play! zine

br.123 | Februar 2019.

HARDWARE:

IZVEŠTAJ SA CES 2019

REVIEW:

ACE COMBAT 7 SKIES UNKNOWN

DOMAĆA SCENA:

INTERVJU: UROŠ ZEČEVIĆ, FAT PUG STUDIO

REVIEW:

WARHAMMER 40K BATTLEFLEET GOTHIC ARMADA 2

RESIDENT EVIL 2

IGRA MESECA

DOBRODOŠLI

BROJ 123 – FEBRUAR 2019.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:
Nikola Savić

REDAKCIJA:
Luka Komarovski, Stefan Starović, Nikola Savić, Milan Janković

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, Nikola Akesentijević

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

Kada sam pre dve godine postao urednik časopisa čije redove sada čitate, igra koja je bila na naslovnoj, prva koju sam imao čast da izaberem kao glavni urednik, bila je fenomenalni Resident Evil 7, koji sam imao tu priliku i zadovoljstvo da pređem u celosti u VR okruženju, što je bilo jedno nezaboravno iskustvo.

Dve godine kasnije, opet se Resident Evil nalazi na naslovnoj kao igra godine, ovoga puta rimejk dvojke. Moj dragi kolega Dušan je fenomenalno pokazao svu „raskoš“ raspada zombija na naslovnoj i ovo je sasvim sigurno jedna od najmračnijih naslovnih strana koje smo imali u ovih 13 godina istorije časopisa.

Nova godina, dobri-stari Play!Zine. Generalno smo veoma zadovoljni kako smo počeli godinu, izuzetno bogat broj sa velikim brojem recenzija (preko 20!), i nadamo se da je ovo znak da će ova godina biti još bolja za nas i da ćemo nastaviti da rastemo zajedno sa vama, našim čitaocima bez kojih nema ni nas.

Tokom januara smo seli i da popričamo sa starim prijateljom redakcije, Urošem „Krkom“, koji je u međuvremenu otvorio i studio, te sada radi na svojoj igri prvencu, o kojoj možete saznati više u zaista informativnom razgovoru koji je Uroš dao za ovaj broj časopisa.

Januar je i tradicionalno „mračan“ mesec, sa verovatno najkraćim danima u godini, pa smo se prisetili i par starih horor avantura s početka ove decenije, koje su na nas još tada ostavili veliki utisak, i u njima možete čitati u reinstalaciji.

Godina je, što se industrije tiče, svakako otvorena burno, Epic opasno i agresivno pokušava da osvoji tržište, Sony više ni ne krije da radi na petici, Machinama se ugasila, a AMD i Nvidia se tradicionalno podbadaju.

Sve u svemu, veoma dugačak januar se jedva nekako završio, a februar? Nit kraćeg meseca nit više hitova. Elem, ne volimo da davimo previše sa ovim uvodnim tekstom, već je duži nego što volimo, tako da – KRAJ!

RESIDENT EVIL 2

44 REWIEW: WARHAMMER 40K BATTLEFLEET GOTHIC ARMADA 2

18 INTERVJU: UROŠ ZEČEVIĆ, FAT PUG STUDIO

84 REWIEW: ACE COMBAT 7 SKIES UNKNOWN

30 TV: BLACK MIRROR BANDERSNATCH

58 IGRA MESECA: RESIDENT EVIL 2 REMAKE

100 HARDWARE: LOGITECH G502 HERO

96 HARDWARE: CES 2019

Flash (vesti) 6

PREGLED MESECA: Top igre u decembru 12

DOMAĆA SCENA: Uroš Zečević, Fat Pug Studio 18

EDITORIJAL: Valve protiv Epic Games 22
EDITORIJAL: Electronic Arts i Star Wars 26

TV: Black Mirror Bandersnatch 30

DEMO: Anthem 32

EARLY ACCESS: 2084 34

Tales Of Vesperia Definitive Edition 36
Battle Princess Madelyn 40
Demetrios – The BIG Cynical Adventure 42
Warhammer 40k: Battlefleet Gothic: Armada 2 44
Future Grind 46
Hive Jump 48
Left-Right - The Mansion 52
Lego DC Super Villians 54
My Time at Portia 56
Resaident Evil 2 Remake 58
PUBG za PS4 60
Sunless Skies 64
Tales Of Vesperia Definitive Edition 68
Everspace 70
Vane 72
Jon Shafer's At the Gates 74
Xenon Valkyrie + ... 78
Genesis Alpha One 80
YIIK A Postmodern RPG 82
Ace Combat 7 Skies Unknown 84

REINSTALACIJA: Downfall (2009), The Cat lady (2012) I Oknytt (2013) 88

U POKRETU: Android igre 90

BESPLATNI KUTAK 92

HARDWARE: CES 2019 96
HARDWARE: Logitech G502 Hero 100
HARDWARE: Rampage Alpha X Red 102

MODDING SCENA: Quake II sa raytracing tehnologijom 104

PARADOX KUPIO PRAVA NA IGRU PRISON ARCHITECT

Paradox Interactive, poznata švedska izdavačka kuća koju pre svega prepoznajemo po sjajnim strateškim i menadžerskim igrama, objavila je da je otkupila prava i intelektualno vlasništvo nad igrom Prison Architect, od studija Introversion Software koji je igru kreirao.

Prison Architect je izašao 2015. godine (od 2012. dostupan kao alfa verzija) i veoma brzo stekao veliku popularnost zbog inovativnog i zaraznog gejmpleja, koji je fokusiran na izgradnju i vođenje jednog zatvora maksimalne sigurnosti.

Ono zbog čega je igra stekla posebnu popularnost i ljubav fanova, jeste to što su svih ovih godina njeni tvorci marljivo radili kako bi učinili da igra nikada ne postane dosadna ili prežvakana, dodajući stalno nove opcije i elemente gejmpleja.

Mark Moris, jedan od suosnivača studija i idejni tvorac igre, je ovo prilikom rekao da je rad na ovo igri za sve u studiji bio "neverovatno nagrađujuć" i da su veoma zadovoljni sa onim što ostavljaju iza sebe, te da jedva čekaju i sami da vide u kom pravcu će Paradox nastaviti da razvija igru, da znaju da je ostavljaju u dobrim rukama, i da sada konačno mogu da se fokusiraju na nove projekte.

Iz Paradoxa kažu da su protekle dve godine imali sjajnu saradnju sa ljudima iz Introversion Software i da su shvatili da je igra kao što je Prison Architect idealni kandidat za novog člana njihove porodice, te da su se stvari odigrale prirodno i da imaju puno ideja za franšizu, koje jedva čekaju da pokrenu.

KROS-IGRANJE NA SVIM PLATFORMAMA

Verovatno se svi još uvek sećate velike drame koja je pratila prošlogodišnji E3, kada je Fornite stigao na Nintendo Switch, ali na ogromno i potpuno razumno nezadovoljstvo mnogih, ukoliko ste ikada upalili vaš Fortnite nalog na PS4, onda niste mogli da ga pokrenete na Switch konzoli.

Nakon ogromne drame i velikog broja negativnih reakcija sa svih strana, Sony je u septembru konačno shvatio da nije u pravu i dozvolio je da Fornite bude prva igra u istoriji gde je moguće igrati između ljudi koji igraju na Xbox, PS4 i Switch konzolama, što je bio ogroman istorijski korak za gejming.

Ovoj istoriji sada se pridružuje i Rocket League, koji postaje deo Sonijevog PlayStation Cross-Play Beta programa. Pa tako PlayStation 4, Nintendo Switch, Xbox One i Steam igrači mogu da se nasumično padnu jedni protiv drugih u bilo kom modu onlajn igranja (Casual, Competitive i Extra Modes).

Za sada ne možete da pravite cross-platform party, ali kako kažu iz studija Psyonix (tvorci RL), i to će stići veoma uskoro u budućem apdejtu.

Naravno, ukoliko želite krosplej, potrebno je to da aktivirate u opcijama, jer je moguće i isključiti ovu opciju ukoliko ne želite da budete uključeni u matchmaking sa drugim platformama.

Zaista sjajne vesti i nadamo se da će ova godina nastaviti da bude godina kros-platformskog igranja i revolucije na ovom polju, te da će sledeća generacija konzola ovo imati kao standard, a ne kao nešto što je izuzetak.

BUNGIE NAPUSTIO ACTIVISION, DESTINY OSTAJE NJIHOVO VLASNIŠTVO

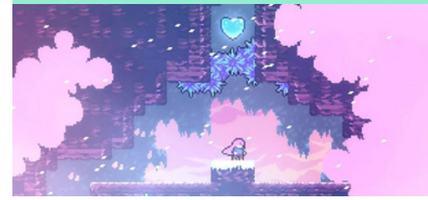
Studio Bungie je raskinuo sve veze sa njihovim izdavačem, odnosno Activisionom, i pri tome zadržava intelektualno vlaništvo nad Destiny franšizom, tako da će ubuduće moći da nastavi da pravi igre u Destiny svetu i publikuje ih samostalno ili preko drugog izdavača.

Bungie je sa Activisionom sarađivao preko osam godina, a oni bolje upućeni znaju da su ovo poprilično radosne vesti za sve u Bungie studiju, koji ima istoriju ne baš sjajnih odnosa sa svojim sada već bivšim izdavačem, pre svega zbog toga što ih je Activision pritiskao na nerealni tempo izbacivanja velikih ekspanzija na svakih godinu dana, što je dovodilo do zamora i štancanja ne baš preterano kvalitetnih stvari za Destiny 1 i 2.

Izvori portala Kotaku kažu da se u Bungie prostorijama slavilo, i da su čak otvarani i šampanjci kako bi se obeležilo odvajanje od Activisiona, pogotovo što je poslednja so na ranu bila negativna reakcija Activision deoničara na zaradu od Destiny 2 ekspanzije Forsaken, koju fanovi smatraju do sada verovatno najboljim Destiny sadržajem ikada.

I pored ovog raskida saradnje Destiny 2 ostaje na Battle.netu i Bungie će nastaviti da ga podržava, ali će istovremeno ozbiljno raditi i na ostalim projektima, pogotovo jer je NetEase nedavno investirao preko 100 miliona dolara u njih, kako bi radili na potpuno novoj franšizi.

OTKRIVENO JOŠ DETALJA ZA BESPLATNI CELESTE DLC



Ako je neka igra osvojila srca publike prošle godine, to je svakako neverovatni platformer Celeste, koji je definicija neverovatno teškog i izazovnog platformera koji to nije reda radi, već zato što zaista iziskuje veštinu i reflekse od igrača.

Igra je brzo postala omiljena i kod spidran zajednice, jer je kao stvorena za brze prelaske, ali su je zavoleli i mnogi drugi igrači.

Ono što se trenutno željno očekujemo jeste najavljeni DLC, koji će biti besplatan za sve vlasnike igre, a koji donosi potpuno nove deonice koje će, prema rečima autora, biti teže i od najtežih stvari koje trenutno postoje u igri.

Novo poglavlje će biti jedna nezavisna celina, i doneće neke nove mehanike i predmete, ali neće biti "Jagoda" koje su bile sakriveni predmeti po levelima, za uporne igrače da ih pronađu i tako promene kraj igre.

Nažalost, autori nisu uspeli da ga donesu za godišnjicu igre, 25. januar, kako su prvobitno želeli da urade.

Novi datum još uvek nemamo, ali se svakako nadamo da nećemo morati još puno da čekamo.

MAJK MORHEJM U POTPUNOSTI ODLAZI IZ BLIZZARDA

U oktobru prošle godine, nekih mesec dana pred početak BlizzCon 2018, Blizzard i Majk Morhejm su objavili pomalo iznenađujuću odluku da će ovaj dotadašnji izvršni direktor i predsednik Blizzarda napustiti te pozicije.

Tako je čelo Blizzarda ostalo bez jednog od njegovih najprepoznatljivijih lica i osnivača firme, ali je prilikom primopredaje pozicije Alenu Džej Breku on ipak ostao u firmi, kao "strateški savetnik".

No, izgleda da je i to sve bilo samo protokolarno, kako se ne bi stekao odmah negativni utisak, jer je u januaru obelodanjeno da će Majk u potpunosti napustiti firmu 7. aprila ove godine, što možete pročitati u ovom zvaničnom dokumentu.

