play! zine

br.119 | Oktobar 2018.

REVIEW:
SHADOW OF THE TOMB RAIDER

HARDWARE:
LOGITECH PRO WIRELESS

MARVEL
SPIDER-MAN
IGRA MESECA

EKSKLUZIVNO! IGRALI SMO:
RED DEAD REDEMPTION II

DOBRODOŠLI

BROJ 119 – OKTOBAR 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 Nikola Savić. - 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

Od grobnica Meksika i Anda, preko oblakodera Njujorka, do ekskluzivne prilike da zajašemo konja po američkom „frontijeru“ s kraja 19. veka, tako bismo u glavnim crtama opisali ovaj mesec kada je naš časopis u pitanju.

Iako je oktobar tradicionalno „hit“ mesec i glavna udarna tačka kada su blokbasteri industrije igara u pitanju, par veoma dobrih naslova se provuklo i u ovom poslednjem letnjem mesecu septembru. Spider-man nas je sve oduvao i veoma je malo razloga zašto nije dobio čistu desektu, a isto se može reći i za novu Laru, koja je donela standardno, ali veoma zabavno iskustvo.

Nažalost, nismo stigli da se dovoljno izigramo nove FIFA 19 za ovaj broj, tako da ćete za sada samo čitati o odličnom PES 19, a za naše utiske o njihovom glavnom fudbalskom konkuretnu ćete morati malo da sačekate.

Ono što je moj lični urednički „hajlajt“ ovog meseca, jeste jedinstvena prilika koju sam imao da u Atini popričam sa Rockstar developerima i igram Red Dead Redemption 2 mesec dana pre izlaska, i detaljne utiske sa tog putovanja možete čitati u redovima ovog broja vašeg omiljenog gejming časopisa. Takođe, početkom meseca smo imali priliku da posetimo sjajne nove prostorije naših prijatelja iz UbiSoft Belgrade studija i čujemo njihove ambiciozne planove za koje im držimo palčeve da će se ostvariti i podići čitavu scenu gejming developmenta u Srbiji na jedan viši nivo.

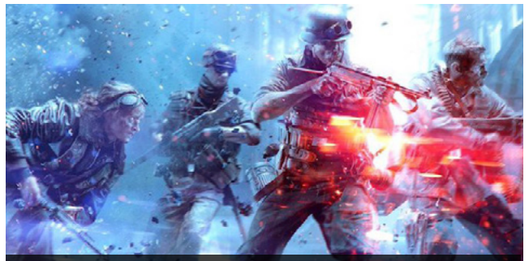
I ovaj broj vam donosi dvadesetak recenzija igara i brojne standardne rubrike koje smo uveli početkom godine, a vi nam pišite na našoj fejsbuk stranici ili preko mejla, kako vam se sviđaju i šta bi još želeli da vidite u našem časopisu?

Ostavljamo vas sada da uživate, a mi polako pripremamo teren za sve silne hitove koji će izaći ovog oktobra, kome dati šta da igra, i koja će igra biti igra meseca, pitanje je sad?

MARVEL
SPIDER-MAN

68 REWIEW: SHADOW OF THE TOMB RAIDER

102 HARDWARE: LOGITECH PRO WIRELESS



26 BETA: BATTLEFIELD V

30 DLC: DESTINY 2 FORSAKEN

50 IGRA MESECA: SPIDER-MAN

40 REWIEW: PES 2019

Flash (vesti) 6

PREGLED MESECA: Top igre u oktobru 14

EARLY ACCESS: Green hell 18

PRVI UTISCI: Red Dead Redemption 2 20

BETA: BATTLEFIELD V 26

DLC: Destiny 2 Forsaken 30

DLC: Pillars of Eternity II Deadfire - Seeker, Slayer, Survivor 32

DOMAĆA SCENA: Ubisoft Belgrade 34

Azure Reflections 38
Pro Evolution Soccer 2019 40
Vroom kaboom 44
Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age 46
Spider-man 50
Shadows Awakening 54
Chiki-Chiki Boxy Racers 58
Strange Brigade 60
Super Seducer 2: Advanced Seduction Tactics 62
Naruto to Boruto - Shinobi Striker 64
Megaquarium 66
Shadow of the Tomb Raider 68
Low road 72
NBA 2K19 74
Black Clover - Quartet Knights 78
Zone of enders 2nd Runner Mars 82
Not Tonight 86
Planet Alpha 90

REINSTALACIJA: The Stanley Parable 94

U POKRETU: Android igre 96

BESPLATNI KUTAK 98

HARDWARE: Logitech MK540 100
HARDWARE: Logitech Pro Wireless 102
HARDWARE: Steelseries Apex M750 104

MODDING SCENA: Fallout 4 Miami 106

HEARTHSTONE SPECIJAL: Pet najpopularnijih karata koje su napravili fanovi 108

SNIMA SE RAINBOW SIX FILM!

Dok Rainbow Six Siege postiže neverovatne rezultate i predstavlja jednu od najuspešnijih Rainbow Six igara u istoriji, izgleda da je pravo vreme da se to "unovčni" i snimanjem filma po ovom kultnom serijalu, odnosno, da budemo precizniji, po Rainbow Six knjigama Toma Klensija (Tom Clancy).

Prva na snimanje filma je kupio studio Paramount Pictures, na osnovu Rainbow Six knjige, a prema izveštajima, glavnu ulogu u filmu će imati Majkl Džordan (glumac, ne košarkaš), poznat po ulozi glavnog negativca u Crnom Panteru, Fantastičnoj Četvorci i drugim filmskim ostvarenjima.

On će igrati ulogu bivše mornaričke foke, Džona Klarka, koji važi za glavnog čoveka i kreatora Rainbow Six jedinice. Upravo to će i biti priča filma, pratiće Klarka u ranim početnim fazama kreiranja ove čuvene antiterorističke jedinice.
Osim Rainbow Six filma, snimaće se i film Without Remorse (takođe po istoimenoj knjizi Toma Klansija), iz istog univerzuma, gde će glavnu ulogu takođe imati Majkl Džordan u ulozi Džona Klarka, ali ovde će fokus biti na samim korenima Klarka, pre formiranja Rainbow Six odreda.

Ovo će biti prvi put da Klarka glumi tamnoputi glumac, jer se u ranijim filmskim ostvarenjima ovog karaktera igrali Viliem Dafo i Lijev Šrajber.

SONY SE KONAČNO PREDOMISLIO PO PITANJU KROSPLEJA!

Odmah ćemo reći da im je dugo trebalo, ali se i to konačno desilo, Soni se predomislio po pitanju krospleja i veliki broj igara će moći da se igra između svih platformi.

Nije od samog početka u potpunosti omogućen krosplej, već će neki period biti u formi otvorene bete kako bi se pokazala stabilnost, a prva igra koja će ispratiti ovu istorijsku odluku je naravno Fortnite.
Ova igra je prva u kojoj igrači koji igraju na Xbox One i Switchu mogu stupiti u borbu sa onima koji igraju na Playstationu, a isto tako mogu sa jednim nalogom igrati na više uređaja.

Kako beta bude napredovala tako će veći broj igara proširiti svoju krosplej ponudu, ali je trenutno suština da je Soni odustao od svoje tvrdoglavosti i opiranja implementaciji igranja između konzola, što svakako znači brojne pogodnosti za igračku zajednicu.

YOUTUBE GAMING APLIKACIJA I SAJT UGAŠENI

Nakon svega tri godine postojanja, kompanija Gugl je ugasila specijalni program namenjen gejmerima – Youtube Gaming.

Tačnije, ugašeni su aplikacija i sam sajt, koji su igrali ulogu strimovanja video igara, što verovatno zvuči dosta razočaravajuće, ali su developeri iz ugašenog projekta ipak izvukli par pouka.

Tako su strimovanja sada deo normalnog Jutjuba, kao i članarine za kanale i Super Chat. Tokom perioda pre gašenja, platforma je dosta napredovala i sada poseduje brojne novine i funkcije koje su prenešene na nešto drugačiju adresu – youtube.com/gaming.

I NAREDNE ASSASSIN'S CREED IGRE ĆE VAM DOZVOLJAVATI DA BIRATE POL

Još od kada se pojavio Origins bili smo svedoci velikih promena u Assassin's Creed serijalu, koje je publika prihvatila dosta dobro, pa je Ubisoft nastavio sa Odisejom, koja nastavlja da donosi novine.

Jedna od takvih novina u ovogodišnjem izdanju je mogućnost biranja pola, te odabira da li ćete igrati kao Aleksios i Aleksandra. Srž priče će biti ista, ali u zavisnosti od toga koga odaberete dobijate različite mogućnosti u svetu antičke Grčke.

Ovo se developerima iz Ubija jako dopalo i u javnost se izašlo sa odlukom da će i sve naredne igre imati opciju selektovanja pola i igranja sa njim tokom čitave kampanje.

Prijatno je videti da se već sada obavljaju rane pripreme za neki od sledećih nastavaka, koji se neće pojaviti sledeće godine, ali sada imamo ogromnu Odiseju pred nama koja stiže 5. oktobra.

U IZRADI JE ALAN WAKE TV SERIJA

Remedy Entertainment nikako da objavi da se vredno radi na novoj Alan Wake igri, ali pošto u poslednje vreme imamo sve više ekranizovanih igara, red je došao da se i ovaj serijal oproba u takvom izdanju.

Serija je već u izradi i ono što će obradovati fanove igara je da na njoj radi sam kreator, Sem Lejk, u ulozi izvršnog poducenta, i to u saradnji sa Piterom Kalovejem, poznatim po seriji Legion, i koji će ovde biti glavni producent i vođa serije.

Nažalost, nema mnogo detalja o tome kada bismo mogli očekivati seriju o ovom popularnom junaku, ali je otkriveno da su događaji iz originala početna tačka za kreatore, da će se i neki od drugih karaktera iz igara pojaviti u TV seriji, kao i da će se ona dotaći i događaja koji su predviđeni za drugu, za sada neobljavljenu igru

STIŽE NAM NOVA MINECRAFT IGRA!

Minecraft je prešao dug put tokom svog postojanja sa ogromnim brojem igrača koji i dalje ne odustaju od kockastog sveta, a posvećeni developeri tokom svih ovih godina i dalje redovno pružaju nov sadržaj.

Ipak, sada je došao red na nešto drugačije. Mojang je na Minecon sajmu predstavio najnoviju igru koju možemo očekivati naredne godine.

U pitanju je Minecraft: Dungeons, pa se na osnovu samog imena može zaključiti da će se održati duh originala, ali i da nas očekuje nešto novo.

Igra će funkcionisati kao RPG dungeon crawler za do 4 igrača, koji će zajedno ići na mnogobrojne avanture kako bi spasili svet od zlog neprijatelja.

Drugih detalja o igri trenuto nema, ali verujemo da će ih biti više u narednom periodu.

NAJAVLJENA PLAYSTATION CLASSIC KONOZOLA!

Sony se poveo logikom "kad mogu svi, što ne bi mogli i mi", pa nam je danas upravo predstavio njihov najnoviji hardver.
Ne, nije u pitanju premijerna promocija PlayStation petice, već se vraćamo na početak. Stiže nam PlayStation Classic, odnosno retro izdanje originalnog PlayStation "keca" u mini verijanti, koje će se prodavati po ceni od 100 dolara.

Sony tako ide koracima koje su započeli Nintendo i SEGA, sa njihovim "mini" verzijama čuvenih konzola iz prošlog veka, NES, SNES i Sega Mega Drive, koje su doživele svoje "nove" verzije.
I PlayStation Classic, iako ima identičnu formu kao original, će biti oko 45% manji od svog uzora.
Mislimo da je cena od 100 dolara sasvim korektna i fina, imajući u vidu da konzola stiže potpuno opremljena, sa dva klasična PlayStation 1 kontrolera, svim potrebnim kablovima (osim "pravog" punjača, tu je samo usb punjač) i ukupno 20 hit igara sa ove konzole, među kojima su trenutno otkrivene Final Fantasy VII, Tekken 3, R4: Ridge Racer Type 4, Jumping Flash! i Wild Arms, dok će ostale biti otkrivene u narednom periodu. Iako središnji deo konzole izgleda kao mesto za CD sa originala, igra neće moći da čita diskove, odnosno možete igrati samo ovih 20 igara koje se nalaze na njoj.

Brza i iznenadna najava će biti praćena i relativno brzim pojavljivanjem, konzola nam stiže već 3. decembra.

SPIDER-MAN OBARA SVE REKORDE, NAJBRŽE PRODAVANA IGRA U PLAYSTATION ISTORIJI

Da će novi Spider-Man biti vrhunska igra nismo ni sumnjali, ali da će ovakvom neverovatnom brzinom čistiti sve komercijalno-finansijske rekorede pred sobom, to je nešto što samo Sonijevim ekskluzivama uspeva za rukom.

Sony je objavio zvanične brojke za novog Spajdermena, i nema dovoljno adekvatnih superlativa da objasnimo koliko su impresivne. Igra je u prva tri dana od izlaska prodata u preko 3,3 miliona jedinica, čineći tako Spider-Man ubedljivo najbrže prodavanom igrom u istoriji svih igara koje je Sony publikovao, još od prvog Playstationa do danas, a pre samo par meseci taj isti rekord je oborila još jedna odlična PlayStation 4 ekskluziva, God of War.

Osim ovog rekorda, Spider-man je postao i najviše prednaručivana igra u istoriji Playstation konzola, igru je pre samog izlaska igre kupilo milion ljudi putem preordera, koji je donosio neke dodatne bonus sitnice unutar igre.

Kako bi popularnost ove video-igre stavili u perspektivu, za ta prva tri dana Spider-Man je doneo Soniju zaradu od oko 200 miliona dolara, dok je prošle godine film Spider-Man: Homecoming, koji se smatrao za komercijalni uspeh, tokom prvog vikenda prikazivanja zaradio oko 112 miliona dolara, dakle skoro pa duplo manje.

GASI SE ČUVENI KREATOR NARATIVNIH AVANTURA TELLTALE GAMES

Čuveni studio Telltale Games, koji se proslavio po njihovim narativnim avanturama smeštenim u raznim popularnim franšizama, je kako stvari stoje, došao do svoje poslednje etape i uskoro će dobiti katanac na vratima.

Ovo je potvrđeno na zvaničnom Twitter profilu firme, gde se kaže da je firma pokušala da stane na noge ove godine nakon kriznih perioda, i da smatraju da su u poslednjih godinu dana izbacili možda i neke od najboljih igara za koje su dobili veoma pozitivne povratne informacije, ali da prosto se to nije oslikalo i u dobrim prodajama, te studio više ne može da održava sam sebe i biće uskoro ugašen.

Otkaze je dobilo oko 250 ljudi koliko je činilo ovaj studio, i trenutno je u firmi ostalo samo "jezgro" tima od 25 ljudi, koje ima dužnost da završi neke započete projekte koji trebaju da se privedu kraju, pre nego što i oni kažu svoje poslednje zbogom Telltale odiseji. Nažalost, ovo ujedno znači i otkazivanje jako dugo očekivanog i nikada dočekanog The Wolf Among Us 2, kao i Telltale saradnje sa mrežom Netflix, iz koje je trebalo da se izrodi Stranger Things avantura.

Ljudima koji redovno prate industriju video-igara ova informacija ne dolazi kao potpuno iznenađenje, jer je bilo znano da je Telltale već neko vreme u kriznoj situaciji, što su potvrdila i ranija masovna otpuštanja, ali i brojne glasine i optužbe bivših i doskorašnjih zaspolenih o veoma lošem vođenju kompanije, neetičkom odnosu prema zaspolenima i lošoj kreativnoj atmosferi u studiju koji se proslavio svojim originalnim pristupom avanturama, ali je onda i godinama zapao u kreativnu blokadu, jer nam praktično već 10 godina plasiraju jedan te isti kalup igara, formula koja nas je nekad oduševljavala, ali je mnoge odavno i zasitila.

Bilo kako bilo, ovo je veliki udarac za ljubitelje avantura, žanr koji je ionako bio na klimavim nogama i koji danas još svega par studija u svetu održava živim. No, ako ništa drugo, nadamo se da će sveža infuzija talentovanih ljudi na tržištu da pomogne širenju njihovog iskustva na njihovim budućim poslovima, koje će nadamo se naći brzo, jer nikada nije lepa slika kada nekoliko stotina ljudi preko noći ostane bez posla, i to prema neproverenim informacijama, bez ikakvih otpremnina niti obeštećenja.

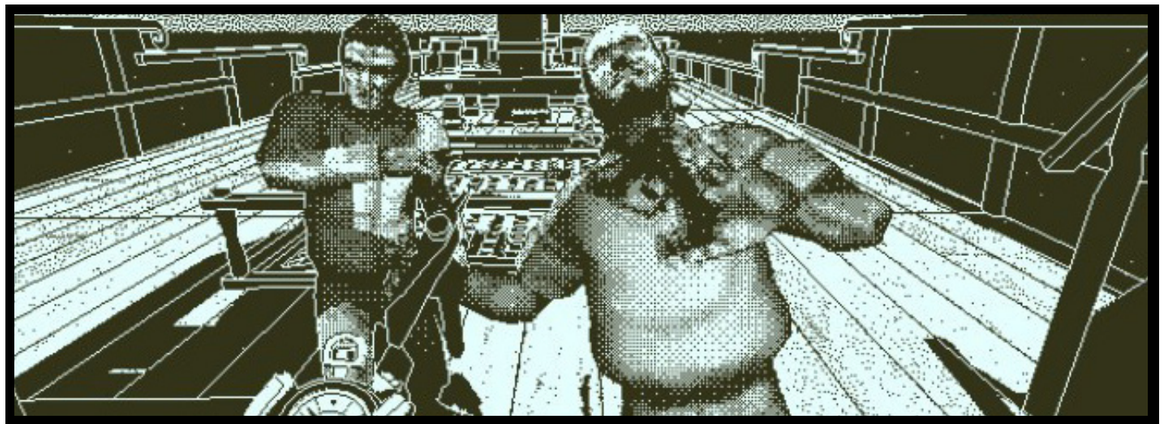
TETRIS "NOVE GENERACIJE" STIŽE OVOG NOVEMBRA

Tetris je igra koja je definitivno bila deo detinjstva gotovo svakog čitaoca ovih redova, pa će samim tim većina njih biti oduševljena vešću da nam se sprema nova generacija Tetrisa.

Za taj zadatak je angažovan kreator igara Lumines i Rez, Tetsuja Mizuguči, koji priprema Tetris Effect. U suštini to je stara dobra igra sa istim pravilima, ali je vizuelna komponenta ono što će verovatno oduševiti sve igrače.

Svaki potez koji igrači načine za sobom vuče predivni kolorit sa puno sitnih čestica, a i zvuk je nešto što će igrače naterati da bolje obrate pažnju na kompletnu igru. Osim slobodnog igranja i takozvane "Zone", u kojoj igrači mogu igrati bez pritiska, Tetris Effect donosi i 30 jedinstvenih nivoa po izazovu i audio-vizuelnoj prezentaciji.

Tetris Effect je Playstation 4 ekskluziva koja izlazi 9. novembra, a kako bi iskusili pravi eyegasm, developer je igru optimizovao i za igranje sa Playstation VR uređajem.



KREATORI PAPERS, PLEASE NAM DONOSE NOVU IGRU!

Znamo da u svetu postoje ljudi koji prosto obožavaju birokratiju i papirologiju, ali takvih je veoma malo, a više je onih kojima to predstavlja košmare, i sa one i sa ove strane šaltera. I da nam je neko rekao da bavljenje birokratijom može biti tako zabavno, ne bismo mu verovali dok nismo pre pet godina zaigrali sada već klasik indie igru Papers, Please, koja se bavi graničnim prelazom fiktivne komunističke države Arstotzka u vreme hladnog rata i gde je u našim rukama sudbina imigranata koji žele da uđu i izađu iz zemelje.

Ekipa koja nam je donela ovaj unikatni biser gejminga nam konačno dolazi sa novim naslovom koji je predstavila ovog septembra – Return of the Obra Dinn! Osim imena i onoga što vidimo u trejleru, za sada znamo veoma malo o igri, koju autori nazivaju “avantura osiguranja”, što znači da ćemo se opet baviti nekakvom birokratijom.

Obra Dinn je trgovački brod, napravljen 1796. i koji je imao posadu od 51 mornara, na čelu sa kapetanom Viterlom. Međutim, na jednom svom putu tokom 1803. je prosto nestao bez traga, da bi se tri godine kasnije niotkuda pojavio u Masačutesu, i na nama je da istražimo šta se desilo, sastavimo izveštaj i pozabavimo se osiguranjem robe i svih zainteresovanih strana u ovom misterioznom slučaju. Imaćemo i specijalnu napravu koja će nam pomoći da pogledamo u prošlost i vidimo kako je tačno svaka osoba na čiji leš naiđemo umrla, što će nam pomoći da sklopimo kockice i razrešimo misteriju ovog broda.

Tu je i karakteristični vizuelni stil, igra je u 3D okruženju, ali rađena u specifičnom dvobojnom “tačkastom” stilu, koji podseća na neke 3D animacije iz 80-ih godina prošlog veka.

THE CULLING UPLIVAO U F2P VODE

Nakon fijaska katastrofalnih razmera koji je The Culling 2 doživeo pri izlasku, koji je doveo do toga da igra bude ugašena nakon samo nedelju dana od pojavljivanja, studio iza ovih naslova je seo i dobro razmislio šta je i gde pogrešio i rešio da preuzme radikalne mere kako bi spasio šta se spasiti može.

Osim pomenutog gašenja dvojke, vrlo brzo je najavljeno i prelažnje originalnog The Culling u f2p format monetizacije i dalja jaka podrška ovom naslovu koji je zapravo imao solidnu bazu fanova i zanimljiv gejmplej. Taj prelazak se sredinom septembra i zvanično desio, tako da je igra sada potpuno besplatna za igranje uz kozmetičke mikrotransakcije unutar igre.

Studio XaviantLLC obećava i gomilu novina, stalnog balansiranja i inovacija za originalnu igru, kako sada pri samom lansiranju f2p formata, tako i u budućnosti. Sudeći po reakcijama igračke baze, ono što developeri trenutno rade je veoma pozitivno prihvaćeno i čini se da su iskreno naučili na svojim greškama, te žele da od originalne igre naprave najbolje moguće iskustvo i “krenu ispočetka”, no ostaje nam samo da vidimo kako će se to sprovesti u praksi i da li će igra uspeti da povrati igrače i pre svega poljuljano poverenje postojeće zajednice.

WOLFENSTEIN 3 JE U PRODUKCIJI!

Ove godine je na E3 sajmu predstavljeno nešto drugačije izdanje Wolfensteina od onog na koje smo navikli, odnosno nema Blazkovica, ali Bethesda osim “Mlade krvi” priprema i Wolfenstein 3.

Vest da se radi o trećem delu serijala u vlasništvu Bethesde dolazi od dobro poznatog Pita Hajnsa, vođe marketinga u kompaniji, koji je u intervjuu za Metro izjavio: “Naravno da pravimo Wolfenstein 3”.

Hajns se u istom intervjuu dotakao i objava o slaboj prodaju prethodnika, The New Colossus, za šta je rečeno da je ipak malo preterano i da igra nije bila neuspeh za Bethesdu, o čemu najbolje govori to da se radi na još dve igre u serijalu.

Za Wolfenstein 3 nema nikakvih drugih detalja, ali znamo da ćemo prvo razbijati lobanje nacista u Youngblood, koji će se pojaviti negde tokom naredne godine.

HELLSIGN – ISTERIVAČI DUHOVA U FORMI MRAČNOG RPG-A

Kada smo prvi put video trejler za igru HellSign, momentalno su nam pali na pamet legendarni Ghost Busters (Isterivači Duhova), iako ova igra praktično nema nikakvu sličnost sa filmom osim toga da se bavite upravo time – profesionalnom borbom protiv raznih nemani.

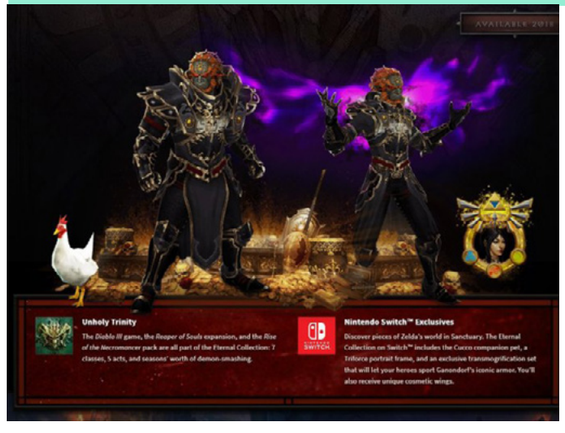
HellSign je akcioni horor rpg iz ptičje perspektive, sa mračnom atmosferom grada koji je obuzet raznoraznim pošastima oslobođenim iz nepoznatog razloga. Tu nastupamo mi, čije je glavno zanimanje da se borimo protiv ovih nečistih sila i vratimo ih odakle su došle.

Igra ima, grubo rečeno, dve faze. Prva je istraživanje pojava protiv kojih treba da se borimo, jer svaka nemam ima svoje specifične mane i snage, za koje se moramo pripremiti da bi uopšte ušli u sukob sa njima. Istraživanje radimo kombinovano na licu mesta, istražujući detalje i tragove, i zatim pronađene dokaze analiziramo i zaključimo protiv čega se borimo.

Nakon toga, na osnovu tih informacija saznajemo koji način borbe je odgovarajući, pripremimo se sa opremom i idemo u dobru staru borbu. Nakon što uspešno uklonimo problem, levelujemo našeg karaktera, zarađujemo novac i spremamo se za novi posao, čim prihvatimo novi ponuđeni ugovor. Ceo koncept deluje jako zanimljivo, samo se nadamo da će igra imati i nešto dublje elemente priče, a ne samo “očisto grad od svega i to je to”.

U svakom slučaju, igra izlazi 7. novembra, a mi imamo i više nego dovoljno vremena da saznamo sve detalje to tada.

DIBALO III DOBIO DATUM KADA STIŽE SWITCH – 2. NOVEMBRA!



Nakon što se prošlog meseca paklom pronela informacija da Dibalo III stiže na Switch, sada konačno stiže i informacija kada će tačno fanovi moći da zaigraju jedan od najpoznatijih h&c RPG-a na svetu vozeći se u autobusu iz Nintendo Switch.

To će biti drugog novembra ove godine. Mi smo imali prilike da probamo D3 na Switchu tokom posete Gamescomu ove godine, i možemo reći da je igra iznenađujuće lepo legla za igranje na ovoj konzoli, tako da jedva čekamo da je barem jednom obrnemo celu na Switchu.

Podsećamo, verzija koja stiže na Switch je Diablo III Eternal Collection, koja uključuje apsolutno sve što je do sada izašlo za Dibalo III, računajući tu osnovnu igru, Reaper of Souls ekspanziju, Necromancer DLC i sve apdejte do sada. Ali, to nije sve, tu je i specijalni Ganondorf armor set po ugledu na čuvenog negativca iz Zelde i još par iznenađenja koje možete videti na slici ispod

VALVE UKLONIO ČAK 170 IGARA SA STEAMA

Valve možda jeste popustio kada su u pitanju video igre za odrasle i dozvolio da se Negligee: Love Stories pojavi u prirodnom, pardon, neizmenjenom izdanju, ali se i dalje žustro bori protiv „trol" igara.

U toj borbi je u par nedelja za nama sa Steama uklonjeno čak 170 igara koje nisu pratile pravila platforme i kreirane su samo kako bi se korisnicima uzeo novac.

Igre tog karaktera su uglavnom neki simulatori, kao Rich life Simulator, Simulator hipstera 2k17, Logan vs KSI, i još gomila igara koja u svom nazivu ima grudi ili hentai.

Naravno to nisu neke bitne igre i verovatno sada za njih čujete prvi i poslednji put, ali je svakako zanimljivo videti da Steam redovno vrši čistku na svojoj platformi.

EA ODBIJA DA IZBACI ULTIMATE TEAM PAKETE KARTICA ZA FIFA 18/19 U BELGIJI, TUŽILAŠTVO POKRENULO ISTRAGU

Ovog leta smo bili svedoci snage zakona koji je donet u Belgiji, a koji kaže da je sistem Loot kutija, koji je postao masovno popularan u igrama prethodnih par godina, zapravo čisto kockanje i kao takvo ne sme postojati u igrama koje se prodaju maloletnicima i mora imati jasna obeležja da poseduje elemente kockanja.

Kako bi se usaglasili sa ovim zakonima, do sada su čak tri velika izdavača rešila da se povinuju ovim odlukama, pa je tako (na tržištu Belgije) Blizzard ugasio kupovinu kutija za pravi novac u Overwatchu i HotS-u, Valve je zabranio trgovinu CS:GO predmetima, dok je brojne mere preduzeo i 2k za njihove NBA igre. Svi su to učinili sa negodovanjem i naglašavanjem kako se ne slažu sa takvim odredbama, ali su ipak povukli poteze kako bi se uskladili sa zakonima Belgije.

Ipak, jedan izdavač izgleda odbija da povuče ovakve poteze u Belgiji. Eletronic Arts je rešio da ostavi pakete kartica za Ultimate Team mod, i mimo obaveze da ih ukloni u roku od dva meseca, pa će zbog toga ići na belgijski sud, i prema saznanjima koje ima portal PCgamesN, tužilaštvo već pravi slučaj.

Ultimate Team je jedan od najpopularnijih modova u FIFA igrama, koji donosi ogroman novac Electronic Artsu, prodajom paketa kartica sa nasumičnim fudbalerima, pa je razumljivo zašto žele da se za ovo bore na sudu, jer verovatno vide da ako dozvole da prođe kao kockanje u jednoj evropskoj državi, vrlo verovatno će to uskoro doći i do drugih evropskih zemalja.

THQ NORDIC KUPIO LICENCU ZA KINGDOMS OF AMALUR I ALONE IN THE DARK

Izdavačka kuća THQ Nordic poslednjih meseci veoma aktivno i veoma uspešno radi na prikupljanju prava i licenci za brojne franšize, ali i na kupovini čitavih studija, kako bi proširli svoj asortiman igara i žanrova koje mogu da plasiraju na tržište.
Nakon što su u februaru ove godine kupili Koch Media i Deep Silver, ovog leta su nastavili da se šire. Najpre su uzeli studio HandyGames, a zatim su prisvojili prava na stare, ali legendarne franšize TimeSplitters i Second Sight, za koje imaju velike planove oživljavanja.

Upravo u tom duhu oživljavanja napuštenih franšiza nastavljaju i sada, kupovinom odličnog, ali nesrećnog Kingdoms of Amalur: Reckoning, akcionog RPG naslova iz 2012. godine, jedinog kompletnog naslova studija 38 Studios, pre nego što je isti otišao u bankrot.

Iako je ovaj naslov imao brojnih mana, igra je univerzalno hvaljena zbog sjajnih vizuala i odličnog dizajna lokacija, ali i kritikovana zbog određenih repetativnih momenata u gejmpleju. Nadamo se da će na ovim osnovama stići nastavak, koji će nam doneti još zabavnije i bolje iskustvo od prethodnika.
Što se tiče druge franšize, igre iz nje smo imali prilike da viđamo do pre par godina i ona je dosta starije od prve. U pitanju je Alone in the Dark, horor naslov sa elementima po uzoru na one iz Lavkraftovog pera.

Jako je lepo videti da se THQ Nordic trudi da sakupi što više serijala i udahne im novi, moderniji, život, mada za sada nemamo nikakve druge detalje vezane za nove igre, ali se svakako radujemo i željno ih iščekujemo.

NOVA POSLASTICA ZA WARHAMMER FANOVE – CHAOSBANE

Od kako se Workshop "otvorio" za izdavanje Warhammer licence po slobodnijim uslovima, svedoci smo brojnih naslova iz WH i WH40k svetova u raznim žanrovima video-igara.

Neki su bili dobri, neki prosečni, malobrojni pravi biseri, a na žalost dosta njih loši pokušaji da se na brzinu uzme kinta na konto popularnosti franšize. Sada nam stiže jedan naslov koji izgleda obećavajuće. U pitanju je Warhammer: Chaosbane, akcioni RPG smešten u Warhammer svet, koji nas na prvu loptu podseća na Diablo po svom prepoznaljivom hack and slash stilu.

Osim ovo malo akcije što smo videli u prvom gejmplej trejleru igre, za sada nemamo puno detalja, ali ono što je zanimljivo je što igra nudi i co-op. Satiranje nemani po WH svetu je uvek zabavnije u dvoje.

Vizuelni igra izgleda jako dobro, tako da se nadamo i da su ostale lokacije urađene sa velikom pažnjom na detalje.

H1Z1 DOLAZI NA MOBILNE UREĐAJE

Sa dolaskom Fortnite i PUBG igara na mobilne uređaje, red je došao da još jedan Battle Royale naslov postane dostupan igračima koji vole da se napucavaju "u pokretu".

U pitanju je H1Z1, čiji će se port nazivati samo Z1, i koji na pametne telefone dolazi zahvaljujući kompaniji NantWorks koja je uložila izvesnu sumu u kreatore ove pucačine, studio Daybreak.

Developeri će sada osim održavanja postojećih verzija igara kreirati i ovu za mobilne uređaje, što će im svakako dobro doći, jer se dovođenje H1Z1 na PS4 pre par meseci ispostavilo kao odličan potez, a igre će verovatno pronaći svoju publiku i na ostalim platformama.

Nažalost, nije otkriveno kada će se Z1 pojaviti na mobilnom, kao i da li će biti dostupan i za Android i iOS.

Autor: Milan Janković

TOP IGRE U OKTOBRU

FORZA HORIZON 4

U svojim naporima da se pokaže kao odvažan konkurent Soniju, kompanija Majkrosoft za glavnog aduta u oktobru ima arkadnu trkačinu Forza Horizon 4. Ona nas vodi u digitalnu Britaniju kroz sva godišnja doba koja sa svojim smenjivanjem donose nove staze i prostore za trkanje, a o vizuelnim blagodetima da ne govorimo. Forza Horizon 4 donosi gotovo 500 vozila u svoje garaže sa bogatim opcijama za kastomizacijamu, a Playground Games će u periodu nakon izlaska definitivno doneti još sadržaja.

