company

CENA:
Besplatno / IAP

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA DA

POKEMON QUEST

Bilo koja Pokemon igra koja se pojavi na Androidu ili bilo gde drugde je u samom startu uspešna sa po više miliona preuzetih kopija.

Takav je i Pokemon Quest, u kojem sa kockastim džepnim čudovištima stupamo u avanturu potrage za blagom. Avanture nisu baš tako jednostavne, pošto dosta divljih pokemona vreba, a za odbranu od njih su dostupne proste kontrole koje se sastoje od jednostavnog tapkanja.

Ovde je sve o prijateljstvima, pa tako se vaš pokemon može združiti sa nekim drugim što mu omogućava da postane dosta jači, a sa novim prijateljem može i bolje istraživati šarenoliko ostrvo.

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

RAZBIJAMO VAŠE KONZOLE

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

CHILD OF HAGAR

Igra sa izuzetno dopadljivim i retko viđanim vizuelnim stilom je upravo Child of Hagar, napravljena na Gothic Novel Jamu i ona meša 2D i 3D perspektive radi boljeg kazivanja priče. Ovaj besplatni naslov nas stavlja u ulogu čoveka koji je stvorio čudovište koje mora hraniti po svaku cenu, i to uključuje kopanje svežih grobova, kršenje raznih zakona i laganje policije.

Child of Hagar je stvarno zanimljivo iskustvo sa mračnom atmosferom, a jedina mana koja se nameće je da je igra previše kratka, kada bi samo ovi developeri svoje igra činili dužim iskustvom, ali ne zameramo jer hej – besplatna je!

RAZVOJNI TIM: Ghoulish Kid

GDE PREUZETI: ghoulishkid.itch.io/the-child-of-hagar

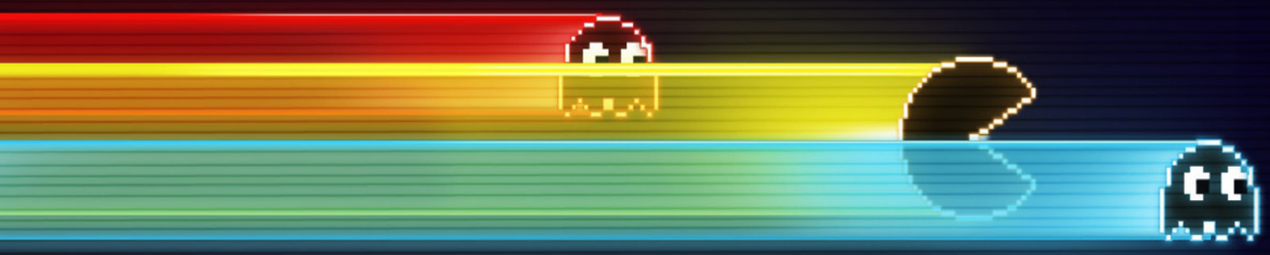
OFFICE HUSTLE

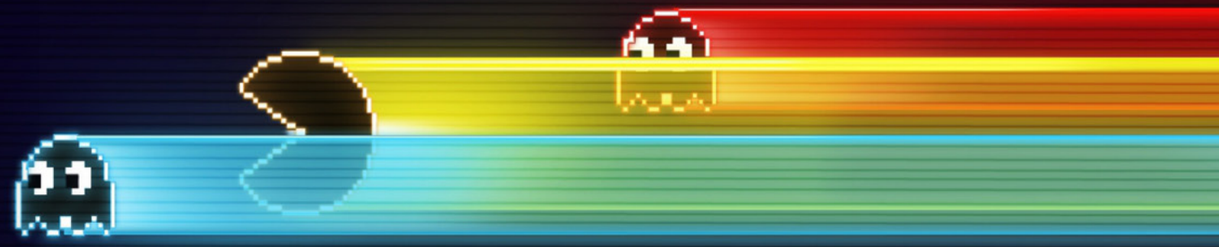
Svi zaposleni dobro znaju kako rad u kancelariji može biti veoma naporan, užurban i lud, što na ekrane računara najbolje prenosi Office Hustle, a igrači se u toj gužvi moraju šunjati kako bi krali dokumente od kompanije. Igra zahteva skrivanje od neprijatelja uz pomoć okoline kako bi dospeli do cilja, što ponekada uopšte nije lako.

Office Hustle poseduje dosta proste gejmplej elemente i svako može lako uskočiti u igru, i zabava je zagarantovana. Nadamo se da će studenti nastaviti sa razvijanjem ove igre, pošto ona ima dosta potencijala, a mi bismo voleli da vidimo neke proceduralno generisane nivoe radi većeg izazova.

RAZVOJNI TIM: NHTV IGAD studenti

GDE PREUZETI: officehustle.itch.io/office-hustle





THE NIGHT IS DARKENING

Pravi dragulji sa dostojnim pripovedanjem leže u indie segmentu, kao što je The Night is Darkening. Ovaj atmosferični horor nas vodi na zaboravljeno ostrvo, a sam boravak na njemu ima nesreću u najavi.

Igra ima određeni Morrowind vajb, ali se može zaključiti da je još igara u bogatoj industriji imalo svog uticaja za kreiranje ovog gotičkog horora.

Kontrole su izuzetno proste, što znači da će igrači posvetiti više vremena radnji u igri i istraživanju duhova nego na ostale tehničke stvari, pa je iskustvo veoma „tečno“.

RAZVOJNI TIM: James Wragg

GDE PREUZETI: lovelyhellplace.itch.io/the-night-is-darkening

WAKE UP

Mnoge igre nose razna moralna i filozofska pitanja, ali naslov kao što je Wake Up postavlja neka zbog kojih moramo valjano preispitati sebe. Ova igra nam dozovljava da istražujemo snove i njihovo postanje kroz rešavanje zagonetki i horor atmosferu u stilu Silent Hill i Resident Evil igara.