Dakle, jedva pola godine nakon što je prešao na tu protokolarnu poziciju, te tako Blizzard poslednjih godina ostaje bez još jedne osobe koja je obeležila ovaj studio, nakon što su se u ovoj deceniji povukli ljudi kao što su Rob Pardo, Kris Mecen, Ben Broud i mnogi drugi.

Blizzard čeka teška 2019. godina nakon svih problema i fijaska koji su se desili tokom prethodne godine, i pogotovo će im najveći problem biti povratiti poverenje njihove brojne armije vernih fanova, koje je opasno poljuljano konstantnim razočarenjima sa svih strana, i čini se sve većim udaljavanjem i neuspehom toga da razumeju šta njihova publika zapravo želi i zbog čega je Blizzard na prvom mestu postao jedna od najomiljenijih kompanija kod igračke zajednice.

STIŽE NAM IGRA KOJU NISMO NI ZNALI DA ŽELIMO – TABAČINA MOĆNI RENDŽERI

I dok su tokom januara sve oči ljubitelja fajterskih igara bile uprte u premijerno otkrivanje gejmpleja u Mortal Kombat XI, jedna druga tabačina se prišunjala da ukrade malo pažnje od čuvene smrtonose šorke.

Kao što ste i zaključili iz naslova, u pitanju je fajterska igra sa tematikom svim klincima omiljenih Moćnih Rendžera, koji ove godine slave svoji 25. rođendan.

Na igri radi studio nWay, koji je pre toga bio poznat po igrama za mobilne telefone, Power Rangers Legacy Wars i Power Rangers: Battle for the Grid.

Upravo poboljšana verzija Power Rangers: Battle for the Grid stiže sada i računare, kao i sve aktuelne konzole (PS4, Xbox1 i Switch), i čini se da su uložili jako puno u promociju igre, jer će trejler najave igre raznežiti srca svih nas koji smo 90-ih odrasli uz rendžere, kada vidimo Tomija i Džejsona (njihove originalne glumce) kako igraju sa svojim karakterima.

Među ponuđenim borcima će viti svi novi i stari moćni rendžeri, kao i svi mogući zlikovci i protivnici koje smo videli tokom 25 godina istorije franšize.

Prema onome što autori kažu o igri, glavna veština je ovde znati kada treba udariti, a ne kako. Cena će biti 20 dolara za obično izdanje, i 40 za specijalno kolekcionarsko izdanje igre.
Na sve pomenute platforme stiže aprila ove godine.

SLIGHTLY MAD STUDIOS PREDSTAVIO NOVI DIZAJN SVOJE KONZOLE

Tržište konzola će uskoro postati bogatije za još jedan uređaj, zahvaljujući naporima Slightly Mad studija koji nam je doveo Project Cars trkačine, a pre nego što eventualno stavimo ruke na ovu konzolu, imamo prilike da vidimo kako će ona izgledati.

Vođa studija, Jan Bell, je na svom Twitter profilu kroz par slika otkrio kako će Mad Box konzola izgledati i moramo priznati da je dizajn poprilično dopadljiv oku. Konzola se može zakačiti na zid ili postaviti vertikalno i horizontalno.

RGB i dalje vlada, pa će tako kutija konzole biti pametno osvetljena ovim osvetljenjem koje će se menjati u zavisnosti od aktivnosti korisnika(igranje, muzika ili gledanje sadržaja).

Isto tako, Mad Box će imati i LED displej na kojem će pisati koja se igra trenutno pokreće, a tu će biti istaknuta i obaveštenja o novim notifikacijama.

O tome šta će biti unutar kutije za sada nema detalja, ali se očekuje prilično jaka konzola, pošto njeni kreatori planiraju da ona pokreće sve naslove u 4K rezoluciji, kao i da poseduje ugrađeni softver za kreiranje igara. Ne zna se kada će Mad Box ugledati svetlost dana, ali će se to najverovatnije odigrati nakon dolaska nove generacije iz Sonija i Majkrosofta.

EA UGASIO PROJEKAT OPEN-WORLD STAR WARS IGRE

Za nas u redakciji, ali i za mnoge gejmere i ljubitelje Star Wars univerzuma širom sveta, jedna od verovatno najtužnijih vesti u 2017. godini bila je ona gde smo saznali da je Electronic Arts ugasio čuveni studio Visceral Games, koji nam je doneo legendarni serijal Dead Space.

Zajedno sa gašenjem ovog studija, ugašen je i projekat njihove Star Wars igre koja je nosila kodni naziv Ragtag, a koja je trebalo da bude jedna linearna Star Wars priča, sa fokusom na narativ i kvalitetan singlplejer.

U međuvremenu je otkriveno da studio EA Vankuver radi na novoj Star Wars igri, koja će biti open world tipa, a koja je nasledila kostur otkazane Visceral Star Wars igre, no izgleda da je i ovom projektu odzvonilo.

Naime, kako javljaju izvori poznatog gejming novinara Džejsona Šrejera, i ova Star Wars igra je doživela sudbinu "katanac na vratima". Ovo nas u suštini i ne čudi previše, jer od kada je studio preuzeo igru oktobra 2017. goddine pa do danas, nismo imali prilike da čujemo niti vidimo apsolutno ništa vezano za ovaj projekat, što je već samo po sebi stvaralo sumnje.

Sumnje je letos dodatno podgrejala Ejmi Henik, koja je rekla da je napusutila EA i da je Star Wars igra na kojoj je radila praktično mrtva.

Informacije o otkazivanju ove Star Wars igre sam EA trenutno još uvek nije potvrdio, ali ni demantovao.

KAMPANJA U DEVIL MAY CRY 5 TRAJE OKO 15 SATI

Koliko ćete vremena provesti u jednoj igri je veoma važno, bilo zbog ličnog zadovoljstva ili zbog nedostatka slobodnog vremena, pa nas zato raduje što neki developeri unapred otkrivaju koliko će vremena biti potrebno za prelazak kampanje.

Jedan od njih je i Capcom, koji je nedavno otkrio da će za prelaženje najnovije igre u Devil May Cry serijalu trebati oko 15 sati, što je dosta duže u odnosu na ostale igre iz serijala.

Ova procena za Devil May Cry 5 će verovatno obradovati sve igrače, a dodatni razlog za radost je i postojanje moda za vežbanje, u kojem možete učiti kako da pravite bolesne kombo udarce, pa će se tako brojka od 15 sati lako povećati.

Devil May Cry 5 izlazi 8. marta za PC, Playstation 4 i Xbox One, a igrače na konzolama očekuje i demo koji u februaru donosi delić igre

KOMPOZITOR MUZIKE ZA SKYRIM DOZVOLIO MODERIMA DA BESPLATNO KORISTE NJEGOV NOVI ALBUM ZA SVOJE PROJEKTE

Budimo iskreni, voleli ili mrzeli Skyrim, nema onoga ko se ne naježi kada čuje tu legendarnu muzičku temu igre, koja je i dan danas jedna od najprepoznatljivijih kompozicija u industriji video-igara.

Iza nje stoji Džeremi Soul (Jeremy Soule), čovek koji je zadužen za muziku u svim Elder Scrolls igrama u ovom veku, ali i za takve hit igre kao što su Icewind Dale, KotoR, Company of Heroes, Dawn of War, i mnoge, mnoge druge.

Ovaj talentovani čovek je rešio da obraduje sve njegove ljubitelje i mnoge druge entuzijaste, dajući potpunu slobodu svima koji žele da koriste muziku sa njegovog novog albuma za svoje modding projekte – potpuno besplatno, samo uz želju da bude potpisan/naznačen kao autor muzike, ukoliko je moguće.

Album se zove The Northerner Diaries, i jedva čekamo da ga preslušamo, ali i probamo neke modove koji će koristiti ove komade, a Džeremiju skidamo kapu na velikodušnosti i želimo mu da nam njegov talenat donese još nezaboravnih numera.

SAMO JEDNA BATTLE ROYALE IGRA JE ZABELEŽILA PORAST IGRAČA NA STEAMU PROŠLE GODINE

Prethodna godina je definitivno protekla u znaku Battle Royale igara, te smo tako na Steamu videli ogroman broj naslova u tom žanru, ali je izgleda samo jedna od njih uspela da zabeleži konstantan rast na Valveovoj platformi.

Zahvaljujući sajtu koji beleži broj igrača u mnogim naslovima koji su dostupni na Steamu saznajemo ovaj iznenađujući detalj, a ovde se naravno ne računa Fortnite, koji je dostupan putem Epic Games platforme.

Igra čiji je broj igrača tokom prošle godine rastao je Ring of Elysium, free2play igra iza koje stoji Tencent. Ona je sa krajem 2018. zabeležila porast igrača od 20 procenata, a verovatno će nastaviti da raste i u daljem periodu, pogotovu što je nedavno dodata nova mapa.

Što se tiče drugih Battle Royale igara, PUBG je prošle godine ostao bez 68% igrača, zbog čega su uglavnom krivi i sami developeri, zbog okretanja ka mikrotransakcijama i traljavoj borbi protiv varalica. Hunt: Showdown je ostao bez 86% igrača, a većina drugih(poput Radical Heights, Realm Royale, Cuisine Royale) trenutno gotovo da nema ljudi.

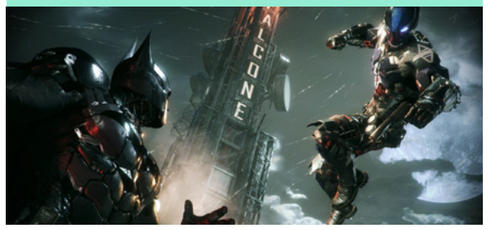
NETFLIX SPREMA RESIDENT EVIL TV SERIJU?

Trenutno najpopularnija platforma za strimovanje serija i filmova, Netflix, je ovih dana pod osudom od strane korisnika zbog ponovnog poskupljenja, kojima izgleda nema kraja, a čelnici su čak okrivili i Fortnite: Battle Royale za podizanje cena.

Međutim, ono što je sigurno je da produkcijska mašina ne staje, o čemu najbolje govore najave novog sadržaja, kao i nedavne glasine da se radi na Resident Evil seriji.

Glasine dolaze putem portala Deadline koji je navodno otkrio da se sprema serija bazirana na ovoj horor franšizi na čelu sa Constantine Filmom, produkcijskom kućom koja se u prošlosti bavila izradom RE filmova. Trenutno ne postoje detalji o potencijalnim glumcima, kao i o samoj radnji serije.
Iako su u pitanju samo glasine, i još uvek nema zvanične potvrde, oduševljenje fanova je na visokom nivou, jer se o ovoj seriji govori baš kada se pojavio Resident Evil 2 rimejk koji je pokupio samo reči hvale, a i od nas je dobio zasluženo visoku ocenu.

ROCKSTEADY RADI NA BATMAN: ARKHAM CRISIS?



Glasina o tome koji je sledeći projekat na kojem radi studio Rocksteady u poslednje vreme ima sve više i više, a sada se govori o tome da se krčka nova Batman igra.

Prema navodima sa portala PlayStation Lifestyle, ovaj studio koji se proslavio baš sa igrama iz serijala o superheroju-šišmišu sada priprema Batman: Arkham Crisis. Sajt navodi da su velika sredstva uložena u igri i da se "juri" GOTY kategorija, a da je datum izlaska zakazan za jesen ove godine.

Priča bi trebala biti jedna od najzanimljivijih do sada, a govori se i o tome da bi Arkham Crisis mogao doći sa co-op modom igranja, kao i o mnogo boljim sistemom sporednih misija.

Voleli bismo da vidimo Betman igru sa svim ovim spomenutim elementima, ali pošto se radi samo o nepotvrđenim glasinama, svaku informaciju moramo uzeti sa rezervom dok Rocksteady ne otkrije detalje.

NARATIVNI DIREKTOR CYBERPUNK 2077 NAPUSTIO CD PROJEKT I OTIŠAO DA RADI U BLIZZARDU

I dok smo početkom godine mahom čitali vesti o tome kako ljudi odlaze iz Blizzarda, krajem januara nam je stigao jedan zanimljiv obrt u drugom pravcu.

Sebastijan Stefijen, čovek koji je do sada u CD Projekt RED bio jedan od ključnih ljudi u radu na dugo očekivanom RPG naslovu Cyberpunk 2077, napustio je ovaj poljski studio i novo uhlebljenje našao u Ervajnu, kalifornijskom gradu u kome se nalaze prostorije Blizzarda.