2. OKTOBAR - PC, XBOX ONE

FIST OF THE NORTH STAR: LOST PARADISE

Fist of the North Star je najnovija akcija koja dolazi od kompanije Sega, a izrađena je po uzoru na popularnu mangu istog naziva. Developer koristi istu praksu kao sa Yakuza igrama, pa je tako ova Playstation ekskluziva već nekoliko meseci dostupna korisnicima Japana. Serijal o jakuzama ne spominjemo sasvim slučajno, već zato što igra poseduje slične gejmplej mehanike, kao i mini-igre.

2. OKTOBAR - PS4

MEGA MAN 11

Jedanaesta igra u Mega Man serijalu dolazi sa dobro prepoznatljivim duhom i šarmom i 2.5 grafikom nakon 30 godina postojanja. Kao Mega Men ćemo se boriti protiv doktor Vilija i njegove armije opakih robota uz neke od prepoznatljivih poteza, ali i novih. Osim kampanje, u igri nas čekaju i drugi modovi igranja, koji nude ograničeno vreme za kompletiranje nivoa, specijalne misije i takmičenje sa drugim igračima.

2. OKTOBAR - PC, PS4, XBOX ONE, SWITCH

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

Nakon drevnog Egipta, serijal o asasinima se seli među filozofe i Spartance, odnosno antičku Grčku. U Odiseji ćemo imati prilike da igramo iz perspektive Aleksiosa i Aleksandre, u zavisnosti od toga kojeg ratnika odaberemo. Ova Assassin's Creed igra donosi mnoge blagodeti i poboljšanja u odnosu na ostale delove, a jedna od njih je mogućnost romansiranja sa bilo kim, na način koji smo viđali u BioWare igrama.

5. OKTOBAR - PC, PS4, XBOX ONE

CALL OF CTHULHU

Lavkraftov univerzum u prethodnim godinama poprima sve veću pažnju u industriji zabave, pogotovu kada su video igre u pitanju, tako da nas krajem oktobra čeka Call of Cthulhu. Izrađena kao psihološki horor, igra nas smešta u um privatnog detektiva kojeg prati niz problema zbog manjka posla. Stvari ubrzo kreću u drugom smeru kada prihvati zadatak rešavanja požara u kojem je poginula čitava porodica, kada otkrije da će moćno čudovište oživeti.

30. OKTOBAR - PC, PS4, XBOX ONE

SOULCALIBUR VI

Bandai Namco nam donosi još jednu igru u Soulcalibur serijalu, šestu po redu, gde se vraća gomila kultnih karaktera, ali viđamo i neka nova lica. Za slučaj da ne znate, šestica će održati gejmplej prethodnika, tako da će svaki junak biti naoružan nekim hladnim oružjem i bitke nisu ograničene na 2D prostor, već se odvijaju u trodimenzionalnoj areni. Od novina u igri očekujemo Geralta iz The Witcher serijala, kao i Reversal Edge sistem, koji omogućava uzvraćanje udarca sa slow motion efektom.

19. OKTOBAR - PC, PS4, XBOX ONE

STARLINK: BATTLE FOR ATLAS

Ovog meseca nas čeka još jedan zanimljivi naslov iz kuhinje zvane Ubisoft i to je akciona avanturica Starlink. Smešteni u Atlas sistemu kojem preti ogromna opasnost, igrači će stupiti u niz različitih univerzuma gde ih čekaju epske borbe svemirskim letelicama. Kroz napredovanje igrači će dobijati nove delove za letelice, kao i priliku da uskoče u nešto modernije, što će značajno doprineti u borbi protiv Legije.
Pored svega, imamo prilike da kupujemo i prave igračke u vidu brodova koje će nam služiti i u igri.

16. OKTOBAR - PS4, XBOX ONE, SWITCH

SUPER MARIO PARTY

Pojam žurke dobija novi smisao sa Super Mario Party. Sve što treba je da povežete Switch uređaje, a možete koristiti i samo jedan, i možete se uputiti u borbe tenkovima, bejzbol i još 80(!) drugih mini-igara, sa kojima će vam vreme proleteti ko od šale. Nova Party igra na najbolji mogući način koristi sve elemente konzole tako da će on imati ključnu ulogu u tome da li ćete se pokazati u društvu.

5. OKTOBAR - SWITCH

RED DEAD REDEMPTION 2

Nakon dugo čekanja i gomile odlaganja, pred nama je Red Dead Redemption 2, vestern u produkciji cenjenog Rockstar Gamesa. U trećem i prvom licu pratimo život i pljačkanja Artura Morgana i njegove Van der Linde bande na divljem Zapadu. Developeri su pripremili poboljšani Honor sistem, tako da ćete morati da dobro razmislite kako ćete se ponašati prema ostalim kaubojima, a poznato je još i da će konji veoma zanimljivo reagovati na hladnoću. Za PC igrače ostaje samo nada da se RDR 2 eventualno pojavi i za PC.

26. OKTOBAR - PS4, XBOX ONE

CALL OF DUTY: BLACK OPS 4

Ako je verovati sadržaju koji smo videli u održanim betama, Black Ops 4 bi mogao biti igra koja će vratiti serijal na pravi put nakon više godina. Serijal je evoluirao pa tako sada nećemo videti singlplejer kampanju, već u ovoj pucačini imamo Battle Royale mod, nazvan Blackout, koji predstavlja savršenu zabavu za obožavatelje žanra, i pucačina generalno. Ostatak sadržaja je podjednako zanimljiv, poput specijalnog sistema klasa u kojem svaki karakter poseduje niz specijalnih sposobnosti.

12. OKTOBAR - PC, PS4, XBOX ONE

Autor: Aksentijević Nikola

STEAM EARLY ACCESS

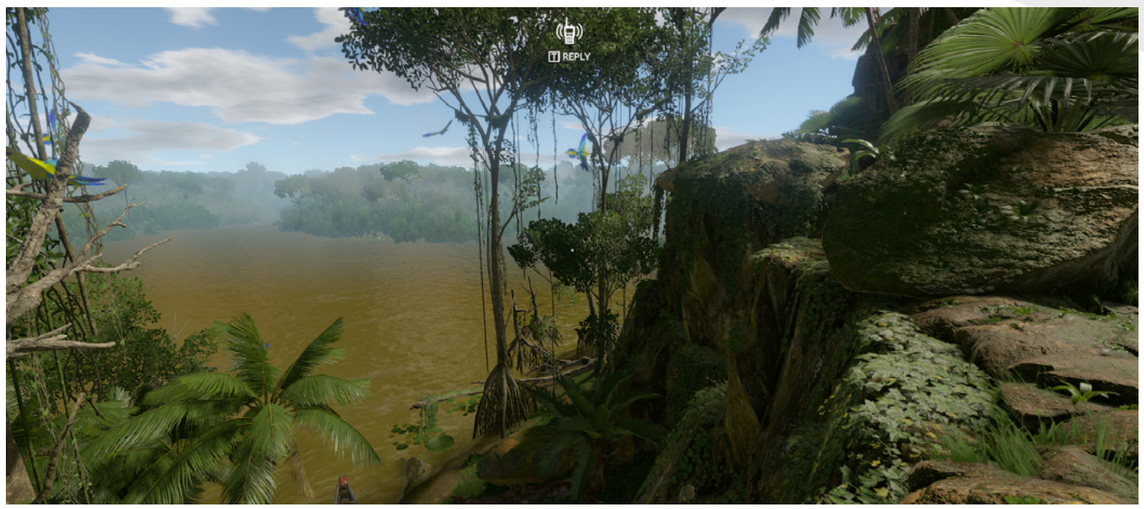
Green Hell

PAKAO AMAZONSKE DŽUNGLE

Kada pomenete Steam Early Access, šanse da igra bude iz survival žanra je apsurdno velika, pa kada vidite da je Green Hell još jedno u nizu takvih ostvarenja, normalna reakcija bi bila jedno izbegavanje u širokom luku. Ipak, ovde bi trebali dva puta da razmislite pre nego što se naterate na takav korak. Survival žanr je već duži niz godina na jednom, u većoj meri, monotonom, i prilično neoriginalnom putu, pa se ili većina Early Access igara zapostavi od strane razvojnog tima, ili su jednostavno loše realizovane. Green Hell, sa svojom premisom preživljavanja u amazonskoj džungli, bez ikakvih natprirodnih elemenata, ne zvuči ništa vanserijski i specijalno, ali uspeva da iznenadi i ispuni dosta stvari za samo prvih nekoliko nedelja koliko je u Early Access fazi.

Green Hell je još uvek u početnoj fazi Early Access programa, ipak igra već poseduje funkcionalan tutorijal koji vam daje uvid u priču koja će odlikovati punu igru kada izađe, kao i survival mod, čiji je cilj da jednostavno preživite što duže. Preživljavanje po amaznoskoj džungli u Green Hellu predstavlja jedno veoma imerzivno iskustvo, čak i u ovoj fazi razvoja, pa se može desiti da vaš lik, pored standardnih divljaka i plemena, dobije smrtonosne povrede od jagura, zmija, paukova, i svakojakih šumskih stvorenja koje će vas ili ubiti udarcima ili otrovati.

Igra prati dvoje istraživača koji su došli u amazonske džungle da bi se sporazumeli sa jednim od plemena, u međuvremenu dok vam vaša prijateljica objašnjava osnove crafting sistema i igre generalno, ona nakon nekog vremena upada u nevolju i tu se vaš kratak dašak priče završava, pa vas igra baca u survival mod. Najbolje oslikavanje realizma same igre jeste da nakon što pojedete kokos, možete ga preseći na pola, i ljusku ostaviti na kiši da bi skupila vodu koju možete kasnije popiti. Ukratko, igra je dosta teška i džungla vam zapravo neće puno opraštati. Svaki tip povrede se leči na različit način, i iako ih nema puno za sada, developer je obećao da će u punoj igri biti pregršt različitih životinja, povreda, neprijatelja, i ostalih stvari koje vam mogu zagorčati život. Moraćete istražiti svaki deo tela manuelno da bi pronašli povrede, dok svaki crafting recepat će vam tražiti da do materijala potrebnih za njega dođete uz dosta ručnog rada, bez klasičnog „klikni i sakupi“, što svakako



“PAUKOVI, ZMIJE, VELIKE MAČKE, DIVLJACI, SVE VREBA DA VAS SMAKNE”

IGRU USTUPIO:
EVOLVE

pomaže imerzivnosti igre. Kako budete gradili više stvari, tako će vam se otključavati novi crafting recepti za nova pomagala, oružja i građevine.

Igra je čak i za ovako ranu fazu razvoja solidno optimizovana, iako se ume javiti pad u frejmrejtu s vremena na vreme, pogotovu pri višim nivoima detalja kada su u pitanju vremenske prilike kao kiša. Svakako iznad proseka za ovaj žanr, pogotovu unutar Early Access faze. Vizuelna prezentacija je sasvim pristojna, iako postoji dosta grafičkih bagova i mutnih tekstura tu i tamo. Razvojni tim je obećao da će svaki problem biti popravljen do izlaska iz Early Accessa. Svakako, pored nekoliko izbledelih tekstura i grafičkih gliceva, igra će vas impresionirati u momentima kada vidite kako se sunce probija iz krošnje i baca prve proređene zrake na vaše okruženje. Borbeni sistem je relativno jednostavan, i tipičan za ovaj žanr, svakako treba još rada na animacijama i životinja i vaših pokreta, ali za sada su na zadovoljavajućem nivou. Glasovna gluma je na pristojnom nivou, kao i zvučna podloga koja vas možda neće oduševiti, ali svakako efekti dobijaju prolaznu ocenu.

Težina igre može odbiti neke ljude veoma lako, s obzirom da je igra dosta teška, pogotovu na normalnom i višem nivou težine, pa ćete se lako naći kako ginete jako brzo prvih nekoliko puta i da je kriva učenja već poprilično strma, a to će se verovatno i pogoršavati kako se budu dodavale dodatne mehanike. Igra ima pregršt mana koje odlikuju igre koje su tek ušle u Early Access fazu, pa ne očekujte tonu sadržaja u ovom momentu, a očekujte nekoliko grafičkih gliceva i povremene probleme sa optimizacijom, ali ako razvojni tim ispuni svoja obećanja, pa dostave ono što su trebali do početka sledeće godine, kada bi igra trebala da izađe(i nakon toga čak i kooperativni mod), onda Green Hell ima potencijala da bude jedan od pionira realističnog survivala koji možete sebi priuštiti.

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
OS: Windows 7/8/10 64-bit
CPU: 3.2GHz Dual Core
GPU: GeForce 970, Radeon RX 580
RAM: 8 GB RAM
HDD: 8 GB

RAZVOJNI TIM
Creepy Jar

CENA
16.79€

PLANIRANI DATUM IZLASKA
Proleće 2019.

STEAM LINK
https://store.steampowered.com/app/815370/Green_Hell/

- ✔ Multiplejer co-op igranje.
- ✔ Dizajn nivoa/pećina.
- ✘ Povremeni bagovi.
- ✘ Može predstavljati pretežak izazov za neke.

RED DEAD REDEMPTION 2

MAST, KALJUGA I KRV REALNOG SVETA.

Autor: Nikola Savić

> “OTVOREN SVET IGRE KRIJE BEZBROJ MALIH TAJNI KOJE ČEKAJU NA VAS DA IH OTKRIJETE, I PREMA REČIMA ROCKSTAROVCA, TE STVARI SU DIZAJNIRANE TAKO DA I POSLE GODINA IGRANJA I DALJE MOŽETE NAIĆI NA NEŠTO ŠTO RANIJE NISTE SAZNALI.”

Krajem septembra smo u Atini imali ekskluzivnu priliku da budemo gosti Rockstar developera na njihovoj turneji po Evropi, povodom promocije jednog od najočekivanijih naslova poslednjih godina - Red Dead Redemption 2.

U oko tri sata druženja sa momcima iz Rockstara, imali smo priliku da saslušamo njihove govore, da pratimo njih kako isprobavaju igru, a zatim i sami da zaigramo jednu od misija, i uopšte osetimo otvoreni svet igre, pri tome imajući potpunu slobodu da sa njima razgovaramo o svemu i pitamo šta god nas interesuje, tako da vam sada prenosimo naše pune utiske.

Igru smo testirali na PlayStation 4 Pro konzoli, na ogromnom televizoru i 4k rezoluciji i 60 sličica u sekundi, i prvi utisak koji želimo da prenesemo je da vilica nije uspevala da nam se vrati nazad iz zinute pozicije, jer je jednostavno igra prelepa. Onog trenutka kada je naš domaćin startovao misiju u snežnim planinskim vencima Hagena, momentalno smo bili oduševljleni svim malim detaljima koji čine svet igre tako bogatim i realnim. Prvo što nam je skrenulo pažnju je animacija i detaljnost razbarušavanja snega pod kopitama konjskog galopa, za koju nam je odmah objašnjeno da je dinamična i da se svaki korak animira u realnom vremenu u zavisnosti od fizike pokreta koga (ugao, jačina, dubina snega...), i zaista, ovo je nešto što nismo verovali da je moguće pokrenuti na PS4 konzoli, pa makar bila i Pro.

Kada smo kod dinamičnosti, praktično sve u igri apsolutno funkcioniše nezavisno od nas i sve ima svoje mesto u svetu. Igra će sadržati preko 200 vrsta životinja i svaka od njih će imati svoju nezavisnu interakciju sa svetom i nama. Kada god čujete neki zvuk u igri oko vas, taj zvuk nije “placeholder” odnosno nije tu samo kao miks zarad pozadinskog ambijenta, već sve ima i svoj fizički pandan. Ako čujete cvrkut pitce, to znači da su ptice zaista tu, ako čujete fijuk vetra, možete ga i „osetiti“ u sredini oko vas u stvarima poput dizanja lišća, prašine ili pravljenja vihora snega. Svaki zvuk u igri prati i ono što ga stvara.

Svet igre je ogroman, i što je jako bitno, potpuno spojen u jednu celinu, nema nikakvog učitavanja, nikakvih veštačkih zidova, prelaska iz zone u zonu... jedini loading screen koji ćete videti jeste onaj kada pokrećete igru ili kada učitavate „save“ lokaciju sa koje nastavljate igru. Još jedna zaista neverovatna stvar i čestitamo programerima u Rockstaru na takvom poduhvatu, za koji znamo da nije mali i da čak i neki od najvećih Open World RPG projekata imaju takve stvari kao što su zone i učitavanja novih lokacija.

Otvorenost sveta i potpuna sloboda uključuju i velika i duga putovanja, i neko bi rekao da je to dosadan deo, ali oh, kako se vrate. Igra tada pokazuje svu svoju raskoš i lepotu. Tokom prezentacije smo išli na dve misije, jednu koju je igrao developer iz Rockstara, i drugu koju sam igrao ja kao novinar. Svaka od misija uključuje i putovanje do lokacije, i tada se uključuje takozvani filmski režim, koji kameru spušta u „bioskopske“ proporcije, sa suženom slikom po visini, i crnim poljima iznad i ispod, a muzika prelazi u neku „tešku“ atmosferičnu vestern notu (čuli smo nekoliko različitih numera za vreme demoa, ali su nam Rockstarovci rekli da je to samo delić i da ih je komponovan ogroman broj). Tada ne upravljate konjem, već kamera prelazi u slobodan mod koji izgleda poput kadrova iz nekog vestern filma, malo prati jahače, malo skreće na na prelepe pejzaže, malo se fokusira na horizont... I sve to dok saputnici pričaju o različitim temama koje možete slušati, nešto malo po pitanju misije, nešto po pitanju

> “IGRA SNAŽNO INSISTIRA NA REALNOSTI. NAŠ INVENTAR JE IZUZETNO OGRANIČEN I MOŽEMO NOSITI SAMO ONOLIKO KOLIKO I U REALNOM ŽIVOTU, A SVAKA ANIMACIJA UZIMANJA NEKIH STVARI JE ODRAĐENA TAKO DA REALNO OSLIKAVA ONO ŠTO RADIMO I TAJ PREDMET SE I VIDI TAMO GDE JE SPAKOVAN.”

odnosa članova bande, nešto i prostog drugarskog zafrkavanja, sa malo prostačke podloge, ali pobogu, nismo engleski plemići nego banda na divljem zapadu. Sve ove scene su duga putovanja pretvorila i nešto u čemu jedva čekate da uživate, a ne nešto što želite da preskočite, i svaki ljubitelj „teških“ vesterna će ovo zavoleti na prvu loptu.

Druga stvar koju smo primetili što se tiče kvaliteta igre jeste zaista vrhunska glasovna gluma. Svaki karakter u igri je bio maestralno oglasovljen, veoma karakterističan i lako upamtljiv, pa mi se čini da evo i sada se sećam svake bitange, mesara, doktora i običnog građanina koga sam sreo. U gradovima svaki stanovnik ima svoji unikatan model i svoju ličnost, ma koliko mali ili nebitan bio, i sa svakim možete stupiti u interakciju i on će imati nešto da vam kaže, pa ćete neretko upadati u tuče bez puno smisla ukoliko ne budete pažljivi. Vaša reputacija je ključna za sve u igri, i glas o vama će se čuti daleko, zato morate znati šta i kako radite, jer će u zavisnosti od toga i ljudi reagovati ka vama. Neko će vas se plašiti, neko će želeti da vas ubije, ako izgledate „bogato“ neko će želeti da vas opljačka, ako vide krv na vama neće vam prilaziti...

Otvoren svet igre krije bezbroj malih tajni koje čekaju na vas da ih otkrijete, i prema rečima Rockstarovca, te stvari su dizajnirane tako da i posle godina igranja i dalje možete naići na nešto što ranije niste saznali, što je i njihov cilj. Mnoge tajne u igri morate prosto naći, tako što osluškujete govorkanja ljudi i pažljivo čitate između redova, pokušavate da izvučete neku informaciju, „napijate“ brljivce ili prosto prevrnete svaki kamen. U demou koji smo igrali smo saznali da doktor u lokalnom gradu vodi ilegalni biznis u skladištu tog grada, tako što smo sasvim slučajno načuli razgovor nekih likova koji rade za njega, i zatim smo otišli tamo i opljačkali ga, ali nismo morali to da radimo, mogli smo da primamo redovno novac od njega u zamenu za ćutanje, mogli smo da ga prijavimo šerifu, i svaki od tih naših izbora bi imao drugačiji uticaj na razvoj situacije i naše reputacije, jer je taj posao vodio sa drugom bandom, koja sada zna da ih je pripadnik naše bande opljačkao i neće nas baš voleti, ali isto tako će možda i neko iz moje bande reagovati loše ka meni zato što sam započeo rat...

Naša banda je centar našeg igranja. Tokom prelaska kampanje imaćemo glavni kamp, koji je neka vrsta „štaba“ gde ćemo dobijati nove misije, gde ćemo spavati i jesti, družiti se sa ostalim članovima bande, razvijati veze i prijateljstva sa drugima, ali i neke netrpeljivosti. Svaki član bande radi svoje poslove nezavisno od nas i svako ima svoju ličnost i angendu koja ga vodi. Može se desiti da na njih naletimo u otvorenom svetu, kako idu svojim poslom, pa čak i da im pomažemo u njihovim nezavisnim misijama. Pored ličnog novca, svako je zadužen i da investira u zajednički fond bande, koji nam omogućuje da funkcionišemo i često ćemo morati da radimo stvari kako bi pomogli opstanku bande.

Lov je u RDD2 veoma bitna stvar i predstavlja nešto što neće biti samo obaveza, već i veoma zabavna stvar. Počev od izbora oružja, preko šunjanja i novog specijalnog „osećaja“ koji imamo za naše i mirise životinja. Recimo, moramo paziti da se pozicioniramo suprotno od vetra, kako naš miris ne bi išao ka životinjama koje će nas osetiti i razbežati se. Moramo paziti i gde i kako koračamo, u kom pravcu naš plen gleda, kakve zvukove pravimo... Jednom kada ulovimo plen, u našem slučaju srnu, možemo je odrati za kožu

i ostatak leša da spakujemo te da ga ili vratimo u kamp, ili prodamo lokalnom mesaru.

Igra snažno insistira na realnosti, što je još jedan faktor koji nas je oduševio. Naš inventar je izuzetno ograničen i možemo nositi samo onoliko koliko i u realnom životu, a svaka animacija uzimanja nekih stvari je odrađena tako da realno oslikava ono što radimo i taj predmet se i vidi tamo gde je spakovan. Kožu spakujemo i natovarimo na konja, i tek onda možemo uzeti i leš koji takođe stavimo na konja. Sa sobom možemo nositi samo ograničeni broj oružja i opreme i baratati sa njima u realnom vremenu onako kako i očekujemo u stvarnosti. Ukoliko leš lovine ne odnesemo na vreme da prodamo ili spremimo u kampu, on će se ucrviti i biće beskoristan. Životinja ubijena lukom i strelom ili drugim hladnim oružjem vredi više od one koju smo napunili olovom iz puške.

Posebno su nas oduševili „meniji“, odnosno korisnički interfejs u prodavnicama. Jedna od mojih glavnih zamerki konzolaških korisničkih interfejsa (UI) je bila u tome što su poslednjih godina postali neverovatno generički i dosadni, obično sa nekim kombinacijama bele i crne boje. U RDD2, prodavnice imaju autentične cenovnike kao da ste ušli pre 120 godina u neku prodavnicu na divljem zapadu. Bukvalno otvorimo cenovnik koji stoji na pultu i krenemo da ga listamo, i svaki od proizvoda unutra je nacrtan ručno i pored njega ima „tona“ teksta koji ga opisuje i objašnjava njgove karkaterisike. Naše oružje možemo nadograđivati i poboljšavati gomilom dodataka koji ga čine ubojitijim, efikasnijim, ali i lepšim, jer pored poboljšanja, tu su i kozmetičke nadogradnje u vidu gravura, rezbarija, boja, lakovanih kundaka i gomile drugih lepih detalja. I naravno, ne brinite, ovo nema veze sa mikrotransakcijama, sve se kupuje novcem u igri. Rockstarovci su nam uporno naglašavali da je singlplejer isključivo singlpejer i da žele da se maksimalno potrude da isporuče najbolje singplejer iskustvo u istoriji video-igara, jer je ovo za njih do sada najambiciozniji projekat u svakom pogledu, daleko veći od GTA V.

Na kraju, da pomenemo borbe. U skladu sa time da je naš inventar ograničen, pre borbe iz ostave na konju izaberemo kako želimo da budemo naoružani, sa sobom možemo imati do četiri predmeta i u skladu sa time kakva nas misija očekuje, tako se i naoružamo. U misiji koju sam ja igrao smo napadali jedan kamp iz zasede, pa sam uzeo luk i strelu, te nož i sačmaru za kada se dovoljno približimo. Ja i moji momci, kojima mi često zadajemo komande šta da rade, smo ih krišom ubijali praktično do pred srce kampa, i zatim smo krenuli da roštiljamo iz sačmara. Borba je zabavna i realativno izazovna, iako je potrebno određeno uhodavanje, jer je misija koju sam igrao zahtevala poznavanje naprednih mehanika, pošto nije bio početak igre, ali to će ići mnogo lakše kada krenete da mehanike učite postepeno. Često mi se dešavalo da slučajno stupim u razgovor sa puškom u rukama, što je okidač za gresiju, a izvlačenje puške i pokretanje razgovora su na L1 i L2, što je tanka linija između dve veoma različite interakcije sa ljudima, no dobro, to je samo stvar navike.

Imao bih verovatno još štošta da kažem, ali ako ste došli do ovde, već vidite koliko sam se raspisao i moram da stanem, jer mislim da smo već više nego dovoljno rekli, svakako sam preneo sve one crtice koje su me oduševile. Rockstarovci znaju šta rade i malo koja igra je uspela tako da me kupi u prvih par sati kao što je to uspeo RDD 2, besprekorna filmska prezentacija, otvoreni slobodan svet prepun mesta za posetiti i ljudi za popričati, gomila tajni i fantastična muzička podloga su za mene više nego dovoljna preporuka, tako da ne mogu da se dovoljno načekam igranja dvojke krajem ovog meseca.

RAZVOJNI TIM
Rockstar Games

IZDAVAČ:
Rockstar Games

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
26. oktobar 2018.

PLATFORMA:
PS4, Xbox ONE

SHADOW OF THE
TOMB RAIDER™
U PRODAJI OD 14. SEPTEMBRA

PC
SHADOW OF THE TOMB RAIDER
Standard Edition

Požurite i po ceni redovnog izdanja,
kupite Day One Steelbook Edition

PS4/XBOX ONE
SHADOW OF THE TOMB RAIDER
Day One Steel-Book Edition

3 X ARTCARDS

18 www.pegi.info PROVISIONAL
XBOX ONE PS4 STEAM PC DVD-ROM eidos montreal CRYSTAL DYNAMICS SQUARE ENIX

SHADOW OF THE TOMB RAIDER © 2018 SQUARE ENIX LIMITED. DEVELOPED BY EIDOS INTERACTIVE CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. SHADOW OF THE TOMB RAIDER, TOMB RAIDER, CRYSTAL DYNAMICS, THE CRYSTAL DYNAMICS LOGO, EIDOS-MONTREAL, THE EIDOS-MONTREAL LOGO, AND LARA CROFT ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF SQUARE ENIX LIMITED. SQUARE ENIX AND THE SQUARE ENIX LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD. XBOX, XBOX ONE, THE GAMES FOR WINDOWS LOGO AND XBOX LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES AND ARE USED UNDER LICENSE. "PS" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT INC. "PS4" IS A TRADEMARK OF THE SAME COMPANY. ©2018 VALVE CORPORATION. STEAM MARKS AND THE STEAMWORKS LOGO ARE TRADEMARKS AND/OR REGISTERED TRADEMARKS OF VALVE CORPORATION. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

Autor: Milan Janković

BETA

BATTLEFIELD V

Battlefield V je već od samog pojavljivanja, ako ne i ranije, na staklenim nogama, prvi udarac je prošlogodišnji debakl sa mikrotransakcijama i pay-to-win elementima u SW: Battlefront 2, zbog čega su mnogi rešili da zaobiđu i ovu pucačinu o kojoj sada pišemo, jer bojkotuju EA. Drugo, što je mnoge razbesnelo, je devijacija od istorijske tačnosti. Naime, u premijernom trejleru smo imali prilike da vidimo junakinju sa veštačkom rukom i nekim drugim skalamerijama i razne druge „sumnjive“ elemente, što je za mnoge bio povod za odustajanje od prednarudžbe. Mi se u ovim beta utiscima nećemo baviti politikom i tačnošću, već ćemo konkretno gledati kakav je Battlefield u pogledu igranja Švaba i saveznika.

Prva i najvažnija stvar je ponuda u ovom otvorenom beta testu i moramo priznati da je ona dosta slaba, iako se radi o samom testu, gde je u ponudi bilo svega dva moda igranja (od ukupno osam) i dve mape. Bilo kako bilo, beta je pružila priliku da isprobamo delić novog moda, nazvanog Grand Operations.

U Grand Operations smo ispratili pad Norveške kroz prizmu obe sukobljenje strane, kroz dva dana trajanja, a finalna verzija će ih imati 4, na velikoj mapi sa objektivima koji se menjaju kako se pomera front i svakog dana je postojao određeni zadatak. Prvog dana su napadači(Britanci) imali objektiv da iskaču iz aviona i nose eksplozive do topova sa ciljem njihovog uništenja, a Nemci su morali da ih odbrane. U zavisnosti od toga koliko je topova bilo uništeno/odbranjeno na kraju prvog dana, drugi je počinjao sa prednošću onoj strani koja se bolje pokazala i na blago izmenjenom frontu, te se nije više iskakalo iz aviona. Drugi dan se sastojao iz zadatka zauzimanja nekoliko lokacija i čišćenja sektora na kojima su se one nalazile, i tako se trupe pomeraju sve do krajnje linije odbrane. Utisak je da je Grand Operations veoma uzbudljiv mod, najsvetlija tačka i jeste to što se odvija u više dana i ima dinamične objektive, tako da će se retko ko naći u poziciji da mu je dosadno i repetativno.

Drugi mod je dobro poznati Conquest, i on se sastoji iz cilja zauzimanja zastava na više lokacija i njihove odbrane do samog kraja kako bi se postigla ponuda. U pogledu mapa smo imali jednu snežnu, Narvik, i gradsku mapu, razoreni Roterdam. Svaka mapa ima svoje različitosti, ali su u suštini dobro izbalansirane sa dobrim rasporedom zaklona, nizinskim i visinskim terenima.

Što se tiče same mehanike napucavanja, očekuje nas slično, ako ne i isto napucavanje kao ono u Battlefield 1, dovoljno reći i da cela igra po mnogim stvarima mnogo podseća na prethodnika, ali je sve modernije i produbljeno. U igri igrate kao jedna od četiri klasa - Assault, Medic, Support i Recon - i svaka od njih poseduje različite vrste primarnog i sekundarnog oružja, opreme za razaranje tenkova,

> “GRAND OPERATIONS JE VEOMA UZBUDLJIV MOD I NAJSVETLJIJA TAČKA JE TO ŠTO SE ODVIJA U VIŠE DANA I IMA DINAMIČNE OBJEKTIVE”

medicinske opreme, za borbu prsa u prsa i opremu za gradnju. Problem sa klasama je verovatno već dobro poznat - Medic ne radi svoj posao i previše snajpera - pa je tako ovaj prvi više fokusiran na jurcanje po mapi za eliminacijama umesto da spasava živote, dok dosta igrača bira snajpere zato što su moćni i fokus ka objektivima se gubi.

Kad smo već spomenuli umiranje, ono je u petici izvedeno tako da igrač poseduje određeno vreme tokom kojeg može zvati pomoć i čekati na nju, ili se može prepustiti i brže završiti, kako ne bi čekao na pomoć koja neće ili ne može da dođe.
Dalje, sistem vraćanja u borbu je prigodno poboljšan, pa tako igrači mogu birati da li će se stvoriti na nekom od slobodnih objektiva, u bazi, ili pak na lokaciji gde se nalaze saborci iz jedinice. Sam fokus igre je na tome da je svaki tim podeljen na više jedinica koje zajedno mogu funkcionisati odlično, što se i vidi po spawn sistemu, kao i po podatku da pored medica, igrače mogu oživeti i saborci druge klase.
Novina u pucačini jesu fortifikacije, koje prate mogućnost masovne destrukcije građevina. Ovaj sistem omogućava igračima da za kratko vreme izgrade zaklon od neprijateljske vatre džakovima sa peskom, od snega i drugog materijala. U suštini, ovo odlično funkcioniše kada je potrebno braniti se od neprijatelja na duže staze, ali kada se bojište stalno pomera i nema nekog smisla, sve to ostaje drugoj strani na raspolaganju.

Stigli smo i do same progresije igrača i ozloglašene monetizacije. Svaka klasa u početku u ponudi ima po jedno oružje, dok sa progresijom kroz nivoe i rank oružja sa kojim se igra u toj klasi otključavaju nova, koja donose određene prednosti. Ova oružja nije moguće kupovati za novac, već se otključavaju samo kroz progresiju i mogu se odabrati za upotrebu pre svakog odlaska u borbu. Battlefield V ima i in-gejm valutu koja se isto zarađuje samo kroz igranje i kompletiranje brojnih i smislenih izazova, i ona služi za kupovinu nadogradnji za svaku pušku i ostatak arsenala, kojem pripadaju i tenkovi i avioni. Nadogradnja se ogleda u kupovini specijalne opreme kao što je poboljšani motor, bolji reload puške, a u kupovinu je uvršteno i poboljšanje veština vojnika kao što je brža promena oružja. Nije baš da mikrotransakcije neće uopšte biti, ali one sada nisu dostupne u igri, i prema najavama developera, one će biti isključivo za kupovinu kozmetičkih dodataka za kastomizaciju vojnika i oružja, a deo toga je dostupan i u samoj beti kroz otvaranje Sipmentsa koji donose vizuelna osveženja za svaki deo oružja.
Beta za sada nema ništa preterano pogubno u igri što se tiče mikrotransakcija, ali do izlaska ima još dosta i nadamo se da developerima neće doći neke čudne ideje.