Wake Up meša fikciju i realnost, sa muzikom od koje se u pojedinim momentima ledi krv u žilama. Uglovi kamere su fiksni, a storija se odvija kriptičnim putem, što ovu igru čini odličnom za obožavatelje horor misterija, i uz to je besplatna.

RAZVOJNI TIM: Philosopic Games

GDE PREUZETI: philisophic-games.itch.io/wakeup

Autor: Miloš Hetlerović

AMD ZMAJ

Paklena gejming mašina i još bolji monitor

Svremena na vreme nam kolege iz AMD-a obezbede na test ceo računar baziran uglavnom na njihovim komponentama, što je jako lepo, jer često imamo priliku i da vidimo neke stvari koje baš i nisu dostupne na našem tržištu. Sada samo pored samog računara sa Ryzen procesorom druge generacije i Radeon Vega 64 grafičkom karticom dobili i Samsung QLED gejming monitor, koji podržava HDR prikaz boja, ali što je još bitnije i AMD Freesync 2 tehnologiju!

RYZEN AŽDAJA

Već prilikom otvaranja kutije može se naslutiti koliko je ovaj računar zapravo poseban – upakovan je u CoolerMaster Mastercase 5 kućište, ali u specijalnoj MSI Dragon verziji. U praksi to znači da imate na prednjoj strani velikog crvenog zmaja koji je zaštitni znak kompanije MSI i još dosta detalja crvene boje koji se savršeno uklapaju u AMD porodicu komponenti. Sa strane se nalazi providna stranica urađena u potpunosti od stakla, što daje odličan utisak, a zanimljivo je da se može zaključati malim ključićem. U prvi mah sam se zapitao zašto se sa zadnje strane nalazi kabl koji izlazi iz kućišta i ulazi u HDMI port na grafičkoj kartici, ali sam onda shvatio da plejada portova sa prednje strane osim standardnih USB i audio konektora uključuje i HDMI. Ovo je vrlo bitno ukoliko imate računar koji biste da koristite za VR, jer ćete headset priključivati sa prednje strane, što je mnogo lakše.

Kada zavirimo u samo kućište, pre svega se uočava da je svo hlađenje – i na Ryzen 5 2600X procesoru i na Vega 64 grafičkoj kartici, izvedeno kao rashladni sistem sa tečnošću. Ovo naravno omogućava mnogo tiši rad cele konfiguracije, ali i bolje overklok performanse. Matična ploča je MSI X470 Gaming M7 AC i poseduje praktično sve što što možete zamisliti – od najnovijih portova, preko RGB LED osvetljenja pa sve do ugrađenog wi-fi adaptera, praktično ništa ne može da zafali. A MSI voli da naglasi i da je ova ploča prošla rigorozna 24-časovna testiranja od strane esport profesionalaca.

Naravno i overkloking performanse ovog modela su vrhunske, u skladu sa ostatkom konfiguracije. Konačno, tu je vodeno hlađena Radeon Vega 64 grafička karta, koja trenutno predstavlja sam vrh AMD ponude i to sa 8GB ultra-brze HBM2 memorije. Jedna interesantna karakteristika ove konfiguracije jeste i da koristi kombinaciju SSD i HDD skladištenja podataka koju je razvio AMD i nazvao StoreMI. Korisnik praktično vidi sve kao jedan veliki hard disk od nešto preko 2TB, ali u suštini procesor preko veštačke inteligencije određuje koje podatke češće koristite i njih sam smešta na SSD kako bi se brže pokretale recimo najigranije igre, dok ostale drži na sporijem hard disku sa više prostora. Sve ovo je za korisnika potpuno neprimetno, a daje odlične rezultate.

Konačno, dolazimo i do samog procesora – AMD Ryzen 5 2600X. Ovaj procesor sa šest fizičkih i 12 logičkih jezgara predstavlja nešto što bi se nazvalo best-buy opcijom za vrhunski gejming. Ryzen 7 procesori su nešto skuplji, a ne donose ništa bitno u igrama, dok je ovo na neki način idealna kombinacija za one koji neće baš previše da potroše na gejming mašinu (doduše

“QLED EKRAN JE FENOMENALAN, A IGRANJE JE PRAVI UŽITAK KADA SE UPARE HDR I FREESYNC 2”

verovatno bi bolje rešenje bila i neka ploča iz višeg budžetskog segmenta u našem slučaju, ali s obzirom da se radi o promo primerku, jasna je bila logika). Osnovna frekvencija je 3.6 GHz dok u turbo modu dostiže 4.2 što je jako dobro, jer visoka frekvencija donosi dobre performanse u igrama koje najčešće ne umeju da iskoriste više jezgara.

ZAKRIVLJENI MONITOR

Ako bismo se zadržali samo na kućištu, teško da bismo imali pun doživljaj ove konfiguracije koja uključuje i fenomenalan monitor. Radi se o modelu Samsung CHG70 monitoru sa zakrivljenim ekranom dijagonale impozantnih 32“ i QHD rezolucije - 2560 x 1440 piksela. Međutim, ono što ovaj monitor još više izdvaja jeste što je izrađen u najnovijoj Samsung QLED tehnologiji. QLED je skraćeno od Quantum dot LED dioda, koje zapravo emituju do 30% više spektruma boja, pri čemu troše manje energije od standardnih LED ekrana, jer ti nanokristali od kojih su izrađeni ne zahtevaju pozadinsko osvetljenje. Iako moram priznati da ni sam ne razumem sve detalje te tehnologije, suština je da se dobijaju bolje boje i bolji kvalitet slike, a da se ne gubi na brzini odziva. I zaista, ovaj monitor ima vreme odziva od 1ms, fenomenalni refresh rate od 144Hz, a slika po kvalitetu slike mnogo više liči na IPS ekran nego što liči na TN panele koji su i najčešći u gejming sferi.