Sebastijan je bio kreativni direktor The Witcher 3, a u radu na Cyberpunk 2077 imao je poziciju narativnog direktora i osobe koja je glavna za postavku(setting) sveta.

Ovo je informacija koju su Redditorci pronašli na njegovoj LinkedIn stranici. Iako možda deluje pomalo iznenađujuće, ako uzmemo u obzir kolika su prosečna primanja u Poljskoj, a kolika u SAD za slične poslove, ovo uopšte ne treba da nas čudi.

Sebastijan je u CD Projekt RED radio od 2006. godine, gde je napredovao od "običnog" pisca do direktorskih pozicija, a njegova trenutna uloga u Blizzardu nam je još uvek nepoznata.

EPIC GAMES KUPIO 3LATERAL IZ NOVOG SADA!

Fantastične vesti nam stižu iz samog srca gejming industrije! Gigant koji stoji iza igre Fortnite: Battle Royale, i koji je samo tokom 2018. ostvario profit od 3 milijardi dolara, kompanija Epic Games, je sada kupila domaći studio 3Lateral.

Dobro ste pročitali, kompanija koja postoji već nekoliko decenija i koja je zaslužna za Unreal endžin je dovela 3Lateral pod svoje okrilje za trenutno nepoznatu sumu.

Gamesindusty.biz otkriva da će 3Lateral na čelu sa osnivačem, Vladimirom Mastilovićem, biti na čelu tima u poduhvatu kreiranja digitalnih ljudi i novih tehnologija. Isto tako, 3Lateral će i dalje biti otvoren za saradnju sa drugim kompanijama iz industrije, pa ćemo ujedno viđati još projekata kao što je Hellblade i digitalni Endi Serkis.

Ovo nije samo veliki uspeh sa 3Lateral iz Novog Sada, već i za ceo region, gde će Epic Games biti znatno prisutniji što znači otvaranje novih radnih mesta i još dosta fantastičnih prilika za razvoj domaćih developera.

BETHESDA OPOVRGLA GLASINE O TOME DA FALLOUT 76 POSTAJE FREE2PLAY

Kada stvari baš ne idu po planu za neku igru, i kada ona izgubi ogroman broj igrača, developerima uglavnom kao opcija ostaje da model prebace na free2play. Tako su se nedavno pojavile glasine da će Bethesda isto tako uraditi sa Fallout 76.

Glasine su se razvile iz toga da u pojednim državama nema dovoljno fizičkih kopija, pa su samim tim i oni koji su dali novac za igru digli glas i izjavili kako će tražiti svoj novac nazad u slučaju da Fallout 76 postaje besplatan za igranje.

Bethesda je ubrzo razotkrila ove glasine i na Twitteru je otkrila da nema trunke istine u ovim glasinama i da će Fallout 76 ostati dostupan jedino ako ga kupite. Fallout 76 još uvek nije ona igra koja se očekuje, iako je Bethesda objavila da će naporno raditi na tome da je usavrši tokom vremena, a krajem meseca nas očekuje nekoliko zakrpi koje bi trebalo da reše najveće probleme i donesu novi sadržaj.

THEY ARE BILLIONS KAMPANJA ĆE BITI SKORO 50 SATI DUGA

Verovatno se sećate kako je početkom prošle godine They Are Billions pravo "iz vedra neba" osvojio internet na par nedelja, kada je bio jedna od najpopularnijih igara strimovanih na Twitchu u to vreme.

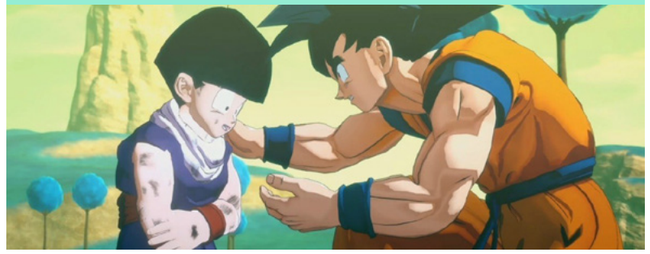
Razlog je vrlo jednostavan. Pre svega, ljudima jako fali dobrih RTS igara kojih nije bilo odavno, a They Are Billions je uspeo ljudima da ponudi novu formulu sa poznatim elementima, ali i sa nekim novim gejmplej stvarima koje su igru i vizuelno i u gejmplej smislu učinile zaraznom i prepoznatljivom. Više o našim tadašnjim utiscima možete pročitati na ovom linku.

Godinu dana kasnije, i ekipa iz studija Numantian Games, zalužnog za stvaranje igre, i dalje vredno radi na novinama i peglanju na osnovu povratnih informacija koje dobijaju od igrača tokom ovih godinu dana Early Access faze, kako bi jednog kada igra izađe u celosti dobili najbolje moguće iskustvo.

Sa povećanjem popularnosti igre i njihove ideje i vizije su porasle, pa je sada čitava zamisao mnogo, mnogo veća i kompleksnija od onoga što su prvobitno planirali. Kampanja će doneti brojne nove jedinice, mape, heroje i mehanike, i biće duga između 40 i 50 sati igranja. Planiraju da je izbace tek sa zvaničnim izlaskom igre, kako bi je maksimalno ispeglali i kako ne bi otkrili igračima detalje i time uništili iskustvo.

Ujedno, aktivno rade i na unapređenju level editora koji dolazi sa igrom, kažu da su veoma srećni sa svime što su igrači do sada u njemu napravili i da ih neke kreativne mape zaista oduševljavaju. Trenutno rade na tome da omguće kreatorima levela da modifikuju kako žele gejmplej elemente (statistike i druge "brojke"), a isto tako uskoro stiže i mogućnost povezivanja levela u jednu celinu, kako bi se napravile prave kampanje.

PREDSTAVLJEN DRAGON BALL GAME – PROJECT Z!



Nakon tviter najave koju smo imali početkom januara, sada nam je i zvanično predstavljena nova Dragon Ball igra, koja nosi naziv Project Z, mada nismo sigurni da li je to radni naslov igre ili konačni.

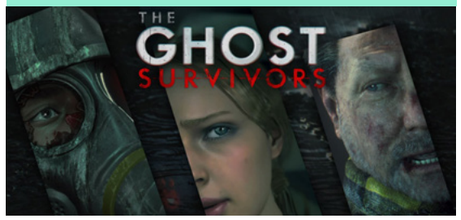
Igra je, kao što smo već znali iz najave, akcioni RPG, ali u ovom promo trejleru nismo videli gejmplej, tako da o tome još uvek ne možemo da damo sud.

Ono što znamo, ili što bar zaključujemo iz trejlera, jeste da će se priča igre baviti "osnovom" ovog sveta, kako bi bolje i dublje približila čitav Dragon Ball novim generacijama, koje nisu bile tu pre 15-20 godina da odrastaju uz ovaj anime.

Vizuelno igra "fura" prepoznatljivu cel-shaded grafiku, koja izgleda veoma lepo i daje igri taj anime šmek, kao da gledate crtani.

Nadamo se da ćemo uskoro dobiti i više detalja, kao i neke snimke samog gejmpleja, a ono što znamo je da će nam igra stići negde tokom ove godine.

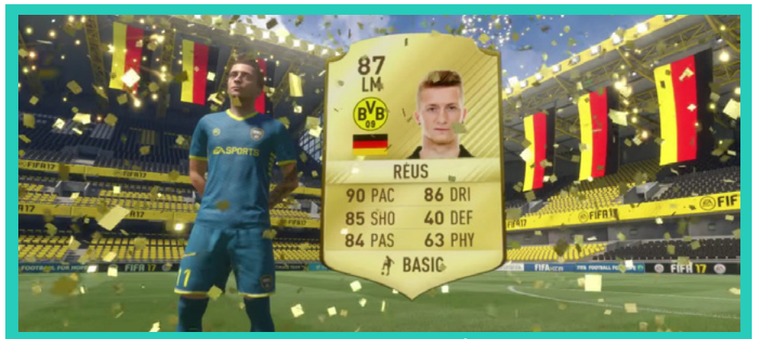
STIŽU NAM TRI BESPLATNE PRIČE ZA RESIDENT EVIL 2 REMAKE



Kao da dobrim vestima za Resident Evil fanove nikada kraja. Nakon što smo imali zaista neverovatno sjajno iskustvo sa igranjem Resident Evil 2 Remake, sada nam stižu zaista lepe vesti da ćemo u narednom periodu dobiti tri dodatne DLC priče, a ono što je najbolje od svega – potpuno su besplatne za sve vlasnike igre!

Tri priče nose zbirni naziv "The Ghost Survivors" i prate tri preživela nesrećnika u Raccoon City zombi haosu. Priče se zovu No Time to Mourn, Runaway i Forgotten Soldier, a prva od ovih nam stiže već ovog meseca, preciznije 15. februara, i to "Nema vremena za žaljenjem".

Imajući u vidu kako se igra dobro prodaje i kako je Capcom generalno zadovoljan, nije nemoguće da vrlo brzo čujemo i da se radi na rimejku trećeg dela.



EA POPUSTIO, MORAĆE DA UKLONI LOOT KUTIJE IZ SVOJIH IGARA U BELGIJI

Verovatno ste do sada već uveliko upoznati sa time da je Belgija još pre skoro godinu i po dana zakonski potvrdila da su sistemi Loot kutija u igrama ekvivalent kockanju, i da su sve kompanije, odnosno izdavači čije igre imaju ovakve sisteme, primorane da ili povuku svoje igre sa tog tržišta ili da uklone Loot kutije.

Većina velikih izdavača, kao što su Blizzard, Valve, 2k i drugi, se povinovala ovim zakonima, doduše nerado, i uklonila Loot sisteme u zadatim rokovima. Svi osim EA, koji je rekao "ćeraćemo se mi još", i rešio da sve istera na sudu kako bi opovrgnuli da su Loot kutije zasista kockanje.

Nije prošlo ni par meseci, a izgleda da je EA već savio rep i shvatio da ne može protiv države Belgije, pa će paketi kartica za Ultimate Team i druge Loot kutije iz EA igara, biti uklonjene na tržištu Belgije.

U zvaničnom saopštenju po ovom pitanju EA i dalje drži taj proračunati, pomalo izlizani korporacijski ton, gde zakon i dalje nazivaju "interpretacijom zakona", i govore o tome da im je izbor igrača na prvom mestu. Saopštenje u celosti možete pročitati na ovom linku.

Svakako velika pobeda zakona nad ovim predatorskim metodama i nadamo se da je ovo samo početak regulacije ovih mutnih metoda i njihovom proterivanju iz sveta video igara.

QUANTIC DREAM, KREATOR DETROIT: BECOME HUMAN, VIŠE NEĆE PRAVITI IGRE ISKLJUČIVO ZA PLAYSTATION

Studio koji nam je pre svega poznat po fantastičnim Playstation ekskluzivama poput Heavy Rain i Detroit: Become Human, Quantic Dream, je sada objavio da kreće sa produkcijom igara i za ostale platforme.

Quantic Dream odustaje od Sonijeve ekskluzivnosti koja je trajala duže od jedne decenije kako bi se posvetili cilju kreiranja igara dostupnih što većem broju igrača, bez obzira na platformu.

Studio je započeo razvoj multiplatformskog endžina koji upravo ima zadatak da tranziciju načini što lakšom, a u planu je i podizanje broja zaposlenih sa 200 na 300, što svakako predstavlja odlične vesti i jedva čekamo da vidimo šta ćemo dobiti kao rezultat.

POSLE OSAM GODINA, AMERICAN MCGEE NAM DONOSI NOVU ALISA IGRU!

Poznati dizajner video-igara, American McGee, objavio je juče u svom blogu da je zvanično krenuo sa radom na trećem nastavku u horor serijalu o čuvenoj Alisi, onoj koja je upala u zečiju rupu i njen magični svet.

Nešto stariji gejmeri među našim čitaocima verovatno se vrlo dobro sećaju originalne American McGee's Alice iz 2000. godine, koju je tada mladi Amerikan uradio sa još svežim sećanjem rada u idSoftware, gde je bio deo tima u radu na Quake i Doom 2.