Iako je endžin napredna verzija onog koji pokreće Battlefield 1, otvorena beta je bila puna problema i bagova. To se pre svega ogledalo u lošoj optimizaciji koja je jako varirala, pa je igra na najvišim podešavanjima radila ponekad odlično, ponekad katastrofalno, a isto važi i za ostale opcije u grafičkom aksesoaru. Ono što moramo priznati je da igra sa vizuelne strane izgleda prosto predivno na bilo kojim podešavanjima, pogotovu Narvik mapa, sa snežnim okruženjima, ali se zbog ogromnog broja detalja može desiti da to nekome bude odbojno pošto je na većim daljinama od velikog broja predmeta i prašine stvarno jako teško uočiti onog lika koji vas već treći put metkom “seče” na istom mestu. Prvog dana otvorene bete, znate ono kada neko ima pristup pre ostalih, smo naišli na problem sa ulaskom u mečeve, tako da par sati nije bilo moguće pristupiti nekom meču, a potom je jedini spas bila napredna pretraga. Isto tako, u igri se s vremena na vreme javljaju razne anomalije koje utiču na sve igrače, kao i individualni bagovi koji zahtevaju napuštanje meča.
Stabilnost klijenta takođe nije za neku pohvalu, ali zato ovo i jeste otvorena beta, pa developeri imaju odličnu dozu vremena da sve probleme isprave i optimizuju, a u prilog im ide odlaganje datuma za 20. novembar, što je plus meseca dana rada.

Na kraju, beta donosi zdravu dozu optimizma onima koji se nadaju da će ovaj Battlefield briljirati, pogotovu kada u vidu imamo ponudu sadržaja, pre svega Grand Operations mod koji smo dosta igrali i mislimo da je on odličan dodatak serijalu, jer zahteva i taktičko manevarisanje svih igrača. Krajem godine nas očekuje i puni izlazak igre i Battle Royale mod, kada ostaje da vidimo šta će DICE uraditi po pitanju postojećih problema i implementaciji osveženje u odnosu na keca. I jedino pitanje koje se sada nameće je - Da li Battlefield V očekuje ista sudbina kao i Titanfall 2?

IGRU USTUPIO:
ELECTRONIC ARTS

RAZVOJNI TIM
DICE

IZDAVAČ
Electronic Arts

PLANIRANI DATUM IZLASKA
20. novembar

PLATFORME:
PC, PS4, Xbox ONE

TEST PLATFORMA:
PC

Autor: Igor Totić

DLC

DESTINY 2 FORSAKEN

DOBRO, ALI NEDOVOLJNO DOBRO

Destiny 2 mi je bio prolazna ljubav. Prvo sam je voleo, pa sam je mrzeo, pa sam je zaboravio. I sad mi šalje viber poruke da joj nedostajem, da se promenila i ovoga puta neću zažaliti. Tri puta sam se opekao, zna Igor za jadac. Ali Igor ima IQ sobne temperature, pa je prihvatio da proba Forsaken DLC. I mogu vam reći, nisam se pokajao ali je bila veza na jedno veče.

Forsaken ulazi bombastično sa smrću Cayde-6, jedinog zabavnog lika u celoj igri, i sad je na vama da osvetite njegovu smrt. Ček, ček, ajde polako. Cayde-6 (kome sada daje glas Nolan North umesto Nathan Filliona) i vi morate da sprečite pobunu koja se dešava u zatvoru. Sticajem okolnosti, Cayde-6 biva usmrćen od strane Uldrena Sola (Destiny 1) i zajedno sa svojih osam Scorn Barona beži iz zatvora. Sad je na vama da, uz pomoć neutralnih Fallena, pronađete Uldrena Sola i osvetite Caydovu smrt. Možda zvuči kliše i dosadno, ali uz pomoć fenomenalnog dizajna ove proklete igre, put do osvete je izuzetno zabavan.

Da biste došli do Uldrena, potrebno je prvo pobediti pomenute Barone. Svaki baron ima svoju težinu i preporučujem vam da se dobro spremite za svakog od njih. Baroni su podeljeni u Avanture koje možete aktivirati u novoj zoni, Umršenoj Obali (Tangled Shore). Ova nova zona je stvarno nova i mnogo veća od prethodne dve koje smo imali (ne)priliku da probamo u prethodna dva DLC-a. Zona ima nove aktivnosti, bolje (mnogo bolje) Lost Sectore koji su sad mini instance, patrole, avanture idr. Cela ekspanzija je dizajnirana da bude kao špageti vestern i jako lepo prenosi taj osećaj. Osam Barona je osam kauboja od kojih svaki ima poseban stil i stvarno su nezaboravni.

Najviše me je mučio i frustrirao The Hangman. Ovaj baron ima jeftini one-shot koji vas ili spusti na jako malo HP-a ili vas ubije iz prve ako se ne pomerite u stranu. Srećom, ovo je jedan od onih bosova koji vas natera da kažete „sve ću mu po spisku kad se nagirujem“ i natera vas da izgrindate bolju opremu. Srećom, grind nije previše težak u Destiny za početne avanutre, bilo da je ekspanzija ili glavna igra. Kad sam se vratio na Hangmana nagirovan do zuba i opremljen ko Sveti Georgije, posle njega je ostao samo pepeo i šlem koji mi ne treba.

Istraživanje Umršene Obale je zabavno. Na tri mesta se javljaju „eventovi“, dok su po celoj mapi razbacani razni Lost Sectori i patrole. Vestern stil je lepo prebačen u svemir, toliko da sam hteo da koristim pištolje koji mi se nikada nisu dopadali. Ali sad sam kauboj, osvetnik koji jaše metalnog konja, zvezdani šerif, moram da imam pištolj.

Srećom, igra sada dozvoljava da ispadaju oružja za druge slotove što znači da ćete na primer moći da kombinujete snajpere i šotke. Skinovi su i dalje isti i retko se razlikuju jedni od drugih, ali je Forsaken DLC doneo par novih modela koji se lepo uklapaju u vestern dizajn. Sad kad sam spomenuo vestern dizajn, ne mogu da ne spomenem luk i strelu. Da, luk i strela, u Destiny, u svemiru. Ova iteracija ovog primitivnog, ali efektivnog oružja je možda najbolja ikada u video-igrama, ako ništa odmah posle luka u Horizon: Zero Dawn. Od kad sam dobio prvu verziju, nisam mogao da prekinem da ga koristim. Luk je precizan, brz, zabavan i, najbitnije, smrtonosan. Jako lepo su uspeli da uklope gejmplej oružja kakav je luk u svemirski FPS.

Svaka sub klasa je dobila svoje dodatne talente tj modifiere. Kao što sam već spomenuo u prvim utiscima, najomiljeniji modifier trenutno za huntera mi je Way of a Thousand Cuts koji vas pretvara u Naruta. Ovo je modifikovani Gunslinger super koji, umesto zlatnog pištolja, raspali gomilu vatrenih noževa koji rade ogromnu štetu. Ovo pretvara Huntera u agresivniju klasu i daje mu novi sjajni, moćni AOE ulti.

Nikada nisam voleo Destiny PvP, pogotovo ako igram solo, ali novi mod, Gambit, je sjajan spoj PVE i PVP. Vi i vaša tri saborca idete mapom i ubijate NPC neprijatelje. Iz njih ispadaju artefakti koje skupljate i isto to, u isto vreme, rade četiri igrača sa druge strane. Kad skupite dovoljno artefakta, možete da ih predate i pošaljete blokere ka protivničkoj ekipi koji će da im uspore progres. Takođe vi ili vaši saigrači možete da pređete kod protivnika i sami da ih ubijate i tako usporite progres. Kad se skupi određen broj artefakta, pojavljuje se boss koga treba da ubjete. Ko ubije bosa prvo, pobedio je. Ovaj mod je jako napet i zahteva dobru koordinaciju, ali je izuzetno zabavan i možda mi je bolje od bilo čega što sam igrao do sad u Destiny igrama.

Ali pored svega ovoga, Forsaken je dobar DLC koji dolazi jako kasno. Broj igrača je znatno opao i vidim po mapi kad nema nikoga da radi event. Bungie je imao dosta grešaka u koracima u poslednje vreme i probali su da se izvuku sa ovom ekspanzijom. Tu su i dalje stare boljke, end game je nikakav i zabava prestaje onog trenutka kad krene grind. Cena i vreme su uradili svoje i bez obzira koliko je dobra ova ekspanzija, ja već vidim da je neću dugo igrati.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: AMD - Ryzen R5 1600X
GPU: Nvidia GeForce GTX 970 4GB
RAM: 8 GB
HDD: 68 GB

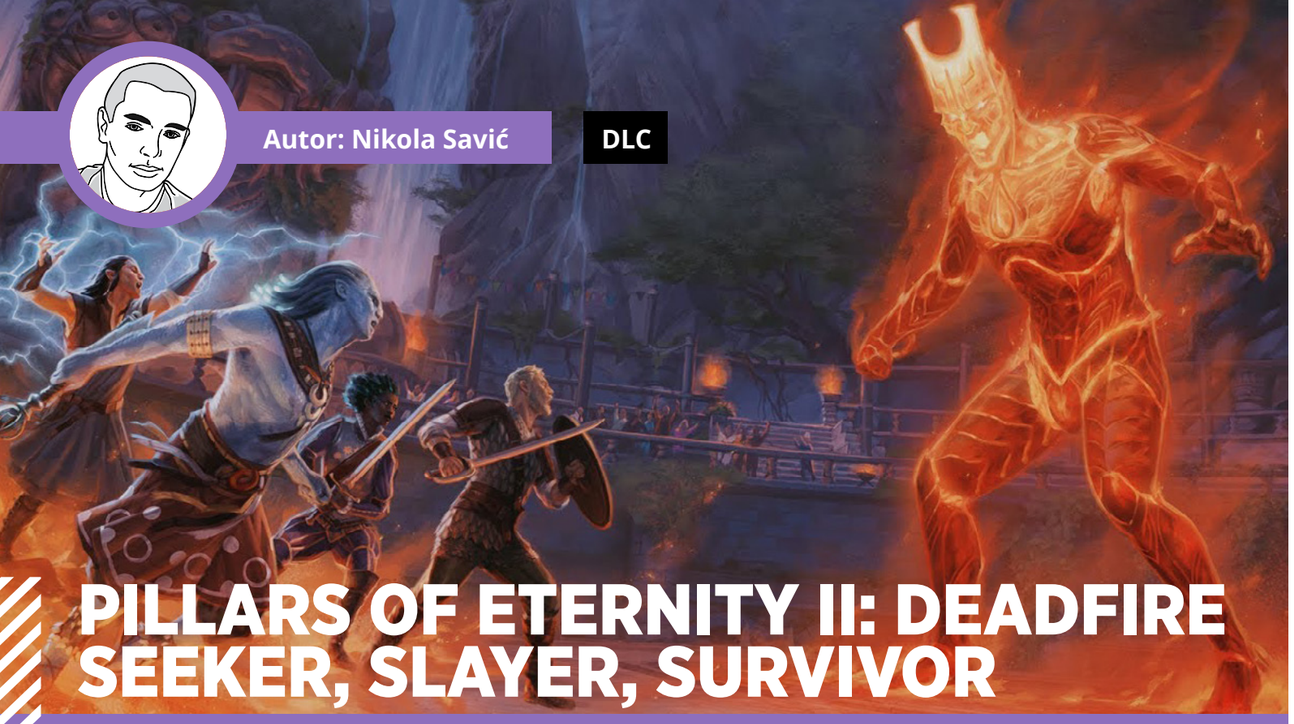
“8 BARONA JE 8 KAUBOJA OD KOJIH SVAKI IMA POSEBAN STIL”

IGRU USTUPIO: **COMPUTER-LAND**

PLATFORMA: PS4,Xbox ONE, PC,
IZDAVAČ: Activision-Blizzard
CENA: 40€
RAZVOJNI TIM: Bungie
TESTIRANO NA: PC

OCENA 6

- ✓ Luk i strela.
- ✓ Gambit mode.
- ✓ Vestern stil.
- ✗ Premalo.
- ✗ Prekasno.



Autor: Nikola Savić

DLC

PILLARS OF ETERNITY II: DEADFIRE SEEKER, SLAYER, SURVIVOR

NE RASPRAVLJAJ SE S NJIM, NABODI GA, NABOODI GAAA!

Stigao nam je i drugi od tri predviđena DLC paketa za Pillars of Eternity II: Deadfire, koji nosi veoma zanimljivi naslov - Seeker, Slayer, Survivor.

U tragaču, ubicu i preživljavaču je najavljeno, još kada je predstavljen plan ekspanzija za PoE 2, da će fokus pre svega biti na izazovnim borbama, pa smo se iskreno pomalo plašili da možda drugi DLC paket za igru ne bude ogoljen od zanimljivog sadržaja za istraživanje, ali smo se srećom prevarili.

Iako možda nema tu količinu intrige i mistike kao Beast of Winter, to svakako i ne znači da nema priče, naprotiv. Baš kao i prvi DLC, i ovaj se u igru „ugrađuje“ prirodno, kao deo glavne glavne igre. U jednom trenutku, nakon što odradite određene delove u glavnoj priči, dobićete jednu pošiljku na vašem brodu, koja baš i neće imati prijatni sadržaj. Nećemo vam otkrivati sadržaj te pošiljke, ali ono što se dalje događa vas vodi na put ostrva Kazuwari, koje ima poprilično primitivni i tribalni šmek. Tu se ukrštamo sa jednim od naših starih božanskih znalaca, Galawainom (odnosno jednim njegovim aspektom), koji je bog lova i čija su načela preživljavanje najčvršćih i najpodesnijih za opstanak. Već vidimo neki obrazac po kome su DLC paketi „posvećeni“ božanstvima iz sveta, jer je u Beast of Winter fokus bio na Rymrgandu, bogu smrti i propadanja.

Upravo u duhu Galawainovih načela biće i vaš boravak na ostrvu. Na njemu se nalazi jedna vrsta arene koja nosi naziv Crucible, u našem prevodu bukvalno „iskušenje“. Baš kao što nas je po pećinama testirao u prvom delu da li smo dostojni njegovog blagoslova, tako će nas sada testirati i ovde u areni. Iz ove arene dolazi i naziv DLC-a, jer ćemo birati između aspekata Seeker, Slayer ili Survivor. Iako je DLC moguće odraditi izborom samo jednog, isto tako su nam dostupni i svi izazovi sva tri pristupa, i verujemo da će perfekcionisti među igračima svakako želeti da očiste sve. Seeker izazovi nas stavljaju pred taktičke borbe gde je potrebno gledati na stvari „van kutije“ i naći efikasne strategije da dobijemo borbe, Slayer izazovi su u suštini mini boss borbe gde se borimo protiv moćnih i velikih neprijatelja, dok su Survivor izazovi poput „tower defense“ mapa u WarCraft 3: trebamo da preživimo protiv nekoliko naleta talasa neprijatelja.

Iako je fokus u ekspanziji na borbi, kako je to pruvučeno kroz iskušenja koja nam daje bog koji ceni izdržljivost i snagu, to je sve nekako veoma lepo ukombinovano u „lore“ igre i dodatno produbljuje svet igre, jer pre i nakon svake borbe imamo dijaloge kroz koje produbljujemo naše znanje i razumevanje boga Galawaina. Osim toga, svi naši saputnici su dobili i dodatne dijaloge povezane sa sadržajem iz ovog dodatka, a tu je, baš kao i sa Beast of Winter, novi saputnik koji će imati svoju priču i agendu.

> “U SSS GLAVNI FOKUS JE NA BOGU GALAWAINU I NJEGOVOM „NAJJAČI SAMO OPSTAJU“ POGLEDU NAS STVARI.”

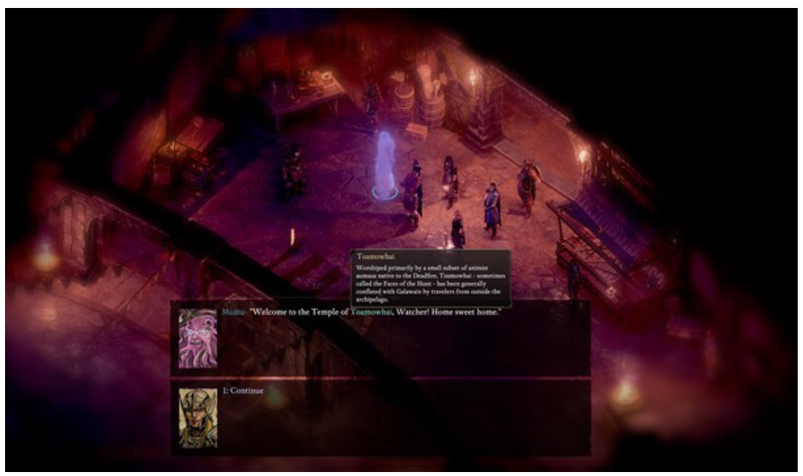
> “OVAJ DLC, KAO ŠTO JE I BILO NAJAVLJENO, GLAVNI FOKUS IMA NA BORBAMA.”

Ali ipak, glavni fokus je pomenuta borba i moramo reći da nam ona ovde donosi neke od najkreativnijih i najbolje dizajniranih izazova koje smo imali prilike da vidimo u igri. Kako je sam koncept DLC-a „izazovi u areni“, autori su ovde imali malo više slobode da sve i dizajniraju upravo tako, kao set pažljivo osmišljenih izazova koji će na različite načine i kroz različite uglove testirati naš set veština i razumevanja borbenih mehanika. Boricemo se protiv nekih starih, ali i novih protivnika, a neki od novih neprijatelja su zaista sjajno dizajnirani i predstavljaju odličnu dopunu igri. Pored samih izazova, boricemo se i protiv drugih skupina ljudi koji su takođe došli da traže blagoslov boga.

Neki od izazova su zaključani potrebom da nađemo posebne artefakte kao darove da bi mogli da im pristupimo, što će nas voditi širom mape sveta igre i to svakako produžuje iskustvo i vreme provedeno u ovom DLC paketu, možda pomalo veštački sa jedne strane, ali sa druge daje nam osećaj uvezanosti ovog sadržaja sa ostatkom igre.

Samo „glavno“ ostrovo priče nije toliko raskošno kao prvi DLC, ali svakako donosi dašak svežine u igru sa nekim zanimljivim novim vizualima, neprijateljima i arhitekturom koju nismo do sada videli u igri.

Sve u svemu, ukoliko ste opikali uzduž i popreko sve u PoE 2, ovo je novi sadržaj koji ne smete propustiti i koji će vam doneti bar još 7-8 sati sadržaja da istražite. Jedino ostaje pitanje da li vredi odmah dati 10 evra, što je čini nam se pomalo „jaka“ cena, ili sačekati da bude na nekom popustu i onda ga pazariti. Ali je jedino sigurno – nema sumnje da ga treba odigrati.



IGRU USTUPIO: **PLAN OF ATTACK**

PLATFORMA: PC

IZDAVAČ: Obsidian Entertainment

CENA: D

RAZVOJNI TIM: Obsidian Entertainment

TESTIRANO NA: PC

OCENA 8

- ✔ Neke od najizazovnijih borbi u igri.
- ✔ Dizajn pojedinih neprijatelja.
- ✘ Pomalo veštački produžen sadržaj jurnjavom za artefaktima.
- ✘ Manje priče.

Autor: Nikola Savić

UBISOFT BELGRADE

NOVE PROSTORIJE ZA VELIKE PLANOVE

Početkom septembra imali smo tu priliku i zadovoljstvo da obiđemo novu zgradu u kojoj se nalaze prostorije beogradskog odeljenja UbiSofta, do sada najvećeg studija koji je svoj ogranak otvorio u našem glavnom gradu i u Srbiji uopšte.

UbiSoft Belgrade je startovao sa radom 2016. godine i neki od prvih projekata na kojima su radili jeste PC verzija i podrška za Ghost Recon: Wildlands, kao i rad na igri ekstremnih zimskih sportova Steep. Studio je u ove dve godine sakupljao iskustvo i gradio stabilnu ekipu za velike planove, koji sada polako kreću da se kristališu i postaju sve jasniji.

Tokom naše posete studiju, imali smo prilike da se uverimo u sjajnu radnu atmosferu i sredinu u kojoj će UbiSoft Belgrade ostvarivati svoje velike planove, i jako nam se sviđa ono što smo imali prilike da vidimo. Celokupan objekat krasi sada veoma popularni „sirov“ izgled enterijera, gde su zidovi od gole cigle i plafoni sa vidljivim instalacijama, dok su same kancelarije urađene tako da je na prvom mestu komfor i udobnost onih koji tu rade.

Sa obilaskom smo počeli od suterena u kome se nalazi sjajno opremljena teretana, svlačionica i druge stvari za rekreaciju i sportsku aktivnost, koje su u potpunosti dostupne svim zaposlenima na besplatno korišćenje, kada i koliko god žele. Tu odmah pored su sobe sa serverima, rashlađene i uredno spakovane i koje predstavljaju mozak celokupne zgrade, jezgro poslova.

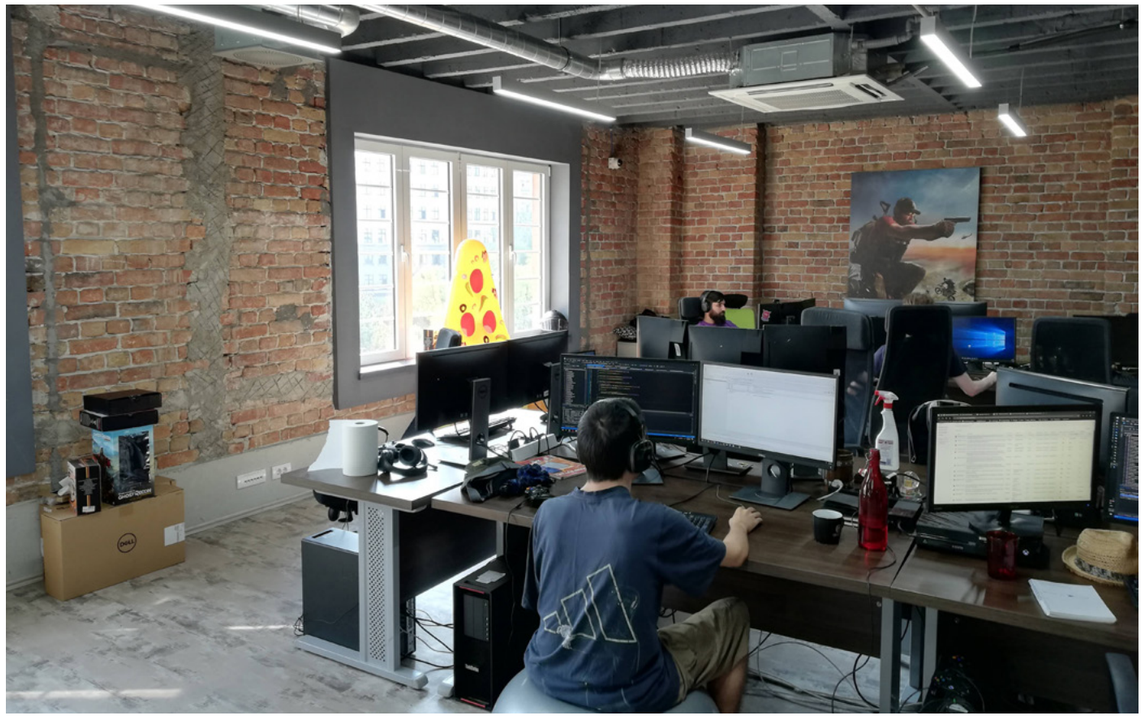
Sa obilaskom smo nastavili sve do vrha, pešice ili liftom, kako ko je hteo. Na svakom spratu smo videli odlično opremljene kancelarije koje smo gore već pomenuli, ukrašene raznoraznim slikama i figuricama iz sveta UbiSoft igara, a takođe i svaki sprat je posedovao i po neku od modernih konzola (Switch, PS4) na kojima zaspoleni mogu da ubiju vreme ili traže inspiraciju igrajući se. Takođe, svaki od spratova ima po nekoliko soba za sastanke, gde zaspoleni u svakom trenutku mogu da odu na zatvorene razgovore i konsultacije, kako ne bi uznemiravali kolege.

Poslednji sprat je rezervisan za kancelarije uprave studija, ali i jednu veliku „dnevnu sobu“, kako bismo je nazvali, gde se nalazi kuhinja i veliki prostor za održavanje prijema, prezentacija i drugih vrsta okupljanja, zajedno sa stvarima za relaksaciju, poput pikada i stonog fudbala, i upravo tu je održana i prezentacija za nas novinare tog dana.

Pre nego što pređemo na prezentaciju, valja pomenuti i sjajne poglede koji se protežu u oba pravca sa poslednjeg sprata, jedan na zgrade vlade i ministartstva u Nemanjinoj i Kneza Miloša, a drugi na Savu, Novi Beograd i Beograd na Vodi. Sve to naravno propraćeno barom i stolovima i stolicama za opuštanje, kao i zonom za pušače za one koji imaju potrebu da pripale cigaretu na svojoj pauzi.

Pomenuli smo prezentaciju, koja je bila druga važna stvar tog dana, pored predstavljanja novih prostorija studija. Na prezentaciji smo imali prilike da čujemo Sebastijana Delena, Francuza koji vodi beogradsko odeljenje studija, i Nenad Tešovića, koji ima ulogu producenta u studiju. Sebastijan nam je otkrio velike planove koji postoje za beogradski studio, i koji u narednih par godina planira da se sa sadašnjih šezdesetak proširi na preko 200 zaposlenih i krene da radi sa svojim direktnim

Domaća scena



projektima, a ne samo kao „pomoćni“ studio, što će umnogome zavisiti od iskustva koji naši programeri i dizajneri steknu. Ujedno, najavljeno je da će u skladu sa time početi i zapošljavanje i na drugim pozicijama osim porgramera, odnosno mestu u beogradskom UbiSoftu će naći i koncept umetnici, animatori, 3D modelari, audio stručnjaci i drugi ljudi zaduženi za razvoj igara.

Sebastijan je rekao da u Beogradu postoje veoma talentovani ljudi, ali da je problem što jako malo njih ima iskustva sa gejming industrijom i da je u pravo to nešto što UbiSoft želi da svojom pojavim u Beogradu promeni. Za sve zaspolene su pružene prilike posete, razmene i boravka po drugim studijima, kako bi naučili kako je to raditi u jednom takvom okruženju i sakupiti prekopotrebno iskustvo i za budućnost beogradskom studija, ali i za te ljude kao pojedince u daljem napretku.

O svom iskustvu u firmi nam je pričao i Nenad Tešović, koji je u Ubiju započeo kao programer, a sada je dobio priliku da bude producent i vodi projekete. On sam je veoma zadovoljan sa svime što UbiSoft čini za razvijanje gejming industrije u Srbiji, kaže da se o njima brine kao i o bilo kom drugom studiju i da je upoznat sa svim ambicioznim planovima i projektima koje uprava iz Francuske planira za Beograd i da jedva čeka da o tome priča, ali da trenutno još ne mogu da izađu sa detaljima.

Sve ono što smo čuli i videli nas izuzetno raduje, pogotovo što vidimo da je UbiSoft tu da ostane i pusti korenje, a tako nešto je od neizmerne važnosti i za razvoj ove industrije kod nas, jer će privući potencijalno i ostale velike igrače, ali i za sam opstanak domaćih talenata ovde. Jedva čekamo da čujemo šta nam novo UbiSoft Belgrade sprema u budućnosti.

PS4 Pro
PLAY ONLINE WITH PLAYSTATION PLUS
PS4 PRO ENHANCED
4K HDR
FIFA 19
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
EA SPORTS
adidas
JUVENTUS
3 www.pegi.info
FROSTBITE 3
• Nove licence: UEFA Champions League i Europa League
• FIFA Ultimate Team sa novim legendarnim igračima i FUT Division Rivals mod igranja

Autor: Milan Živković

REVIEW

AZURE REFLECTIONS

SLATKO I SMRTONOSNO

Kada igrač u potpunosti ovlada nekom video-igrom, gotovo bez obzira na to šta je pitanju, pravo je zadovoljstvo posmatrati ga na delu, uostalom, zato se rodilo i ono što danas zovemo esport. Doduše, neki od žanrova su na ovom polju ipak malo atraktivniji od ostalih, prosto jer su igre koje im pripadaju jednom rečju - preteške.

Jedan od ovih žanrova, nesumnjivo su "bullet hell" pucačine. Ukoliko vam nije poznat termin, u pitanju su skrolujuće pucačine u kojima morate izbeći hiljade i hiljade projektila koji idu ka vama. Znate već, igre za čije prelaženje vam je potrebna veština na "azijskom" nivou i gomila nerava.

Možda i najpopularniji serijal u ovom žanru jeste Touhou, koji je izrodio mnogo nastavaka, gde je jedan od najnovijih upravo Azure Reflections (gde je ime Touhou iz nekog razloga izostavljeno iz naslova). Kako sebe ne mogu baš da nazovem profesionalnim poznavaocem serijala, možemo da se odmah fokusiramo samo na Azure Reflections, važi? Super!

U pitanju je, kako sam već napomenuo, skrolujuća pucačina. No za razliku od većine prethodnika, ovde se kamera ne skroluje odozdo na gore već s leva na desno. Ima i smisla, s obzirom da su moderni ekrani više široki nego visoki, pa je i preglednost nivoa veća.
Priča prati tri čarobne junakinje koje su svet već spašavale od velikih zlih sila, koje se sada naravno vraćaju pa i heroine moraju da uskoče nazad u akciju.

"IAKO ĆE PRE SWITCH OSTATI BEZ BATERIJE NEGO ŠTO ĆETE VI PREĆI IGRU, ONA JE I DALJE ZAISTA DOSTA KRATKA..."

Zapravo, i pored podrobnije uvodne sekvence i dugačkih razgovora između likova, meni još uvek nije bilo najjasnije šta se zapravo dešava. Očito je priča pisana isključivo za poznavaoce celog serijala. Mada, moram da priznam da sam u nekim dijalozima i uživao, bar zbog simpatičnog humora.

Ceo grafički stil je u anime fazonu i dok su likovi jako lepo i detaljno modelirani, pozadine nivoa su maksimalno jednostavne i nemaštovite. Istina, u ovakvim igrama je bitno da vam što manje stvari odvlači pažnju, ali malo više detalja i raznovrsnosti ne bi bilo na odmet.

I dok neosporno tvrdim da i u momentima kada se na mene ospe najbrutalnija kiša municije, ja i dalje imam vremena da zveram u šarene pozadine nivoa, naglasio bih da sam igru igrao isključivo na najlakšoj težini. I to je bilo sasvim dovoljno! Iako na ovaj način prekratka, jer se sastoji iz svega nekoliko nivoa, bila je to prava odluka s moje strane. Prelepe šare koje meci prave po ekranu naslućujući mi neizbežnu smrt, bile su dovoljno lepe i na najmanjoj težini!

I dok su deonice pre boss borbi zaista prekratke, borbe protiv zlih predstavnika nivoa su ono gde se nalazi srž igre. Tek ovde uviđate potencijal pomoćnih čarolija koje pomažu da se izvučete iz škripca. Neke od magija mogu da obrišu svaku opasnost sa ekrana, ali ovim rizikujete i da dobijete loš kraj kada igru pređete.

No glavnu mehaniku predstavlja brzi zalet kojim obavezno morate da dokrajčite protivnika, ali uz pomoć kog se i lako možete izvući iz bezizlazne situacije. I dok vas samo jedan metak neće ubiti, biće dovoljno to što vas je ošamutio kako ne biste izbegli narednih par što rezultuje u gubitku života i kvari vam čitavu koncepciju, jelte.

Šta znam, ovakav tip igara mi najviše leži za koncept letenja, gde upravljate svemirskim brodom ili džinovskim japanskim mecha robotom i pržite vanzemaljske sile. Veštica koja jaše na metli i baca čarolije ka zlim armijama, nije kako ja to sve zamišljam. Mada moram da priznam da u suštini svoje napucavajuće prirode, ova igra vrši izuzetno dobar posao.

Ako izuzmemo dužinu kampanje, simplističku grafiku i konfuznu priču, Azure Reflections ima mnogo toga da ponudi čak i onima koji nisu ljubitelji serijala. Iako ćete se svakako najviše naužívati ukoliko ste veteran u ovakvim igrama, ovde ima prostora i za nas obične smrtnike, gde možemo da pronađemo barem nekoliko sati zabave. Nakon toga, zabava nažalost prestaje, ali bilo je zabavno dok je trajalo!

IGRU USTUPIO:
STRIDE PR

PLATFORMA:
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Unties

CENA:
24,99€

RAZVOJNI TIM:
Souvenir circ

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 6.2

- ✔ Odlične kontrole.
- ✔ Kvalitetno "bullet hell" napucavanje.
- ✔ Humor.
- ✘ Dosta kratka kampanja.
- ✘ Konfuzna priča.
- ✘ Grafički siromašni nivoi.

Autor: Miloš Živković

REVIEW

PES 2019
PRO EVOLUTION SOCCER

MOMENTI MAGIJE BEZ LICENCE

“UŠATI PEHAR OTIŠAO ZAJEDNO SA LICENCOM ZA LŠ KOD GLAVNOG KONKURENTA.”

Taj magični momenat. Upravo to je nešto što fudbal, a i sport generalno, čini toliko uzbudljivim za gledanje. A ove godine, upravo taj momenat predstavlja glavnu inovaciju novog PES-a.

U pokušaju da vam na najbolji način dočaramo šta to sve možete očekivati od najnovije japanske iteracije fudbalske simulacije, najbolje bi bilo da se zasebno fokusiramo na dva najvažnija elementa za jednu sportsku simulaciju - grafiku i fiziku. Barem onoliko koliko nam uska povezanost navedena dva to bude dozvoljavala...

Sam interfejs nije doživeo neke epohalne promene. Sve to i dalje deluje korektno, ali još uvek zaostaje za glavnim konkurentom, koji kao što verovatno i svi znamo, dosta ulaže u šminku svog “ljubimca”. Pa i muzika je standardno dobra, a za naše uvo možda čak i nešto prijatnija od “konkurentske”.

Novih modova na žalost nema, i ono što je posebno razočaravajuće za PES fanove je da je i najpopularniji oflajn mod “Master League” ostao bez značajnijih promena. Mada ono gde prava zabava počinje jeste sama igra i sve ono što sledi posle prvog zvižduka sudije. Modeli igrača i pojedine animacije kretanja zaista odaju utisak kao da ste kanal prebacili na SK1 i počeli da gledate prenos Premijer lige.