Najveća prednost ovog ekrana je ipak u HDR (High Dynamic Range) prikazu boja, gde su crne znatno tamnije, a svetle nijanse dodatno pojačane i zapravo sve boje izgledaju zaista fenomenalno. Ali ono što ga čini idelanim za ovu AMD konfiguraciju jeste podrška za Freesync 2 tehnologiju. Freesync je tehnologija koja već nekoliko godina omogućava adekvatnu sinhronizaciju AMD grafičkih kartica i frekvencije monitora – ako vam grafička izbacuje 54 frejma u tom momentu i monitor će raditi na 54Hz, ako izbacuje 85 i monitor će podići fekvenciju i time izbeći ono vrlo neprijatno cepanje ekrana. Druga generacija te tehnologije je upravo donela podršku za HDR ali do sada prosto nije bilo dovoljno monitora koji su podržavali HDR prikaz. Kako se njihov broj na tržištu povećava tako i Freesync 2 ima mnogo više smisla, a nama se jako svidelo kako radi na ovom Samsungu.

Konačno, što se ergonomije tiče, CHG70 je zakrivljen monitor što omogućava da se nekako više unesete u igru, a opštem dobrom utisku doprinosi i jako lepo dizajnirano postolje koje deluje nekako sićušno naspram (za mene i dalje) ogromnog ekrana, ali je jako funkcionalno. Zanimljivo je i da su sva podešavanja potpuno u

gejmerskom fazonu, pa i sam meni izgleda kao HUD neke video igre, pozadi postoji osvetljenje koje može da se prilagođava igri, a postoje i modovi za različite tipove igara. Kada sam prvi put upalio monitor bio je selektovan mod za FPS igre koji izgleda jako isprano i zaista sam se zabrinuo da nije stvarno takav monitor, ali posle izbora adekvatnog moda prikaza slike sam zaista bio oduševljen onim što sam video. S druge strane, ako postoji jedna zamerka koja se može uputiti, to je sistem za menadžment, odnosno sakrivanje kablova iza monitora, prosto sam viđao i dosta bolja rešenja.

NOVA GENERACIJA GEJMINGA

AMD Ryzen 5 druge generacije i u ovom računaru pokazuje da je napredovao u odnosu na prethodnika koji je već bio solidan izbor za većinu gejmera i pravi je dokaz da više konkurencije donosi veću korist za krajnjeg korisnika. Radeon Vega kartice su se nažalost pojavile u sred ludila sa rudarenjem bitkoina i prosto nisu uspele da se ustoliče kod velikog broja korisnika iako imaju zaista dobre adute u svojim rukama. Gejming monitor kao što je ovaj Samsung QLED koji smo dobili uz konfiguraciju pokazuje u kom će se smeru kretati igranje na PC računarima – ogroman monitor, fenomenalnog prikaza boja, sa ugrađnom Freesync 2 tehnologijom koja podržava HDR predstavlja sam vrhunac užitka na današnjim desktop računarima. Sve u svemu, gejming konfiguracija kao što je ova je nešto što bi svaki pravi ljubitelj igara samo mogao poželeti na svom stolu!

TESTIRANJE:

Igra (average FPS) max/ultra settings	2560x1440
Witcher 3	89.05
GTA V	118.15
Metro Last Light	65.35
BioShock Infinite	1179.50

KARAKTERISTIKE:

Procesor	AMD Ryzen 5 2600X
Matična ploča	MSI X470 Gaming M7 AC
Memorija	2x8GB DDR4
Grafička kartica	AMD Radeon Vega 64 8GB HBM2
Hard disk	2 TB HDD
Kućište	Coolermaster Mastercase 5 MSI Dragon edition
Operativni sistem	Windows 10
Monitor	Samsung CHG70 32“ Freesync 2 QLED Gaming monitor

Autor: Miloš Hetlerović

NVIDIA RTX GRAFIČKE KARTICE

Nvidia je sa svojom serijom 10 grafičkih kartica postigla fenomenalne rezultate, kako po pitanju performansi, tako i po pitanju termalnih karakteristika, što je na primer dovelo da danas imamo vrlo sposobne gejming laptopove. Međutim, serija 10 je izašla još sredinom 2016. godine, a dve godine u svetu grafičkih kartica deluje kao čitava večnost i svetska javnost je s nestrpljenjem očekivala da vidi šta će to novo Nvidia predstaviti. Kako je prethodna serija lestvicu postavila dosta visoko novi modeli su morali da budu okrenuti nečemu potpuno novom.

I upravo je to Nvidia uradila sa serijom 20, baziranom na novoj Turing arhitekturi - akcenat je na raytracing efektima, pa je čak i čitava nomenklatura promenjena sa GeForce GTX u GeForce RTX.

RAYTRACING

Da bismo shvatili šta nam nove grafičke kartice donose, moramo pre toga malo pojasniti pojam raytracinga, šta on podrazumeva i zašto je toliko bitan za prikaz kompjuterski generisane slike na ekranu. U kompjuterskoj grafici, raytracing podrazumeva proces kalkulacija svetla, i što je još bitnije - njegovog odbijanja od različite virtuelne objekte i prenošenje na druge.

Ova tehnika omogućava visok stepen vizuelnog realizma, gde kompjuterski generisana slika što je moguće više liči na stvarni život, posebno u domenu svetla, senki, odbijanja svetala i odraza, kao i njegovog prelamanja kroz različite providne i polu-providne objekte. Suštinski, ova tehnika se poslenjih 20-30 godina koristi od kreiranja reklama, pa do velikih holivudskih studija za stvaranje specijalnih efekta, odnosno iluziju stvarnog života.