Amerikan je najpre stalno pričao fanovima da ga "ostave na miru", da neće biti ništa od nastavka, i da sve zavisi od Electronic Artsa koji drži licencu, ali eto, na kraju su se sklopile kockice i imaćemo prilike da uživamo u trećem delu ovog sjajnog serijala, koji će se zvati Alice: Asylum i biće prednastavak, prateći mladu Alisu u borbi sa traumom gubitka porodice.

Autor: Milan Janković

TOP IGRE U FEBRUARU

KINGDOM COME: DELIVERANCE - BAND OF BASTARDS DLC

Na samom početku meseca dobijamo novi sadržaj za Kingdom Come: Deliverance, treći DLC po redu, koji dodatno proširuje ionako bogatu priču koju poseduje ovaj češki RPG. Sama ekspanzija dolazi sa fokusom na borbe, jer Henrija i njegovu bandu očekuje zadatak čuvanja Rattaya, a neprijatelji koji budu dolazili nisu baš naivni. Kvestovi će voditi ka različitim završecima, u zavisnosti od izbora igrača, a uz to se mogu pronaći i novi predmeti i oklop.

PC, PS4, XBOX ONE -5. FEBRUAR

TRIALS RISING

Ubisoft nam u decembru donosi novu igru sa vratolomnom Trials etiketom u vidu Trials: Rising, gde možemo očekivati još više ludih staza za trkanje sa kojekakvim preprekama i platformama. Staze će vas povesti na put oko sveta, od Kineskog zida pa sve do Njujorka. Nadahnuti igrači se mogu pokazati u kreativnom smislu sa bezbroj mogućnosti za kreiranje trkačkih staza, a naš najveći favorit je Tandem Bike mod igranja u kojem dva igrača kontrolišu jedan motocikl.

PC, PS4, XBOX ONE - 12. FEBRUAR

GOD EATER 3

anovi smo akcionih anime igara, pa zato ne krijemo oduševljenje što dugo očekivani treći nastavak u God Eater serijalu dolazi sa najnovijom pričom. Orgomna čudovišta, opaki neprijatelji, moćna oružja i sposobnosti protagonista su savršen recept za kvalitetnu hack-and-slash igru. Igrači mogu birati između sekire za borbu prsa u prsa, ili na daljinu sa Ray Gunom, a glavne novine u odnosu na prethodne delove su dash napadi i neprijatelji koji dobijaju na snazi kako bitka protiv njih odmiče.

PC, PS4, XBOX ONE - 8. FEBRUAR

METRO: EXODUS

Nova iteracija u Metro serijalu je već imala svoj egzodus u januaru, kada je samo dve nedelje pred izlazak otišla sa Steama na Epic Games prodavnicu, čime je i zvanično objavljen rat dveju platformi. Dok se prašina oko toga i dalje sleže, mi pratimo novo poglavlje ruskih avantura i izlazak u otvorenu, radioaktivnu, pustoš. Uz bogati arsenal oružja i motivaciju da pređe na neko bolje mesto, Artjom se prvo mora susresti sa gomilom čudovišta, ali i ljudi, kako bi eventualno uspeo da uhvati voz za odlazak dalje.

PC, PS4, XBOX ONE - 15. FEBRUAR

FAR CRY: NEW DAWN

Ako ćemo iskreno, nismo baš očekivali da ćemo nakon Far Cry 5 ovako brzo dobiti novu igru, ali su se momci i devojke iz Ubisofta potrudili da u kratkom roku donesu New Dawn. Razlog što ova igra dolazi samo godinu dana kasnije leži u tome što se koristi isti endžin kao u petici, a i sama priča je direktni nastavak i ona se odvija par decenija nakon aktivacije nuklearne bombe. U post-apokaliptičnom Houp okrugu, ili barem onome što je od njega ostalo, sada obitavaju mutanti i divljaci koji žele da eliminišu svakog sa drugačijim mišljenjem.

PC, PS4, XBOX ONE - 15. FEBRUAR

CRACKDOWN 3

Više smo i zaboravili koliko je dugo vremena prošlo otkako je Crackdown 3 najavljen, ali nakon izuzetno velikog broja odlaganja došao je red da se i on konačno pojavi. Ova Majkrosoftova ekskluziva dolazi i sa sobom donosi dobro poznato haotično napucavanje u singlplejer kampanji, ali i u različitim multiplejer modovima, gde obiluje destrukcija. Developeri moraju da opravdaju sva ova odlaganja kvalitetnom igrom, a jedan od aspekata koji bi trebao pomoći u tome jeste "oblak", Azure Cloud tačnije. To je tehnologija koja omogućava igračima da tokom igranja unište sve što postoji na mapi, pa čak mogu sa zemljom sravniti i čitave višespratnice.

PC, XBOX ONE - 15. FEBRUAR

JUMP FORCE

Tabačina nikad dosta, a sada nam stiže jedna koja okuplja sve najpopularnije manga/anime karaktere iz franšiza kao što su DBZ, One Piece, Bleach, Naruto, Yu-Gi-Oh! i mnoge druge na jednom mestu. Igrači imaju priliku da spašavaju svet sa ovim herojima u uzbudljivom Story modu, ili da odmeravaju snage sa drugim igračima širom sveta kroz multiplejer. Pošto iza ove igre stoji Bandai Namco, znamo da nas očekuje kvalitetan naslov sa odličnim gejmplejom i fantastičnom vizuelnom prezentacijom.

PC, PS4, XBOX ONE - 15. FEBRUAR

YAKUZA KIWAMI

Mic po mic i igre iz Yakuza serijala polako prestaju da postoje kao ekskluziva, već svoj put nalaze i do PC platforme. Nakon Yakuza 0, sada imamo i Yakuza Kiwami u kojem pratimo Kazuma Kirju nakon izlaska iz zatvora i na zadatku da otkrije kako su se stvari promenile nakon povratka u normalan svet. Yakuza Kiwami je remaster verzija, pa tako imamo punu optimizaciju za PC, sa 4K teksturama, iznova odrađenom glasovnom glumom, poboljšanim teksturama i brojnim blagodetima koje ulepšavaju igru, bilo da pratite priču ili samo igrate sporedne igre(kojih ima na pretek).

PC - 19. FEBRUAR

ANTHEM

Iz kuhinje Electronic Artsa i Biowarea stiže Anthem, MMO-lika pucačina koja sa svojim zapletom malo podseća na Attack on Titan. Smešteno iza zidina, čovečanstvo živi u stalnom strahu od čudovišta koja vrebaju sa druge strane. Ipak, s vremena na vreme je potrebno otići u nabavku bitne opreme i materijala i tu na scenu stupaju naši junaci opremljeni Javelin odelima. Ova odela se razlikuju po brzini i naoružanju, ali vam svako omogućava da letite i da bez većih problema rešavate misije. Na osnovu održanih testiranja vidimo da je reč o igri sa dosta potencijala, ali za konačnu odluku čekamo punu verziju igre.

PC, PS4, XBOX ONE - 22. FEBRUAR

DIRT RALLY 2.0

Trinaesta igra u Colin McRae Rally serijalu, i sedma sa Dirt etiketom, dolazi krajem februara iz studija Codemasters. Igra nas vodi na off-road terene Novog Zelanda, Poljske, Argentine i drugih država sa unapređenim sistemom vremenskih prilika koji će uticati na vidljivost tokom vožnje, ali će biti i od velike važnosti za upravljanje vozilima, pa će tako određeni delovi staza bukvalno propasti tokom vremena. Codemasters je proširio i ponudu modova za igranje, dok je stare unapredio, gde se šteta napravljena vozilu prenosi iz događaj u događaj.

PC, PS4, XBOX ONE - 26. FEBRUAR

Pripremio: Nikola Savić

Uroš Zečević, Fat Pug Studio

KAKO SE RAĐAO RICK HENDERSON

Ako ste vaše klinačke dane provodili po buvarama sa arkadama ili krišom kod ćaleta na prvom računaru u ulici instalirali igre koje vam je neko drugi posudio, verovatno će vam slike koje vidite oko ovog teksta izazvati talas prijatnih emocija te iskonske dečije radosti i nostalgije.

Naš današnji sagovornik, Uroš „Kruko“ Zečević, je jedan od tih klinaca, koji je rešio da i sam postane neko ko će „nekim novim klincima“ (otrcana fraza, znamo) da približi tip igara koji danas svakako spada u nišu, ali nišu koja jednom kada dopre do vas, čini da ne možete da se odvojite od nje.

O tome šta ga je nateralo da uđe u svet razvoja video-igara, koliko je važna upornost, i naravno o njegovom čedu prvencu – igri Rick Henderson, smo razgovarali naširoko, i sada nam na naše zadovoljstvo taj razgovor prenosimo, da i vi uživate u njemu.

Play!Zine: Pozdrav Uroše, drago nam je što konačno imamo priliku da uradimo ovaj intervju. Hajde za početak, upoznaj publiku u par crtica sa svojim projektom, o čemu se tu tačno radi, odnosno – šta je to Rick Henderson?

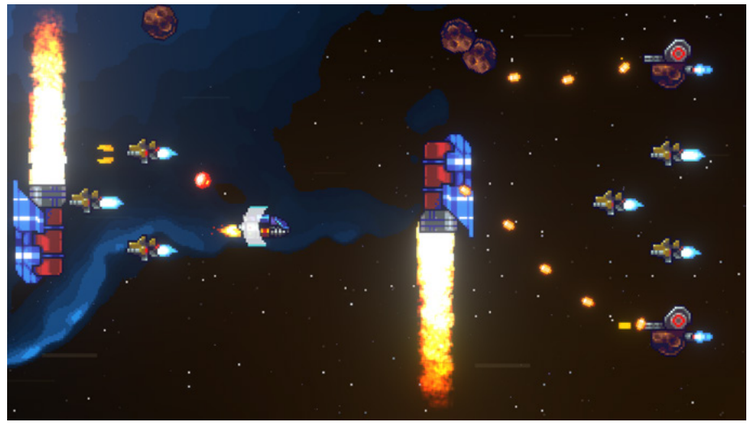
Uroš: Ukratko, Rick Henderson je horizontalno skrolujuća beskrajna pucačina. Pet frakcija, pet bosova, gomila oružja, dodataka, sjajna muzika i prelepa piksel grafika. Kada dođete da kraja, nastavljate dalje – sve dok ne ostavite kosti u svemiru.

Play!Zine: Kako je uopšte počela cela priča, i otkud se ta ideja stvorila kod tebe? Ti se bazično ne baviš razvojem igara, ovo je praktično počelo iz hobija, tako?

Uroš: Daleke 2013. godine sam, nezadovoljan tadašnjim usmerenjem karijere, upisao kurs Jave u maloj softverskoj školi sa nadom da ću preusmeriti svoje radno bivstvovanje u pravcu programiranja. Činilo mi se kao logičan korak, za kompjuterom sam od Komodora 64 i znam o tome više od prosečnog čoveka. Moram da priznam da sam bio potpuno izgubljen, apstrakno razmišljanje mi uopšte nije išlo od ruke. Posle završetka još jednog kursa, ovog puta u trajanju od godinu dana, stvari su bile mnogo bolje, ali mi i dalje nije „kliknulo“ u glavi. Oduvek sam bio praktičan i rešio sam da probam Unity jer koristi C#, a rezultat se može videti odmah. Shvatio sam da mi se to sviđa, ono što sam radio je počelo da dobija oblik prave igre i rešio sam da nastavim u tom pravcu.

Play!Zine: Da li potpuno sam radiš na ovom projektu ili imaš i neke saradnike?

Uroš: Pored mene, jedini (plaćeni) saradnik koga imam je Marten Van Aken (@lighterthief), sjajan umetnik iz Holandije koji se bavi piksel grafikom. Pronašao sam ga na Pixelation forumu. Igra je u početku trebalo da ima prilično jednostavnu grafiku, ali je saradnja sa njim izrodila nešto novo, bogati vizual pun kolorita, koji podseća na stare pucačine sa kućnih kompjutera devedesetih.



Play!Zine: Znamo da si prošle godine kontaktirao autora Endru Segu, koji je radio na muzici i za takve naslove kao što su Unreal Tournament i Freelancer. Znamo da je odgovorio zainteresovano, da li je na kraju došlo do neke realizacije saradnje?