Dobro, na malim ekranima biste mogli da vidite potpuno licencirane dresove, što nažalost u PES-u nije slučaj. Jedina dva licencirana tima iz Premijer lige su Arsenal i Liverpul. Što odmah podseća i na bolni gubitak licence za Ligu Šampiona. Da, svi znamo da je uvek prisutna moderska zajedinca tu uvek na visini zadatka, i problem licenci može da se reši, ali većina ljudi želi da za svoj novac dobije kompletnu igru, a ne da se bakće sa modovima, pa je ovo u svakom slučaju jedan hronični minus.

Ali ono što je jako dobro i pozitivno, izuzimajući celu dramu sa licencama, je da ako uzmete neka dva licencirana tima i pokrenete meč, odmah ćete osetiti pravu fudbalsku atmosferu, a bogme i raj za oči. Kretanje igrača deluje realistično, pas igra je dodatno dotegnuta, lopte imaju oštrinu, a dodatne sitne animacije prijema lopte i dodavanja sve automatski podižu na viši nivo. Mada je odziv komandi u pojedinim momentima loš, što malo razbija celu harmoniju...

Dodato je i novih 11 sposobnosti koje pojedini fudbaleri imaju na već staru listu od 28, tako da sada imate ukupno 39 takozvanih “traitova” koji će u igri izazivati i stvarati te magične momente. Nabrojaćemo samo neke od novih sposobnosti a to su: Cross Over Turn, Double Touch, Step On Skill control, No Look Pass, Interception, Penalty Specialist... Zaista, kao da je svaki od igrača neki od karaktera u kakvoj RPG igri.

Doduše, i pored ovih lepih sitnica, deluje kao da u nekim momentima nedostaje tempa u igri. Bez obzira koju ekipu uzeli, kao da vas neka nevidljiva sila sprečava da se stuštite ka protivničkom golu munjevitom brzinom. Znate, kao recimo što je Liverpul u prošloj sezoni imao običaj? Zapravo, neretko imamo i utisak da je lopta mnogo brža od igrača i da je jako teško uputiti je u prazan prostor, a da do nje vaš saigrač stigne pre protivničkog.

Eto, igra zaista ponekad deluje tromo. Mada ako ćemo da budemo pošteni, to možda i najbolje oslikava realan fudbal. S druge strane, koliko god realan fudbal želeli, mora da postoji i ona doza interaktivne zabave koja će nas zadržati u igri. Uostalom, niko neće igrati utakmicu od 90 minuta već svi događaji iz realnog fudbala bi morali malo brže da se dogode, tako da u cilju podizanja faktora zabave, sve te male nerealnosti život znače.

Na celu ovu temu ne smemo da izostavimo ni sudiju, koji dodatno ubija dinamiku jer dosta “seče” igru dosuđivanjem faulova. Faulova koji u većini slučajeva rezultiraju žutim kartonom. Strog si ove godine, sudac. Daj olabavi malo...

Ono što je takođe poboljšano jesu šutevi koji ovde, za razliku od prethodnih delova, ne lete poput topovskih đulića ka golu. Čak postoji i momenat kada ne pogodite loptu kako treba pa i to doprinosi na sveukupnoj realističnosti. Mada bi bilo dobro da se poradi malo na golmanima koji nekada zaista deluju super realistično, a nekad kada se igri vrati stara boljka ispaljivanja đulića deluju nekultivisano.

Ali zato moramo posebno da pohvalimo koliziju između igrača. Kontakti sada deluju mnogo uverljivije i ređe se dešava da npr. noga prođe kroz loptu ili protivničkog igrača. Loša vest za ljubitelje smešnih bagova i gličeva.

E sad, što se vizuelnog dela tiče, tu su stvari već mnogo jasnije. Od momenta kada se uključimo na početak meča i čujemo himnu Barselone na stadi-

“U OVOM IZDANJU PRO EVOLUTION SOCCCER, LICENCIRANO JE ČAK 7 NOVIH LIGA.”

onu Kamp Nou, pa do trenutka kada nas kamere vode u tunele i na kraju bliski susret sa loptom u vidu zumirane kamere... Sve ovo propraćeno sjajnim osvetljenjem, deluje zaista fascinantno.

Od zamerki, na ovu temu možemo da navedemo svega par stvari. Trava deluje malo previše “oštro”. Znate ono, kao kada podignete “sharpness” u podešavanjima televizora više nego što bi trebalo. Takođe, dresovi i dalje nemaju zasebnu fiziku, pa ponekad deluje kao da su igrači pokisli, a dresovi im se zalepili za telo. Pa i lica igrača koja deluju realistično , uglavnom na najbolji način predstavljaju nosioce istih onda kada su nepomična i ne prave grimase. Osim navedenog, zaista nemamo nekih većih zamerki na celokupnu grafiku. Što je poprilično lep poduhvat!

Javila nam se i ona stara ljubav prema ponovljenim snimcima koji zaista mogu da vas zadrže možda čak i satima, u analizi i ponavljanju akcija iz različitih uglova.

I još da napomenemo da učitavanje i konektovanje na onlajn modove zahteva nešto više vremena, što ume da bude frustrirajuće. Ali zato kada se igra pokrene, budite sigurni da neće lagovati.

A evo i zaključka! Ukoliko želite da igrate realističnu simulaciju fudbala, koja ruku na srce ponekad može da bude i malo monotona zbog nedostatka dinamike, a pritom vas ne mrzi da se bakćete modovanjem licenci, onda je PES ove godine pravi izbor za vas. Istina, ukoliko ste fan FIFE, nema tog trika koji će vas ubediti da vašu voljenu igru zamenite ovom. Ali ako ste fan PES-a, onda budite slobodni da se nabeđujete sa “fifistima” kako je vaša igra ove godine realističnija, jer ćete za to imati dobru potporu.

Na kraju krajeva, ako želite da se vratite PES-u, sada je pravo vreme da ga prigrlite poput majke koja grli svog sina jedinca po povratku sa ekskurzije...

IGRU USTUPIO:
COMPUTER-LAND

PLATFORMA:
PC, PS4, Xbox ONE

IZDAVAČ:
Konami

CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
PES Productions

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 8.5

- ✔ Osvetljenje.
- ✔ Animacije prijema lopte i pasova.
- ✔ Magical moments.
- ✘ Usporeno onlajn iskustvo.
- ✘ Bez promena u Master ligi.
- ✘ Nedostatak licenci za top lige.

KONAMI
PREMIUM PARTNER OF FC BARCELONA
PES 2019
PRO EVOLUTION SOCCER
THE POWER OF FOOTBALL
XBOX ONE
PS4
*PC VERSION AVAILABLE ON STEAM
3
www.pegi.info
PS4 XBOX ONE
adidas, the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark and Climacool are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. The use of images and names of the football players in this game is under license from FIFPro Commercial Enterprises BV. © 2018. DFB Copyright FFF © Official Licensee of the FIGC The FIGC logo is a registered trade mark of the Federazione Italiana Giuoco Calcio All Rights Reserved By JFA Producto Oficial Licenciado RFEF © 2002 Ligue de Football Professionnel ® Officially Licensed by Eredivisie C.V. and Stichting CAO voor Contractspelers™ © 2018 THE ARSENAL FOOTBALL CLUB PLC, ALL RIGHTS RESERVED © S.L.B. Producto Oficial. Official Licensed Product of A.C. Milan Official product manufactured and distributed by KONAMI under licence granted by A.S. Roma S.p.A and Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. Official Videogame(s) of CORINTHIANS All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.
konami.com/wepes | instagram.com/officialpes | facebook.com/pes | youtube.com/officialpes | twitter: @officialpes

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

VROOM KABOOM

TOWER DEFENSE U TWISTED METAL STILU

Tower Defense igara ovih dana i nema baš u preteranoj meri, pa kada neki fan istih čuje za Vroom Kaboom, Tower Defense u Mad Max/Twisted Metal fazonu, svakako će brzom brzinom skočiti na taj voz. Pogotovu jer je igra besplatna! Ipak, na veliku žalost – razočaraće se.

Šta je Vroom Kaboom? U pitanju je Tower Defense sa vozilima koji kombinuje kartične igre i već pomenuti koncept i to sve u jednom „post-apokaliptičnom“ pakovanju. Zvuči zanimljivo na papiru, ali realizacija je već nešto sasvim drugo. U osnovi, vaš zadatak je da uništite vašim vozilima protivničke kanistere ulja, izbegavajući i uništavajući njegova vozila i skupljajući resurse dok putujete vozilom ka njegovim kanisterima. Vozila prizivate karticama koje posedujete, trošeći resurse koje skupljate na putu. Iako deluje interesantno, repetitivnost ove radnje protiv ne tako pametnog AI-ja će ubrzo utonuti u vas. Najpre odbija jako mala kontrola vozila, gde imate opciju da samo menjate linije kretanja, bez ikakve veće kontrole, uz povremeno korišćenje specijalne sposobnosti vozila i nitroa.

Kroz kampanju ćete proletati relativno brzo do određene tačke, gde će u jednom trenutku krenuti sirova i teška realizacija. Iako smo mi posedovali igru sa takozvanim „premium“ DLC-om, koji vam otključava sve kartice i vozila u igri, ali ako posedujete besplatnu igru, brzo ćete shvatiti da ovaj sistem je zapravo veoma čudan. Igra ne poseduje mikrotransakcije, već samo premium verziju, dok u besplatnoj igri ako izvučete „premium kartu“ iz lootboxova koje ćete dobijati pri levelovanju vašeg profila, morate otključavati naknadno scrap-om koji dobijate iz misija, da biste uopšte mogli da koristite karticu koju ste izvukli. Tehnički, igra vas forsira da izbacite tih sedamnaest evra da biste dobili sve što vam treba, i izbegli jedan ogroman grind koji vam je potreban da biste skupili dovoljno scrapa čak i za samo jedno vozilo. Ipak, ova praksa i dalje deluje manje predatorski od dobrog dela na tržištu, jer sa tih sedamnaest evra otključavate apsolutno sav sadržaj u igri, što je ipak delimično malo i ubija na osećaju uspeha, s obzirom da već sve imate od samog starta.

Ono što Vroom Kaboom radi dobro jeste da vam stvarno daje veliki broj opcija na raspolaganju, pa ćete pored neutralnih kartica/vozila, imati i tri frakcije koja svaka ima sopstvena vozila, i svakako deluju različito i interesatno pa imate frakciju koja je u potpunom Mad Max fazonu, frakciju koja ima nabudžena ulična kola i kako bih ja to nazvao „El Dorado“ frakciju, sa njihovim lowriderima, kadilacima, kamionima i sličnim. Uz sve to, imate zanimljive funkcionalnosti kao što su blokade na putu i generatori resursa, ali sve to, iako prepuno opcija, se koristi na veoma površan i nezanimljiv način.

Vroom Kaboom već na prvi pogled pati od veoma loše prezentacije, od grafike i vizuelnih efekata, pa sve do zvuka i samog izgleda menija i interfejsa. Iako su neki elementi dostižni prolazne ocene, na sve strane ćete viđati mutne teksture, čudne grafičke bagove i jednostavno isprane boje. Sve ovo para oči baš, pogotovu u 2018. godini, jer igra izgleda kao da je stara bar 6-7 godina, a apsolutno svi elementi igre, od vozila, preko mapa, do vizuelnih efekata ne izgledaju uopšte pohvalno. Zvučna podloga je takođe na veoma lošem nivou, pa ćete imati neku čudnu vrstu komentatora tokom mečeva, koji je apsolutno iritantan i ponavlja deset istih rečenica u nedogled, dok su zvukovi efekata prolazni, zvuk vozila je užasan.

Glavna prodajna tačka Vroom Kabooma bi trebala da bude multiplejer, s obzirom da igra poseduje modove za 1v1, 2v2 i 3v3 partije, gde možete koristiti svoje špilove vozila da se okušate protiv drugih ljudi, ali problem je u tome što APSOLUTNO NIKO ne igra ovu igru. Multiplejer je jednostavno pust, i nakon dobrih 45 minuta čekanja u lobiju za meč, odustao sam od istog, bezuspešno pokušavajući da nađem nekoga ko zapravo igra mod za više igrača u ovoj igri. Samim time, glavna komponenta igre u kojoj bi sve ovo trebalo da se koristi je podbacila zahvaljujući mrtvoj bazi igrača, koja je faktički i nepostojeća.

Iako je igra džabe, Vroom Kaboom ne ispunjava ni blizu neke osnovne elemente koje bi i besplatne igre trebalo da ispune, i to se i odrazilo na njihovu nepostojeću bazu igrača, mrtav multiplejer i verovatno nedaleku smrt ove igre. Ako se nešto ne učini pod hitno da se veći deo aspekata igre poboljša, igri se piše prerana smrt, s obzirom da je Ratloop Games studio zapravo zacrtao jednu veoma zanimljivu ideju koja se može jednog dana pretvoriti u nešto više, ali će za to morati valjano da se potrudi.

> “MULTIPLEJER JE MRTAV, BEZ IKAKAVE BAZE IGRAČA.”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: Intel i5 3770 3.4GHz / AMD CPU Phenom II X4 940
GPU: GeForce GTX 1070
RAM: 16 GB RAM
HDD: 10 GB

IGRU USTUPIO: **EVOLVE**

PLATFORMA: PC, PS4
IZDAVAČ: Ratloop Games Canada
CENA: Free to Play (Premium 16,79€)
RAZVOJNI TIM: Ratloop Games Canada
TESTIRANO NA: PC

OCENA **3.5**

- ✓ Džabe je.
- ✓ Zanimljiva ideja i veliki broj različitih opcija.
- ✗ Užasna prezentacija.
- ✗ Mrtav multiplejer.
- ✗ Brzo dosadi.

Autor: Milan Živković

REVIEW

DRAGON QUEST XI: ECHOES OF AN ELUSIVE AGE

TRI DECENIJE KVALITETNOG ODJEKIVANJA...

Možda kvalitetne formule nikada ne zamiru? Jeste, opšte je poznato da u svetu interaktivne zabave, nešto što se pokaže kao dobro i popularno, doživljava nebrojene iteracije. Nekada se to otegne na toliki period da počinje da liči i na reinkarnacije (Pokoj duši, Telltale. opaska urednika). Ali ono što tada uglavnom dolazi do izražaja, jeste istrošenost žanrova. Nešto što je nekada bilo sjajno, sada predstavlja samo odjek stare slave koji više zvuči na lančani sudar zaprežnih kola nego na nešto iole dobro.

E pa to ne mora uvek da bude slučaj! Neki žanrovi i stare formule, postoje i opstaju već decenijama. Pa i pored toga što se ponekad vrate na velika vrata pa izlete pravo kroz prozor, nekad i na mala vrata uđe proizvod stare škole i zablista kao nikada pre.

Da, celo ovo očito pompezno najavljivanje za cilj ima da odmah istinu izbaci na videlo. Dragon Quest je serijal japanskih RPG igara, star gotovo koliko i sam žanr. Jedanaesti nastavak (glavnog serijala) koji je pred nama, proizvod je trideset godina duge tradicije i nešto čemu svaki ljubitelj ovog tipa igara mora iskreno da se obraduje.

Za razliku od drugih franšiza koje su eksperimentisale na polju gejmpleja, gde se od poznatih serijala verovatno najviše ističe Final Fantasy, koji je imao svojih turbuletnih uspona i padova, Dragon Quest radi potpuno suprotno. Osim povremenog ubacivanja alternativne mehanike igranja, od prvog pa do poslednjeg nastavka, Dragon Quest se drži formule klasičnog JRPG-a i konstantno je unapređuje.

Hajde da pobrojimo šta se to menjalo a šta nije, kako bi suština najlakše ispljavila. Priča je za poznavaoce klasičnih JRPG pripovedanja ponekad toliko predvidiva, da nisam mogao da odolim a da ne odglumim vidovitog Milana društvu koje je sa mnom prelazilo igru... Nisu verovali da sam vidovit. Samo da sam negde već pročitao priču.

Evidentno najveći napredak, doživela je grafika. Da, period od 30 godina ume to da uradi za bilo koju igru, pa sada ispada da ističem očigledno, u redu. Ali kao da tek sada, Dragon Quest izgleda onako čemu je sve vreme stremio. Detaljno okruženje, sjajni modeli likova i animacija, živopisne boje, odlični specijalni efekti... Kao da je sav taj "imerzivni" stisak dostigao pun potencijal, pa Dragon Quest konačno može nesputano da vas uvuče u svoj bogati svet raznovrsnih lokacija i uvek šarmatno dizajniranih likova pravo iz "pera" Akire Torijame, legendarnog tvorca Dragon Ball serijala. Poreditigrafiku ove igre i recimo Ni No Kuni 2, jeste kao poreditidijamant i smaragd. Ali samo da se zna, ja biram smaragd! Preferencije, preferencije...

Ipak, imam samo jednu zamerku. Kao da u celoj igri postoji samo četiri različita modela za telo, na kom se samo face menjaju. Nakon što sam po deseti put naleteo na identičnu bucmastu ženu samo sa drugačijim licem, počeo sam da se iskreno smejem. Kao da sam se obreo u Lego zemlji, o dragi Akira moj...

Napredak tehnologije, uticao je i na činjenicu da je u ovom nastavku, svet veći i detaljniji nego ikada pre. Nikada ranije nismo mogli da doživimo ovaj osećaj otvorenog sveta kao sada, u jednoj Dragon Quest igri. A što je najvažnije, svet ne deluje isprazno već baš onako kako i dolikuje svetu ovog legendarnog serijala.

Među stvarima koje se nisu mnogo menjale, nalazi se priča. Iskreno, uživao sam i više u ranijim Dragon Quest zapletima, ali jedanaesti ca i ovde vrši dobar posao. Priča je dovoljno predvidiva da odiše nostalgičnim tonovima a opet nekako srčano izvedena, da ne možete mnogo da joj zamerate.

> "BEZ OBZIRA DA LI ĆE VAS RECIMO "UHVATITI" TEK NA DEONICI IGRE GDE SE ODRŽAVA VELIKI TURNIR ILI MOŽDA ZATEKNETE SEBE KAKO VEĆ SATE PROVODITE U ZARAZNOM KAZINU DRAGON QUEST UNIVERZUMA, NEMA SUMNJE DA ĆE OVA IGRA IZMAMITI MNOGO OSMEHA SVAKOM LJUBITELJU ŽANRA KOJI JOJ PRUŽI PRILIKU."

Potezna akcija gde pravo prednosti ima lik sa najvećom statistikom pokretljivosti, jednostavna je kao i uvek. A opet dovoljno zarazna da ne dojadi do samog kraja igre. Kao interesantna novina, jeste takozvani "pep mode", stanje u koje igrač ulazi nakon što pretrpi određenu količinu štete. Ne, nije konkretno ovo novina jer smo tako nešto viđali i u drugim igrama ("trance" u Final Fantasy igrama i sl.) ali način na koji je ovo sprovedeno, zaista je vredno pomena.

Igrač ne može da zna kada će se probuditi njegove "pep" moći, jer ne postoji nikakva skala koja prati ovaj progres. Ali kada uđe u ovaj režim istovremeno sa drugim saborcima, moći će da izvodi atraktivne i razorne sposobnosti, u zavisnosti od toga sa kojim saborcem se ukombinuje. Ovo malo podseća i na kombo veštine iz Chrono Trigger igre, recimo. Ali ovde je mnogo više neočekivano i otvara još više mogućnosti.

Pri osnovnim podešavanjima, moguće je pokretati karaktera za vreme borbe, što ranije nije bilo moguće. Ali ishod borbe ostaje isti, jer se od protivnika ne može pobeći niti se može steći kakva taktička prednost kretanjem po bojnom polju. Zato sam ovu opciju odmah i isključio što preporučujem i vama. U pitanju je izmena koja ništa ne doprinosi ali je i u potpunosti opciona.

Muzika je standardno dobra, ali često i repetativna što posle nekog vremena može da doprinese potrebi da je u celosti ugasite i upalite nešto drugo da podiže JRPG atmosferu u pozadini. I dok japanska verzija igre nema glasovnu glumu, moram napomenuti da je engleska verzija itekako ima. Zašto je ovo važno napomenuti? Zato što ćete je možda isključiti i pre nego muziku.

Glasovi su prepuni prenaglašenih akcenata i dijalekata, da se bilo kakvom i amaterskom lingvisti može instant prevrnuti u stomaku. Prvi ženski lik sa samog početka igre, zvuči kao neka od bivših Del Bojevih verenica, pravo sa petnaestog sprata sivih kula Pekama. Jasno je da su ljudi zaduženi za lokalizaciju želeli da pojačaju osećaj nacionalne raznovrsnosti po regionima sveta igre, ali su se izgleda malo više zaneli i još više zabavljali pri sinhronizaciji.

Da li je Dragon Quest, ovaj postojani, tradicionalni, ljubavlju ispunjeni JRPG gigant, najbolja igra svih vremena u svom žanru? Pa, ako mene pitate, (a vidim da nemate koga drugog, hah!) nije. Ali ako Dragon Quest posmatramo kao serijal, kao izvod svih svojih proseka, onda verovatno i da ne možemo toplije da preporučimo neku JRPG franšizu.

Dragon Quest XI je bez ikakve sumnje, JRPG iznad proseka. Ne samo da održava i osvežava davno postavljeni kvalitet, već ga podiže za stepenik više ka onom savršenstvu kom svaka igra teži. Bez obzira da li će vas recimo "uhvatiti" tek na deonici igre gde se održava veliki turnir ili možda zateknete sebe kako već sate provodite u zaraznom kazinu Dragon Quest univerzuma, nema sumnje da će ova igra izmamiti mnogo osmeha svakom ljubitelju žanra koji joj pruži priliku.

Svakoj drugoj igri koja je možda moj lični favorit u ovom žanru, Dragon Quest krajnje profesorski poručuje "nadživeću te, druže moj". I okrutno i iskreno, a sudeći prema svemu do sada, najverovatnije i krajnje istinito. Zato, ne propustite barem da probate najnoviji nastavak ovog nemilosrdnog, besmrtnog serijala.

"OSIM POVREMENOG UBACIVANJA ALTERNATIVNE MEHANIKE IGRANJA, OD PRVOG PA DO POSLEDNJEG NASTAVKA, DRAGON QUEST SE DRŽI FORMULE KLASIČNOG JRPG-A I KONSTANTNO JE UNAPREĐUJE."

IGRU USTUPIO:
COMPUTER-LAND

PLATFORMA:
PC, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Square Enix

CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
Square Enix

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 8.4

- ✓ Vizuelno prelepo.
- ✓ Klasično i zabavno.
- ✓ Pregršt sadržaja.
- ✗ Uhoparajuća glasovna gluma.
- ✗ Malo slabija priča.
- ✗ Nije za ljubitelje inovacija.

Autor: Dejan Stojilović

REVIEW

MARVEL SPIDER-MAN

BE GREATER

Uz dužno poštovanje prema svima, kada pomislite na čitavu plejadu superherojskih likova, sigurno vam dva padnu najpre na pamet, Betmen i Spajdermen. Jeste, skoro svaki junak ima svoju vernu bazu poštovalaca, ali budimo realni, asocijacija na DC je Šišmiš, kao što je Čovek Pauk predstavnik Marvela.

Zašto je to tako...a ko bi ga znao, možda zato što su njih dvojica ponajviše ljudi od svih ostalih, nisu neranjivi, povređuju se, svaki put kada navuku te svoje kostime svesno stavljaju „glavu u torbu“, ali ih to nikada nije pokolebalo i odvratilo od „posla“ kojim se bave. Iako možda žive život iz snova, na kojima im mnogi zavide, bore se sa svojim ličnim demonima i svakodnevnim problemima koji ih okružuju, balansirajući, manje-više uspešno, sa svojim aktivnostima.

Zato i ne čudi koliko je serija i filmova, što animiranih, što igranih, snimljeno po njihovom liku i delu, a vala je i solidan broj igara posvećen njima.

E sad... znamo svi kako su to nekada radilo, najvažnija stavka je bila da se može upravljati svojim omiljenim herojem, a same igre...pa one su bile, u najboljem slučaju, prosek.

I bi tako godinama, decenijama štaviše, sve do 2009. godine. Tada je svetlost dana ugledao Arkham Asylum i od tada ništa više nije bilo isto. Takav pristup igri koja se bavi ovom tematikom nikada ne beše viđen, sve je bilo na visokom nivou i (a to je najvažnije od svega) veoma kvalitetno. Nije neophodno da trošimo redove baveći se tragom koji je Arkham trilogija ostavila u svetu igara, a jedan od pokazatelja je i sama činjenica da se na prstima jedne ruke mogu prebrojati naslovi koji su pokušali da nadmaše njen uspeh.

Stoga su mnogi od nas „pali sa stolica“ kad su videli najavu da Insomniac radi na najnovijoj igri u kojoj će glavni protagonista biti niko drugi do naš ljubazni komšija Spajdermen. Radost, ali i strepnja ispunili su naša srca. Sve je izgledalo suviše dobro da bi bilo stvarno.

Da li je konačno Betmen dobio pravu konkurenciju? Da li je došlo vreme da, ako želimo da odigramo superherojski naslov, ne moramo po ko zna koji put da instaliramo neki od Arkham naslova.....?

Ako je i bilo nekih sumnji, one su definitivno otklonjene sredinom juna kada smo gledali ovogodišnji E3 sajam. Sve ono što smo videli, ne da je obećavalo, nego je ukazivalo da imamo hit naslov, u filmskom žargonu - pravi blokbaster.

A Spajdermen to jeste!

Eto, rekao sam, da prebrinemo to.

Sa pričom boljom od poslednja četiri filma (da, računam tu i onaj nesrećni treći deo Raimijeve trilogije), gejmplej mehanikom koja je utegnutija i šije Arkham Knight na svakom polju, u kombinaciji sa „otvorenim svetom“ koji nije opterećujuć i doziran je u pravoj meri, Spajdermen je sve ono čemu smo se nadali i više od toga.

“SA ASPEKTA PRIČE OVA IGRA „ŠIJE“ POSLEDNJA ČETIRI SPAJDERMEN FILMA U SVAKOM POGLEDU.”

“NADOGRADNJA SPAJDERMENA I NJEGOVIH SPOSOBNOSTI I ALATKI JE VRHUNSKI ODRAĐENA.”

Ok, ako ste još sa nama i niste otišli da „pazarite“ svoju kopiju igre, hajde da prozborimo neku o samoj igri.

Ne brinite, nećemo opet gledati kako je Pitera Parkera ujeo radioaktivni pauk, kako je otkrio svoje sposobnosti, kako je shvatio da „uz veliku moć, dolazi i velika odgovornost“, kako je „smuvao“ Meri Džejn Votson itd.
Radnja igre odvija se nekoliko godina od svih tih dešavanja.

Piter je napustio svoje radno mesto fotografa u Dejli Bjuglu i posvetio se novom poslu, kao asistent doktora Oktavijusa. Njegova ujna Mej sada radi u prihvatilištu za odrasla i nezbrinuta lica, Meri Džejn pokušava da izgradi svoj imidž kao novinar istraživač, Norman Ozborn je gradonačelnik Njujorka, njegov sin Hari je na proputovanju Evropom, a Dž. Dž. Džejmson nije više glavni urednik novina već je postao voditelj autorske radijske emisije koju koristi kako bi u što većoj meri diskreditovao Spajdermena i omalovažio sve ono što on radi. Ukratko, igra funkcioniše kao pravi „fan service“ pa čak i ako niste upoznati sa istorijom i svetom koji prati Spajdija (da ne kažem niste fan), mnoge stvari će biti veoma jasne.

Počinjemo tako što krećemo u akciju hvatanja jednog od Spajdermenovih najvećih neprijatelja, Vilsona Fiska, poznatijeg kao Kingpin. Nakon uspešnog završetka misije i zatvaranja Kingpina, umesto malo mira i zasluženog odmora za našeg ljubaznog komšiju, novi problemi nadvijaju se nad Njujorkom gradom i na nama je (a na kome drugom) da ih rešimo.

Grafički igra izgleda spektakularno, grad je veoma detaljno odrađen tu su i mnoge znamenitosti koje ga čine poznatim i prepoznatljivim, likovi u igri izgledaju prelepo, odrađeni su sa dosta detalja i pažnje, bilo da se radi o dobrim ili lošim protagonistima, a naravno tu je i foto mod za ljubitelje fotografisanja.

Kad je o gejmpleju reč, ne znam odakle da počnem. Da li od jedinstvenog i neponovljivog „Spajditransa“ koji nijedna druga igra ne može da vam ponudi ili od borbenog sistema koji je razrađen i utegnut do samog savršenstva, sloboda pokreta, bezbroj kombinacija udaraca i spravica koje imamo na raspolaganju, brzina i fluidnost koju igra nudi su zaista neverovatne, stelt mehanika (nije super detaljna, ali nemojmo preterivati) kao celina predstavljaju jednu rapsodiju koja deluje stimulativno na svako naše gejmersko čulo i vinuće nas, bar na kratko u neponovljivi osećaj nirvane.

Sa aspekta priče, ponovio bih, ova igra „šije“ poslednja četiri Spajdermen filma u svakom pogledu. Zanimljiva, intrigantna, a opet jednostavna za ispratiti, nudi i više od onoga što smo možda očekivali. Nije na odmet pohvaliti i glasovne glumce koji su maestralno odradili svoj posao.

Pohvalu zaslužuje open world deo igre. Nije zamoran, nije pretrpan, ispunjen solidnom dozom sporednih aktivnosti, kojih nema previše da bi vas ugušile, ali opet ni premalo kako sve ne bi delovalo prazno i neispunjeno, ukratko čak i ako niste ljubitelj ovakvih igara, ovo slobodno možete da probate. Naravno, neće i ne može se sve dopasti svakome, ali verujem da će svako pronaći nešto za sebe.

Nadogradnja Spajdermena i njegovih sposobnosti i alatki je vrhunski odrađena. Sve deluje lepo uklopljeno i neće vam pokvariti ugođaj osećajem nadmoći jer se perfektno skalira sa razvojem situacije u igri.

Što se tiče nekih nedostataka, ja ih iskreno nisam pronašao. Sve je radilo savršeno, nije bilo nikakvih bagova koji bi upropastili ugođaj. Zamerke da je igra prelaka su preterane, biće ovo sasvim solidan izazov za svakoga. Naravno, ne treba očekivati Dark Souls nivo težine, ali opet neozbiljno je očekivati Soulsborne simulator od svake igre koja se pojavi. Na kritike da Spajdermen dosta inspiracije crpi iz serijala o Betmenu možemo spekulisati do sudnjega dana, ali činjenica jeste da dosta toga može da deluje već viđeno. Čak i ako se uzme u obzir da je sve podignuto na viši nivo i sređeno, skoro pa do perfekcije, ne može se prenebregnuti činjenica da, možda, u nekoj meri nedostaje neki lični pečat koji bi Spajdermen trebalo da ostavi svojim potencijalnim naslednicima, otuda možda i ocena skoro pa odlična, a ne čista desetka.

Da dočekam igru na ovom nivou i ove ozbiljnosti gde će glavni protagonista biti Vulverin pa da počnem da razmišljam o gejmerskoj penziji...

AUTOR KUPIO IGRU SVOJIM PARAMA

PLATFORMA: PS4
IZDAVAČ: SIE
CENA: 45,99€

RAZVOJNI TIM: Insomniac Games
TESTIRANO NA: PS4

OCENA 9.3

- Vizuelna poslastica
- Gejmplej koji nikada ne dosadi.
- Jedna od najboljih Spajdermen priča do sada.

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

SHADOWS AWAKENING

POVRATAK I PONOVNI ŽIVOT SENKI

Kada pročitate naziv igre zvuči vam poznato zar ne? I ne, nije Shadows of the Tomb Raider DLC ili nešto, nego je zapravo Shadows Heretic Kingdoms. Da, taj izometrijski RPG koji nije baš najbolje prošao pre par godina i nikad nije zapravo završen, je dobio novu šansu za život i tako preporođen u Shadows Awakening verziji. Verziji koja ne samo da prepravlja osnovnu igru na kojoj je bazirana, nego je i konačno spaja u jednu zaokruženu celinu sa starim i novim sadržajem, originalno planiranim ali do sada neispunjenim.

Duboko u dubinama ruševina, ispod grada koji je nekada davno pripadao moćnoj imperiji, misteriozni čarobnjak odlučuje da prizove demona senke. Kako bi demon prešao iz senkovitog sveta u svet živih, on će morati da napravi izbor između troje koje je ukopano u istim ruševinama. Varvarski kralj koji je preminuo godinu dana ranije, talentovani lovac i strelac koji je znao da kontroliše nemrtve i koji je tu zakopan pre četrnaest godina ili pak vatrena čarobnica i naslednica propalog carstva koje je vladalo ovim krajevima i koja je tu zakopana pre više od trista godina. Ovaj izbor će dalje navoditi glavnog lika kog ćete voditi, kao i priču vezanu za svet oko vas, ne glavnu priču igre, ali glavnu za tog lika. Ostatak avanture će se svoditi na pronalaženje misterioznog čarobnjaka i otkrivanje razloga zašto je senko-demon prizvan i šta se to dešava sa drugim demonima.

Svako ko pogleda slike gejmpleja igre bi vrlo lako mogo da nazove ovo još jednim Diablo klonom, ali Shadows Awakening je mnogo, mnogo više od toga u skoro svakom pogledu. Najveći gimik ili fora koju igra pravi je mogućnost menjanja likova u bilo kom momentu bez ikakve pauze u akciji. Vama će biti na raspolaganju titualrni Shadow Demon koji postoji samo u senkovitom svetu i tu se prebacujete kad njega odaberete, ili tri živa lika, lutke kako ih igra oslovljava, koje možete staviti kao aktivne za odabir. Sve lutke-likovi dolaze u tri oblika, borac, strelac ili mag. Ukupan broj likova koji postoji je 14, a vama će na raspolaganju biti 11 koje možete da pronađete u svetu i otključate kao moguce lutke. Jednog karaktera dobijete na početku, a druga dva sa početnog odabira možete da pokupite jedino kad ponovo pokrenete igru, pošto je njihova priča i interakcija sa svetom jedinstvena.