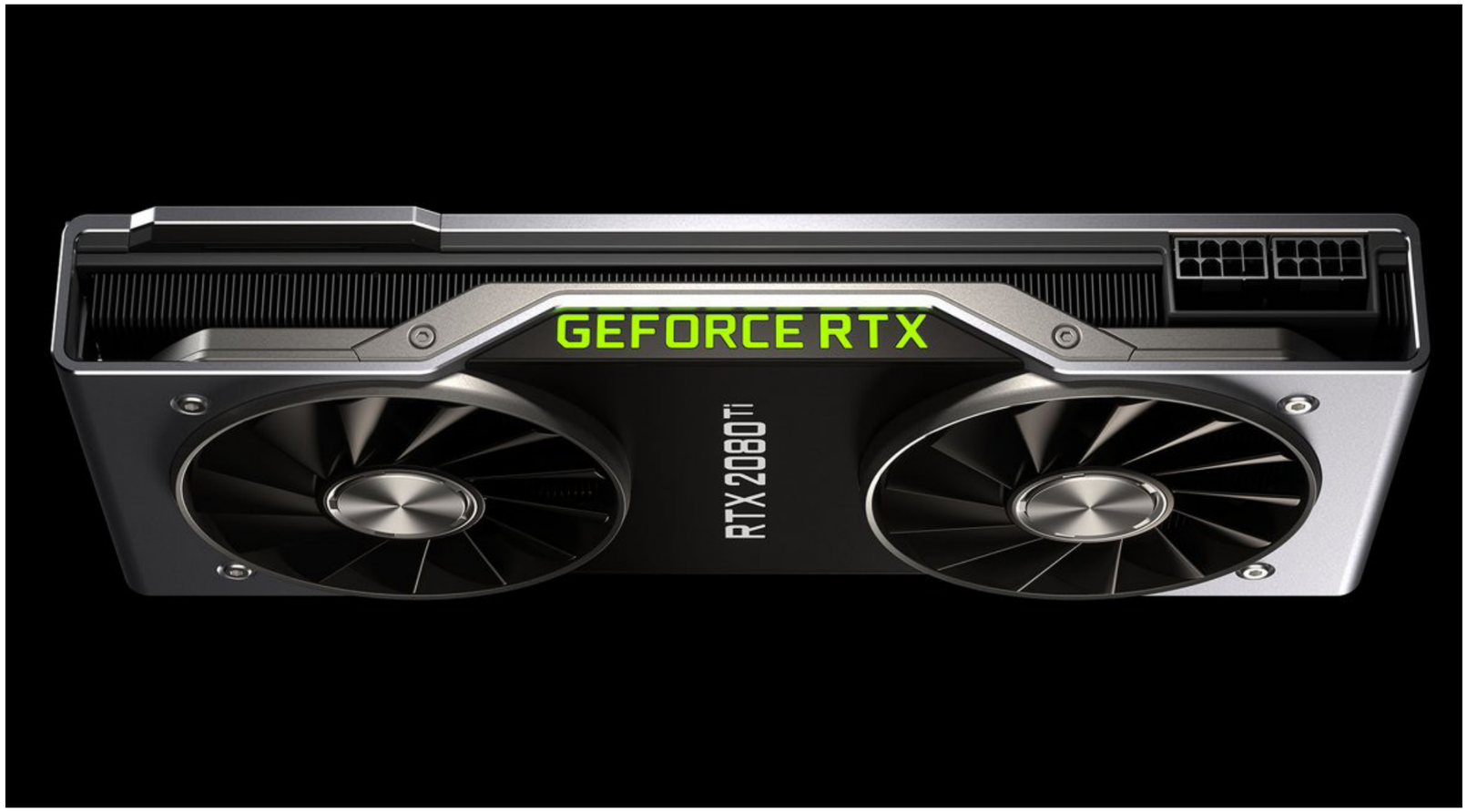
Ono što je problem, jeste što je do sada to podrazumevalo da nakom osmišljavanja neke određene scene, računar pokrene postupak renderinga gde se vrši kalkulacija svih elemenata s posebnom pažnjom na svetlo i njegovo odbijanje i prelamanje. Ako pogledamo film Jurrasic Park iz 1993. godine, kao nešto gde smo vizuelno lako mogli da poverujemo da se radi o stvarnom životu, a ne o kompjuterski generisanim objektima, jedan frejm kompjuterske grafike se renderovao oko 2 sata. To znači da je za scenu od 5 sekundi trebalo 10 dana da se izrenderuje. Nvidia sada tvrdi da njene nove grafičke kartice to mogu da urade u realnom vremenu, bez bilo kakvog zadržavanja. Pa uporedite recimo 144 slike u sekundi u 4k rezoluciji sa jednom slikom u dva sata, deluje poprilično revolucionarno, zar ne?

Naravno, ostaje da se vidi kako to izgleda u praksi i verovatno ćemo u početku imati prilike prvo da vidimo neke jako šljašteće demoe koji baš prikazuju mogućnosti reflektivnih površina, a jedan od tih je upravo i demo Star Wars gde se pojavljuje kapetan Phasma sa svojim srebrnim oklopom - suštinski gledano jako je teško za prosečnog gledaoca da napravi razliku između ovog klipa, koji bi na novim Nvidia karticama trebalo da ide u realnom vremenu, i pravog Star Wars filma.