Uroš: Kada sam počeo da tražim muziku za igru, prve stvari koje sam preslušavao su bile na Modarchive sajtu jer sam znao da module mogu da koristim besplatno (uz dozvolu) ili malu naknadu, a sami fajlovi lako mogu da se izvezu u midi format pa mogu i da doradim šta je potrebno. Za uvo mi je zapao izvesni Necros, za koga se ispostavilo da je čuveni Endru Sega. Imao sam tu sreću da ga stupim u kontakt sa njim putem platforme Soundcloud i da je bio raspoložen za saradnju. Međutim, gospodin Sega nije za dogovore poput procenta od prodaje igre ili soundtrack-a, a kako nisam u situaciji da platim njegove numere, ostalo je na tome da se diskusija nastavi kada se završi IndieGoGo kampanja. Nažalost, bojim se da za igru ovog kalibra nije pametno davati poveći deo prikupljenih sredstava na muziku, pa sam se okrenuo alternativama. Kontaktirao sam dosta muzičara na Bandcamp-u i uspeo da postignem dogovor sa dvojicom (za sada). Mlada Fronta i Cryocon. Mlada Fronta je Remi Peluši iz Francuske, a Cryocon Den Ekston iz Amerike. Pristali su da mi daju svoju muziku na upotrebu u igri, a ja ću biti dovoljno korektan da im ustupim svu zaradu od prodaje soundtrack-a i deo novca koji će biti prikupljen putem IndieGoGo kampanje (ukoliko ista prođe po planu).

Play!Zine: Takođe, znamo da ti je i samom jedna od ljubavi i stvaranje muzike, imaš li u planu možda i sam nešto da uradiš i kakav OST možemo da očekujemo generalno u igri?

Uroš: Zaista bih voleo, ali kada radite sami, vreme je izuzetno ograničavajući faktor, te sam rešio da ovog puta prepustim to zadovoljstvo drugima. Možete očekivati dosta dobrog synthwave-a i elektra. Trenutnih 9 numera koje će se pojaviti u igri možete čuti ovde na ovom linku.

Play!Zine: Šta ti je sve bilo potrebno da znaš sa tehničke strane pre nego što si krenuo u ovaj poduhvat? Ovo je ipak pre svega projekat jedne osobe, šta je potrebno pre nego što se neko uputi u ovako nešto u smislu veština koje koristiš na projektu?

Uroš: Za samostalno angažovanje u svetu video-igara su pre svega potrebne odlične organizacione sposobnosti i racionalan pristup radu. Tek posle toga dolaze tehničke veštine

koje nije teško naučiti. C# je prost jezik, sam Unity ima prilično jednostavan API i internet je pun vodiča pomoću kojih se sve može naučiti. Ako ne znate da crtate i pravite muziku, uvek možete angažovati nekoga, što i preporučujem, retki su oni koji uspevaju sami sve da rade.

Play!Zine: Koji su ti do sada bili najveći izazovi u radu na igri, šta je teško, šta naporno, šta prosto možda samo dosadno?

Uroš: Nisam se tome nadao, ali je dosta stvari prilično dosadno i zamorno. Pronalaženje i ispravljanje bagova je negde na samom vrhu liste, a nije ni testiranje ništa manje zamorno, uz čekanje za kompajliranje svaki put. Najveći izazov je ostati dosledan i svaki dan uraditi makar jednu stvar. Osećaj napretka je jako bitan jer poslao ima zaista mnogo i lako je izgubiti motivaciju bez osećaja da se grabi ka nečemu.

Play!Zine: Sa druge strane, koji je deo posla ono u čemu uživaš dok radiš na igri?

Uroš: Zapravo, u poslednje vreme dosta uživam u marketinškoj strani produkcije za koju je potrebno izdvojiti vremena koliko i za samo kreiranje igre. Pozitivne reakcije, ali i dobronamerna, kvalitetna kritika, blagotvorno deluju na motivaciju i kvalitet rada.

Play!Zine: Koje igre iz žanra kome tvoj projekat pripada, 2D horizontalno skrolujuće pucačine, su ti bile

inspiracija? Šta generalno smatraš da je dobro u žanru, a gde vidiš prostor za inovaciju i napredak, i kako se tu uklapa tvoja igra?

Uroš: Galaga, Project X, Xenon, Raptor, Steredenn, U.N. Squadron, R-Type, Z-Out. Žanr postoji već preko 30 godina i teško je izmisliti toplu vodu, mada se sa vremena na vreme pojave biseri poput Rival Megagun ili Enemy Mind i potpuno me iznenade. Ne mogu da kažem da je Rick Henderson revolucionaran, ali kombinuje nekoliko elemenata koje do sada nisam video zajedno ni u jednoj igri.

Play!Zine: Šta bi ti istakao kao glavnu karakteristiku tvoje igre, ono što bi trebalo da privuče ciljnu publiku da zavoli ovaj naslov?

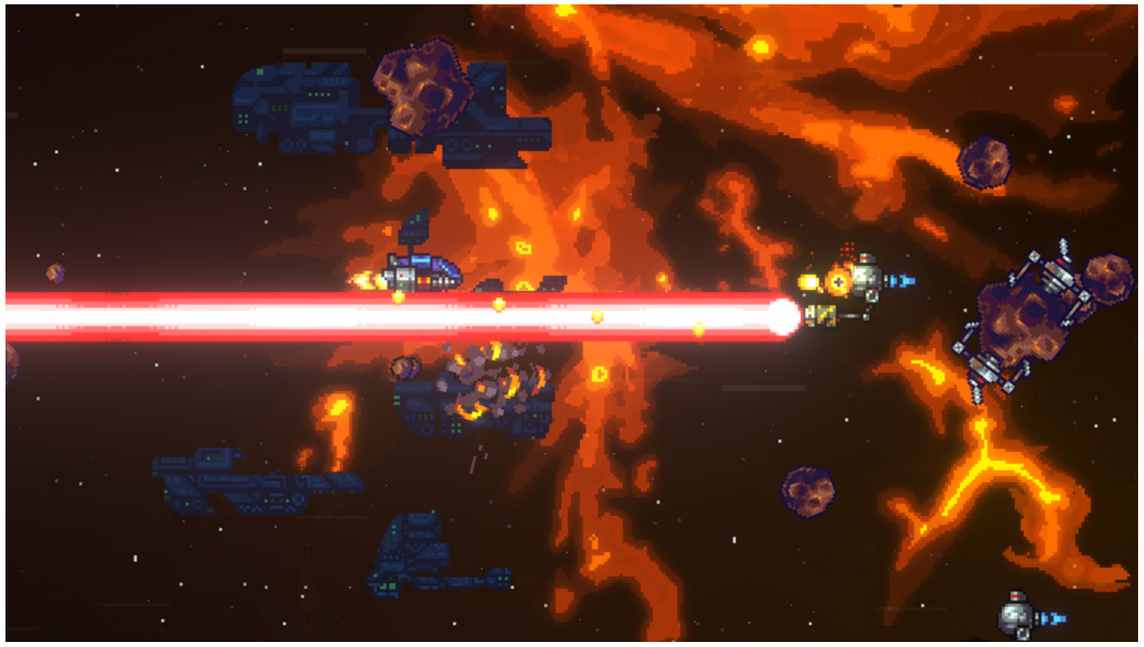
Uroš: Non-stop akcija sa fenomenalnom muzikom i sjajnom grafikom, izazovnim boss borbama i drugačijom igrom svaki put.

Play!Zine: Kako bi generalno opisao tvoje iskustvo prethodnih godina tokom rada na igri. Šta si naučio, šta si shvatio, kako ti je to pomoglo sa profesionalno-životne strane generalno i kako si iz celog tog jednog procesa izašao drugačiji?

Uroš: Bilo je mukotrpno, uz mnogo neprospavanih noći, mnogo padova i ponovnih dizanja. Imam porodicu i posao i izuzetno je teško sve uklopiti, a pritom ostati normalan i zdrav. Naučio sam da ne treba ništa požurivati i da ne postoji ta količina strasti koja može da ubrza proces koji je sam po sebi kompleksan i dugotrajan. Zapravo, najbolje rezultate daje dobra ravnoteža rada i života, što sam naučio na teži način.

Play!Zine: Ideja iza cele igre je veoma ambiciozna, kada si prvi put maja 2017. podelio projekat sa zajednicom, bilo je tu nekoliko modova igranja, računajući i Story mod. Brzo premotavanje napred, kako sada stoje stvari sa igrom, da li ti se sve čini i dalje izvodljivo?

Uroš: Naravno da ne! Kao i svaki početnik, ohrabren brzim napretkom i mogućnostima Unity pogona, sam zagrizao više nego što mogu da progutam. Igra je bila zamišljena kao kompletno iskustvo za jednog igrača na koje smo navikli u ovom tipu igara: nivo, boss, prodavnica oružja i dodataka, ponovo nivo i tako do kraja.



Međutim, kako nepisano pravilo nalaže, to što zamisliš isečeš na pola, pa tu polovinu još na pola i tada zapravo dobiješ nešto što možeš da uradiš u razumnom vremenskom roku. Ono što je trenutno Rick Henderson je i dalje veliki izazov, ali izvodljiv za jednog čoveka.

Play!Zine: Ono zbog čega sad pričamo o tvojoj igri je i zato što želimo da publici naglasimo da u trenutku dok čitaju ovo, već je i aktivirana Indiegogo kampanja, pa svako ko je zainteresovan za ovaj projekat može i direktno da ga pomogne. Reci nam nešto više o kampanji, koji su ciljevi, dokle će trajati i šta potencijalni igrači mogu da očekuju.

Uroš: Kampanja je trenutno u fazi pred lansiranje, koja služi za prikupljanje e-mail adresa osoba zainteresovanih da podrže projekat. Pre-launch stranu možete naći ovde i ostaviti svoj mejl, kako biste bili obavešteni o početku faze finansiranja. Cilj kampanje je 3 000 dolara, koliko je potrebno za još jednu frakciju i pozadine. Perkovi koje oni koji odluče da podrže projekat mogu očekivati su beta pristup, ključevi za igru, soundtrack, učestvovanje u kreiranju novih protivnika i pojavljivanje imena na svemirskom cepelinu koji će se pojavljivati u toku igre.

Play!Zine: Šta bi sa tvojim dosadašnjim iskustvom kroz koje si prošao preporučio nekom u Srbiji koji možda želi na sličan način da ostvari svoju davno zamišljenu ideju? Koji bi bili tvoj saveti?

Uroš: Počnite sa malim, kratkim igrama različitih žanrova kako biste naučili što više, što pre. Ne stidite se da ih objavite na sajtovima koji to omogućuju besplatno, poput itch.io. Kada konačno odlučite da radite nešto ozbiljnije, počnite sa marketingom istog trenutka – tržište indie igara je neverovatno zasićeno i teško je probiti se kroz buku. I naravno, ako ne ide, nemojte se bojati da u potpunosti odbacite projekat, učinićete sebi uslugu.

Hvala ti puno na razgovoru, puno sreće sa Indiegogo kampanjom, i jedva čekamo da opišemo Rick Henderson And The Artifact Of Gods na stranicama Play!Zine časopisa!

Uroš: Hvala i vama na pozivu.

Autor: Nikola Savić

SUDAR TITANA VALVE PROTIV EPIC GAMES

RAT JE POČEO, I VEĆ JE PRLJAV

„No King rules forever, my Son“, odzvanjanju Northrendom reči koje je mudri kralj Menethil II rekao svom sinu Arthasu kada je ovaj konačno završio karijeru Lich Kinga i otišao „Bogu na istinu“, što bi rekao naš narod.

Govorimo naravno o čuvenoj sceni iz Wrath of the Lick King ekspanzije za WoW, ali ove reči se lako mogu preneti i na temu o kojoj pričamo u ovom tekstu. Kralj koji u ovom slučaju mora da razmisli o svojoj budućnosti je Valve (Steam), a kraljevstvo je digitalna distribucija igara, u kojoj je već preko 15 godina suvereni vladar.

Mnogi su pokušali i pokušavaju da ga skinu sa tog trona. Većina je propalo, neki su prosto dovoljno veliki da svoje igre publikuju kroz svoje „privatne“ platforme (Blizzard, EA, UbiSoft, Bethesda...), neki su našli svoje niše u kojima uspešno plivaju (GoG i itch.io), dok se neki pre svega bave prodajom, ali ne i distribucijom (Humble Bundle, Fanatical, Green Man Gaming...).