Svaki od ovih likova, iako naizgled spada u standardne tropе boraca i magova, zapravo ima unikatne sposobnosti vezane samo za njega i ubrzo pošto otključate nekoliko, imaćete sigurno sopstveni set koji vam najviše odgovara da vodite. Veoma važno za ovaj tip igara je napredak lika, pošto je uglavnom jedan lik koji sakuplja svu opremu i XP. Ovde je to sređeno tako da svi likovi, bilo korišćeni ili ne, dobijaju isti XP i napreduju zajedno. Kod svakog od njih možete kupovati

specijalne sposobnosti i staviti do tri aktivna za korišćenje, određivati poene u snazi, izdržljivosti, magiji i brzini, i na kraju određivati traitove, i sve ovde vam pruža veoma veliki izbor prilikom pravljenja i podešavanja likova. Ovo znatno pomaže kad je u pitanju borba, pošto nikad nećete imati zapostavljene i slabe likove.

Same borbe će biti sa znatno manje protivnika nego u standardnoj igri u akcionom RPG stilu, tako da nećete sa moćnim zamasima sekire ili vatrenim magijama da odstranjujete desetine protivnika, nego uglavnom samo nekoliko po okršaju ili talasu. Naspram toga, ako dozvolite da vas isti stignu i udare, videćete da njihovi udarci nisu nimalo naivni čak i protiv teško oklopljenih heroja. Drugi deo svake mape i same igre, pored sporednih questova koji vam često daju izbor kako da ih rešite, jeste obilje raznoraznih zagoneki koje se trude da uvek dodaju nešto novo. Pa čak i borbe sa boss čudovištima

“POVRATAK STAROG “NEUSPEHA” U NOVOM RUHU.”

“ZA SMENJIVANJE LIKOVA ĆE BITI POTREBNA NAVIKA.”

imaju neke elemente zagonetki kad je u pitanju način kako da ih savladate.

Grafika je zadivljujuća za ovaj tip naslova. Prebacivanje iz veoma šarenolike i svetle okoline sveta živih, u mračan i senkovit svet demona je momentalano i glatko, što izgleda veoma lepo i efikasno dočarava dualnost igre. Dizajn karaktera je detaljan i velika pažnja je posvećena na promene u zavisnosti od koje opreme lik nosi. Animacija je takođe na dobrom nivou i svaki od likva ima sasvim zadovoljavajuć raspon akcija.

Glasovna gluma je apsolutno za svaku pohvalu. Od naratora koji je u isto vreme i misteriozni čarobnjak do veoma dobro odrađenih likova od kojih neki imaju dobro odrađene naglaske vezane za njihovo poreklo. Dodatno za pohvalu je to što nije zakidano na oglasovljavanju teksta, tako da čak i bezazlena interakcija sa čuvarima i kompjuterski kontrolisanim likovima je takođe odrađena u punoj glasovnoj glumi. Muzika takođe ne posustaje sa igrom i veoma dobro prati lokacije i gadne momente u borbi.

Doduše, iako igra ima mnogo dobro odrađenih funkcija i pruža dobru zabavu, takođe pati i od par balans problema. Samim tim što možete imati do 12 aktivnih likova, a mali broj protivnika, može doći do veoma velikog problema da vam padne loot (oklop, oružje ili neki dodatak) koji apsolutno nije za likove koje vi koristite. A čak i dok ih nemate otključane može da se desi da vam ispadne loot za njih. Drugi veliki problem je vezan za izbor likova pošto u zavisnosti koga vodite može da se desi da imate mnogo poteškoća da savladate igru ili ćete pak napraviti mega dobar tim i protrčati kroz sve protivnike bez da osetite ikakav izazov. Na kraju, možemo reći da kontrola bazirana isključivo na kliktanje mišem umesto standardnim WASD kretanjem je poprilično zastareo mod koji može neke igrače odbiti u početku. Naravno, većina ovih problema se može izbalansirati ili srediti vremenom tako da u suštini nema većih poteškoća bar za sad.

Shadows: Awakening je pre svega priča o uspešnom povratku jedne veoma dobre ideje i igre u život posle nekoliko neplaniranih kikseva. Sa druge strane predstavlja odlično uzdrmavanje akcionog RPG žanra i pošto savladate brzo smenjivanje likova i kombinovanje njihovih sposobnosti videćete da je ovo predstavlja veoma dobar i zanimljiv pravac. Ukoliko ste tražili ili čekali neki novi zanimljivi akcioni RPG, onda je ovo odlična igra da je isprobate i možda čak zavolite.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7/8/10 64-bit
CPU: Intel Core i7 i bolje
GPU: Nvidia GeForce GTX 970 i bolje
RAM: 8GB
HDD: 13GB

IGRU USTUPIO:
KALYPSO MEDIA DIGITAL

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Kalypso Media Digital

CENA:
39,99€

RAZVOJNI TIM:
Games Farm

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 9

- ✓ Odličan i izazovan sistem borbe.
- ✓ Interesantan svet i likovi.
- ✓ Jedinstveni način zamene i kontrole likova.
- ✗ Težina može drastično varirati.
- ✗ Previše nasumičan loot.

Autor: Milan Živković

REVIEW

ČUDNO, ALI NASLOV GOVORI SVE...

Nikada nisam bio dobar u trkačkim igrama. Trka s vremenom i večiti osećaj pritiska dok pokušavate da sačuvate prvu poziciju, nikada me nisu privlačili. Ali, ako biste u trku ubacili naoružanje i nitro ubrzanje, trka bi postala akciona igra i imali biste moje interesovanje! Zato nije ni čudo što mi je jedna od omiljenih trka detinjstva bio Rock n' Roll Racing, Blizzardova igra blesavog, trkačkog napucavanja na raznim planetama, praćena odličnom muzikom.

Igra o kojoj nikako da počnem da pričam jer nisam siguran kako, sa malopre pomenutom igrom deli samo jednu stvar - izometrijsku kameru. U pitanju je trka posmatrana iz izometrijske, polu ptičje perspektive i za razliku od Rock'n'Roll Racing, nema ni raznovrsno naoružanje, ni vanzemaljske trkače i planete pa ni predobru muziku. Zaboga, pa ni naslov ne može biti više drugačiji. Čiki-Čiki Boksi Rejsers? Čiji maštoviti gej ujak je imenovao igru?!

Osim što se oslanja na retro kameru i gejmplej, Čiki-Čiki kockastim grafičkim stilom ipak donekle pogađa pozitivnu notu. Igra izgleda kao trkanje u Minecraft svetu, gde je sve sačinjeno od trodimenzionalnih piksela - odnosno voksela. Zapravo, što se grafike tiče, kao i izbora paleta boja, moram da priznam da vizuelno igra ostavlja zaista solidan utisak.

Pa ni gejmplej nije loš. Taman toliko jednostavan sa dovoljno dobrim odzivom kontrola, da svaka trka predstavlja jedno malo zadovoljstvo. Da, dobro ste predosetili da ovde nešto smrdi zato neću uopšte da okolišam. I pored svojih 12 simpatičnih staza, dvadeset vozila, različitih modova za igranje gde čak imamo i minijaturnu verziju Rocket League, kao i mogućnosti igranja do u osam igrača, Čiki-Čiki je jedna prelaka igra koja brzo gubi draž.

Kako bih dokazao sebi da je laka, prešao sam kao od šale sve trke na prvoj poziciji koristeći samo osnovno vozilo. Sećate se prve rečenice ovog teksta? E pa, još uvek nisam dobar u trkama, a ovo mi je pošlo za rukom!

Razočaran razvojem događaja, odlučio sam da se oprobam i u multiplejeru. Ali kako nemam prijatelja (svi su na kasnom septembarskom moru!) uključio sam da potražim nekoga onlajn. Ovo sam pokušao pre zvaničnog lansiranja Nintendo Switch Online servisa, tako da je sve trebalo da bude u redu, ali iz nekog razloga bilo je nemoguće povezati se sa nekim i odigrati koju trku. Ne, nije problem u latenciji i lošim konekcijama koje pucaju. Tamo negde u belom svetu, kao da nije bilo baš ni jedne osobe osim mene koja je pokušavala isto. Niko nije igrao Čiki-Čiki...

Poslednje utočište potražio sam u battle modovima za igranje. Ovde sam se tek pronašao u čudu... Svaki od modova izgledao je kao nešto pravljeno za igranje u više igrača, a šta god da sam pokrenuo, igrao sam se sam sa sobom. Na "fudalskom terenu" gde je svojim autićem trebalo da postižem golove, nalazilo se samo moje vozilo, lopta i štoperica koja je brojala nekoliko minuta. Sablasno koliko nikada ne bih očekivao od igre ovog imena.

Igru sam ugasio, dragi čitaoci, i nisam siguran kada ću joj se ponovo vratiti. Možda kada se neko iz društva vrati s mora i odvaži da sa mnom podeli moje pomalo sablasno iskustvo. Do tada, reći ćemo da sam se samo šalio, i da je Boksi Rejsers jedna simpatična i igriva trka jednostavnih kontrola, ali bez mnogo razloga za ponovnim igranjem. Brzo dosadi, što je prava šteta, jer ima dosta potencijala koji bi uz malo dotezanja napravio zaista zabavno i dugotrajno trkačko iskustvo.

"A JEDNOM SAM VOZIO TRKU DVA KILOMETRA U RIKVERC, SA POVEZOM NA OČIMA I POBEDIO... NE VERUJETE MI?! TATA, DAJ POVEZ!"

IGRU USTUPIO:
STRIDE PR

PLATFORMA:
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Unties

CENA:
9,99€

RAZVOJNI TIM:
Pocket

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 5

- ✓ Vizuelno kristalno jasno.
- ✓ Dobre kontrole.
- ✗ Premalo staza.
- ✗ Prelako u svakom smislu.
- ✗ Nikakav "replay value".

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

STRANGE BRIGADE

LEFT 4... OVAJ, MUMIJE!

Konkretna karakterizacija ove igre bi mogla da se svede na Rebellionov malo zadocneli pokušaj da napravi sopstvenu kooperativnu igru u Left 4 Dead stilu. Naravno, sa novim i zanimljivim obrtom u obliku zombi mumija i ostalih mitoloških čudovista, poput minotaura i džinovskih škorpija.

Pa da pojasnimo malo kako je došlo do toga. Priča počinje sa našom uzbudljivom i egzotičnom grupicom, pripadnicima titularne čudne brigade, kako se spremaju za novu akciju i svojoj letećoj bazi. Kako nam veoma bombastičan narator sve to prenosi, i povremeno upada u reč, trenutna misija je da se u dubokim krajevima Egipta, kod zaboravljenog ali sveže otkopanog hrama, pronađe nestali član i agent brigade. Ubrzo po približavanju arheološkom kampu, članovi brigade bivaju napadnuti od strane sveže uzdignutih mumija, mrtvaka, preterano velikih škorpiona, zamki i čudnih ruševina. Kao što se često dešava u ovim slučajevima, izgleda da su uzbuđeni arheolozi odlučili "malo mnogo" da kopaju i otvorili grobnicu čarobnice koja je tu kaznom zakopana, i sada je na članovima čudne brigade da otkriju šta se desilo i zaustave ovu zlu čarobnicu i njene horde nemrtvih mumija. Da ne brinite, niste jedini koji dobija vajb starog Mumija filma ovde, čak ni humor nije daleko odatle.

Kao što napomenusmo iznad, gejmplej se može direktno uporediti sa onim iz Left 4 Dead serijala, ali to je samo ako gledamo suštu površinu, aako zagrebemo malo dublje, videćemo da ima tu još puno toga. Na početu svake misije imaćete priliku da izaberete jednog od ponuđenih ili DLC kupljenih likova, odaberete njegovu opremu i iskoristite sredstva da unapredite postojeću. Što se tiče likova, svaki će imati svoje specifično startno oružje, koje slobodno možete izmeniti onim koje vama više odgovara, kao i specijalne sposobnosti koje menjate i unapređujete. Svako od oružja se dodatno može unaprediti, tako što se doda poseban efekat sa kristalom koji nađete tokom igranja.

Pošto uđete na jednu od odabranih misija tokom nje će vam uglavnom biti zadatak da prođete kroz nekoliko manjih arena i okršaja, a između njih vam je ponuđen sasvim dobar deo istraživanja. Pod tim spada ne samo nekoliko različitih predmeta koje morate da sakupite ili upucate plave statue mačaka, nego i obilje zagonetki i kovčega iz kojih ćete dobiti dodane elemente priče, zlato za kupovinu opreme i oružja, ili čak neku relikviju sa sopstvenom pričom. Sa ovim ćete imati sasvim fin balans između besumučnog upucavanja mumija i malo razmišljanja i timskog rada, ukoliko igrate sa društvom.

Ipak, čak ni borba nije baš svedena na jednostavno upucavanje. Mnogi protivnici će često i veoma brzo pokrivati razdaljinu do vas i agresivno vas napadati, a vama će biti na raspolaganju ne samo bacanje u stranu ili bežanje u ovom modu pucanja iz trećeg lica, nego i korišćenje zamki koje se nalaze u okolini. Pošto igra podržava kooperativan mod do četiri igrača, ovo sve može biti veoma zabavno i haotično kad se igra u društvu. Prelaz samo jednog igrača je takođe moguć, ali je dosta duži, mukotrpniji i propuštaju se neke kooperativne zagonetke i momenti koji su glavna zabava ove igre.

Pored kampanje, koja nije preterano dugačka iako mape ponekad izgledaju ko da idu u nedogled, tu su još dva moda. Standardni "horde mode" u kome se borite protiv kontinuirano sve težih talasa protivnika sa ciljem da vidite kolko dugo možete da izdržite. I drugi mod je "score attack mode", u kom ciljate da skupite što više poena na određenoj mapi.

Kad smo kod samog izgleda igre, ona je na odličnom nivou, od animacija preko okoline, pa sve do sitnih detalja, sve izgleda veoma fino sastavljeno i namenski planirano. I sam dizajn mapa je generalno odlično odrađen.

Muzika je tu i solidno je prisutna, mada ono što najviše izvlači igru kod zvučnog domena je glasovna gluma. Od bombastičnog naratora preko unikatnih likova, pa sve do poludele egipatske čarobnice, svi do jednog su puni zabavnih izreka i odličnog predstavljanja likova.

Nažalost, i pored ove hvale dolazimo sada do velikih i bolnih mana, neke od kojih će igra možda i popraviti vremenom. Od samog početka može se primetiti da igra ipak nije mega popularna, tako da osim ako nemate društvo da igrate zajedno, teško ćete naći bilo kakav veliki izbor lobija ili igrača onlajn spremih da igraju. Igra takođe pati od veoma čudnih odluka pri dizajnu, na primer loot koji padne ili kovčezi koje možete da otvorite su prisutni za sve igrače, a ne posebno odvojeni za svakog, što znači da bilo ko od drugih igrača može da vam ukrade veoma dobar ili redak drop. Na ovo možemo da dodamo malo poveću cenu, pa kupovina četiri primeraka za vas i ortake ispadne baš dosta, onda tu su i DLC karakteri koji se kupuju, a u njima će vrlo verovatno biti i nova poglavlja i mape, iako je prva nova mapa stigla besplatno. I na kraju, za razliku od Left 4 Dead serijala u kom možete samo da uskočite često i igrate ponovo, ovde, osim možda sakupljanja skrivenih predmeta, igra ne pruža nikakav izazovan razlog da je igrate iznova. Među najgorim greškama je poprilično loša optimizacija i često kompletno pucanje igre.

Strange Brigade je igra koja ima jako mnogo potencijala, odličnu postavku, humor i vizuelni izgled, i dobar developerski tim koji stoji uz nju. Ali kada se podvuče crta, zbog nekoliko veoma diskutabilnih odluka, biva sapletena i pada u stranu. Ukoliko dođe do nekih promena na gejmplej strani i povećanja baze igrača, možda će imati šanse. U svakom slučaju, ako bude na rasprodaji ili u povoljnijem pakovanju više kopija, onda je slobodno pokupite. Za sad sa svojom ponudom ne može mnogo da izvuče.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: 64-bit Windows 7, Windows 10
CPU: AMD Ryzen 5 1500X
GPU: AMD Radeon RX570 ili Nvidia GPU GeForce GTX 1070
RAM: 8GB
HDD: 35GB

IGRU USTUPIO:
REBELLION

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Rebellion
CENA: 49,99€

RAZVOJNI TIM: Rebellion
TESTIRANO NA: PC

OCENA 6.5

- ✓ Zabavna premise, iako stara ideja.
- ✓ Brdo komedije i duhovitih momenata.
- ✗ Nefer protivnici i loš AI.
- ✗ Kratka igra bez vrednosti ponovnog igranja.
- ✗ Mnoštvo grešaka.

Autor: Lazar Marković

REVIEW

SUPER SEDUCER 2: ADVANCED SEDUCTION TACTICS

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: Intel Core i3 4th generation
GPU: Intel HD Graphics 4000
RAM: 4 GB
HDD: 12 GB

IGRU USTUPIO:
RED DAHLIA INTERACTIVE

Šest meseci nakon prve Super Seducer igre, Ričard La Ruina nas je „počastio“ i drugom igrom. U drugom delu nas Ričard podučava naprednim taktikama zavođenja što što se može zaključiti iz punog naziva ove igre. Kao i u prethodnoj igri i u ovoj pokušavate postići neki cilj, bilo to uzeti broj telefona ili pozvati na sastanak, pa čak i pronaći osobu sa kojim će te imati seksualne odnose. Mehanika sama igre je ostala nepromenjena.

Ipak, igra ima neke novine od kojih je i ona na koju su se igrači najviše i žalili, polu nage žene na krevetu. Taj prizor zamenjen je ljudima koji stoje ukočeni kao statue u nekom napuštenom skladištu. Takođe su ubacili likove različitih nacionalnosti. Tako sada imamo ljude arapskog, azijskog i africkog porekla, pa čak i jednog Škotlanđanina.

Pored Ričarda, sada savete daje i engleska manekenka i glumica Šarlot Kvita Džons. Ona će govoriti iz ženskog ugla kakva je odluka koju smo doneli u igri. Da li bi se to svidelo devojci koju zavodimo ili smo možda prebrzo doneli neke odluke koje se devojci ne bi svidele u tom trenutku. Jedan od većih noviteta je i to da sada pored toga što igrate kao muškarac, možete u pojedinim nivoima igrati kao žena. Ali da li je ovo dobro prikazano u igri? Naime, u jednom nivou u kojem igrate kao žena, imate zadatak da u noćnom klubu pronađete muškarca sa kojim ćete imati seksualni odnos.

Pošto prva igra nije tako dobro prošla kod kritičara, a i kod nas, Ričard je odlučio da se pojedincima i osveti. Naime, u Chapteru 1 će vam stići poruka od prijatelja Mahmouda u kojem zahteva da ga pozovete jer je hitno. Ako odaberete opciju „Call Mahmoud“ Ričard će da napusti sastanak sa devojkom i pozvaće prijatelja koji će mu reći da je u toku YouTube skup i da su na njemu baš oni ljudi koji su kritikovali njegovu prvu igru među kojima su Jim Sterling, ProJared a i VICE novinari. Po završetku poziva, jedna devojka mu donosi specijalan kofer u kojem je dugme za lansiranje rakete koju Ričard šalje direktno na taj YouTube skup. Ali ovo nije jedini primer napada na kritičare u ovoj igri. Na početku Chaptera 5 ismejava novinara koji se mučio da pređe učiteljski, odnosno tutorial, nivo u igri Cuphead. Takođe, u istom chapteru je, već spomenutog jutjubera, ProJareda omalovažavao jer je devojke u prvoj igri koje su ležale na krevetu nazvao prostitutkama i tako ih etiketirao. Ričard i Šarlot su odgovorili da nije uredu tako nekog nazvati, a najgora stvar je ta što su te devojke videli taj video i nije im bilo baš sve jedno jer su etiketirane kao prostitutke.

Po objavljivanju igre imali smo utisak da je igra potpuno nedovršena jer smo pronalazili brojne bagove, ali i određeni nivoi nisu bili dostupni igračima. Ono što trenutno vidimo je da skoro pa svakodnevno igra ima apdejte u kojima popravljaju neke od bagova koje im igrači prijavljuju na Steamu. U principu vidi se da su uvažili kritike igrača i promenili ali i dodali neke stvari. I dalje mislimo da je igra nepotrebna jer ne može pravilno da vas savetuje kako prići devojci, ili momku, u klubu ili kafiću jer su karakteri ljudi različiti, kao i okolnosti pod kojim pokušavate da zavedete drugu osobu.

Interesentna stvar je ta da je Richard već najavio sledeću igru za šesti mart naredne godine što dokazuje i stranica na Steamu. Prosto rečeno, ovo je jedna od onih „toliko loših“ igara da je čak i možete odigrati, ali isključivo kako biste se propisno nasmejali u neverici i čuđenju prilikom raznih „božemesačuvaj“ situacija koje je Ričar smismilo za ovu igru, ali nikako nemojte ni u ludili da pomislite da ovaj projekat shvatite ozbiljno.

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: RLR Training Inc , Red Dahlia Interactive
CENA: 10.79€
RAZVOJNI TIM: RLR Training Inc
TESTIRANO NA: PC

OCENA **3**

✔ Slušaju igrače.

✘ Puna bagova.

✘ Određeni nivoi nisu dostupni za igru.

Autor: Milan Živković

REVIEW

A SAD NEŠTO MALO DRUGAČIJE...

Ako je neki anime/manga serijal imao kvalitetne video igre, to je Naruto. Ovde prvenstveno mislim na Ultimate Ninja serijal, koji je još pre Storm igara na PlayStation 3 i 4 platformama, zasenjivao ljubitelje serije sa prvih pet delova igre na PlayStation 2. Kad se samo setim!

Osim što su igre imale zabavan gejmplej i brdo specijalnih poteza, vi i vaši prijatelji mogli ste da uživate u nindža okršajima predstavljenim kroz do tada neviđenu "animenoliku" grafiku. Pa čak i da izuzmemo ceo ovaj serijal, bilo je tu još nekolicina odličnih naslova na ovu tematiku, kakvim ne mogu da se pohvale ni mnogi megapopularni anime konkurenti.

Međutim, koliko god nešto bilo odlično i uglačano do savršenstva, neophodno je i neko osveženje, s vremena na vreme. Tako da umesto Ultimate Ninja Storm 5, koji bi sigurno bio fantastična igra, najnoviji naslov iz Naruto univerzuma, pravi jedan nagli zaokret.

Boruto to Naruto: Shinobi Striker, pretežno je multiplejer igra. Kada kažem pretežno, mislim na to da sadržaj za jednog igrača itekako postoji, ali suština igre ogleda se isključivo u onlajn multiplejeru. I dok je bilo kakav oblik lokalnog multiplejera odsutan, što za mene predstavlja izdaju kakva se ne može opisati ni rečima ljudi, patuljaka i vilenjaka, onlajn iskustvo pruža mogućnost sastavljanja timova od četiri nindže sa vašim internet poznanicima.

Ko je gledao seriju, odmah će znati kako da rasporedi uloge u timu, odnosno ko će biti zadužen za napad, ko za odbranu, ko za lečenje a ko za dalekometni kukavičluk - pardon, snajperisanje. Zajedno, vaš tim će se okušati u mnogim misijama koje funkcionišu slično po principu moba igara, a postoje u nekoliko osnovnih oblika. Od onih najprostijih, gde je cilj uništiti protivnike, do nešto drugačijih, kao što je odbrana lokacija ili "capture the flag". Poprilično standardne stvari...

Ono što je interesantno za ovaj naslov, jeste mogućnost pravljenja sopstvenog karaktera. Osim izgleda, odabirom nekog od legendarnih nindži koji će vas podučavati i puta kojim ćete napredovati, vaš lik će učiti različite veštine i raditi na sopstvenom stilu. Ukoliko niste neko ko je raspoložen za ovako nešto, lepe vesti su da bilo koga od učitelja koje pronađete, možete koristiti u borbi. A to su generalno neki od najprepoznatljivijih Naruto likova. Ukoliko ste se zainteresovali za ovu igru u potrazi za dobrom pričom i narativnim tokom serijala, ovde nažalost

nemate šta da tražite. Sve što imate na raspolaganju jeste sijaset ne toliko interesantnih misija i malo dijaloga između njih. Kao što rekoh, ovo je prvenstveno onlajn multiplejer iskustvo i sa time i dalje pokušavam da se pomirim.

Što se samog gejmpleja tiče, činjenica da su mape velike, ne može biti loša stvar. Broj poteza i mogućnosti za kretanje, zaista doprinosi veoma zanimljivom i specifičnom načinu igranja. Budite sigurni da će biti dosta trčanja po zidovima, velikih skokova i teleportacije. U meču gde igraju iskusniji igrači, stvari gotovo kao da mogu da se otrgnu kontroli, pa će likovi biti bukvalno na sve strane. Na žalost, ukoliko ne usavršite igranje do ovako suludih granica, brzo će vam dojaditi "običan" gejmplej, koji za opuštene igrače ne može da ponudi baš mnogo toga.

Ne bi bilo fer porediti ni grafiku sa Storm serijalom, ali i bez toga, moram da priznam da igra izgleda dosta čudno. Ne po pitanju okoliša i efekata koji su često zaista odlični, već po pitanju modela karaktera, ali i osvetljenja. Neki likovi skoro i da ne liče na sebe, već deluju kao modeli nekog strastveno izrađenog moda za Half-Life 2. Petica za trud, ali viđali smo i mnogo bolje godinama unazad.

Ako vam do sada nije bilo jasno, meni ovaj naslov nije baš najbolje legao. Osim što obožavam naraciju i sinematski tok Storm serijala, njegovu besprekornu grafiku i lokalni multiplejer, objektivno posmatrajući ono što Shinobi Striker pokušava da bude, moram da budem malo strožiji. Ideja je dobra i pokušaj da se za Naruto univerzum stvori nešto novo i drugačije, nije preterano loše sproveden.

Ali i kada se prijatelji okupe i sve kockice slože i akcija počne i meč se završi, biće to jedno zabavno iskustvo. Umesto „epsko, vau, ne stižem da trepćem" iskustvo kakvo Naruto igre zaslužuju!

Da ne pominjem da kada prođu godine i serveri se pogase, singlplejer i Naruto igre sa lokalnim multiplejerom će se i dalje igrati, a Šinobi Strajkeru i njegovim misijama za jednog igrača teško da će se iko vratiti. Dobro, dobro, nećemo da zalazimo u te teme, multiplejeru stari. Nemoj odmah da potežeš pištolj, ja sam samo glasnik... Svog mišljenja.

Ukoliko ste ljubitelj dobre priče, vrhunske grafike i okršaja sa drugarima u lokalu, Ninja Storm 4 je često na popustu, pa ga što pre zgrabite ako već do sada niste. A ukoliko želite da probate nešto novo u nindža svetu i oformite timove sa ljudima širom sveta, onda šta čekate! Od Shinobi Striker-a, za tako nešto u Naruto svetu, trenutno ne postoji bolji naslov.

"ODABIROM NINDŽA UČITELJA, VREMENOM STIČETE NJEGOVE PREPOZNATLJIVE POTEZE I VEŠTINE, ŠTO JE SAMO JEDAN OD NAČINA KAKO DEFINIŠETE VAŠEG KARAKTERA."

IGRU USTUPIO: **COMPUTER-LAND**

PLATFORMA: PC, PS4, Xbox ONE
IZDAVAČ: Namco-Bandai
CENA: 45,99€
RAZVOJNI TIM: Soleil Ltd.
TESTIRANO NA: PC

OCENA 6

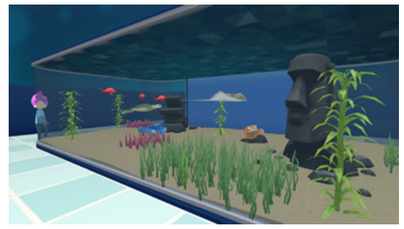
- ✓ Jako lepa okruženja.
- ✓ Zanimljiv sistem napredovanja.
- ✓ Zabavno za usavršavanje.
- ✗ Nedostatak lokalnog multiplejera.
- ✗ Dosadno u jednog igrača.
- ✗ Čudni modeli likova.

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

MEGAQUARIUM

MENADŽERSTVO AKVARIJUMA



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7, 8, 10
CPU: Amd Ryzen 7 2700U
GPU: GeForce GTX 560
RAM: 8GB
HDD: 1GB

IGRU USTUPIO:
EVOLVE

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Twice Circled

CENA:
20,99€

RAZVOJNI TIM:
Twice Circled

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 7

- ✓ Poseduje sve osnove dobre tycoon igre.
- ✓ Pregršt riba i drugih morskih stvorenja.
- ✗ Bleda vizuelna prezentacija.
- ✗ Nedostatak originalnosti.

Za ljubitelje tycoon i menadžerskih igara, ovog meseca se pojavilo jedno sitno iznenađenje zvano Megaquarium. I sad, konačno i vi možete ispuniti vaš san o tome da vodite jedan pravi pravcati akvarijum. Svakako, ovo nije iznenađujuće, s obzirom na to da je ovo još jedna u moru ovakvih igara, ali Megaquarium ipak uspeva da se izdigne iz proseka, pa čak i sa svojim relativno jednostavnim gejmplejom, donosi neke zanimljivosti.

Elem, Megaquarium vas stavlja u ulogu jednog menadžera akvarijuma, i to radi na relativno jednostavan, ali svakako zanimljiv način. Tutorijal igre, koji ćete brzo preći, će vas uputiti u sve mehanike igre, pa ćete brzo shvatiti da morate voditi računa ne samo o pozicioniranju akvarijuma i dekoracija, već i o samim prohtevima određenih riba, njihovim pozicijama, ekosistemima i slično. Iako ovo može zvučati veoma komplikovano, igra jako lepo pojednostavljuje to sve na nivo na kom i oni nižeg uzrasta mogu shvatiti, dok zadržava svoju dubinu i ubija repetitivnost konstantnim otključavanjem novih stvari i riba kako vaš „prestiž" raste, slično sistemima u Cities: Skylines ili Game Dev Tycoon igrama.

Takođe, moraćete voditi računa i o vašim zaposlenima, kako da primenite najbolje njihove veštine i zonama njihovog kretanja. Akvarijumi u jednom momentu postaju stvarno ogromni, pogotovu kada istražite veća morska stvorenja, pa ovde organizacija postaje za nijansu komplikovanija, iako ostaje u onim savršeno tankim granicama težine koja obuhvata sve tipove igrača. Igra i poseduje pregršt još nekih finansijskih mehanika za zarađivanje u obliku gift shopova, kao i to da čak i dekoracije vašeg akvarijuma pa i broj mesta za odmaranje i slično utiču na vašu zaradu. Najveći problem ove igre jeste činjenica da, iako igra poseduje sve osnove jedne dobre tycoon igre, nažalost se samo na tome i zadržava. Nedostatak šmeka, originalnosti, pa čak i humora, čine ovu igru sterilnom, što se nekim fanovima žanra neće dopasti kada imaju izbore pored dosta drugih boljih naslova iz žanra.

Vizuelno, Megaquarium nije nikakav spektakl, i u momentima ume baš i da podbaci na tom polju. Isprane boje, čudne teksture i nedostatak nekih lepših predstava riba u vašem akvarijumu može biti na momente veoma razočaravajuće, doduše kada vam je akvarijum pun ljudi, igra ume da zablista, ali samo na kratko. Zvučna prezentacija je takođe veoma generična i neprimetna, od muzike preko nekih blažih zvučnih efekata, koji ipak na ovakvoj igri i ne igraju veliku ulogu, pa se tu kroz prste uglavnom i može progledati.

Igra je pristojno optimizovana, pa iako je nedostatak grafičkih podešavanja primetan, neće predstavljati problem za većinu računara. Bagovi postoje, ali su uglavnom neprimetni i zanemarljivi. Ultimativno, igra poseduje sve osnove dobre tycoon igre, ali jednostavno propušta šansu da ostavi neki sopstveni pečat na žanr i ostaje samo jedan, iako dobar, sasvim neprimetan naslov.

Autor: Igor Totić

REVIEW

SHADOW OF THE TOMB RAIDER™

PRIČA JE OSTALA U SENCI

Nakon par dana igranja novog Tomb Raider-a, urednik mi je poslao poruku da vidi kako mi se dopada. Rekao sam mu da mi je prvi utisak dobar, da je igra jako zabavna i da mi se generalno sviđa. Tada me je pitao da li mislim da igra može da bude na naslovnij strani ovog broja kao igra meseca. Razmislio sam malo, video da je u konkurenciji jedino sa novom Spiderman igrom i jasno rekao – ne. Nemojte pogrešno da me shvatite, Shadow of the Tomb Raider je sjajna igra, samo previše stvari preuzima od prethodnika, a ne unapređuje ih.

Priča kaže da je Lara, u potrazi za organizacijom Trinity, ukrala bodež koji je započeo seriju prirodnih katastrofa. Sad je na Lari da pronađe ostale delove slagalice i da zaustavi apokalipsu kao i Trinity. Cela priča je razvodnjena i uopšte me nije držala. Lara je ovog puta otišla u Peru i pronašla skriveni grad Paititi gde je upala u sred građanskog rata dok preti prirodna katastrofa. Sve ovo na papiru zvuči interesantno, ali imerzija, tranzicija između scena i kohezivnost priče – nema. Igra vam daje mogućnost da promenite jezik NPC-a da svi pričaju maternjim, ali ubija se imerzija kad Lara priča na engleskom i svi je razumeju. Glasovna gluma je takođe loša i vratio sam na čist engleski vrlo brzo.

Što se dizajna tiče, po meni, ništa ne može da prevaziđe igru iz 2013. Svaki piksel je u toj igri pričao neku priču. U SOTR, iako sve izgleda predivno, nisam naleteo ni na šta što mi je skrenulo pažnju, mislim, pored samih grobnica naravno. Iako Lara svuda pronalazi spise, obeliske, artefakte, nekako sam imao osećaj da mi ne trebaju ni za šta sem za XP, dok su u prvom delu svi artefakti pričali neku priču.

“ZAGONETKE SE DIZAJNOM LEPO UKLAPAJU U OKRUŽENJE.”

XP sistem se vraća i u ovom delu samo je dosta vizuelno konfuzniji. Seeker, Scavenger i Warrior su tri stabla veština u kojima možete trošiti XP koje zaradite tokom igre. Kad uspete da provalite kako šta i gde ide, lako će vam biti da se snađete i uzmete talente koji se vama dopadaju. Dosta talenata služi da menja sam stil igre, tako da niko neće ostati nezadovoljan.