NVIDIA SERIJA 20

Nove RTX grafičke kartice su po prvi put predstavljene u tri varijante, uključujući odmah i najjaču Ti karticu - RTX 2070, RTX 2080 i RTX 2080Ti. RTX 2070 se reklamira kao idealna kartica za igranje u 1080p ili 1440p rezolucijama sa dostizanjem impozantnog refresh ratea od 144Hz. RTX 2080 bi trebalo da bude odlična kartica za igranje u 4k rezoluciji, dok se od RTX 2080Ti očekuje da ponudi igranje u 4k, ali i u 144Hz, e to bi bila prava stvar! Samo još da nađemo i neki monitor da to podrži, ali imajući u vidu cenovnu politiku za grafičke, verovatno ni to neće biti problem. Naime, deluje da su cene grafičkih karti u Nvidia izvedbi dodatno podignute, pa je RTX 2070 predviđena cena od $599, za 2080 od $799, a za 2080Ti neverovatnih $1199. Kartice drugih proizvođača bi trebalo da budu nešto jeftinije, u rangu od $499 za 2070 pa do $1150 za 2080Ti. Dakle snaga je tu, ali možda ćemo morati da podižemo kredite da bi se počastili nekom od ovih nemani.

Interesantno je primetiti i da je Nvidia konačno promenila referentni dizajn za Founder's edition kartice (direktno njihove) i da su sada svim modeli sa dvostrukim ventilatorima i metalnim zadnjim pločama. Svakako pozdravljamo ovaj potez, pogotovu imajući u vidu i višu cenu kartica. RTX 2070 i 2080 dolaze sa po 8GB memorije, dok 2080Ti ima 11GB. Razlikuje se naravno i broj CUDA jezgara, 2070 ima 2304, 2080 ima 2944, a 2080Ti ima čitavih 4352. Poređenja radi 1080Ti i TitanX imaju po 3584. Zaniljivo je da Nvidia objavljuje podatak da 2070 i 2080 kartice mogu da izvuku 8 Giga Rays/sec - praktično milijardi različitih svetlosnih zraka, dok 2080Ti može da proizvede čitavih 10 Giga Rays/sec. Poređenja radi, u ovom domenu njihova najjača kartica do sada, 1080Ti, ima oko 1.21 Giga Rays/second.



Uzbudljiva jesen pred nama

Nvidia je na svojoj konferenciji predstavila i nekoliko velikih naslova koji koriste njihove tehnologije - Shadow of the Tomb Raider, Battlefield V, Metro Exodus i druge tako da bi i podrška u igrama trebalo da bude vrlo značajna. Kako će se sve odvijati u kontekstu cena i performansi, ostaje još da se vidi već od 20. septembra kada bi trebalo da se pojave RTX 2080 i 2080Ti kartice, dok će slabiji RTX 2070 do potrošača stići negde u oktobru.

Autor: Miloš Hetlerović

STEELSERIES APEX 100

Budžetski model poznatog proizvođača

Dosta često se na tržištu možemo naći u dilemi – izabrati model manje poznatog, da ne kažemo „kineskog“ proizvođača, koji na papiru nudi dosta bolje performanse ili se ipak odlučiti za neki „entry-level“ model proizvođača sa izgrađenim renomeom. Apex 100 tastatura spada upravo u ovu drugu grupu, jer je Steelseries svakako jedan od najpoznatijih takmaca na tržištu gejming periferija već godinama unazad.

MEMBRANSKA TASTATURA

Apex 100 je klasična tastatura sa tasterima sa membranom, praktično jedna od onih kakve su i najčešće kod običnih korisnika, pre svega zbog svoje povoljne cene. Tasteri sa membranom suštinski oponašaju oprugu kod mehaničkih tastera i na taj način rešavaju pritisak. Ne treba zaboraviti da su prve tastature za računare zapravo bile mehaničke, ali da su ih zamenile membranske jer se lakše pritiska taster, a sa druge strane su mnogo povoljnije za proizvodnju, samim tim i za krajnjeg korisnika. Ipak membrane na tasterima nisu tako izdržljive kao mehaničke opruge, a često su se javljali i problemi neregistrovanja tastera kada ih se pritisne više odjednom.

Steelseries sa Apex 100 modelom zapravo pokušava da približi membransku tastaturu za gejming svojoj mehaničkoj braći, ali ipak zadržavajući nižu cenu. Pre svega tu je tvrdnja da tasteri na Apex 100 mogu da izdrže, za membransku tastaturu, neverovatnih 20 miliona klikova. Tokom našeg relativno kratkog testiranja naravno nismo mogli da proverimo tu tvrdnju, ali tasteri deluju vrlo uverljivo. Sa druge strane nude vrlo dobar i ujednačen pritisak po čemu zaista podsećaju na skuplju, mehaničku, braću. Ove tastere SteelSeries naziva Quick Tension i upravo ističu njihovu sličnost jačim modelima što se tiče utiska, ali i što se tiče brzine registrovanja pokreta i njegovog prenošenja u igru. Konačno, tu je anti-ghosting za 24 tastera, što dodatno rešava problem u napetim igrama kao što su MOBA ili FPS naslovi gde se često pritiska po nekoliko tastera u isto vreme.

Sama izrada tastature je vrlo robusna za membranski model i čak i u tom smislu podseća na one iz više klase. Sa donje strane se nalaze dve nogice sa dva nivoa podešavanja visine koje su gumirane, a uz dva gumirana dodatka sa prednje strane ova tastatura jako stabilno stoji na stolu i nema šanse za klizanjem. Pozadinsko osvetljenje je isključivo plavo što je možda malo čudno u svetlu današnjih „Božićna jelka“ modela ali je po mom mišljenju sasvim adekvatno. Za one koji baš žele sve moguće boje spektra po nešto višoj ceni tu je model Apex 150 koji se razlikuje od ovog upravo samo po toj opciji. Sa donje strane se nalaze i dve male kanalice za odvod vode i tečnosti – ova tastatura nije baš vodootporna ali će vrlo lako izdržati manja prolivanja zahvaljujući ovom rešenju. Na računar se povezuje preko jednog USB porta koji komunicira učestalošću od 1.000Hz. Nažalost ne postoji neki USB port na koji biste mogli da priključite miša ili neku drugu periferiju, ali s obzirom da na cenovnu kategoriju to ne možemo baš zameriti.