Ipak, kralju su se svi sklanjali, niko se nije usudio ni da ga pogleda, kamoli da mu stane na žulj. A onda se desio Fortnite. Desila se krava muzara Epic Gamesu, upala im je sekira u med i pare su bukvalno krenule da padaju sa neba. Istina, treba im skinuti kapu na brilijantnom poslovnom potezu, na tome što su prepoznali trenutak i zgrabili ga, ne dozvolivši da izgube ni sekund. Ostalo je istorija, Fortnite je postao globalni fenomen koji je tokom 2018. godine daleko prevazišao granice samo gejming sveta i postao mejnstrim pop kultura. Rezultat toga je da je samo u 2018. godini ova igra (iako je f2p) donela zaradu od skoro dve i po milijarde dolara, i ne prestaje da puni kasu izdavača koga starije generacije prepoznaju pre svega po Unreal Tournament i istoimenom pogonu (Unreal Engine).

Kao i svaki pametan biznis, tako i ljudi iz Epica nisu sedeli skrštenih ruku i ležali na parama, već znaju osnovno pravilo kapitalizma – novac nikada ne sme da miruje. Šta uraditi sa tolikim parama? Pa, kada imate stotine miliona Epic Launcher naloga na kojima svakodnevno nekoliko desetina milona korisnika se uloguje da bi igrali Fortnite, odgovor se nametnuo sam od sebe – hajdemo da postanemo novi Steam umesto Steama.

Ovi ogromni planovi Epica, za koje su rađene pripreme već sigurno mesecima pre nego što su otkriveni krajem novembra prošle godine, su podigli prašinu i uzburkali gejmersku javnost, od analitičara, novinara i igrača, pa i do samih drugih kompanija u industriji. Ni takvi giganti IT industrije kao što su Google i Apple nisu pokušali ovako nešto (mada oni već imaju svoje mobilne prodavnice koje su druga priča), pa šta može onda učiniti jedan Epic, koji ma koliko bogat, ipak ima dugačak put ispred sebe da bi makar i pokušao da uzdrma Steam. Odmah u startu su otkriveni neki „prljavi“ detalji, kao što je recimo činjenica da Sergej Galionkin, čovek iza popularnog portala Steam Spy, platforme koja je godinama prikupljala podatke i statistike o igrama na Steamu, zapravo već godinama radi u Epicu kao deo tima koji je zadužen za pokretanje Epic prodavnice. Iako suštinski ništa loše, ipak je ostavila gorak ukus u ustima činjenica da je platforma koja je izgledala kao vrhunska alatka za korisnike Steama (I igrače i developere) zapravo radila na prikupljanju informacija za konkurenciju.

Odmah u startu, Epic je objavio generalnu taktiku kako želi da privuče korisnike. U pravcu igrača, plan je da se tokom godinu dana, na svake dve nedelje deli po jedna besplatna igra (već su podeljene četiri u trenutnu pisanja ovog teksta i to poprilično kvalitetne igre), dok je u pravcu developera Epic objavio da će da uzima samo 12% od prodaje, u odnosu na standardnih 30% koliko od kolača seče Steam. To deluje kao primamljiva pogodnost za devlopera, ali u praksi, kada se stavi na papir, verovatno ni to mnogima nije dovljan razlog da tek tako pređu na Epic, jer Steam iza sebe ima 15 godina razvoja, iskustva, i tvrdokornu bazu PC gejmera koji ne vole promenu i selidbu. Zato je bilo potrebno nabaviti ekskluzive. Počeli se sa onim što bi nazvali „mid-tier“ igrama, kao što su odlični Ashen, Satisfactory i Hades, veoma interesantne indie igre koje prave popularni nezavisni studiji kao što su Coffee Stain i Supergiant.

Ok, privukli su nekoliko srednjih developera da budu ekskluziva na Epic prodavnici, podelili su nekoliko igara i daće devloperima znatno veći deo zarade. Za sada možemo da kažemo da je taktia sasvim fer i korektna. Ono što je ipak u startu upadalo u oči igračima je da je Epic Store prosto previše siromašan opcijama i mogućnostima za jedno igrača. Ma koliko se ljudi žale na Steam, Steam je ipak sistem koji u ovom trenutku ima preko 30 000 igara i koji ima ogroman broj opcija za njegove korisnike. Epic nema čak ni tako bazične opcije ka što su pretraga, ocenjivanje igara i forumi. Epic ovo obrazlaže time da žele da „zaštite“ developre od toksičnosti, ali se u praksi desilo to da čak i ljudi koji poseduje neke igre na Epic Store, po savete idu na Steam forume, jer kod Epica nemaju gde, što je poprilično „blam“ situacija za Epic u ovim početnim fazama.

Sve u svemu, decembar je prošao tako, Epic sa velikim najavama, ali bez previše „galame“, da tako kažemo. A onda je došao januar i nova 2019. godina. Prva velika bomba se desila – UbiSoft i Epic su najavili partnerstvo, The Division 2 će se naći ekskluzivno na Epic Store (Pored uPlay) zaobilazeći potpuno Steam. Dve velike firme se bratime dok Valve gleda sa strane, ali i dalje ćuti i gleda svoja posla. U isto vreme se objavljuje blog koje sve novine se planiraju na Steamu u 2019. godini i šta je sve postignuto tokom 2018. godine. Kao da im poručuje „Nebitni ste“. Epic u međuvremenu nastavlja da sklapa i manje poslove, dovlači još manjih izdavača, nastavlja da deli igre, donosi i neka unapređenja za korisnike (doduše, veoma sporim tempom).

Međutim, kao da se Epic uvredio time što ih Valve i dalje „ne šiša“ (a iskreno, ni PC gejmeri još uvek nisu previše ubeđeni) i rešava da udari šamar i objavi otvoreni rat Valveu. Otvoreni, nenajavljeni, prljavi rat kao onomad što su Nemci iznenada 6. aprila krenuli da bombarduju Beograd bez najave. Datum 28. januar ove godine će verovatno ostati upamćen kao dan kada je krenuo sukob ovih titana. Kao atomska bomba pada vest da je izdavač Deep Silver (čiji je vlasnik Koch Media, a njihov vlasnik THQ Nordic) rešio da se jako dugo očekivani treći nastavak u Metro serijalu, Metro Exodus, svega

dve nedelje pred izlazak igre, preseli sa Steama na Epic Store kao ekskluziva, gde će jedino biti dostupan narednih godinu dana (sve do 14. februara 2020. godine).

Ovo je prvi potez gde niko nije ostao neutralan iz velikog broja razloga. Metro igre generalno voli tvrdokornija publika koju ćete češće naći na internetu da negoduje, a ona je vala imala i šta da negoduje. Iako suštinski nije problematično (mada su ekskluzive same po sebi, pa nama, problem), problem je kako je ovo sve urađeno. Deep Silver je praktično godinu dana koristio Steam kao besplatni izlog i marketing za svoju igru, lagao ljude da će se igra pojaviti na Steamu i zatim sve to porekao i povukao igru zato što su verovatno primili nezamislivu vreću para kako bi godinu dana bili Epic ekskluziva. Ne možemo ni da zamislimo kolike su pare u pitanju, jer je Deep Silver verovatno znao da će bes fanova biti velik i da može ozbiljno da ugrozi prodaju igre, tako da su finansijski morali dobro da se osiguraju sa ovim dogovorom da se ne bi pokajali. Ipak, šteta je već načinjena. Preko noći je omiljeni serijal igara, koji je bio praktično univerzalno voljen i hvaljen, postao omražen, društvene mreže Metro igara i izdavača se obasipaju ismejavanjem, prozivanjem i otvorenom mržnjom, sa željama da igra propadne i porukama da će piratizovati igru ili je igrati tek kada 2020. godine dospe na Steam.

Svaki novi trejler se „trpa“ minusima, a koristi se i proverena Steam taktika „bombardovanja lošim ocenama“ starih Metro igara koje su i dalje na Steamu, kao „poruka“ nezadovoljstva za ovo što se desilo.

Istina, Deep Silver je rekao da će „poštovati“ one koji su prednaručili igru i ti igrači će moći da je aktiviraju na Steamu, ali na dalje sve aktivacije idu na Epic Store, gde će igra koštati i 10 dolara manje (50 dolara), navodno zato što Epic uzima manji deo para, ali ovo nije bilo dovoljno da povrati poverenje fanova.

Ujedno, ovo je prvi put da je i Valve reagovao otvoreno od kada je počela Epic Store pomama, a reakcija Valvea se zaista ne dešava lako. Reagovao je kratko, ali sasvim dovoljno oštro, rekavši da je ova odluka „Nefer prema korisnicima“ i da su i oni sami praktično istog dana saznali da će se to desiti, koristeći zicer i penal na koji su se Epic i Deep Silver sami namestili, pa je u učima publike Valve ispao žrtva kao i sami igrači. Najsmešnije od svega, kako Metro Exodus Steam stranica i dalje postoji (samo igra ne može da se kupuje), Deep Silver i dalje izbacuje promo materijal tu kao da se ništa nije desilo, što je zaista sramna praksa.

Na kraju krajeva, da se razumemo ovde, ako to možda ne izgleda tako u tekstu. Svetu je potrebna konkurencija, potrebna je jaka konkurencija koja će konačno prodrmati Valve da počne više i ozbiljnije da radi na kvalitetu Steama. Ali način na koji to Epic radi nije ispravan. Umesto da se za poziciju bori kvalitetom usluge, novim savremenim opcijama i mogućnostima za korisnike, ispravljanjem svih onih grešaka koje su se gomilale na Steamu i smućile korisnicima, oni to rade tako što Fortnite parama otimaju i potkupljuju developere da dođu kod njih. Steam nije tako došao do vrha, zapravo – Steam nikada nikoga nije naterao da prodaje igru samo kod njih. I umesto da se stvara izbor, stvara se primoravanje korisnika da moraju biti na Epicu ako žele da igraju neku igru, a to nije zdravo poslovanje. Ne samo da nije zdravo za poslovanje, već Epic već sada stvara negativnu sliku o sebi kod korisnika i dobija status omraženog bogataša koji „devojke“ kupuje parama, a Steam ni kriv ni dužan, bez da se i potrudio, ispada „good guy“, iako su do juče svi jedva čekali da vide konkurenciju.

Svakako, čeka nas zanimljiva 2019. godina kada je u pitanju budućnost digitalnih prodavnica video-igara na računarima. Po prvi put vidimo takve stvari kao što su „pc platformske ekskluzive“, nešto što je ranije bilo rezervisano za rat konzola i nešto što je čak i Majka Jbaru, Xbox potpredsednika, začudilo. Ono što je sigurno je da, ukoliko Epic želi da bude prava konkurencija Valveu, onda mora da nas ubedi da želimo da koristimo Epic, a ne da baca pare na sve strane. Ljubav i poverenje se ne kupuju, već zavređuju.

Autor: Nikola Savić

ELECTRONIC ARTS I STAR WARS

ŠEST GODINA BAČENIH U ETAR

Kada pomislimo na „geek“ kulturu malo je stvari koje ljudima padnu na pamet „na prvu loptu“ kao što je to Star Wars (Uz Star Trek). Za mnoge je upravo ovaj serijal filmova nešto što je definisalo modernu „gikovsku“ pop kulturu kakvom je danas znamo.

Ratovi Zvezda su jedna od najkomercijalnijih i najpopularnijih franšiza na svetu, taj dodir kulture „zaluđenika“ sa mejnstrim publikom i širokim auditorijumom potrošača, nešto što bi za mnoge dobre biznismene bio nepresušni bunar zarade, i gde je otprilike nađen način da se unovči sve u svakom mogućem obliku proizvoda i usluge u modernom kapitalističko-potrošačkom društvu.

Kada sve ovo stavimo na papir i pogledamo šta je Electronic Arts uradio sa Star Wars franšizom u proteklih šest godina, koliko ima ekskluzivno pravo da publikuje Star Wars igre, ne možemo, a da se ne zapitamo - šta se kog đavola tu desilo?