Borba je poprilično poboljšana, time što je smanjena na minimum. SOTR vas više tera da koristite šunjanje i dosta skill poena se odnosi na poboljšanje stealth načina igre. Lara sad može da se namaže blatom, da se šunja u puzavicama na zidovima i druge slične stvari koje su nam se jako svidele. Neprijatelji imaju liniju vidika i status koji im se puni kad vas vide. Srećom, možete brzo da se sakrijete dok se status ne popuni i tako sprečiti da vas vide. Najviše se stavlja fokus na Larin luk, a jako malo na vatreno oružje. Da, možete da unapređujete oružje koje nađete, ali većina borbenih situacija će vas navoditi da izaberete stealth putanju, a pošto je dobar dizajn ovog rešenja, neće vam biti mrsko niti dosadno da se prišunjate svakom vojniku iza leđa.

Grafički igra izgleda prelepo. Neretko sam naletao na prelepe viste koje su tražile skrinšot i nisam bio razočaran. Ono što je meni bio najveći problem je što nisam uspeo da nađem neke detalje koje bi me oduševili. Sve je prelepo, ali i nekako, isto.

Igra je i dalje dosta linearna, ali tu linearnost krije u sporednim misijama koje sad možete uzimati od NPC-a. Te misije su uglavnom „idi tamo i donesi mi nešto“ ali svaka ta misija ima svoju zagonetku koja treba da se reši. Ima i dosta zabavnih sporednih misija, recimo ona gde pokušavate da povratite

> “LARA JE OVOG PUTA GRACIOZNIJA, PRECIZNIJA I SMRTONOSTNIJA NEGO RANIJE.”

ukradene kockice od tipa koji misli da je mrtav vec godinama. Igra ima par centara gde možete da prodajete opremu i stvari koje ste skupili tokom avanture i da pazarite bolju opremu i oružje. Sasvim fini, suptilni RPG elementi su dobro došli i nadam se da će Lara imati prilike da kroz evoluciju postane nešto poput Witchera (možda naivni snovi jednog fana).

Tomb Raider ne bi bio to što jeste bez grobnica i moram da priznam, SOTR ima najbolje grobnice do sada. Istraživanjem zona, naići ćete na razne sporedne grobnice čije nagrade donose neka unapređenja vašoj opremi. Ali nije ni to toliko bitno jer su zagonetke u njima izuzetno zabavne i interesantne. Umeju ponekad da budu lake, ali zagonetke u grobnicama su mi neretko dovele „a-ha!“ trenutak koji je izuzetno zadovoljavajuć. Zagonetke se dizajnom lepo uklapaju u okruženje i ni jednom nisam imao osećaj da nešto negde ne pripada. Dosta zakonetka koristi podvodne elemente koji su meni bili izuzetno loši, dosadni i loše dizajnirani. Srećom, ima par talenata koji mogu da se kupe da smanje napornost ronjena i podvodnih stealth elemenata gde se krijete od jegulja (pobogu!).

Lara je ovog puta gracioznija, preciznija i smrtonostnija nego ranije. Kontrole su bolje, brže i retko kad ćete poželeti da bacite kontroler jer Lara nije uspela da se uhvati za ivicu stene. Developeri su želeli da prikažu njeno sazrevanje, ali mislim da su preterali. Lara je dosta neustrašiva i malo stvari joj smeta. Da, ona će da prokomentariše kako je nešto bljak, ali neće ni trepnuti kad bude puzala po godinama mrtvim leševima. Odnos između nje i Džone (ortak iz prva dva dela) je dobar i oseća se hemija, ali nekonzistentnost njenog ponašanja je prst u oku, iako su međuljudski odnosi lepo i napisani i odglumljeni.

Shadow of the Tomb Raider je odlična Tomb Raider igra i treba je gledati kao odličan nastavak u trilogiji. Iako je priča, po meni, mlaka i prazna, ne treba da vas odbije od fenomenalnih grobnica koje možete da istražite. SOTR radi sve bolje od prethodnika, samo žrtvuje istaknutost i jedinstvenost.

IGRU USTUPIO:
COMPUTER-LAND

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ:
Square Enix Co., Ltd.

CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
Crystal Dynamics, Eidos Montréal

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 8

- ✓ Šunjanje.
- ✓ Interesantne zagonetke.
- ✓ Fenomenalne grobnice za istraživanje.
- ✗ Priča.
- ✗ Glasovna gluma.

Autor: Milan Živković

REVIEW

THE LOW ROAD

Verovatno je svaki ljubitelj akcije i krimi trilera bar jednom u životu maštao o tome da bude špijun. Uzbudljive jurnjave, skupa kola i odela, napredne spravice... Da, većina nas prvo pomisli na Džejms Bonda kada su špijuni u pitanju. E pa The Low Road nas vodi u ulogu jednog malo drugačijeg špijuna. Ne, nije u pitanju Džoni Ingliš, hvala Bogu!

Numi Kovaks, heroina ove simpatične igre, diplomirala je kao najbolja na akademiji, i jedva je dočekala da se baci na posao pravog špijuna. Međutim, kompanija u kojoj se našla, ne radi baš najuzbudljiviju vrstu špijunaže... Ovde se čuvaju kompanijske tajne, kradu tuđe i sav posao se uglavnom završava za stolom ili preko telefona. Korporativni špijun? Šta je đavola to?!

E pa Numi ovo ne želi da prihvati i po svaku cenu će pokušati da nadmaši svoje kolege (čitaj - sabotira) i zaradi svoje pravo za i taj minimalni rad na terenu, gde se sigurno kriju veća uzbuđenja. Ali šta ako ono što otkrije bude preveliki zalogaj za nju? Tim bolje!

Po svom izvođenju, The Low Road možemo svrstati u 2D skrolujuće point and click avanture. Numi može da šeta po pravolinijskim nivoima u potrazi za pravim stvarima za kliknuti. I dok je PC izdanje koje je u prodaji već neko vreme imalo malo “grubih ivica”, Switch verzija koja je tek izašla izgleda da konačno polira sve ove tehničke nedostatke.

Ono što je primetno već pri prvim kadrovima, jeste veoma specifičan i interesantan grafički stil. Likovi i okruženja, odišu atmosferom sedamdesetih godina prošlog veka, gde je radnja igre i smeštena. Paleta boja kao da je pozajmljena iz Tim Šejferovog kultnog Psychonauts naslova, a cela postavka rađena po uzoru na neki od Ves Andersonovih filmova. Pun pogodak!

Doduše, iako pravolinijski, kretanje kroz nivoe ume da bude malo i zamorno zbog usporenog i čudnog načina na koji se Numi kreće. Kao da je u pitanju “ragdoll” model iz igre gde je sve zasnovano na prenaglašenoj fizici predmeta. I to sve u usporenom snimku. Gledati je kako se penje uz stepenice čini da strepite pri svakom koraku, da se jadna ne stropošta na leđa i zvekne potiljkom o prljavu bankinu.

Dijalozi su u potpunosti oživljeni glasovnom glumom i ispunjeni humorom. Dok možda nisu svi likovi najsjajnije odradili svoj posao, većina njih jeste. I dok humor povremeno deluje usiljeno, opet u većini slučajeva pogađa svoju metu.

Glavne zagonetke su uglavnom prezentovane iz prvog lica, ali i uglavnom prelake i jedina prepreka u njihovom rešavanju jesu slaba objašnjenja o mehanici na kojoj se zasnivaju, što ih veštački otežava. A s obzirom na dosta kratku dužinu igre, ovaj iritantni nedostatak mu maltene dođe kao plus... Ali zamalo.

Kada se sve sabere, The Low Road je veoma simpatična avantura, tromog izvođenja, ali odličnog dizajna, prelakih zagonetki ali zabavnih dijaloga, interesantnog toka priče ali... Kao da na samom kraju nedostaje ono nešto čime uz prasak, igra za sva vremena ostaje urezana u misli igrača, da je se s nostalgičnom setom priseća nadolazećih gejmerskih decenija.

Mada i bez svega ovoga, The Low Road je i dalje veoma solidan i zabavan naslov koji ne bi trebalo da propustite. A razvojni tim ne bi trebalo da ispusti! Već da poradi na nastavku koji će biti barem za ocenu bolji. Naizgled blentava, ali krajnje sposobna Numi Kovaks, to itekako zaslužuje.

IGRU USTUPIO:
EVOLVE

PLATFORMA:
PC, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
XGen Studios

CENA:
45,99€

RAZVOJNI TIM:
XGen Studios

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 7.2

- ✔ Duhoviti dijalozi.
- ✔ Dobra retro atmosfera.
- ✔ Jako simpatičan grafički stil.
- ✘ Dužina igre.
- ✘ Prelake zagonetke.
- ✘ Nedostaje “ono nešto”.

Autor: Vladimir Pantelić

REVIEW

NBA 2K19

I DALJE BEZ PRAVE KONKURENCIJE.

OK, odmah na početku da razjasnimo neke stvari. Ljut sam na 2K odavno. Mnogo su se ljudi opustili poslednjih par godina i ušao sam u pisanje ove recenzije sa dozom predrasude, jer mi se čini da simulacija košarke odavno nije toliko stagnirala kao poslednjih, otprilike, 5 godina. Da se razumemo, moj prvi NBA koji sam igrao je bio NBA Live 95. (ako ne ubacimo NBA Jam u ovu kategoriju). Od tada, do danas, praktično nije prošla godina da se nisam susreo sa nekom varijacijom NBA košarke – nekad na kraće, nekad na nešto duže staze.

Čemu ovaj uvod, pogotovo ako ste bacili pogled na kraj stranice i ugledali ocenu koju sam dao, kakav je ovo plaćeni review i zašto tako visoko, kada je u ovom trentku igra na Steamu ocenjena najgore do sada, sa samo 25% pozitivnih utisaka. A razlog je prilično jednostavan, NBA 2k19 je dobra igra, bolja od svog prethodnika u skoro svakom aspektu, a sad ćemo do zajedno da razlučimo sve do sitnih detalja.

Prvo i prvo ono što je mene najviše zanimalo kao krajnjeg korisnika su mikrotranskacije. Znam da je to glupa stvar da vas zanima kao početna tačka, ali mi je bilo bitno da vidim da li su ljudi iz 2K-a nešto naučili od prošlog puta. I mogu da kažem, skoro da i nisu. Naprotiv, javno su rekli da su mikrotransakcije realnost gejminga i da se oni jednostavno prilagođavaju trendovima. Sa biznis strane mogu da ih i shvatim, ali kada ti namerno sakatiš svoju igru da bi deci ukrao iz džepa još 20 evra ili kolko god, sa te moralne i etičke strane, da ne kažem ljudske, od srca im želim da im svi ti planovi propadnu. Ali moja obaveza ovde ipak ne sme da bude subjektivna do te mere, već da sveukupno sagledamo celu situaciju.

NBA 2k19 je do sada najbolja igra košarke koju sam igrao. Naravno, može mene da radi nostalgija i da se uhvatim za 2k10 kao najbolji basket, ili da kažem da je Live 97 bio taj kome bi dao 10 od 10, ali upoređivati ovaj današnji naslov sa tim starijima, ipak nije realno. Neki sitni pomaci u proteklih par godina, i koraci nazad, i koraci napred, su ovde konačno napravili dvokorak. Naravno, neke glupe situacije i dalje postoje, ali ne baš u tolikoj meri u kojoj sam ih očekivao.

Hajde da se bacimo prvo na samu igru košarke. Konkretno, kontra napade sam prvo primetio, i oni su unapređeni tako da se sada vaši igrači mnogo bolje raspoređuju kada trče ka protivničkom košu. Jezivo je što pričamo o tome kao dobroj stavci u 2k19 izadnju igre (kada je to trebalo biti rešeno pre 10 godina), ali bolje ikad nego nikad. Igrači deluju pametniji nego ranije, oslobađaju se nekako bolje i bez vašeg pozivanja napada. Dalje, čitav gejmplej je ubrzan, ali ne na neki negativan način, već u nekim sitnicima, prirodnim pokretima igrača. Evo jednostavan primer: sada će igrač ispod koša mnogo brže izvoditi loptu (uglavnom sa prvim kontaktom sa loptom, sa jednom nogom na parketu i odmah krenuti sa napadom). Ako se sećate, ranije je to izgledalo toliko veštački, da „taj i taj mora da dođe u aut, da mu onda sudija baci loptu, onda on mora da je uhvati sa dve ruke pa da je izbaci“. To možda zvuči kao sitnica, ali ako uzmete u obzir koliko se često izvodi lopta, onda i ne bude tako. Sveukupno, i kontre, i kretnja, i fluidnost igre su uticali da ovo bude jedna veoma igriva i povrh svega više zabavna, a manje frustrirajuća igra nego prošle godine.

Naravno, uzimajući u obzir čitav gornji pasus, tu ima još dosta posla i još dosta „peglanja“ da se radi, ali taj skok u odnosu na prošlogodišnju verziju je po meni stvarno očigledan i dosta prijatan za igrača. Dalje, ono što me je isto jako iznenadilo su vremena učitavanja. Opet, KONAČNO su optimizovali i to, ali treba naglasiti. Ne zato što je to još jedan plus u celoj priči, nego zato što su ta učitavanja toliko česta da je ubijalo u pojam svakoga kada treba da uđe u neki meni ili nedobog u neku zgradu. Sada se sve dešava prilično brzo i vidi se da je jako puno pažnje posvećeno tome da se igrač ne izbacuje iz uloge u kojoj je. MyPlayer učitavanja su mnogo mnogo brža i sve vam je na dohvat ruke. Ako posle utakmice hoćete na trening, može odmah – jednim dugmetom. Ako ste igrali igru prošle godine, znate i sami, prvo se ispričate sa saigračima, pa onda izađete u kraj pa malo loading screen, pa onda odšetate do treninga, pa malo loading screen. Sada je to sređeno na jedan klik i tamo ste. Za par sekundi već počinjete da vežbate dalje.

U ovom trenutku ću da zvučim kao oni likovi iz TopShopa, ali stvarno, čekajte, ima još! Znate i sami koliko su MyPlayer priče bile katastrofa, sa sve super kul „dude“ likovima, rečnikom slenga, i isto tako „malo“ teške i naporne za gledanje, krindži do srži, sa sve onom abominacijom iz NBA2k16 koju je režirao Spajk Li, za koju su Ljovisna i Kasandra 3 sprata iznad (za mlađe, u pitanju su meksičke telenovele iz kasnih 90-ih). E pa ovaj put, nije tako. Priča je dosta više na zemlji, i moram da priznam da sam zaista gledao međuscene sa prilično dozom interesovanja. Nema prenaduvanih likova, nema super

“I KONTRE, I KRETNJA, I FLUIDNOST IGRE SU UTICALI DA OVO BUDE JEDNA VEOMA IGRIVA I POVRH SVEGA VIŠE ZABAVNA A MANJE FRUSTRIRAJUĆA IGRA NEGO PROŠLE.”

kul agenata, nema bro fistova i ostalih standarnih (za NBA2k) džibera. Bićete smešteni u ulogu lika koji je zagrizao više nego što je mogao, i na kraju završio u kineskoj ligi. Naravno, (spojler?!) put će vas na kraju odvesti u NBA, ali će to putovanje biti (bar je meni bilo) stvarno zanimljivo. I da, na sve to – sve može da se preskoči. Ne morate ništa ni da gledate, ni da igrate čitav prolog u kome se dešava priča, možete da kažete „neka fala, daj ti meni da igram MyPark“ i završite taj deo u 5 sekundi. Inače, dosta poznatih lica ćete prepoznati (Anthony Mackie, Micheal Rappaport), pa čak i neke igrače glumce iz ranijih delova 2K, koji sada reprizraju svoje uloge.

Meniji su sređeni i rešeni bolje i sve ostale opcije su mnogo lakše dostupne. Bilo da igrate quick match, online, versus sa drugarima pored vas, MyPlayer, MyTeam, MyGM, MyLeague – sve je preglednije. Akcenat je naravno na onome šta većina ljudi igra (tj. MyPlayer), u kome se i dešava čitava priča sa mikrotransakcijama, ali i sa tim nekim pozitivnim novitetima. Pored toga, postoji dnevni događaji koji uključuju igru između dve vatre, pa imate neke kaveze sa trampolinama i slična čudesa, mada je sve to realno priličan gimmick kome većina nas ni neće davati neki značaj. Doduše dnevni kviz znanja je postao mnogo zanimljiviji i na njemu možete uzeti stvarno prilčino velike nagrade od 100 do 500 hiljada golda. Pitanja su iz basketa kao i opšte kulture, tako da ako sakupite par ljudi okolo možete da orobite 2K za prilično lepu sumu... para koje ćete potrošiti u njihovoj igri. Ali opet, bolje i to nego da plaćate nešto dodatno.

Na kraju, čitao sam i neke negativne utiske ljudi koji su se žalili na mikrotranskacije i varalice u igri. Prvu stvar stvarno razmem i apsolutno se slažem sa tim, ali drugu stvar stvarno nisam još primetio, iako sam za ovo kratko vreme odigrao dosta veliki broj utakmica, što u parku, što u Jordan Rec Centru. Nikada ni u jednom momentu nisam pomislio da neko od igrača vara. Verujem da ih ima, ali eto, srećom po mene, ili nesrećom po ovaj review, nisam naleteo ni na jednog.

Sve u svemu, kada se podvuče crta, 2K apsolutno iskorišćava današnju sitauciju u gejmingu vezanu za mikrotranaskacije, apsolutno iskorišćava što se Live 19 i dalje batrga za svoje mesto pod suncem (ali je na dobrom putu da postane konkurentan) i apsolutno zaslužuju svaku kritiku vezanu za odnos prema njihovim korisnicima.

Međutim sa druge strane, ove godine su stvarno ponudili neka dobra rešenja u mnogim segmetnima igre, a čak su se i sprdali na svoj račun (jer su sada frizure - verovali ili ne – besplatne, uz sarkastičan komentar frizera „čuo sam da vas je neki lik drao za šišanje prošle godine“).

Ako vam se igra virtuelni basket, ova verzija je ona koju treba da nabavite jer je jednostavno najuglancanija od svih ostalih. Ima stotine sati sadržaja, i ako ste neko ko uživa u svemu tome, nećete ostati razočarani tako lako. Ako vas mikrotransakcije nerviraju do te mere, onda preskočite igru, jer već sada postoje likovi koji imaju rejting 90+ koji su nakrcali to samo i isključivo pravim parama. Ali, ako planirate da se opustite u tom celom putu, ako vas zanima da levelujete svog lika, doći ćete i vi do tog broja, dosta teže, ali bićete konkuretni. Uostalom ništa slađe nego kad lik sa 70 i nešto rejtingom u običnoj sivoj trenerci dobije duel protiv 90+ istetoviranog lika sa naočarima, kapom, Kobijevim dresom i zlatnim Džordankama. Bićete kao Vudi Harelson u filmu „White men can't jump“. Što bi rekli 76ersi, trust the process.

P.S. I ne brinite, Jokićev zaštitni znak, njegove asistencije, su tu.

“2K SU JAVNO REKLI DA SU MIKROTRANSAKCIJE REALNOST GEJMINGA I DA SE ONI JEDNOSTAVNO PRILAGOĐAVAJU TRENDOVIMA.”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: : Intel® Core™ i5-4430 @ 3 GHz
AMD FX-8350 4.2 GHzAMD FX-6100
GPU: AMD® Radeon™ R9 270 2GB
RAM: 8 GB
HDD: 80 GB

“IMA STOTINE SATI SADRŽAJA, I AKO STE NEKO KO UŽIVA U SVEMU TOME, NEĆETE OSTATI RAZOČARANI TAKO LAKO.”

IGRU USTUPIO:
2K

PLATFORMA:
PC, PS4, Xbox ONE

IZDAVAČ:
2K

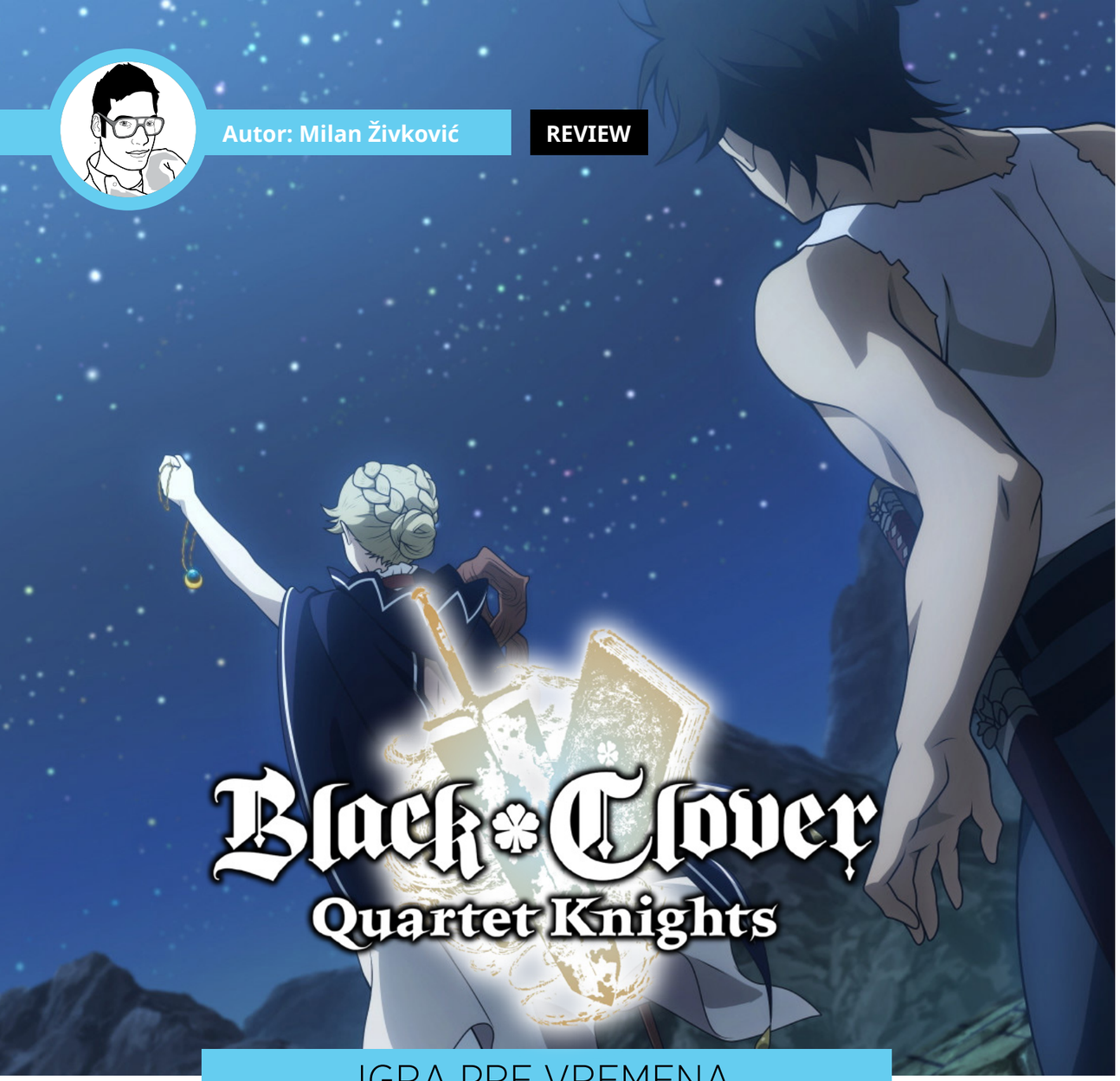
CENA:
45,99€

RAZVOJNI TIM:
Visual Concepts

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8

- ✓ Značajno brže vreme učitavanja.
- ✓ Vidno poboljšan gejmplej.
- ✓ Končano dobra MyPlayer priča.
- ✗ Gejmplej uvek može biti još bolji.
- ✗ Mikrotransakcije.
- ✗ Sporadični bagovi.



Autor: Milan Živković

REVIEW

IGRA PRE VREMENA

Nije ništa neobično da kada neka knjiga, film ili u ovom slučaju anime serija, dožive veliku popularnost, onda dožive i svoje izdanje u obliku neke video-igre. Kada je anime u pitanju, to su najčešće tuče zasnovane na uspešnoj "shounen" seriji, odnosno seriji koja za ciljnu publiku ima mlađu mušku populaciju, željnu supermoćnih okršaja nesagledivih proporcija. Iako daleko od đačke klupe, u tu kategoriju upadaju i ljudi kao što sam ja, koje sindrom Petra Pana bije po ušima svaki put kada pokušaju da se uozbilje.

Na stranu sve to, ovde imamo jedan veoma interesantan i invertovan slučaj. Black Clover anime serijal nije samo poprilično svež već do današnjeg dana nije razvio ni približno veliku bazu obožavatelja, kakvu obično stekne jedna serija pre nego što dobije svoju video igru, a već imamo igru sa ovom tematikom pred nama. Možda je u pitanju neverovatna igra koja za cilj ima da podigne popularnost serije kojoj ne ide baš najbolje? Da vam odmah kažem, ovaj put nismo te sreće.

Black Clover: Quartet Knights je više pucačina nego tuča. Ako bi trebalo da je uporedim sa nekim popularnim naslovom, to bi bez sumnje bio Overwatch. Ali za razliku od Blizardovog višemilionskog, megapopularnog projekta, Quartet Knights je dosta skromniji paket anime napucavanja.

"GLAVNA PRIČA SASTOJI SE IZ MISIJA KOJE MOŽETE IGRATI SA BILO KOJIM OTKLJUČANIM LIKOM, OSIM PRVI PUT."

Umesto da slepo prati priču serije, Quartet Knights se vodi zapletom koji je sačinjen od barem 90% originalnog materijala. Pa i pored toga, sadrži brdo animiranih scena posebno pravljenih za ovu igru. Razbijanje trenda prežvakavanja već odgledane priče, dobrodošlo je čak i kada je prva igra po nekoj seriji u pitanju, tako da je ovo bez sumnje veliki plus.

Glavna priča sastoji se iz misija koje možete igrati sa bilo kojim otključanim likom, osim prvi put. Šta to znači? To znači da ćete svaku misiju pre nego što je prvi put pređete, morati da igrate sa protagonistom serije, da biste tek nakon prelaska mogli ponovo da je odigrate sa nekim od drugih likova. Besmisleno? I besmisleno i dosadno! Misije nisu ništa spektakularno i uglavnom za cilj imaju da počistite nivo od protivnika ili vas uvode u mehaniku nekog od multiplejer modova. I ne samo to, već su i poprilično lake čak i na najvećoj težini. Nažalost, vrlo razočaravajuće.

Na raspolaganju imamo i "challenge" misije, koje su uglavnom još kompletniji tutorijali za upravljanjem svakim od likova. Iako u službi ovladavanja igrom odlično vrše posao, sami po sebi takođe ne predstavljaju ništa naročito zanimljivo.

Kao srž naslova koja bi trebalo da igri pruži njen najveći vek trajanja, nalazi se multiplejer u kom se sa grupom saboraca takmičite protiv grupe protivnika. Logično. Ali popularnost ne samo serije već i ove igre koja je u već u startu izuzetno mala, čini multiplejer igranje jednim tužnim iskustvom. Igrača preko interneta prečesto je tako malo, da će igra uglavnom sama ubaciti nekoliko botova, ne bi li meč ikako mogao da se odigra.

"UMESTO DA SLEPO PRATI PRIČU SERIJE, QUARTET KNIGHTS SE VODI ZAPLETOM KOJI JE SAČINJEN OD BAREM 90% ORIGINALNOG MATERIJALA."

“UKOLIKO SERIJA DOŽIVI NAGLU POPULARNOST, MNOGI BI SE MOGLI OKRENUTI OVOJ IGRI ŠTO BI JOJ SVAKAKO ULILO NOV ŽIVOT, JER IMA ŠTA DA PONUDI. NAROČITO UKOLIKO STE DRUG FAN.”

Svaki lik ima i svog kontra-karaktera koji je jači od njega, i ukoliko budete te sreće da protivnički igrači sastave tim od upravo likova koji su jači od vaših karaktera (što ne možete znati pre početka meča), manje-više ćete biti nemoćni da uradite bilo šta. Možete pokušati da lika u tom momentu ojačate nečim iz asortimana opreme koju igra nudi kako biste karaktera približili više vašem stilu igranja, ali ovo će zaista retko imati efekta.

Kontrole predstavljaju jedan inventivni pokušaj, gde magije uglavnom koristite pritiskanjem dugmića sa strane džojstika (uz iritantni, ali neophodni automatski nišan), a same animacije pokreta likova deluju prosečno. Ako ste igrali barem jednu prosečnu, japansku tabačinu, znaćete o čemu pričam i pre nego što pokrenete igru. Ali zato se na efektima nije nimalo štedelo, što često ume i da doprinese apsolutnom haosu na ekranu. U jednom trenutku, trčim bezbrižno ka svom cilju, da bih u sledećem bio kompletno uništen plejadom šarenih specijalnih efekata koji su se pojavili pitaj Boga odakle. Ah!

Grafički igra izgleda poprilično prosečno, gde se možda jedino modeli likova malo više ističu svojim kvalitetom. Ali osim bogato animiranih sekvenci i originalne priče, osim najtvrdokornijim obožavaocima serijala, ova igra nema gotovo ništa da ponudi.

Dobro, zvučim prestrogo. Nije kao da je u pitanju totalni neuspeh žanra. Igra ima zanimljiv asortiman poteza, likova i strategija, i nije sama po sebi kriva za nedovoljnu popularnost serije, koja multiplejer lobije ostavlja da zjape prazni. Ali ukoliko nemate drugove sa kojima biste igru igrali, budite sigurni da će vas u prelaženju jedino održati originalna priča, nako čega ćete igru verovatno ostaviti “malo da odmori”.

IGRU USTUPIO:
COMPUTER-LAND

PLATFORMA:
PC, PS4

IZDAVAČ:
Bandai Namco

CENA:
49,99€

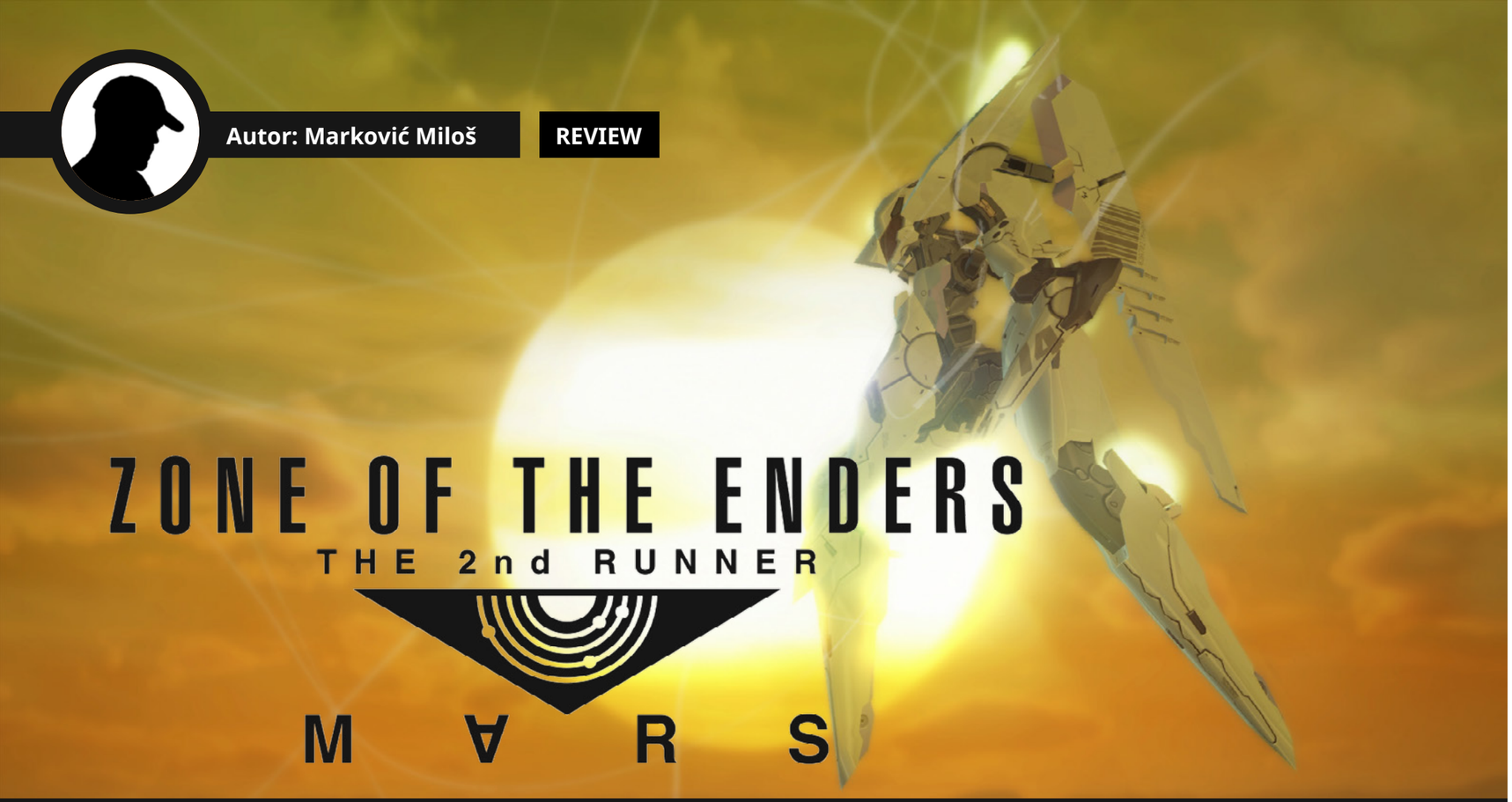
RAZVOJNI TIM:
ILINX, Inc.

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 5.2

- ✓ Originalna priča.
- ✓ Pregršt originalnih anime sekvenci.
- ✗ Dosadan singlplejer.
- ✗ Prelake misije.
- ✗ Prazan multiplejer.