Gornji red funkcijskih tastera se ponaša i kao kontrola medijskih mogućnosti računara u kombinaciji sa Fn tasterom na dnu. Nema dodatnih makro tastera, ali preko SteelSeries Engine 3 softvera možete podesiti bilo koji taster za bilo koju funkciju pa se to donekle može ispraviti.

> “APEX 100 JE SIGURNO JEDNA OD NAJBOLJIH MEMBRANSKIH TASTATURA KOJE SMO VIDELI.”

DA LI JE DOVOLJNO DOBRA DA ZAMENI MEHANIČKI MODEL?

Apex 100 je sigurno jedna od najboljih membranskih tastatura koje smo videli i vrlo blizu mehaničkim modelima. Sa cenom od oko pedesetak evra ona je vrlo dobar izbor za one koji nemaju makar duplo više da izdvoje za mehanički model nekog renomiranog proizvođača, ali sa druge strane je vrlo blizu mehaničkim modelima koji dolaze iz Kine, brendova iz „B segmenta“. Na kraju ostaje na samom korisniku da odabere šta mu se uklapa u budžet i šta bi pre voleo da koristi – Apex 100 ima nekoliko vrlo dobrih karakteristika, a garancija na 20 miliona klikova po tasteru bi trebalo da bude dovoljna da vas uveri da ćete ovaj model moći da koristite dovoljno dugo da se ulaganje višestruko isplati.

KARAKTERISTIKE:

Model	Steelseries Apex 100
Tip	Tastatura sa membranom
Tasteri	Steelseries Quick Tension
Dodatno	24-key anti-ghosting, plavo osvetljenje

modding SCENA

Autor: Milan Janković

NAJBOLJI WITCHER 3 MODOVI

Remek delo kakav je The Witcher 3: Wild Hunt je doveo do toga da igrači provedu na stotine sati istražujući fantazijski svet sa odličnom pričom i još toliko zahvaljujući podršci za modove i fantastičnim kreacijama požrtvovanih modera. Tokom tri godine postojanja smo imali prilike da isprobamo gomilu modova i sada vam predstavljamo neke od najboljih po našem izboru iz različitih kategorija, od vizuelnih do onih koji menjaju samu srž igre.

Enter the Devil's Pit

Osim modova koji menjaju igru kozmetički, desi se da vidimo i neki mod koji dodatno proširuje već ionako dugu priču i ogromne lokacije za tumaranje. Tako je SkacikPL napravio Đavolju jamu, novu lokaciju koja sa sobom nosi novu teritoriju za istraživanje i karaktere poznate iz drugih igara. Osim toga mod donosi i nove predmete među kojima se nalazi alat za brijanje i mač koji neprijatelje pretvara u sluge.

https://www.nexusmods.com/witcher3/mods/2562/

Auto Apply Oils

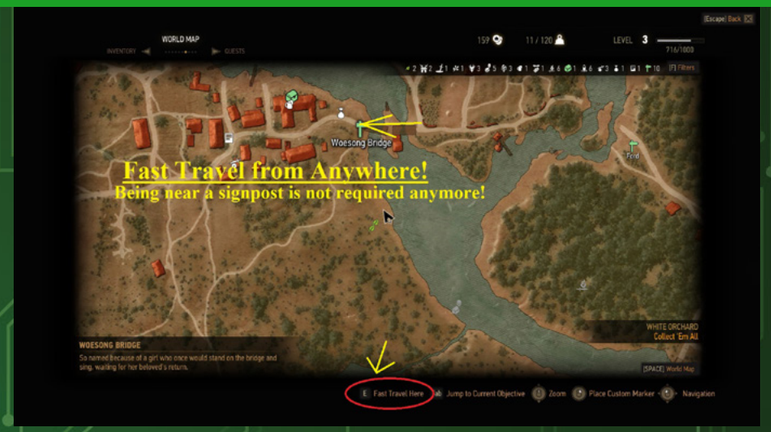
Jedan od elemenata koji je u Witcheru veoma bitan, ali kojeg mnogi lako zapostavljaju je primena ulja na mačeve. Sa Auto Apply Oils modom i dalje nećete razmišljati o uljima jer će ona biti automatski nanešena, i a vrsta ulja će biti zavisnosti od neprijatelja u okruženju.

https://www.nexusmods.com/witcher3/mods/625?tab=description

Fast Travel from Anywhere

Ako želite da igrate "realistički" ili želite da vam prvo Witcher 3 iskustvo bude čisto onda nemojte instalirati ovaj mod, ali kada ste u žurbi da za što kraće vreme obavite neki quest ili isprobate drugačiji dijalog, jer ste sa prethodnim uprskali onda je ovaj mod savršen za vas. Kao što samo ime kaže, mod omogućava da putujete na bilo koju lokaciju odakle god da se zateknete, što značajno skraćuje vreme za putovanje.

https://www.nexusmods.com/witcher3/mods/324



Friendly HUD

U trećem Vešcu imamo ogroman broj gejmplej elemenata - health bar, staminu, ulja, hranu, veliku mapu i još toga - što dovodi do toga da nas HUD prati svuda. Jednom moderu je to bilo previše pa se rešio da kreira prijateljski nastrojen HUD, koji bitne elemente, poput pokazatelja na mapi, stavlja u samo okruženje karaktera što pruža znatno imerzivniji gejmplej od onog dobro poznatog. Takođe, ovaj mod dozvoljava i igračima da na lak način menjaju ovaj element igre po svom ukusu i stilu igranja.