Ugovor između Diznija i EA je potpisan maja 2013. godine, i tada je Electronic Arts dobio ekskluzivnost o kojoj mnogi sanjaju da je imaju, 10 godina prava da jedino oni mogu da budu izdavači Star Wars igara. Da čovek pomisli da smo za ovih šest godina videli barem desetak igara, različitih žanrova od nekoliko različitih studija, ali ne.

Za proteklih šest godina videli smo svega dve Star Wars igre na konzolama/računarima, i to dve Battlefront igre, koje su, svaka na svoj način, bile

teško razočarenje za fanove. Prvi deo je izašao krajem 2015. godine, dve i po godine od dobijanja licence, i mada je bio izuzetno lepa i zabavna igra, apsolutno nije bila vredna tih 60 dolara zbog neverovatno malo sadržaja sa kojim je došla. EA je zatim rekao da su „čuli igrače“ i da su „naučili na greškama“ i da će sve to biti ispravljeno sa izlaskom Battlefront 2. Umesto nove ljubavi između igrča i EA sa BF2, desila se samo istorija i to kakva istorija. Battlefront 2 je još u beta fazi bio upečatljivo, apsurdno i bezobrazno p2w (plati da pobediš) igra, da je to izazvalo takvu lančanu negativnu reakciju širom interneta kakva nije viđena u istoriji gejminga.

Portali, forumi, jutjuberi... svi su ogorčeno i besno pisali o drskom sistemu monetizacije i Loot kutija koji je stigao sa ovom igrom, i kontroverzna je bila takva da je, ironično, upravo zahvaljujući njoj problem Loot kutija dospeo do uha šire javnosti, koju ne interesuju nužno video-igre, pa su od tada i brojne države krenule da se interesuju za ovu oblast i nađu načine kako da je regulišu, jer je u osnovi u pitanju „legalno“ kockanje koje se plasira deci i maloletnicima. Ova kontroverza ostaće upamćena i po najviše „daunvoutovanom“ (negativna ocena na Redditu) postu u istoriji platforme Reddit, koji u ovom trenutku ima oko 670 000 minusa, a fraza iz tog posta, „sense of pride and accomplishment“ je postala legendarni meme.

Dve igre, dva promašaja i dva razočarenja, a filmovi uveliko „piče i

piče“, i sve se nekako čini da je momentum pobegao. Star Wars univerzum je toliko bogat svetovima, rasama, vrstama, frakcijama, ličnostima, intrigom i pričama, da je prosto nepresušni izvor inspiracije za dizajn igara i priča, a mi smo za ovih šest godina dobili samo mućak. Umesto da sada pričamo o brojnim Star Wars igrama, jedino o čemu možemo da pričamo su brojne otkazane Star Wars igre.

Počelo je, barem za javnost, oktobra 2017. godine. Nakon slavnog Dead Space serijala i duge istorije kvaliteta, Visceral Games je ugašen od strane Electronic Arts. Ova vest tada dolazi od potpredsednika kompanije, Patrika Soderlunda, koji je u objavi naveo razlog za ovakvu promenu, kao i šta će se desiti sa započetim projektom.

Visceral studio je razvijao tada nenajavljenu Star Wars igru kodnog naziva Ragtag, koja je trebalo da bude linearna avantura u potpunosti bazirana na narativu, slično Uncharted igrama, ali su tokom testiranja, praćenjem „utiska igrača i promena na tržištu shvatili“ da moraju u potpunosti zaokrenuti direkciju razvoja i elemente igre. Te su izjavili: “Igru pomeramo u pravcu u kojem će pružati širi doživljaj sa više raznolikosti i većom uključenošću igrača. Oslanjajući se na sposobnosti našeg Frostbite endžina, menjamo centralne delove igre kako bi igrači dobili veću Star Wars avanturu sa većom širinom za istraživanje.” Ovo je u prevodu značilo da ne vide kako mogu da monetizuju igru i izvuku adekvatnu količinu para iz nje, jer je EA još tada odavno krenuo u pravcu masovnih mikrotransakcija i Loot kutija.

Razvoj te Star Wars je tada preuzeo studio EA Vancouver, sa ostalim timovima iste kompanije, ali je ona promenjena do neprepoznatljivosti i postala open-world igra kodnog naziva Orca, koja je od originalne Visceral Star Wars igre koristila samo neke bazične koncepte. Ovo je potvrdila i Ejmi Henik, ljubiteljima igara najpoznatija kao idejni tvorac čuvenog Uncharted serijala na kome je radila u Naughty Dog studiju. Početkom 2014. godine se pridružila Visceral Games kako bi tamo radila na ovom otkazanom Star Wars projektu. Par meseci nakon otkazivanja, na pitanje novinara Eurogamera o tome da li je pomenuta Star Wars igra “živa”, jer je predata u ruke EA Vankuver studija, ona je rekla da je taj projekat sve samo ne ono što su oni zamislili, jer stavljanje igre u koncept otvorenog sveta potpuno menja originalnu zamisao i ideju iza igre.

No, početkom ove godine saznajemo i da je Orca na kojoj je radio studio u Vankuveru, takođe otkazana. Prema insajderskim saznanjima, igra je trebalo da bude veoma otvorenog tipa, gde igrač kao plaćenik/lovac na ucene, putuje po svemiru i na raznim planetama otvorenim za istraživanje sarađuje sa brojnim organizacijama. Deluje zaista kao igra san snova za ljubitelje Star Warsa, ali eto, izgleda da je nikada nećemo igrati. Navodno je otkazana zato što je zahtevala dug period razvoja, a EA želi nešto „brže“ da izađe već krajem ove ili sledeće godine, pa su se odlučili da resurse ulože u manji Star Wars projekat, na kome sada radi studio Motive, planiran za 2020. godinu, ali sem glasina o toj igri ništa drugo ne zna.

U međuvremenu, BioWare godinama pokušava da izgura ideju da se radi nastavak kultnog Knights of the Old Republic, treći deo jednog od najboljih RPG serijala ove decenije i generalno jedna od najomiljenijih Star Wars igara fanova, ali svaki put kada su probali da „omekšaju srce“ EA, to im nije uspelo i ideja je odbijena.

Tako da na kraju, trenutno jedini aktuelni Star Wars projekat (za koji se zvanično zna) je Jedi Fallen Order, koji radi Respawn Entertainment, studio iza odličnih Titanfall 1 i 2, tako da verujemo da će to biti dobra igra, ali to prosto nije dovoljno.

Izvori bliski renomiranom novinaru Džejsonu Šrejeru kažu da je aktuelni predsednik EA, Endru Vilson, u velikoj meri nezadovoljan time što je EA sklopio ugovor sa Diznijem oko Star Warsa (sklopljen u vreme njegovih prethodnika). Nezadovoljan je time što EA tu nema slobodu da radi kako hoće, što sve mora da prođe kroz tonu birokratije i što na kraju krajeva, njegova politika je fokus na igrama unutar firme, za koje EA direktno drži licencu. Takođe, prema Džejsonu, menadžeri Electronic Artsa, kada god bi im developeri prikazali neke nove i zanimljive ideje u bogatom svetu Star Warsa, oni bi pitali „Dobro, ali gde su tu Čubaka i Dždaji?“. Jer menadžeri znaju da kežual publiku ne interesuju dubine i širine beskrajnog univerzuma Ratova Zvezda i da oni žele da vide Dart Vejdera, Skajvokere, Dždaje i druge prepoznatljive elemente. Insistiranje samo na tome umnogome ograničava kreativni proces i slobodu da se uroni u bunar ideja bez dna kakav je Star Wars.

Autor: Milan Janković

BLACK MIRROR: BANDERSNATCH

BUDUĆNOST TELEVIZIJE KAKVU OČEKUJEMO

Svakoga dana pred nama je gomila izbora - šta raditi, gde jesti i slično. Neki izbori su prosti i ne dajemo im previše značaja, a sa druge strane život nas nekada odvede i u kompleksnije situacije pa je pritisak pred takvim izborima neuporedivo veći. Verovanja su podeljena da li mi kao smrtna bića zapravo posedujemo neki izbor i kontrolu nad svojim životima, ili je u pitanju samo prefinjena, slatka, iluzija, a naša sudbina je već predodređena, ili se prosto nalazi u tuđim rukama.

Ovo temom se bavi i Bandersnatch, najnoviji Black Mirror specijal odrađen u Choose Your Own Adventure ruhu. U igrama je ovo manje-više normalna pojava, ali je jako malo serija i filmova odrađenih u ovom stilu, pa ćemo prvo objasniti o čemu se radi.

Bandersnatch je dostupan samo na Netflix, čija je platforma i omogućila postojanje nečeg ovakvog. Pred vama će se odvijati radnja na ekranu, ali će s vremena na vreme na vas biti stavljen zadatak da odaberete u kom smeru će se dalje odvijati serija i šta će protagonista raditi. Izbori vas vode ka nekom od potencijalnih 5(ili više završetaka) a takozvane greške vas vraćaju malo unazad kako bi dobili novu šansu. Zbog ovoga je trajanje ovog specijala vrlo diskutabilno, a prosečne cifre su oko sat i 30 minuta, a postoje i kraći putevi, dok vam treba oko 5-6 sati kako bi iskusili apsolutno svaku opciju.

Priča nas vodi u 80-te godine prošlog veka i stavlja nas u ulogu mladog programera, Stefana, koji traži pomoć od jedne kompanije kako bi uspeo da završi svoju igru Bandersnatch, zasnovanu na istoimenoj knjizi. Tu kreće prava zabava, pošto je projekat izuzetno težak a rokove je potrebno ispuniti, tako Stefan rizikuje sve, pa čak i svoje zdravlje, kako bi završio

da imamo i brojne alternativne puteve za odabir, jer zašto da ne. Na samom početku izbori su prosti, koje pahuljice doručkovati, koju muziku slušati, ali kako radnja odmiče ulozi su veći i nema povlačenja, jer će na vama biti da li ćete skočiti u smrt ili vaš kolega, Kolin Ritman, koji je ovde proslavljeni kreator igara i koji je pronašao put prosvetljenja i pokušava da mladom Stefanu objasni smisao života.

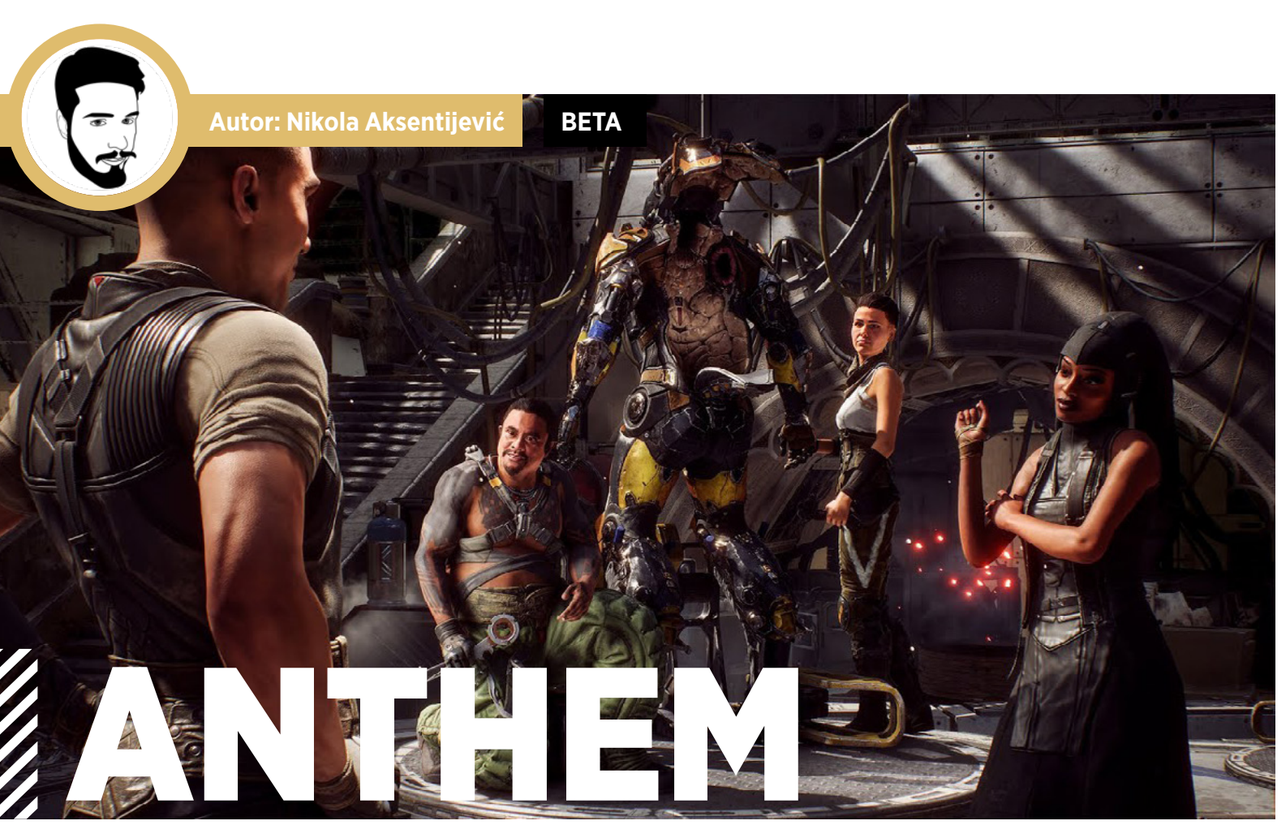
svoj projekat, ali shvata da baš i nema potpunu kontrolu nad svojim akcijama i izborima.