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



Autor: Marković Miloš

REVIEW

ROBOTI + ANIME + ??? = PROFIT

Mislim da bi se svako od čitalaca složio kada bih šestu generaciju konzola nazvao zlatnim dobom igara. Bili su tu Gamecube , Xbox , Dreamcast , ali svi znamo ko je „bogotac“ i nepobedivi šampion u broju prodatih jedinica. Playstation 2 se pojavio na sceni 2000. godine i apsolutno dominirao u trci sve dok njegov potomak nije preuzeo štafetu leta gospodnjeg 2006. Njegovom uspehu se uglavnom pripisuje to što je posedovao zaista neprebrojivu biblioteku naslova. Bilo je od svega po nešto i za svakoga.

Veliki broj igara je dobio kultini status u ovom periodu, toliko da i dan danas fanovi neprestano čeznu za novim remejkovima i HD remaster izdanjima . Jedan od tih naslova je i Zone of Enders . Prvobitno je dobila remaster 2011. godine za PS3 i XBOX360, ali iz nekog meni nepoznatog raloga Konami je odlučio da nam to nije dovoljno i da je ovom svetu potreban i remaster remastera za konzole trenutne generacije. Više puta u životu sam se susreo sa ovim naslovom, ali nikada mu nisam dao šansu. Razlog je to što i nisam preveliki fan animea i sama pomisao da trebam da potrošim 6-8 sati života na japansku melodramu mi je bila odbojna. Ono što me je na kraju ubedilo jeste saznanje da su u projekat bili uključeni Hideo Kodžima, legendarni gejm dizajner i producent, idejni tvorac jednog od, po mišljenju vašeg autora, najboljih serijala svih „Metal Gear„, i njegova desna ruka Joði Šinkava , umetnik i umetnički direktor koji je radio na igrama iz pomenutog serijala . Nije da sam odmah skočio na noge i potrčao ka mojoj konzoli, ali je svakako igra sada delovala kao manje gubljenje vremena.

Priča prati mlađanog Dinga Egreta . Dingo je po struci rudar i zaglavio je šljaku na nekoj napuštenoj planeti kao što to obično i biva . Gurajući nos tamo gde ne treba, nailazi na Orbital Frame Jehuty (čitaj Džehuti), ili jezikom nas običnih smrtnika, ogromnog borbenog MECH-a. Iz očaja, kako bi se iskobeljao iz čupave situacije, biva prisiljen da pilotira istim. Jehuty je sam po sebi vrlo opasna skalamerija sapunom ratnom opremom, kožom i klimom, koju naravno iz tog razloga po celoj galaksiji ganja zla korporacija/vojska/tajna organizacija. Dingo biva prisiljen, novonastalom situacijom, da pomoću svog MECH-a istera pravdu i na kraju trijumfalno odjaše u sumrak.

Sve u svemu, vrlo standardna priča bez puno iznenađenja. Moram da priznam, desilo mi se više puta da se potpuno izgubim. Nisam znao bukvalno šta se događa. Kada sam zapravo i uspeo nešto da ispratim, bilo je veoma suvopartno i bez previse originalnosti. Ako je za utehu same animicije (međuscene) su fenomenalne. Iako nisam previse uživao u priči, svakako sam uživao u njima. Takođe, moram da skrenem pažnju i na glasovnu glumu

“REMASTER REMASTERA IZ 2011. GODINE.”

“PRODUCENT JE ŽIVA LEGENDA HIDEO KODŽIMA.”

koja nije baš na zavidnom nivou , ali svakako “vrši pos’o”. Već sam pomenuo da nisam preveliki fan animea i njihovog načina pripovedanja, tako da ako delite slično mišljenje, spremite se za gomilu japanske melodrame i imena koje nećete moći da izgovorite.

Što se tiče prezentacije , utisci su od svega po malo . Dizajn likova je za pohvalu i definitivno se vidi ko je igri “I kum i stari svat “ (Kodžima, jel te). Svako ko je igrao Metal Gear Solid 2 će prepoznati Šinkavine poteze četkicom. Mechovi na koje nailazite tokom igre, a naročito onaj koji pilotirate, neodoljivo podsećaju na Metal Gear iz istoimenog serijala. Iako su teksture dobile “osveženje”, svakako se prepoznaje da je igra prvobitno izašla za PS2. Možda zvuči kao kritika, ali zapravo nije mi previše smetalo uzimajući u obzir brz i haotičan gejmplej. Kretaćete se neverovatnom brzinom kroz nivoe, da nećete ni imati vremena da previse razgledate okolo. Izgleda sasvim pristojno i služi svrsi.

Kada smo već pomenuli haotičan gejmplej, moram da kažem da je osećaj pilotiranja fantastičan. Posle kratkog tutorijala, koji je vrlo nezgrapan, brzo ćete savladati kontrole i letećete kroz nivoe sa neverovatnom glatkoćom. Pored zavidne pokretljivosti Mecha, na raspolaganju su vam i asortiman, doduše veoma mali, glavnog i sporednog oružija. Tu su rakete, laseri i ostala standardna naučno-fantastična naoružanja. Osim nekolicine sporednih poboljšanja za vašeg robotskom drugara, neće te ih naći puno do kraja igre, što i nije toliko strašno s’obzirom da bi konstantno šaltanje kroz gomilu oružija znatno usporilo ritam i akciju kojoj igra teži.

Javlja se mali problem sa lock-on sistemom. Usled velike brzine često se dešavalo da se kamera jednostavno otme iz ruku, ali nikada nije uticalo na samu težinu igre koja je zapravo vrlo zahtevna. Događalo mi se da ponavljam isti nivo više puta , ali uvek i isključivo svojom krivicom. Kada smo kod ponavljanja, neretko ćete se boriti protiv istih ili vrlo sličnih mechova, što u kombinaciji sa istim ili vrlo sličnim nivoima zna pomalo da bude zamorno i prežvakano. Bosovi znaju da razbiju monotoniju sa vremena na vreme, ali imaju tendenciju da budu “scripted”, što je pomalo razočaravajuće.

Ne sumnjam da će stari fanovi ovog hack and slash naslova uživati u Zone of Enders 2nd Runner : Mars, naročito u VR modu koji je dostupan na PS4 , ali isto tako podjednako sumnjam da će pridobiti neku novu publiku. Vrlo bazična priča koja se teško prati u kombinaciji sa grafikom koja zaista ne pomera neke standarde (kojoj ne uzimam za zlo s’obzirom da je remaster u pitanju) i gejmplej , iako dinamičan i zbavan, ne traje dugo pošto sam uspeo da proletim kroz igru za nekih 5 do 6 sati. Na kraju ostaje pomešan ukus u ustima koji je samo za okorele fanove i nas matore konje koji nismo imali priliku da je probamo. Sačekajte neku rasprodaju.

IGRU USTUPIO:
COMPUTER-LAND

PLATFORMA:
PC, PS4

IZDAVAČ:
Konami

CENA:
45,99€

RAZVOJNI TIM:
Konami, Cygames
Konami

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 6

- ✔ Brz gejmplej.
- ✔ Fantastičan osećaj letenja.
- ✔ Prelepe animacije.
- ✘ Repeticija.
- ✘ Dosadna priča.
- ✘ Kratko traje.

“AKO NEKOGA ZANIMA , POSTOJI I ANIME.”

13.11.2018.

SPYRO™
REIGNITED TRILOGY

7™
www.pegi.info

ACTIVISION®

Autor: Luka Zlatić

REVIEW

“GOSPODINE, OVO NISTE VI!”, “NARAVNO DA NISAM, TO JE LIČNA KARTA...”

Originalnost u umetnosti je prilično pipava tema, ali se velika većina ljudi slaže da nešto što prvi put vidimo na nas ostavlja jači utisak nego kada se to nešto ponavlja. Kako su video-igre umetnost (ili bar ima nas koji tako mislimo), tako se i na preterane omaže, očigledne krađe ili jednostavno kloniranje igara unapred gleda sa kritički uzdignutom obrvom, a opet... Nekada nešto što je očigledan klon bude zaista, zaista dobro i dočara nam neku svoju priču, te se izdigne i postane nešto veliko. Neki od najboljih primera su The Great Giana Sisters, Jazz Jackrabbit, pa čak i Blizzardov veličanstveni Warcraft serijal.

Sada ćete imati priliku da čitate o indie igri koju krase dopadljiva retro pikselizovana grafika, atmosferična zvučna podloga i prilično zarazna mehanika. Igri u kojoj ćete morati jako brzo da proveravate dokumente koje dobijate na uvid, pa da obraćajući pažnju na sitne detalje, kao što su fotografije i datumi odlučite hoćete li tu osobu propustiti ili vratiti kući. Igri u kojoj će u pozadini svega stajati politički sukob, zavere i terorizam, koji će uveliko odrediti vašu budućnost. Verovali ili ne (a verujete pošto ste već pročitali naslov i videli slike, ha!) ta igra nije „Papers, Please“, nego „Not Tonight“.

Britanija je donela odluku, ta odluka je Brexit. Istupanje iz Evropske Unije u svetu Not Tonighta znači povratak izraženog rasizma i ksenofobije, znači da ljudi EU porekla više nisu dobrodošli, te da postaju građani drugog (ili trećeg) reda. Naš lik je jedan od takvih, druga generacija rođena u Engleskoj, ali avaj, prljavi Euro. Hoće li biti deportovan sa svetog Ostrva na Kontinent i pored toga što je čitav život proveo u predgrađu Brajtona i razaznaje akcente svakog Londonskog kvarta? Možda. Srećom, nimalo dobroćudni i izrazito nadrkani glorifikovani pandur Jupp će povremeno pratiti šta radimo i kako napredujemo, te će odlučivati o tom delu naše klete sudbe. Prva i osnovna stvar je zaraditi dovoljno novca, kako bismo dokazali da možemo životariti nezavisno od nedara kraljičine krune, a za to je potreban posao, i to ne bilo kakav. Zahvaljujući vrsnim kvalifikacijama, smeši nam se stajanje ispred noćnih klubova i odgovorna šljaka onoga koji odlučuje o tome ko će na žurku ući, a ko neće. Da, gejmeri, postaćemo izbacivači.

Ponosno uzdignute brade i zabačenih ramena bacićemo pogled na ličnu kartu crva koji želi da se opija i pleše, a zatim ćemo ga poslati kući pošto mu je ličnjak očigledan lažnjak.

Simpatična devojka velikih grudi ima isteklu ispravu? Nema veze, možemo joj progledati kroz prste čak i po cenu lagane packe od gazde, jer možda nam se javi neki sledeći dan, ili bar ostavi neki keš.

“ZAHVALJUJUĆI VRSNIM KVALIFIKACIJAMA, SMEŠI NAM SE STAJANJE ISPRED NOĆNIH KLUBOVA I ODGOVORNA ŠLJAKA ONOGA KOJI ODLUČUJE O TOME KO ĆE NA ŽURKU UĆI, A KO NEĆE. DA, GEJMERI, POSTAĆEMO IZBACIVAČI.”

Dolazite iz zemlje koja je na crnoj listi? Žao mi je.

Vaše ime nije na spisku? Kako onda tačno mislite unutra?

Mala, u kupaćem kostimu si dobrodošla kod mene gajbi, ali ovo je ozbiljan establišment.

Karta za party je za četvrtak, a danas je sreda – dođi sutra, batice.

A sve to brzo, ali pažljivo, jer ljudi stoje u redovima od 20h, a u 23 više nema ulaza. Ako ne uđe bar sedamnaest legitimnih mušterija, nećemo napraviti dobar posao, a onda gazda ne može sebi da kupi nova kola, a kamoli nama da plati to nešto malo sitnine koja život u Britaniji znači. Uostalom, razmišljajmo pozitivno - ako napravimo dosta prometa gazdi, možda ćemo i napredovati. Nije mala stvar postati glavni izbacivač paba „Odrtavela Raga“ u Čigvelu.

Nije bolja plata jedini benefit bolje pozicije. Uz malo sreće, možda nas gazda počasti unikatnom bocom vina, ili nam dopusti da koristimo njegov PC, a to opet donosi bolje odnose sa zgodnom komšinicom iz istočne Evrope, pokretom otpora koji se bori protiv tlačenja došljaka ili nekim drugim iz galerije zanimljivih likova (Shannon carica, mada ne kao što je Jorji bio na graničnom prelazu) koje ćemo upoznati tokom ove jednogodišnje sage. U međuvremenu ćemo skromni apartman opremiti po svom ukusu, malo zato što smo snobovi, malo zato što će nam bolji aparat za kafu ili kvalitetniji radijator, pa čak i fensija garderoba realno olakšati život. Ako se previše opustimo prilikom kupovine i zafali keša, uvek možemo da zavaljamo malo robe sumnjivog porekla (prilično zabavna metafora za opojna sredstva) i tako dopunimo budžet. Naravno, svaka odluka ima svoju dobru i svoju lošu stranu, pa ako pomognemo nekome kome nije trebalo, ili popijemo prijavu za dilovanje pošto smo drogicu probali da prodamo prerušenom panduru, nije nemoguće da nećemo dočekati kraj godine kao državljani Britanije, već ćemo baciti poslednji pogled ka Doverskoj luci kroz čelični zid brodske ćelije. No, kao što mudri ljudi kažu – rizik je živeti.

Koliko god da je mehanika ovog ostvarenja 1/1 preuzeta iz Papers, Please, i koliko god da obema osnovna ideja dolazi iz politike, Not Tonight je igra koja se vrlo lako može gledati kao priča za sebe. Atmosfera je potpuno drugačija i ton priče je mnogo veseliji i pored jednake doze satire, a tradicionalni ostrvski humor je na momente sjajan. Što, kada se sve sabere i oduzme donosi finalnu ocenu i preporuku – osobo evropskog porekla #112, uživaj u Britaniji, bar dok te iz nje ne proteraju.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Win 10
CPU: Intel Core i5
GPU: Nvidia Geforce GTX 760
RAM: 2 GB
HDD: 3GB

IGRU USTUPIO:
NO MORE ROBOTS

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
No More Robots

CENA:
16,79€

RAZVOJNI TIM:
Panic Burn

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 7.7

- ✓ Vizuelno dopadljiva.
- ✓ Retro pikselizovana grafika.
- ✓ Atmosferična zvučna podloga.
- ✗ Blatantno preuzeta mehanika iz Papers, Please.

Autor: Vladimir Pantelić

REVIEW

PLANET ALPHA

STOTA IGRA IZ TEAM 17! ČESTITAMO JUBILEJ!

Kada vidim TEAM 17 onako preko ekrana, ne mogu a da se ne prisetim kraja 90-ih godina, u kojima prilično bezbrižno (kolko je to moglo) provodim moje tinejdžerske dane i sa nula zainteresovanosti za spoljašnji svet igram sa meni bliskim ljudima Wormse. Da ne spominjem da smo ih imenovali, pravili timove, takmičili se, pisali pobede i poraze, i vrati mi se taj osećaj nekog sad već davno prošlog vremena i ispuni toplinom. OK, OK, dobro, ovo možda nije najsrećnije mesto da pišem „Dragi dnevniče“, ali ajd, čisto mali intro da znate koliko dugo postoji taj Team 17 i koliko dugo vremena sam proveo igrajući njihove igre.

Sada, prakitčno 20-ak godina kasnije (uh), Team 17 je izbacio zvanično i njihovu 100. igru. Da... Sto igara. I dobro, ako ćemo realno, većina njih su prilično za zaborav, ali ima i onih koje su ljudi jako voleli. Imaju veliku istoriju u ovoj našoj mladoj gejmerskoj industriji i stvarno su zanimljiva kompanija i jedna od retkih koja traje toliko dugo a da nisu klasičan AAA izdavač. Međutim, ovo sada nije priča ni o njihovoj istoriji, ni o meni, ni o crvićima, već je priča o planeti Alfa, toj stotoj jubilarnoj igri ovog tima.

Retko kad imam prilike da odigram nešto iz žanra koji baš volim, i to ne zato što mi redakcija ne da, već zato što se kvalitetni logički platformeri koji zaslužuju opis pojavljuju, paaa, veoma retko. Jasno je meni da se ovaj naslov sigurno neće igrati kao UnknownFortniteBattlegrounds, ali opet postoje ljudi kojima ovakav tip igara stvarno prija. Ljudi koji uživaju da se opuste u nekom novom svetu, kroz koji će prolaziti, rešavati zagonetke i otkrivati misteriju cele priče. Planet Alpha definitvno zaslužuje svoje mesto pod suncem i apsolutno treba skrenuti pažnju i na ovakve, malo skrajnute naslove.

Dakle u pitanju je logički platformer sa prilično standarnim i jednostavnim kontrolama za korisnike, gde ćete vi (tj. vaš vanzemaljac koga vodite) uglavnom provoditi vreme preskakajući provalije, gurajući kamenje i povlačeći poluge, iz želje da vidite šta se to krije na kraju, pre ending creditsa.

Ono što smo naučili uz Limbo, Braid, Inside i ostale naslove je da je priča u ovakvim igrama uglavnom dosta skrivena, i da od nas traži obraćanje pažnje na znakove pored puta, uglavnom ostavljajući više pitanja nego odgovora. Takozvani „enviromental storytelling“ je deo i Planet Alpha sveta, tako da nećete imati prilike da popričate ni sa jednim likom u igri, već ćete sve zaključke svesti na kraju vašeg puta (i uglavnom ostati zbunjeni posle prvog prelaza). Planet Alpha se ne razlikuje tu od ostatka svog žanra, pa ćete za dobro razumevanje sveta, morati ili opet da krenete u novi prelaz ili da posetite forume i pročitate razne teorije ljudi koji su doživeli igru na svoj način.

Tako da, ako ćemo baš iskreno, na kraju dana priča i nije baš jača strana ove igre. Dok igrate shvatićete ono osnovno, da ste tuđin na planeti na kojoj postoji sukob između prirode i mašina. Dalje ne bih razotkrivao, ali može se desiti da vam se ne dopadne momenat kada shvatite da je to bio završni ekran.

Ali dobro, ove igre se takođe igraju zato što vam malo aktiviraju mozak, nateraju vas da razmišljate u nekim drugim pravcima, da se zaglavite, da se radujete svakom prelasku zagonetke. Problemčić i tu je što... Iskreno i nisu neke zagonetke. Igra je prilično prosta, i od vas traži malo refleksa, malo razumevanja kako svet funkcioniše, i naravno guranje kamenja da bi ste došli do više platforme.

Postoji jedan elemenat koji su dizajneri hteli da uklope kao game changer, a to je da vi kontrolišete rotaciju planete. I dobar deo zagonetki ćete rešavati na taj način, jer neke biljke rastu danju, neke životinje izlaze noću, neka mesta su pored vas kada je mrak, a na drugoj strani kada sunce izađe. To razume-

> “ELEMENAT KOJI SU DIZAJNERI HTELI DA UKLOPE KAO GAME CHANGER JE DA VI KONTROLIŠETE ROTACIJU PLANETE.”

vanje kontrole rotacije planete nije dovoljno dobro predstavljeno igraču (jer planeta ima i mesec i sunce što ponekad dodatno komplikuje stvari) a bitna je stvar za gejmplej. Međutim, kada sami ukačite kako to funkcioniše, problemi ispred vas će samo postati rutina, a to je nažalost sigurno cela druga polovina igre. Ipak, zanimljiva ideja i dobar pokušaj realizacije iste je svakako plus, iako možda potencijali nisu dovoljno dobro iskorišćeni.

Sve to dovodi da jedna scena, jedan ekran, može da izgleda na nekoliko različitih načina. Igra ponekad stvarno vizuelno ume da vas ostavi bez daha, i ja sam uživao rotirajući planetu, gledajući kako sunce izlazi ili zalazi, ponekad i čisto onako, bez nekog većeg razloga ili možda za neki dobar skrinšot. Doduše, iako ume da bude raj za oči, ume i da umori jer su boje JAKO zasićene i prenaglašene. Ali je svakako jedan od lepših naslova koje sam odigrao ove godine.

Gomila detalja na ekranu takođe utiču na vizuelnu prezentaciju, ali umeju da predstavljaju problem u gejmpleju, jer vrlo često nećete biti sigurni (pošto se igra odvija na 2D ravni), gde ćete završiti posle skoka. Da li je onaj cvet deo gejmpleja na koji ću moći da naskočim, ili možda samo ukras. Da li će onaj kamen ispred biti dobra zaštita od neprijatelja ili ornament u dizajnu koji meni kao igraču ničemu ne služi. Takva pitanja će vas pratiti kroz čitavu igru i biće možda jedan od glavnih razloga ponavljanja neke deonice. Akcioni deo igre ne postoji u smislu da vi možete da se obračunavate sa neprijateljima, već su sukobi sa njima urađeni takođe u stilu zagonetki. I stvarno umeju da izgledaju fantastično, pogotovo npr kada vas juri čelična robot zmija, a vi reagujete u trenutku bežeći i tražeći način da je se otarasite.

Sada kada svodim račune o vremenu provedenom u igri, shvatam da je stvarno bila OK, ali isto tako, da joj fali malo ispoliranosti u svakom pogledu koju ima na primer jedan Inside. Počev od relativno lakih zagonetki, preko previše konfuznog i natrpanog sveta, pa sve do promašenih skokova vašeg karaktera koji nekad ne uradi to što ste vi zamislili, sve na kraju ispadne nekako za klasu ispod. Ali dobro, obe igre Playdeada su stvarno standarde postavile baš baš visoko.

Dakle, Alpha Planet definitvno nije loša igra, već je solidan puzzle platformer za čiji će vam prelazak trebati 4 do 6 sati. Ali isto tako, nije igra koja radi nešto specijalno dobro. Ima dobrih ideja, i veoma lepu vizuelnu prezentaciju, ali je stvarno u nekim segmentima prilično prosta kao pasulj. Što nekako stvarno nije dobro za igru koja treba malko da vam zagolica mozak i ponekad može čak i da bude dosadna zbog toga.

Da li vam preporučujem igru? Pa u suštini da. Ako ste ljubitelj žanra, ionako nemate neki veliki izbor, a i ako niste, nije loša razbibriga na par sati, doduše samo ako ste u elementu za ovako jedno malo ali na kraju dana simpatično putovanje.

A pošto je ovo stota igra jednog divnog tima, koji su napravili nešto što je prilično retko za današnje gejming standarde, ja ću da uzmem i da joj malko progledam kroz prste. Pa ipak im je stota igra. Vi znate, i ja znam, da je igra realno za šest i po (po nekim mojim standardima), ali nećemo biti toliko strogi prema njima. Neka to bude naša tajna. Sve najbolje TEAM 17, i želimo vam bar još 100 novih igara.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: AMD FX-9590 (4.70 GHz)
GPU: GeForce GTX 960 (2GB)
Radeon R9 380X (4 GB)
RAM: 8 GB
HDD: 5 GB

IGRU USTUPIO:
TEAM 17 DIGITAL LTD

PLATFORMA:
PC, PS4, Xbox ONE

IZDAVAČ:
Team17 Digital Ltd

CENA:
20€

RAZVOJNI TIM:
Planet Alpha ApS

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 7

- ✓ Dobre „akcione“ scene.
- ✓ Vizuelno obara sa nogu.
- ✓ Kontrola smene dana i noći.
- ✗ Konfuzija od priče.
- ✗ Platformisanje ume da bude malko trapavo.
- ✗ Ponekad previše jednostavna.

> “GOMILA DETALJA NA EKRANU UTIČU NA VIZUELNU PREZENTACIJU, ALI UMEJU DA PREDSTAVLJAJU PROBLEM U GEJMPLEJU.”

Autor: Nikola Savić

THE STANLEY PARABLE

Imao sam jaku želju da ovaj nebrušeni biser gejming industrije odvojim za jednu od narednih epizoda naše rubrike reinstalacija, i taj dan je nekako konačno došao, ali kako sam se zapravo prevario što sam opet igrao igru sada.

Kada sam prvi put zaigrao Stenlija, drmala me je kriza "srednjih dvadesetih", a evo sada, pet godina kasnije, još me više trese "kriza tridesete". Izgleda da se život stalno sastoji od nekih kriza i trzavica, jedan vihor večite borbe koju bi skeptici u nama sveli na potpunu besmislenost, jer nas na kraju svakako čeka konačno odredište, ali važan je put, zar ne?

The Stanley Parable, koji je prvobitno nastao kao mod za Half-Life 2, da bi zatim bio pretvoren u samostalnu igru, je, grubo rečeno, jedna oda besmislu, ali i mnogo, mnogo više od toga. Nije u pitanju ni pretenciozni „filozofski" naslov, ni nekakav „samosvesni ismejavač", nego prosto pre svega jedna vrlo duhovita i zabavna igra, sa veoma malo pravih „igračkih" elemenata, ali koja vam ni u jednom jedinom trenutku neće biti dosadna. Glavni i odgovorni za vrhunsku zabavu ove igre jeste Narator, koji prati našeg jadnog Stenlija u otužnoj i konfuznoj avanturi.

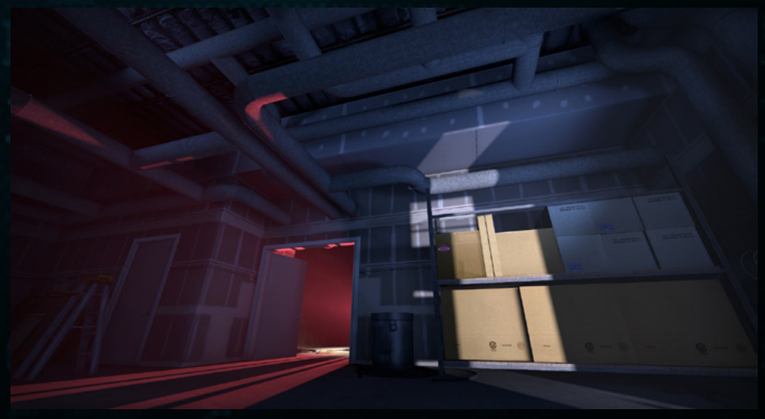
Ukoliko niste igrali ranije The Stanley Parable, jedan kratak opis. U pitanju je „istraživačka avantura", gde smo u ulozi Stenlija, malog poslušnog radnika u kancelariji, koji radi besmisleni posao pritiskanja dugmića onako kako mu se kaže. Stenli je srećan, ili bar misli da je srećan, i trudi se da se ne izdvaja previše, ali ga jednog dana sačeka iznenadni prekid rada njegovog računara i kada izađe iz kancelarije, shvata da niko nije tu. Od tada kreće naše lutanje i rešavenje nerešive misterije praćene pomenutim Naratorom, koji je glavna okusnica ove igre.

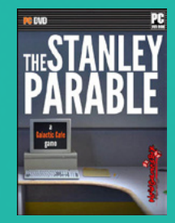
Igra se prelazi veoma brzo, ali poenta nje u jednom prelasku, nego u svim koliko ih igra nudi (nećemo vam otkriti koliko, za slučaj da želite sami). Ovo je, ja bar mislim, jedina igra gde je prelazak više puta ne samo poželjan nego čak i sastavni deo osnovnog prelaska igre, odnosno prosto je nemoguće da za ovu igru kažete da ste je odigrali ukoliko je „ne pređete" na sve moguće različite načine, jer svaki način ima svoju ulogu u široj slici.

lako je ovo pre svega igra o besmislu, ispod nje se kriju suptilne poruke, koje imaju dva kraka. Jedna je priča o Stenliju i besmislu izbora u stvarnom životu, a druga je priča o dizajniranju igara i izboru igrača u njima, odnosno o iluziji istog, i okrenuta je nama kao igraču. Čovek koji stoji iza ove igre, Dejvi Vreden, nikada nije javno, bar da je nama znano, izašao i rekao šta je poruka igre i da li je uopšte ima, tako da je ostavljena svakom da je doživi onako kako želi.

I zaista, ovo je igra koju ćete čak i u različitim dobima života doživeti drugačije, a kamoli različite osobe sa različitim stavovima, tako da je suvišno i pokušati da nekom nametnete svoje mišljenje i viđenje priče i poruke igre, ako ona uopšte postoji, možda je upravo u tome i „priča" igre, to što je priča besmislena?

Ako niste, obavezno vam preporučujemo da zaigrate ovu igru i dozvolite sebi da se pre svega dobro zabavite uz britki humor igre, a zatim i da provedete solidno vremena mozgajući i tome šta to kog đavola igra želi da nam kaže, i sledeće što znate je da je 5h ujutru, vi i dalje čitate teorije o igri na Redditu, a posao kreće u sedam...



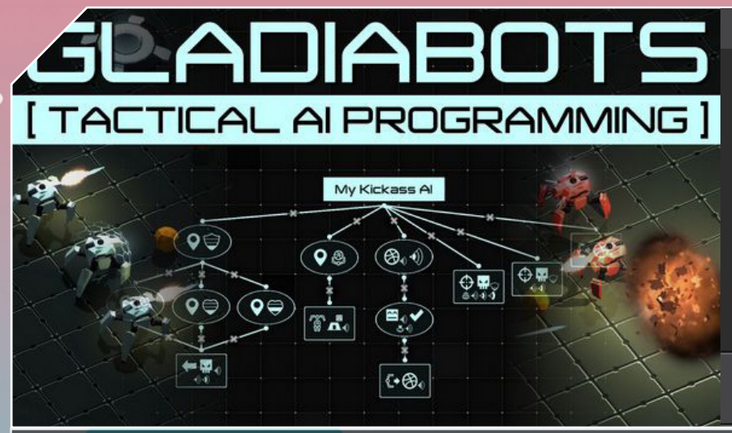


RAZVOJNI TIM
Galactic Cafe

IZDAVAČ:
Galactic Cafe

GODINA IZLASKA:
2013
(2011. kao Half-life 2 mod)

PLATFORMA:
PC



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
GFX47

CENA:
Besplatno / mikrotransakcije

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA DA

GLADIABOTS

Verovatno ste na nekim televizijskim kanalima nekada imali prilike da gledate gomilu geekova kako se sa svojim robotima kućne radinosti nadmeću u velikim arenama protiv drugih takmičara i svaki od njih poseduje nekog keca u rukavu. Takva je i strategija Gladiabots, ali igrači ne kontrolišu robote direktno, već dizajniraju program koji će upravljati njima i načiniti ih smrtonosnijim kroz niz stanja i akcija. Igra ne uključuje stvarno programiranje, već na vizuelno uprošćen način, ali će vam i tako biti omogućeno da naučite par stvari o veštačkoj inteligenciji.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
SG Snow Games

CENA:
1.17$

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA DA

GLEAM OF FIRE

Šta je najbolje igrati na Androidu i savršeno se zabaviti? Platformeri naravno, zato je i Gleam of Fire igra koju nikako ne smete propustiti, jer ona predstavlja savršen spoj evolucije ovog tipa igara kroz godine. Igra vas vodi u mračni svet, osvetljen samo neonskim lampama, a vi ste na zadatku da pomoću strela i moći porazite što više neprijatelja. Igrači mogu nadograđivati svoje sposobnosti uništavanjem neprijatelja, kojih ima pozamašan broj i donose raznovrsni gejmplej. Sa tehničke strane, developeri su igru odradili odlično da radi u 60 fps i poseduje podršku za kontrolere.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Hungry Dragon

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA DA

PHANTOMGATE: THE LAST VALKYRIE

RPG igre već godinama unazad vrše proboj na scenu mobilnih telefona, a nedavno izdati Phantomgate je pravo savršenstvo. Igra je kreirana na osnovu nordijske mitologije i igrači će igrati kao Astrid na zadatku da spase majku od vrhovnog božanstva, Odina. U stilu 2D platformera i fantastičnom turn-based nadmetanju vas čekaju 6 poglavlja, svako sa epskim boss borbama, i mogućnošću za otključavanje saputnika. Na svu sreću, igra ne poseduje pay-to-win elemente, pa će igranje biti svakako opuštajuće.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Ubisoft

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA DA

HUNGRY DRAGON

Bio jedno jedan strašan zmaj i voleo je mnogo da jede seljane i uništava sela. Upravo tako je najlakše opisati igru Hungry Dragon, gde vam je cilj da uništite i pojedete što više u jednom “trčanju”, a kako napredujete stvari će za vas postajati sve teže i teže(bukvalno). Igra donosi razne izazove i mogućnost kastomizacije zmajeva, kao i kupovine ljubimaca, a 3D grafika je na zavidnom nivou, o čemu najbolje govori to da je iza igre Ubisoft.

Besplatan kutak

BEHIND EVERY GREAT ONE

Svaki genij iza sebe krije neku osobu koja mu omogućava da juri tu svoju strast i ostvari svoje snove, dok ta osoba žrtvuje svoj život. O tome govori ovaj naslov u kojem igrate kao supruga umetnika koji tokom celog dana radi, a na vama je da obavljate poslove po kući, a muža viđate samo na večeri. Međutim, ovo nije samo housewife simulator već se prenosi jaka poruka o žrtvovanju svojeg zarad uspeha voljenih, kao i o depresiji.

GDE PREUZETI:
https://deconstructeam.itch.io/behind-every-great-one

INTERWINED

Ne mora svaka besplatna igri biti prostog vizuelnog stila ili trajati dosta kratko, i to potvrđuje Interwined, 3D platformer francuskih developera. Glavna poenta u igri je da rešavate zagonetke iz prve perspektive tako što obilazite misteriozno ostrvo uz pomoć parkur umeća. Ostrvo krije mnoge tajne, ali je potrebno rešiti zagonetke kako bi ih otkrili, tako da dobro otvorite oči.