https://www.nexusmods.com/witcher3/mods/365

Realistic Weather

Još jedan mod koji menja vizuelni prikaz igre je mod za realistično vreme. Ovaj mod zahteva od korisnika da poseduju Blood and Wine ekspanziju, pre svega je usmeren na izmenu izgleda kišnog vremena sa realističnijim prikazom. Između ostalog, Skelige je snežniji, a magla se može spustiti u svaki kutak sveta dok su oluje poprimile novi izgled.

https://www.nexusmods.com/witcher3/mods/2084/

Auto Apply Oils

Jedan od elemenata koji je u Witcheru veoma bitan, ali kojeg mnogi lako zapostavljaju je primena ulja na mačeve. Sa Auto Apply Oils modom i dalje nećete razmišljati o uljima jer će ona biti automatski nanešena, i a vrsta ulja će biti zavisnosti od neprijatelja u okruženju.

https://www.nexusmods.com/witcher3/mods/625?tab=description

Absolute Camera

Ne dopada vam se plasman kamere u igri i želite da imate više opcija za njeno prilagođavanje? Ako je odgovor na pitanje da, onda je Absolute Camera savršen mod za vas jer donosi čak 17 različitih podešavanja vezanih za raziličite aktivnosti tako da se lakše vrši plivanje, interakcija, jahanje, borba i ostalo.

https://www.nexusmods.com/witcher3/mods/856/?

Beautiful Grass

Trava po kojoj ćete gaziti u Witcher svetu sa ovim modom izgleda fantastično tako da će vas naterati da barem na tren zastanete i divite se njenoj lepoti. Beautiful Grass postojeće teksture menja novim u 4K rezoluciji, ali može doći do problema u performansama ako postoji slabiji hardver.

https://www.moddb.com/mods/beautiful-grass

Winter is Coming

Ako ste i vi kao i vaš autor zaljubljenik u zimsko okruženje i krajolik, onda je Winter is Coming mod za The Witcher 3 prava stvar za vas, jer on čitav svet presvlači u beli pokrivač. Mod stvarno igru čini prelepom i osim snega na tlu igračima donosi i prave mećave, odlično za vrele dane ovog poznog leta.

https://www.nexusmods.com/witcher3/mods/2139/

Lore-Friendly Witchers

Kao što dolazi do promena u svakoj adaptaciji knjige u film ili video igru, tako su i neki elementi nastali iz uma Andžeja Sapkovskog prilagođeni modernijem auditorijumu. Grupa modera je neke delove igre izmenila tako da odgovaraju piščevoj mašti. Ti delovi su prave oči vešca koje zahvaljujući ovoj modifikaciji izgledaju više nalik očima mačaka i sa upadljivom žutom bojom, ovaj mod Geralta pretvara u mutanta kakav bi i trebao biti.

https://www.nexusmods.com/witcher3/mods/390

E3FX

Kao što smo ove godine odlepili oko Cyberpunk 2077, tako smo i pre nekoliko godina gubili razum kada je CD Projekt Red otkrio Witcher 3 sa odličnom vizuelnom prezentacijom. Međutim, neki od grafičkih elemenata su nedostajali kada se igra pojavila što je neke razočaralo, a neke motivisalo da njih putem modova vrate. Upravo ovaj, E3FX, mod menja senke u igri tako da odgovaraju E3 verziji, ali donosi i više od toga tako da postoji sinematični prikaz i prikaz koji donosi bolju imerziju u fantazijski svet.

https://www.nexusmods.com/witcher3/mods/23

HD Reworked Project

Witcher 3 osim predivnog iskustva po pitanju priče i RPG-a donosi i prelepo okruženje fantazijskog krajolika po uzoru na srednjevekovnu Evropu, a Halk Hoganov HD Reworked Project čini da okruženje izgleda još lepše. Ovaj nadahnuti kreator je zamenio ogroman broj postojećih tekstura sa HD verzijom sa višim brojem detalja koji igri daju novi sjaj, a najbolje od svega je što mod stalno dobija nove verzije sa brojnim poboljšanjima i nema potrebe za jačom mašinom.

https://www.nexusmods.com/witcher3/mods/1021

The Boomsday Project

Avgust je tradicionalno postao mesec za drugu Hearthstone ekspazniju u mesecu, pa je tako bilo i ovoga puta. Dobili smo 135 novih karata u vidu ekspanzije The Boomsday Project.

The Boomsday Project nas vodi u tajnom laboratoriju jednog od najprepoznatljivijih Hearthstone karaktera, barem za one koji su igrali Hearthstone od njegovih najranijih dana. Dr. Boom je glavna zvezda ove ekspanzije. Ovaj čuveni minion je harao Hearthstone svetom gotovo dve godine dok nije uvedena rotacija karata u Wild. Posebno je postao zapamćen zbog toga što su ga svi „prespavali“, misleći da je loša karta, a ispostavio se univerzalno jakom kartom, koja se uklapa u bukvalno svaki špil.

Dr. Boom nam se sada vraća, glavni je protagonista ove ekspanzije, i u skladu sa time, naravno ima i svoju kartu, i to Hero kartu za Warriora. Blizzard je zadržao njegovu cenu od 7 mana i tematski nam daje 7 armora, a tu je i dobri stari RNG momenat po kome je bio poznat, i to u vidu Hero Powera koji ima nekoliko raznih opcija koje se menjaju na kraju svakog našeg poteza.

Glavna tema ekspanzije je takođe povratak Mechova kao „plemena“. Za razliku od GvG Mechova, koji su bili u suštini klasični Aggro špilovi, ideja sa Mechovima u ovoj ekspanziji više vuče ka kontrol i midrange varijantama. Nova osobina Mechova je „Magnatic“, i Mechovi koji to imaju na sebi se mogu ili igrati samostalno a tabli, ili prilepiti na drugog Mecha kao neki Buff spell poput recimo Blessings of Kings. Ovo ovim kartama daje neverovatno veliku fleksibilnost, pogotovo zato što ih Blizzard nije previše oslabio zbog toga, pa su relativno igrivi u obe varijante.

Druge dve teme su Omega i Project karte. Omega karte imaju efekat koji je znatno, znatno jači ukoliko imate 10 mana kristala. Recimo, Omega Assembly vam daje da otkrijete jednog Mecha za 1 manu, ali ako imate 10 mane, onda za istu tu jednu manu pokupite sva tri Mech miniona. Project karte imaju takoše moćne efekte, ali tako da benificiraju obe strane od njih. Ipak, u takvom su kontekstu da generalno ona strana koja je odigrala tu kartu ima veći benifit od toga. Recimo Druid project koji za 1 manu daje po 2 mana kristala na obe strane, ili Weapon Project za Warriora koji herojima daje po 2/3 oružje i 6 armora za dve mane.

Na kraju, ovo je prva ekspanzija u kojoj smo dobili Legendary Spell karte, ukoliko naravno ne računamo Quest karte koje smo dobili u Ungoro setu. Neke od ovih legendarnih Spell karata su prosto jednostavno moćne, ali su druge zaista lude i imaju neverovatne efekte, poput recimo Shamanove The Storm Bringer, koja sve važi minione na tabli pretvori

u Legendary minione, ali i verovatno najluđi je Myra's Unstable Element, koji sve vaše karte povuče iz špila, odnosno funkcioniše kao „panic“ dugme, ali isto tako radi i u nekom kombo akcijama.

Posebno nam se sviđa što je ekspanzija donela i puno „ludih“ karata oko kojih vredi eksperimentisati čak iako nisi previše jake, poput pomenutog nestabilnog elementa, ali i Mechatuna, koji je bio najveća zvezda ekspanzije prvih par nedelja, jer su svi voleli da igraju alternativne načine pobede.

Što se generalno estetskog dizajna tiče, tu je Hearthstone tim naravno nastavio da kida, tematika cele ekspanzije je vizuelno veoma upečatljiva, sa brojim laboratorijskim i mehaničkim elementima koji dominiraju na slikama karata, i tu ne treba trošiti previše reči. Animacije su uglavnom nove i osvežene,

Blizzard nastavlja i da gradi svet oko ekspanzija raznim pričama, stripovima i video serijama, koji celom setu daju život i smisao. Dr. Boom je napravio svoju tajnu laboratoriji za eksperimente i svaka od klasa predstavlja po jedno odeljenje tog kompleksa, koje se bavi specifičnim naučnim istraživanjima i naravno na čelu svakog od odeljenja je legendarni minion te klase. Druid se bavi biologijom, Shaman vremenskim prilikama, Hunter istražuje eksplozive, Paladin radi eksperimente sa kristalima i svetlošću, Priest se bavi kloniranjem... Sve to je i mehanički verno oslikano u onome što rade nove karte za tu klasu.

Ipak, nakon mesec dana od izlaska ekspanzije, kada pogledamo metu, ne deluje nažalost kao da je napravila preveliki uticaj u smislu donošenja poptuno novih arhetipova. Iako je po popularnosti na drugom mestu od svih aktulenih ekspanzija, karte ove ekspanzije su mahom ušle u metu kao pojačanja za postojeće špilove, a svi potencijalni arhetipovi sa kojima se eksperimentisalo su se pokazali kao nedovoljno jakim da utiču na trenutnu metu. Najjača karta ekspanzije je Giggling Inventor, zbog svoje napornosti, ali i zbogh toga što instant popuni tablu. Popularnost ove karte je toliko velika da je sama po sebi dovela dve nove karte iz ranijih ekspanzija u Top Tier špilove, Mossy Horror i Blood Knight, koje direktno kaunteruju ovu malu kartu.

Dve nedelje nakon izlaska ekspanzije, stigao nam je i singplejer ove kampan-

je, koji nam je ovoga puta doneo nešto poptuno novo, i nešto što je publika sa oduševljenjem prihvatila – Puzzle Lubs, odnosno Hearthstne zagonetke unutar igre! Ovaj neverovatno zabavni i izazovni sadržaj doneo nam je preko 120 zagonetki raspoređenih u četiri kategorije – Lethal, Survival, Mirror i Board Clear.

Lethal svi znamo, to je jednostavno pokušaj da nađemo način da ubijemo protivnika, Survival moramo da postavimo naš život na 30 kako ne bi umrli, Mirror zahteva da u bilo kojoj formi tabla bude preslikana (isti minioni i položaj na obe strane), dok Board Clear zahteva da potpuno očistimo tablu, i naše i minione protivnika. Bez premca ovo je verovatno jedna od najboljih stvari koja je stigla u Hearthstone. Iskusni igrači su našli neverovatno izazovne momente gde testiraju svoje poznavanje igre i moždane vijuge, dok manje iskusni igrači imaju priliku da nauče neke interakcije i mehanike igre koje možda nisu znali, a što im znatno pomaže u njihovom boljem razumevannje igre i samim tim napredku u njihovoj veštini igranja.

Mislimo da je generalna reakcija publike na ovaj sadržaj bila pozitivna i zato se nadamo da ćemmo u budućnosti nastaviti da viđamo ovakve zagonetke, jer su zabavne i izazovne, ono što svaka prava kartična igra i treba da bude.

play
zine