RAZVOJNI TIM:
Isart Digital

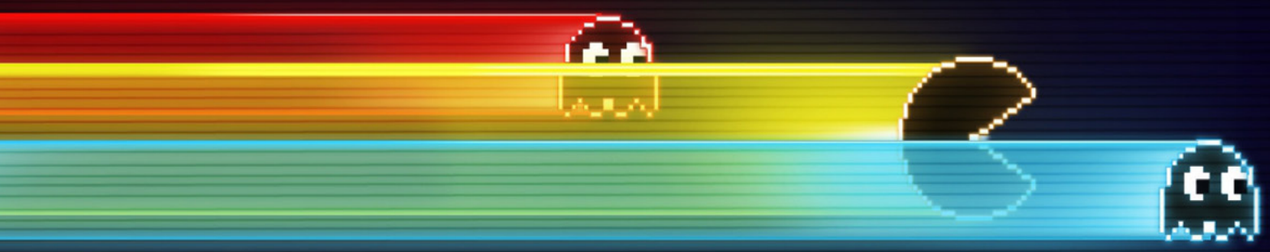
GDE PREUZETI:
https://isart-digital.itch.io/intertwined

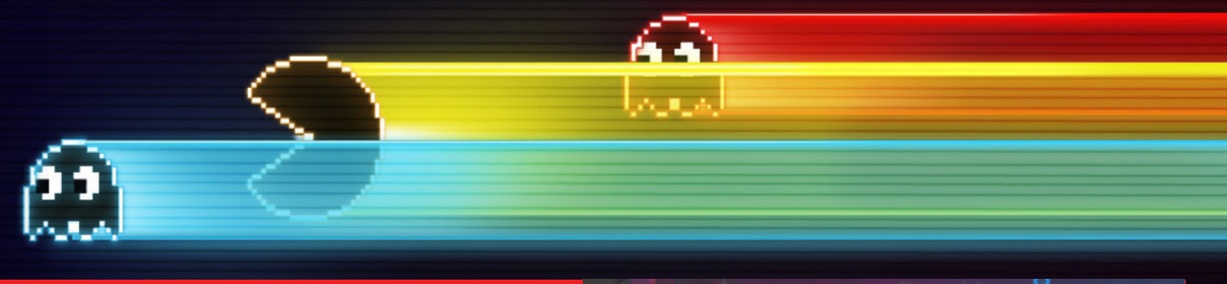
SEPTEMBER 1999

Ako želite da za jako kratko vreme odigrate nešto u celosti, i pritom da se dobro naplašite, onda je September 1999 prava igra za vas. U pitanju je horor naslov izrađen u vizuelnom stilu karakterističnom za kraj devedesetih, za čije prelaženje je potrebno oko 5 minuta. Igru pratite kroz posmatranje video kasete i polako osećate kako vam se ježi kosa na glavi. Za jako kratko vreme dobijamo jako kvalitetan naslov, pa zato od kreatora očekujemo nešto novo i duže u narednom periodu.

RAZVOJNI TIM:
98DEMAKE

GDE PREUZETI:
https://98demake.itch.io/september1999





NEONCODE

Cyberpunk 2077 je od prvog tizera u 2012. godini napravio pravu eksploziju u istoimenom žanru pa je sve više i više igara koje jure upravo taj vajb. Takav je i besplatni NeonCode, koji uz to vuče i noir elemente ala Grim Fandango i Blade Runner.

Igra je dosta kompleksna u pogledu gejmpleja i naravno kada je vizuelna komponenta u pitanju, pa je stvarno interesantno da je besplatna. Sve to po strani, priča koju NeonCode nudi je odlična i savršeno se uklapa u postavku sveta.

RAZVOJNI TIM:
Fubenalvo

GDE PREUZETI:
https://fubenalvo.itch.io/neoncode

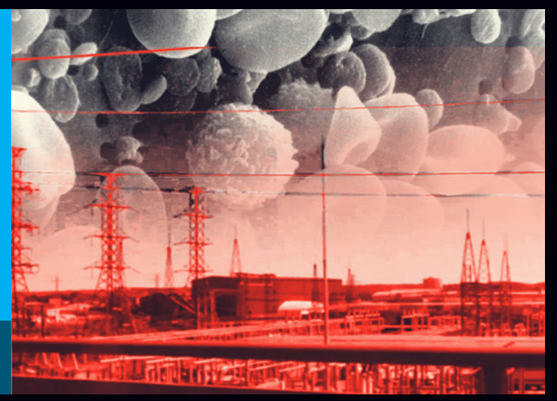
RESURGENT

Resurgent je postapokaliptična avantura izrađena u minimalističnoj 2D grafici. Pred vama je zadatak da istražujete razoreni grad kako bi pronašli hranu i druge resurse koji bi vam omogućili da još malo poživite u agoniji okruženi opasnim zombijima. Ovo je prava poslastica za ljubitelje minimalističkih igara, a i ostalima preporučujemo da preuzmu igru jer je sasvim odlično dizajnirana.

RAZVOJNI TIM:
T-Harris

GDE PREUZETI:
https://t-harris.itch.io/resurgent

SOL HEMOCHROMA



Vizuelne novele, jedna vrsta igara koja je vašem autoru izuzetno draga te on aktivno traga za novim naslovima izrađenim u tom stilu. Potraga se zaršila kod Sol Hemochroma. Ova igra govori o grupi tinejdžera koji stupaju u natprirodnu horor avanturu koja je genijalno odrađena od strane samih developera, AetherInteractive. U stilu ustaljenom za ovu vrstu igara ćete istraživati kuću punu okultnog, koja krije više nego što se očekuje.

RAZVOJNI TIM:
AetherInteractive

GDE PREUZETI:
https://aetherinteractive.itch.io/sol-hemochroma

Autor: Miloš Hetlerović

LOGITECH MK540

Mainstream bežični komplet tastature i miša

S vremena na vreme nam osim vrhunskih gejmerskih dodataka za računar, šaka dopadne i neki komplet hardvera koji je namenjen širokoj populaciji korisnika, ali se naravno uvek može primeniti i na igranje na računaru. Upravo o takvom kompletu se radi u varijanti bežične tastature i miša Logitech MK540.

Tastatura

Prvo ćemo baciti pogled na Logi K540 bežičnu tastaturu koja se na računar, kao i sam miš, povezuje preko Unifiying adaptera preko koga možete povezati i druge uređaje a stvarno je minijaturnih dimenzija pa odgovara i za prenosne računare da ne morate stalno da brinete o njemu. Ako vas zbunjuje ovo što piše Logi umesto Logitech to je u stvari napor u rebrendiranju kompanije kako se to sada popularno zove pa neke serije dobijaju upravo ovakav naziv i novi logo. Šta je zapravo tu priča bi verovatno trebalo da pitamo nekog marketinškog stručnjaka ali za nas je bitno da znamo da je to onaj stari dobri Logitech na koga smo već godinama navikli.
Tastatura je vrlo standardnog rasporeda tastera, sa solidno velikim i integrisanim odmorištem za dlanove i šest dodatnih dugmića iznad funkcijskih tastera – tri za kontrolu pesama, tri za kontrolu jačine zvuka. Još četiri dodatna tastera se nalaze iznad numeričkog dela, prečica za kalkulator (ovo zaista obožavam na tastaturama), za proveru statusa baterije, za zaključavanje računara i za otvaranje internet pregledača na home stranici. Interesantan mi je ovaj taster za zaključavanje računara koga nismo sretali ranije, a zapravo može biti vrlo koristan, naročito ako nailazi neko za koga ne želite da vidi šta trenutno (ne)radite.

Sa donje strane se ispod poklopca nalaze dve AA baterije kao i izuzetno kvalitetne nožice sa dva nivoa podešavanja nagiba tastature. Kada smo kod baterija treba naglasiti da je njihov procenjeni vek trajanja u tastaturi 18 meseci, kao i da u kompletu dobijate kvalitetne Energizer baterije što je za svaku pohvalu da kad dođete kući iz prodavnice samo uključite komplet i krenete s radom. Ono što me je malo začudilo jeste što je okvir oko tastera urađen u jako sjajnom finišu plastike, toliko da je morao biti zaštićen folijom u pakovanju. Iako ovo vizuelno daje jako lep utisak plašim se da će se kod dugotrajnog korišćenja tu jako brzo pojaviti fleke, otisci prstiju, musavi delovi i slično, što će uticati negativno na vizuelni dojam uređaja, ja sam više pobornik neke plastike koja se lakše održava.

Konačno, dolazimo i do samih tastera i utiska o njima – naravno u pitanju su membranski tasteri, dosta veliki i velikog razmaka između njih, ali opet nekako dosta plitki. Iskren da budem kada sam krenuo da kucam na njoj nisu mi se ni malo svideli, ali kako je vreme odmicalo sve više su mi legli. Ipak, svakako preporučujem da ukoliko možete prvo probate osećaj kucanja na ovoj tastaturi pre nego što se odlučite za nju, jer je dosta specifičan. Pritom, ja nisam pobornik mehaničkih tastatura i tako velikog i jakog hoda, ali me ovaj model pre podseća na nekakvu povećanu tastaturu sa laptopa nego na pravi desktop paket.

Ono što pozdravljamo jeste što su tasteri malo hrapavi na dodir, Logitech navodi da se radi o sloju koji će onemogućiti brisanje oznaka sa njih posle dugotrajnog korišćenja, a takođe je dobra stvar što je tastatura i spill-resistant. U praksi to znači da nije vodo-otporna u smislu da sada treba na nju istresti kofu vode, ali će sasvim lagano podneti manja prosipanja koja se često dešavaju pri računaru. Naravno, obratite pažnju da ukoliko prospete neku tečnost koja može postati lepljiva nakon toga dobro očistite tastaturu.

Miš

Evo nad i kod miša. U pitanju je naravno bežični model koji nosi oznaku M310 i kao takav se može naći i van kompleta. Iako Logitech tvrdi da se radi o mišu pune veličine, dakle ne kao za laptop, njegovi gabariti su manji od onoga što bih ja nazvao klasičnim desktop uređajem. To može mnogima upravo odgovarati, posebno ženskoj populaciji s obzirom na veličinu šake, ali onima koji vole veće miševe može delovati kao da je u pitanju neki laptop model. Svakako treba to imati u vidu prilikom odlučivanja. Raspored tastera je potpuno standardan, postoje samo dva dugmeta i točkić koji su zaista prijatni za korišćenje. I cela plastika miša je od nekog gumiranog materijala koji jako lepo prijanja, ali opet postoji, verovatno iz nekih dizajnerskih razloga, jedna super sjajna površina na zadnjem delu miša.

> “RASPORED TASTERA JE STANDARDNI, SA INTEGRISANIM ODMORIŠTEM ZA DLANOVE.”

Što se performansi tiče, pre svega treba naglasiti da se radi o optičkom uređaju rezolucije senzora 1.000 DPI što je u skladu sa opštom namenom uređaja. Možda neće biti baš dobar za igranje FPS naslova gde je apsolutna preciznost neophodna, ali ako koristite ovaj komplet kao jedini uz računar, neće biti problema da povremeno odigrate po koju igru. U njemu se nalazi jedna AA baterija a njen procenjeni vek trajanja je poprilično neverovatnih 36 meseci, što je stvarno za pohvalu. Da nije u pitanju Logitech možda bismo se zapitali da li će sam miš trajati tri godine, ali iskustvo govori da su Logitech proizvodi najčešće jako dugotrajni i po tome su poznati.

Zaključak

Nema spora da je MK540 vrlo solidan komplet tastature i miša namenjen najširem krugu korisnika. Pre svega je njegova jednostavanost veliki adut, jer je najčešće dovoljno samo ubaciti Unifiying adapter i sve odmah radi, bez instalacije, drajvera ili bilo čega. Takođe oba uređaja su jako solidno izrađena, deluju jako dugovečno i ono što je bitno za bežične modele baterije bi trebalo da traju ekstremno dugo. S druge strane mogao bih zameriti što je donekle suština podređena formi lepše tastature i miša, pa se ima utisak kao da je ovaj komplet negde između onoga što je nužni kompromis na laptopovima i onoga što nudi pun komfor desktopa, ali je to možda i subjektivna primedba pa neće svi imati baš takav utisak.

Model	Logitech MK540
Tip	Bežični komplet miš i tastatura
Tasteri	Membranski
Miš	Bežični optički
Dodatno	Mogućnost povezivanja sa više uređaja preko unifiying adaptera

> “MIŠ JE MANJIH DIMENZIJA NEGO ŠTO JE UOBIČAJENO ZA DESKTOP MODELE.”

Autor: Miloš Hetlerović

LOGITECH PRO WIRELESS
Sasvim neobičan miš

Kada sam još pre skoro dve godine opisivao Logitech G Pro Gaming miš, bio sam jako impresioniran činjenicom kako jedan miš može imati sve što treba, a ništa preterano i nekako savršeno odgovarati potrebama gejmera. Zato sam bio vrlo znatiželjan kada su mi rekli da je na test stigao Pro Wireless model. Ali čekajte, kako bežični miš uopšte može biti za profesionalce?! Ispostaviće se itekako lako!

Pro Wireless

Krenimo od toga šta dobijete u ruci kada iz vrlo luksuzne kutije izvadite sam uređaj – prvi utisak je definitivno težina, odnosno nedostatak iste! U prvom momentu sam pomislio da nije neka greška i da je zapravo reč o žičnom modelu, pa sam ponovo pogledao ka kutiji gde piše lepo „wireless“. Onda sam se setio – sigurno je baterija izvađena pa je tek treba staviti. Pregledam sve pu kutiji, tu je bežični adapter, dodatni dugmići, kabl za punjenje... Baterije nema. Okrenem miš na donju stranu, koja je inače vrlo glossy finiširana, kliknem na ono što bi trebalo da bude dugme za paljenje i miš zasvetli. Ali obično wireless miševi nemaju LED osvetljenje baš da bi štedeli bateriju... Ne i ovaj, sa zadnje strane se nalazi Logitech G logo koji menja sve boje spektra a podržava i Light-Sync tehnologiju preko odgovarajućeg softvera. Ali težina me i dalje brine, kao da držim miša koji je šupalj, a ne da se u njemu nalazi i baterija i LED osvetljenje i jedan od najjačih optičkih senzora. Gledam po Logitech sajtu i u pravu sam – korišćenjem posebnih materijala napravili su školjku kao da je potpuno šuplja, a ugrađena je Li-Po baterija manje težine tako da je ukupna masa uređaja neverovatnih 80 grama! Poređenja radi, žični G Pro miš teži 84.7 grama, dakle bežični je čak lakši! Naravno ovo se možda ne mora svideti svima, ali svakako Logitech ima i teže bežične miševe, a ovakav poduhvat može samo da služi na čast inženjerima koji su dizajnirali ovaj proizvod.

Sam dizajn uređaja je vrlo minimalistički i sa gornje strane se nalaze samo dva standardna dugmeta i točkić. Ispod njih su tri signalne lampice koje govore o stepenu popunjenosti

baterije i ispod već pomenuti osvetljeni Logitech G logo. Treba napomenuti i da baterija ne traje ekstremno dugo – oko 48 časova sa uključenim osvetljenjem i 60 časova bez osvetljenja. Tu je i sada već poznati Logitech micro USB kabl koji osim za punjenje može da služi i za igranje, jer se savršeno uklapa u prednju stranu miša. Naravno za one koji baš žele da izdvoje novac tu je i kompatibilnost sa Powerplay podlogom koji smo već opisivali i preko koje bi se bežično punio i ne biste morali da uopšte razmišljate o bateriji.

Još jedna interesantna stvar koju treba pomenuti jeste da se radi o modelu koji je prilagođen i za levoruke i desnoruke igrače. Ali se često dešava da se ipak dodatni dugmići nađu baš na strani za dešnjake – ne i na ovom modelu.

U paketu dobijate dodatne dugmiće koje možete pozicionirati na levoj ili na desnoj strani ili na obe! Na taj način dobijate ili tastere prilagođene vašim afinitetima ili veći broj tastera.

Velika pažnja je posvećena i izdržljivosti uređaja, pa su dva glavna dugmeta sertifikovana na 50 miliona klikova, a s obzirom na dosadašnja iskustva sa Logitech miševima moram priznati da im u potpunosti verujem.

Tehnologija

Ono što je profesionalnim igračima najbitnije jeste tehnologija koje će njihovo umeće preneti u igru, a ona je ovde na vrhinskom nivou. Prvo tu je povezivanje preko Lightspeed veze koja nudi apsolutno iste karakteristike kao i kabl.

Moram priznati da već nekoliko meseci intenzivno koristim jedan od modela upravo sa ovom tehnologijom i čak i nakon dužeg korišćenja ostaje inicijalni utisak – apsolutno se ponaša isto kao i preko kabla.

Sa druge strane profesionalci najviše polažu na senzor u uređaju, a ovde je to u pitanju vrhunski HERO senzor koji je PixArt razvio specijalno za Logitech. On ne samo što ima rezoluciju do neverovatnih 16.000 DPI, već nema nikakvu akceleraciju, podržava veoma brze pokrete, a pritom troši i do 10 puta manje energije od prethodnika PMW3366.

Tu je i već poznati Logitech soft-ver kojim upravljate osvetljenjem i dugmićima. Treba obratiti pažnju da ne postoji posebno dugme za promenu DPI osetljivosti tako da neko morate mapirati na to ako vam treba. Naravno, miš sva podešavanja čuva u inter-noj memoriji tako da ga bez bojazni možete poneti u igraonicu ili na turnir i sva svoja podešavanja imati odmah dostupna.

Kuda dalje?

Zaista je možda ovo čudno, ali je vrlo teško naći manu Logitech Pro Wire-less mišu – izuzetno je lagan, baterija je punjiva, ima osvetljenje, ima najbolji mogući senzor. Ako bismo baš tražili dlaku u jajetu moglo bi se reći da bi vek trajanja baterije mogao biti malo duži, ali svakako je i ovako dovoljan za ozbiljne igračke sesije, a može se lako produžiti preko kabla ili Powerplay podloge. Naravno tu je problem cene, ovakav miš ne može biti jeftin i njegova cena je preko 150 evra na našem tržištu. Ono što se mora priznati ipak jeste da je ovo jedan od najkompletnijih igračkih miševa koje sam ikada sreo. I zato do-bija Play Ultimate Gaming nagradu!

Model	Logitech Pro Wireless
Tip	Optički miš
Povezivanje	Lightspeed Wireless
Senzor	16.000 DPI
Dodatno	DPI prebacivanje, podešavanje osvetljena, dodatni dugmići, ekstra lagan

Autor: Miloš Hetlerović

STEELSERIES APEX M750

Vrhunska mehanička tastatura

Svaki novi model mehaničke tastature koji nam dođe od Steelseries uvek ispratimo sa velikom pažnjom, a posebno kada se radi o modelu koji se reklamira kao da je baš namenjen za esport profesionalce. Tako smo imali priliku i da se družimo sa Apex M750.

Aluminijum iz avionske industrije

Primetili smo da na kutiji stoji da je aluminijum koji je korišćen za izradu ove tastature potekao od legure koja se koristi u aeronautici, u pitanju je legura iz serije 5000 za one koji se razumeju u pravljenje metala. Ono što to donosi kao kvalitet M750 modelu jeste činjenica da je tastatura poprilično lagana za jedan mehanički model, ali da je opet vrlo čvrsta bez bilo kakvih znakova da bi ikada mogla i minimalno da se savije. Praktično vrlo dobro bi poslužila kao hladno oružije, jer je lako njom baratati, a čvrstina deluje na vrhunskom nivou. Takav je takođe utisak i kada je postavite na sto – gumeni nastavci sa donje strane su takvi da apsolutno nema šanse da se tastatura pomeri bilo gde, čak i u najvećem žaru borbe. U paketu se dobijaju i dva dodatna gumena dodatka za donji kraj, koji su prosto deblji i zamenjuju standardne „nožice“ sa mnogo stabilnijim i dugotrajnijim rešenjem kako biste mogli adekvatno da podesite i nagib tastature. Jedan malo čudan efekat ovakve izrade, pogotovu sada kada se vreme menja, jeste da je sama osnova tastature na dodir ponekad prosto malo hladna, ali se na to čovek lako navikne. Tastatura nema odmor za dlanove, verovatnoa vodeći se logikom da esport profesionalci ne provode mnogo vremena kucajući (ovakve) tekstove na računaru. Kabl je gumenog tipa, a na njemu se nalazi i brendirana čičak traka koja omogućava njegovo lako regulisanje što svakako pozdravljamo.

Sama izvedba ploče na kojoj se nalaze mehanički tasteri je takva da oni u potpunosti vire napoplju i možete videti maltene pola „utrobe“ svakog tastera. Zamena kapica je takođe jako lagana, a iako se druge kapice ne dobijaju u kompletu Steelseries naglašava da su tasteri kompatibilni sa praktično svim vrstama kapica koje se nalaze na tržištu.

> “RGB OSVETLJENJE SE MOŽE PODEŠAVATI DO NAJSITNIJIH DETALJA.”

> “NE OČEKUJTE DODATNE TASTERE ILI ODMOR ZA DLANOVE – OVO JE TASTATURA ZA PRAVE GLADIJATORE!”

Raspored tastera je najstandardniji moguće, bez dodatnih tastera ako izuzmemo posebno Steelseries dugme koje možete koristiti u kombinaciji sa funkcijskim tasterima za puštanje muzike, podešavanje osvetljenja i slično. Kada smo već kod osvetljenja tastatura naravno podžava fenomenalni SS Engine 3 softver koji vam omogućava podešavanje osvetljenja tastera i njegove reakcije na pritisak do najsitnijih mogućih detalja, ali i drugačije mapiranje tastera ukoliko vam je to potrebno. Čak je moguće dobiti i recimo Discord notifikacije u vidu drugačijeg osvetljenja tastera ili cele tastature. Naravno, tu je podrška i za sinhronizaciju osvetljenja sa drugim SS uređajima. S obzirom da nema dodatnih makro komandi ovo se može pokazati kao dobro rešenje za one koji vole prečice u određenim igrama. Anti ghosting je tu u potpunosti pa čak i da u teoriji uspete da pritisnete sva 104 tastera istovremeno to se neće odraziti na gubitak registrovanja bilo kog pritiska.

> “ALUMINIJUM OD KOGA JE IZRAĐENA SE KORISTI U AERONAUTICI.”

Steelseries QX2 tasteri

Model je opremljen linearnim mehaničkim tasterima koje je razvio sam Steelseries i nose oznaku QX2. Ako bi trebalo da ih uporedim sa popularnim Cherry MX tasterima po utisku su najsličniji crvenim svičevima, ali moram priznati da mi deluju malo bučniji, odnosno sam klik je više izražen. Sila akuacije je 45 cN što je relativno nisko, a ista vrednost kao i MX Red. Sam klik se registruje posle samo 2mm hoda, što je bitno kada mnogo puta brzo hoćete da izvršite puno akcija, kao u MOBA igrama ili RTS strategijama. I zaista, čak ni ja koji baš i nisam obožavatelj mehaničkih modela nisam imao problema da se vrlo brzo i lako naviknem na povratnu informaciju koju mi daju tasteri prilikom igranja i kucanja. Steelseries daje garanciju na 50 miliona klikova što je solidno visok broj i svakako jedan koji uliva poverenje da biste ovu tastaturu mogli dosta dugo da koristite.

Zaključak

Steelseries Apex M750 svakako spada u red vrhunskih mehaničkih tastatura – tasteri su brzi, izrada je vrhunska, osvetljenje se podešava do detalja. Međutim, prošlo je vreme kada je nekoliko firmi praktično držalo praktično celo tržište gejming opreme i pojavljuje se mnogo novih proizvođača koji nude makar približne uređaje po znantno nižim cenama.
Ali ako imate da izdvojite i više nego pozamašnu sumu novca za naše uslove i želite mehaničku tastaturu koja ispunjava sve vrhunske standarde onda M750 prosto morate uvrstiti u najuži izbor.

Model	Steelseries Apex M750
Tip	Mehanička tastatura
Tasteri	Mehanički QX2
Dodatno	104 N-KEY Rollover, Podešavanje osvetljenja pojedinačnih tastera, Steelseries Gamesense podešavanja za pojedine igre

modding SCENA

Autor: Nikola Savić

FALLOUT 4: MIAMI

U našoj modding rubrici do sada smo pisali o modovima koji već postoje, koje smo testirali i kojima smo jako zadovoljni i želimo da ih preporučimo našoj publici.

Ipak, za danas smo se odlučili da pažnju posvetimo jednom izuzetno ambicioznom projektu koji se još uvek nije ni pojavio! Dakle više kao neka vrsta najave moda koji nas je oduševio prezentacijom i posvećenušću detaljima i od koga imamo velika očekivanja kada se pojavi i želimo da uspe.

Kao što ste već videli u naslovu, to je mod za Fallout 4 jednostavnog imena Miami. U pitanju je „totalna konverzija“ tip moda, odnosno ceo mod je jedna zasebna nezavisna igra za sebe, za koju je potrebno samo da imate instaliran Fallout 4 i DLC pakete Far Harbor i Nuka-World, iz kojih vuče određene assete za potrebe modovanja.

Zašto nam se toliko dopada ovaj mod? Zato što po prvi put vidimo „outrun“ estetiku osamdeseih godina prošlog veka, upakovanu i Fallout okruženje, i odmah da vam kažemo – izgleda sjajno! Možda bi za nekog „tvrdog“ Fallout fana to bilo svetogrđe, ali jedan pogled na trejlere skida sumnju i sa najvećih skeptika.

Prvi pogled na mod imali smo u trejleru krajem jula ove godine i u trenutku kucanja ovog teksta, trejler je do sada imao skoro šest miliona pregleda, pa možete zamisliti koliko je interesovanje fanova za ovaj projekat. Trejler je urađen toliko profesionalno, sa vrhunskim glasovnim glumcem naratora, da ćete na trenutak pomisliti da je neki zvanični Bethesda trejler, a ne prizvod nekoliko talentovanih fanova. I zaista, ambicije projekta i jesu takve, ranga jedne velike zvanične ekspanzije poput pomenutog Far Harbor. Miami će sadržati razgranatu glavnu priču, nekoliko većih sporednih kvestova i dosta manjih.

Igra će se geografski u Majamiju nalaziti na prostoru između South Pointe Pier i čuvenog Fontainebleau hotela. Tu postoji nekoliko frakcija koje će činiti glavnu priču, kao i par misterija koje potencijalno predstavljaju daleko veću pretnju od rata ovih frakcija. Mi smo u ulozi „Jedinog preživelog“ (glavni lik Fallout 4 priče) koji je u svom tom haosu apokalipse pošao na jug u potrazi za poslom i zajednicom kojoj može da se pridruži, ali će ga splet okolnosti umešati u sukobe ovih frakcija. Među glavnim frakcijama je izolovani deo Enclave, koji već neko vreme ne može da stupi u kontakt sa ostatkom enklave, i gde smo do sada imali prilike preko video serijala upoznamo njihovog vođu i kompanjona koji će nam se pridružiti.

Glavna stvar zbog koje su svi oduševljeni jeste estatika ovog moda, koja veoma uspešno kombinuje tradicionalni futurizam 50-ih godina prošlog veka, koji je karakterističan za Fallout serijal, sa šmekom 80-ih godina i „outrun“ tematikom muzike, jarkih boja, neonskog osvetljenja, odevnog stila i drugih prepoznatljivih elemenata ovog perioda. Iako osamdesete baš i nisu u korelaciji sa Fallout svetom, ovo je ipak, na osnovu onoga što vidimo u trejlerima, uklopljeno veoma suptilno i unosi odličnu svežnu u serijal, a da pri tome uopšte ne odskače agresivno, pa i dalje je to Fallout svet sa njegovim prepoznatljivim šmekom.

Osim korišćenja već dostupnih materijala i alata, momci i devojke iza ovog projekta su krenuli da rade i ogroman broj novih modela i animacija za potrebe projekta, od kojih mnoge možete videti na njihovom zvaničnom sajtu. Čak je i muzika originalno rađenja za potrebe moda, što sve samo daje dodatni znak ozbiljnosti i velične ovom projektu.

Ono što im je sada potrebno jesu novi članovi tima kako bi se projekat ubrzao i stabilizovao, jer su dodatne veште ruke uvek potrebne, pa ako vam sve ovo deluje zanimljivo i možda želite da se priključite projektu, pogledajte njihov zvanični sajt, gde između ostalog možete videti i pregršt detalja i slika iz moda - falloutmiami.blogspot.com.

Hearthstone Specijal

KEC IZ RUKAVA

Pet najpopularnijih karata koje su napravili Hearthstone fanovi

Da li ste znali da postoji čitav jedan deo Reddita, sa skoro 60 000 članova, koji je posvećen isključivo tome da ljudi dizajniraju i prezentuju svoje zanimljive ideje originalnih Hearthstone karata. Tu se često mogu naći veoma zanimljivi i autentični koncepti, ali neretko i neke lude, gotovo neostvarive zamisli.

Za ovomesečni tekst smo rešili da zavirimo tamo i vidimo pet karata koje su dobile najviše apvoutova ikada(Reddit verzija lajka), malo popričamo o njima.

Sa liste smo izostavili neke „trol“ karte koje su ljude pre svega zasmejle, kao i neke „ultra“ komplikovane karte koje uključuju čitavju plejadu „pod-karata“ i efekata.

Munchroot

Na drugom mestu najpopularnijih „custom“ Hearthstone karata ikada, nalazi se ovaj eksperiment sa Druid „Choose one“ mehanikom, ovoga puta tako što uklonimo jednu reč da bi napravili ono što nam je potrebno. Iako deluje na prvi pogled kao zanimljiva ideja, mislimo da je ovde samo u pitanju nepotrebno komplikovanje već postojeće mehanike, jer bi se isti efekat postigao i da imamo na izboru dva moguća rešenja, i jedino gde vidimo da ovakva forma ima uticaja na igru, jeste to kada ovaj minion siđe na tablu na „izvučen“ način, pa onda ispadne da vaši minioni koštaju 3 više.

U svkakom slučaju, karta koja nam se najmanje sviđa od svih na listi, jer em je nepotrebno komplikovana (isti rezultat imamo i sa standardnom „Choose one“ implementacijom), em je očigledno previše jaka, jer su oba efekta pozitivna, a statsi miniona su odlični.

Cybird

Izuzetno zanimljiv koncept koji još jednom razbija granice fizičkih igara na način koji to sjajno koristi u Hearthstoneu. U osnovi ovo je karta špijun, baš kao što je i Chameleos kod Priesta, ali umesto da se pretvara u protivničke minione, ovde imamo imitaciju uvodnih zvukova tih miniona, pa nam se na taj način prenosi informacija. Ovo ne samo da je zabavno, već i unosi notu za potrebnim dodatnim znanjem, odnosno moramo znati ulazne zvukove miniona da bi znali šta je protivniku u ruci.

Genearlno karta je 1/3 Mech za jednu Manu, što je već samo po sebi veoma snažno, a mogućnost da špijuniramo ruku protivnika samo dodatno obogaćuje već ionako jaku kartu. Ipak, kao što su neki pomenuli i na Redditu, ovakvu kartu bi bilo problematično implementirati u igru zbog toga što koristi zvuk kao mehaniku, a što može biti „nefer“ u multiplejer igri za koju se ne očekuje da je potrebno da čujete dobro da bi i bili dobri.

Weapon Bag

Na prvom mestu sasvim zazluženo, ova jako zabavna i tematski jako simpatična karta, iako sama ključna reč „Echo“ baš i ne oslikava ono što se dešava sa ovom kartom, već je više klasično „preturanje“.

Da se razumemo odmah, ova karta je bezobrazno jaka, i realno bi trebalo da košta 3 mane, jer ne samo da u praksi većina oružja vredi znatno više od dve mane, već je tu i mogućnst da osto promenite i do 5 puta kada bi cena ostala na dve mane. Štaviše, mislimo da je i tri mane poprilično jeftino, ali bar je bolje balansirano, jer možete promeniti do tri puta, pa vam se ponekada može i odbiti o glavu.

Generalno, iako je simpatična karta, nikako ne bi voleli da je vidimo u igri, jer su potencijalni rezulzati jednostavno previše RNG, i kreću se od instant dobijene partije, preko nekih presmešnih situacija sa recimo turn 2 Vinecleaver ili Woecleaver.

Razumemo zašto su Redditovci ovako masovno glasali za ovu kartu na prvom mestu, jer je tematski smešna i zabavna, ali isto tako mislimo da joj tu mesto nije, ne samo što je previše jaka, već i zato što je RNG potencijalno izuzetno frustrirajući za obe strane.

Fetcher Pup

Još jedna Hunter karta na listi, i još jedan veoma jednostavan i veoma pametan dizajn, koji je tematski potpuno u duhu Huntera, jedine klase koja koristi luk i strele u igri.

Kod ove karte nema dileme, ukoliko igrate u špilu bilo koje od Hunter oružja, igraćete i ovu kartu. Recimo, ukoliko imate opremljen Eaglehorn Bow, ova karta vam esencijalno daje „besplatno“ 3/1 oružje. U najgorim slučajevima, uvek ga možete odigrati i za Tempo kao 3/2, ali najčešće ćete želeti da imate opremljeno oružje za punu vrednost. Imajte na umu da ova karta ne dodaje durability ukoliko vam je oružje „celo“, kao što recimo Eaglehorn Bow dobija aktivacijom Secret karata, tako da, morate prvo da načnete Weapon da biste imali vajde od Batllecry efekta ovog šteneta.

Kao i kod drugih Weapon karata i ovde su glavni kaunteri razne Ooze varijacije, i naravno H. Jones, tako da je tu uvek balans. Istina, i ovde mislimo da je karta nešto jača nego što bi trebalo, ali ne mislimo da je to preterano, jer smo svakako viđali i mnoge jače karte u istoriji ove igre, koje su nekako preživele čitave standard mete bez nerfova.

Amazon Shipping

Simpatična karta dvojakog imena, jedno je aluzija na teške plovidbe kroz reku Amazon, a druga na popularni servis onlajn prodaje istog imena. Po veoma maloj ceni dobijamo dve karte, ali „na odloženo“, odnosno, ukoliko bismo ovo odigrali u prvom potezu, dve karte bi povukli na početku trećeg.

Hunter je jedna od onih klasa koja je, još od vremena Buzzard nerfova, imala uvek opravdanih problema sa vučom karata, jer bi bila previše jaka, tako da je Rexxar stalno dobijao neke alternativne načine da povuče karte ili dobije value.

Ova karta se uklapa u takav koncept i vidimo je kao potencijalnu zamenu za recimo Tracking. Ono što je ovde idealno, zbog niske cene, možete se lako uklopiti u bilo kakvu formu Huntera, bilo da je to Midrange, Aggro ili nešto treće. Ne morate ga igrati čak ni turn jeda, sa ovom cenom odlično popunjava svaku rupu u curve-u, recimo kada se turn 4 morali da odigrate Bow za 3 mane kako bi uklonili ključnog miniona protivniku, sada jednostavno tu jednu manu potrošite na ovo. Genearalno mislimo da je dobar dizajnj, ali možda i malo previše jaka za hantera, pa ipak mislimo da bi odgovarajući balans bio da košta dve mane, jer prosto sa cenom od jedne mane ne postoji nikakva strategija iza nje, gurali bi je u svakog mogućeg Huntera ikada.

play
zine