Nedovoljno je rečima opisati kakva je kreacija Black Mirror: Bandersnatch i kakav je to uspeh za producente serije i televiziju uopšteno. Ova epizoda je izuzetno kompleksna, ali tako čvrsto organizovana, promišljena i pre svega zanimljiva te svaki krucijalni izbor vodi ka smislenom ishodu i ne prepliće se sa drugim vremenskim linijama. Ovo je izuzetno teško napraviti, ali je odrađeno sa neverovatnom pedantnošću, čak i

Netflix se čak poigrao i sa aspektom iluzije izbora, gde je negde ili nebitno šta ćete uraditi ili svaki izbor vodi na isto mesto. Takođe, u Bandersneću je probijen i četvrti zid, gde imamo to da se protagonista obraća nama(gledaocima) direktno u potrazi za pitanjima što mu se događaju takve stvari i ko ga kontroliše. Tu mu možete poslati neke kriptične poruke, ili da direktno kažete da ga vi kontrolišete iz budućnosti putem Netflixa. Serija se takođe dotiče i mnogih verovanja, religije i smisla života generalno, a to ne smete propustiti. Igranje svojevrsne igre šaha(na neki uvrnuti način) za Netflix ne predstavlja samo kratkotrajni uspeh, jer ova platforma beleži izbore svakog korisnika, live feedback, na osnovu čega prikuplja informacije o tome šta gledaoci potencijalno žele da vide u novim epizodama, a po svemu sudeći ne čekaju nas lepši događaji.

Ako vam ovo nije prvi put da gledate neku od Black Mirror epizoda onda ste verovatno upoznati sa brutašlnošću prisutnoj u ovoj seriji i nedostatku tog “srećnog završetka”. Zapravo, završetak je srećan onoliko koliko ga vi smatrate srećnim i u zavisnosti od toga šta želite da se ostvari, da li je to uspeh igre iako će zbog toga Stefan završiti u zatvoru ili mrtav, ili je pak najbolji splet okolnosti da protagonista još kao dečak strada u sudaru voza i nikada ne iskusi sve grozote koje mu život sprema. Polemike su ono o čemu ćete razmišljati kada se pojavi to crno ogledalo(vaš odraz na ugašenom ekranu monitora) ali i kasnije jer je tematika svakako teška za svariti i ume poljuljati običnog gledaoca.

Black Mirror i Netflix su pokazali da umeju dovesti nešto novo i pružiti rastućem broju gledalaca nove načine da iskuse igrani sadržaj, kroz takozvanu gejmifikaciju, pa se tako nadamo da ćemo u budućnosti videti još sličnog sadržaja, pošto je sa Bandersnatchom samo zagrebana površina.



Autor: Nikola Aksentijević

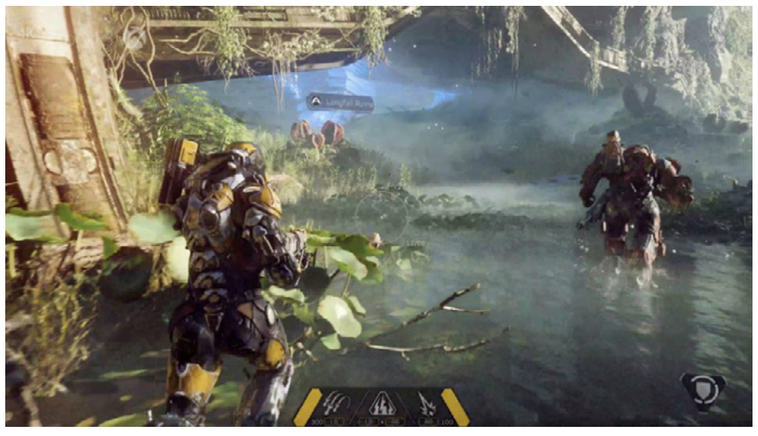
BETA

ANTHEM

Electronic Arts i Bioware su rešili da u svet puste demo verziju novog meganaslova Anthem, i to je već u prvih 24 sata demoa prouzrokovalo farsu. Naime, pokušali smo da pokrenemo igru prvog dana više puta, ali se sa nama nisu baš slagali EA serveri, kao ni sa većinom populacije koja je pokušala da igra VIP Demo. Ako ste vi jedan od „srećnika“ koji je dobio šansu da odigra ovu igru pre svih ostalih, nažalost nećete biti u mogućnosti da iskoristite sva tri dana koliko demo period traje. Nakon početnog kraha servera, uspeli smo da uđemo u igru, koja je nekako nakon relativno dobro optimizovanog alfa testa, uspela da bude lošije optimizovana sa i dalje velikim lagom.

Naime, Anthem je primarno co-op igra, koja ima zanimljiv svet i pozadinsku priču na prvi pogled, a demo nudi čak nekoliko story misija i opcionalnu Stronghold misiju. Kroz te misije, koje ćete nažalost morati da ponavljate da biste se izlevelovali od desetog do petnaestog nivoa, otkrićete delić priče koju nam je Bioware priredio, kao i dobar deo elemenata gejmpleja igre. Naime, kao što smo opisali u našem iskustvu sa zatvorenom alfom, Anthem ima dosta zabavan borbeni sistem, kada pogledamo letenje, skakanje i slične poteze, pogotovu sa pojedinim od četiri ponuđena javelin odela, kao što su agilni Interceptor ili Storm, koji je tehnički magijska klasa. Elem, van toga, igra se najviše ponaša kao The Division od Ubisofta, gde neprijatelji upijaju tonu metaka, sa podjednako velikim brojem brojeva na ekranu. Ići ćete od zaklona do zaklona i samo u redim slučajevima, pri nižim težinama ili ako igrate Storm javelin, ćete leteti iznad u hover modu i odatle zasipati protivnike mecima. Nažalost, gejmplej unutar misija se nije promenio. Svodi se na skeniranje, tower defense i napucavanje istih neprijatelja od zone do zone, dok ne dođete do malo jačeg neprijatelja na kraju.

Otvoreni svet pred vama, makar ono što je dostupno od njega, je prelep, masivan i grandiozan, i sam čin letenja kroz isti je najzabavniji deo igre, ostatak igre – i ne baš toliko. Glavni štab, tvrđava tarsis, izgleda lepo, ali je prepuna čudnih bagova kao što su baneri za koje ne važe zakoni fizike. Unutar tvrđave, postoji nekoliko likova sa kojima možete pričati, ali su interakcije sa njima, iako zanimljive na momente, ipak veoma površne, pogotovo zbog jednostavnih opcija za dijalog kojih imate samo dve, što je veoma bazično i mizerno za studio kakav je Bioware. Postoji i tzv. Forge, u kojem možete birati svoju opremu, pa i menjati pokoji skin na vašem Javelinu – Rangeru, dok drugi Javelin dobijate tek kad dođete do 15. nivoa.



Nažalost, ni equipment sistem se nije pokazao impresivnim, imate samo pet slotova za opremu, dva za puške, jedan za vaše specijalno oružje, jedan za modifikaciju za odelo i jedan za granatu. Što se tiče kozmetike, ona je jeftina i veoma lako se dolazi do nje, a već ima nekoliko lepih vinila koje možete skupiti, no nažalost, informacija da je ekonomija drastično drugačija u demou nego što će biti u punoj igri, i već se dovoljno naziru „ne baš mikro“ mikrotransakcije u daljini, s obzirom da je EA u pitanju. To nije jedina stvar koja se razlikuje od finalne verzije igre, jer je već napomenuto kako će i balansiranje neprijatelja i težina biti drugačija u finalnoj verziji, što može značiti da će igra biti teža(verovatno) ili lakša u odnosu na trenutno iskustvo, koje i ne pruža baš najveći izazov.

Na kraju svega, Anthem demo je bio jedan veliki debakl ponajviše zbog iskustva sa serverima koji ne rade kako treba, što je veoma loš omen za BioWare tri nedelje pred izlazak igre. Ako severi ne mogu da istrpe šaku ljudi koji igraju demo, kako će se nositi sa stotinama hiljada ljudi kada igra izađe?

Što se performansi tiče, pored nešto lošije optimizacije unutar tvrđave, igra radi sasvim pristojno van nje. No lošim tehničkim stvarima tu nije bio kraj. Veoma često smo bili i izbačeni iz igre ili jednostavno zaglavljeni na nekom od brojnih ekrana za učitavanje koji se pojave pri startu ekspedicije ili pri promeni zona. Ipak, igra, uprkos bagovima tu i tamo, izgleda impresivno i poseduje prelep svet. Iako ono što je od priče ubačeno u igru nije dovoljno za neki dublji sud, postojao je jedan komičan momenat i dijalozi nisu loše napisani, ali nedostatak dubljih izbora pri razgovorima je svakako razočarenje. Najveća briga jeste dizajn misija i šta će endgame posedovati i od čega će se sastojati, a to ostaje da vidimo u finalnoj verziji Anthema koja nije tako daleko. Nažalost, nakon ovog demoa, očekivanja za istu nisu skočila, niti je ovo iskustvo ostavilo najbolji utisak na nama. Ali konačni sud dajemo u sledećem broju, kada zapravo uzmemo da igramo punu igru.

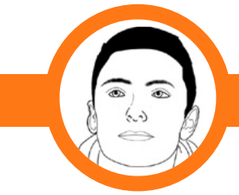
RAZVOJNI TIM
Bioware

IZDAVAČ:
EA

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
22. Februar 2019.

PLATFORMA:
PC, PS4, Xbox One

IGRU USTUPIO:
Computerland



Autor: Milan Janković

STEAM EARLY ACCESS

2084

HAKERSKI FUTURIZAM

Igara sa cyberpunk temom i futurizmom generalno uopšte ne manjka u ovom periodu, a većina nas nestrpljivo iščekuje Cyberpunk 2077. Međutim, dok se to ne desi moramo utoliti žeđ za takvim sadržajem pomoću drugih igara, a jedna od takvih je upravo i 2084. Ovaj naslov dolazi iz studija Feardemic, ogranka developera koji su nam doneli Observer, pa tako možete i ovde očekivati neke slične gejmplej elemente.

2084 nije samo broj(hehe), već predstavlja brzu pucačinu iz prvog lica smeštenu u distopijskom svetu u kojem droga i virtuelna realnost daju beg u neki drugi univerzum. Tako i mi kroz ulogu mlade devojke odlazimo u neki drugi, virtuelni svet, predstavljen uskim hodnicima u kojima vrebaju horde bezličnih čudovišta koja samo čekaju na vaš metak. Na svu sreću, gejmplej se ne svodi samo na prosto tumaranje hodnicima u potrazi za neprijateljima, već imamo i elemente hakovanja. Sam proces se odvija u vidu ispaljivanja projektila na desni klik ka elektronici koju želite hakovati i potom pritiskanja strelica kako bi pogodili kombinaciju. Ovo na samom početku razbija monotoniju igre i zahteva od igrača da ubrza prste, jer nekada nije baš sve mirno, već se mnoge stvari odvijaju za tih nekoliko sekundi dok vi unosite kombinaciju. Hakovanje pored otvaranja vrata služi i za sakupljanje HP-a i energije, koju vaše oružje troši umesto metaka.

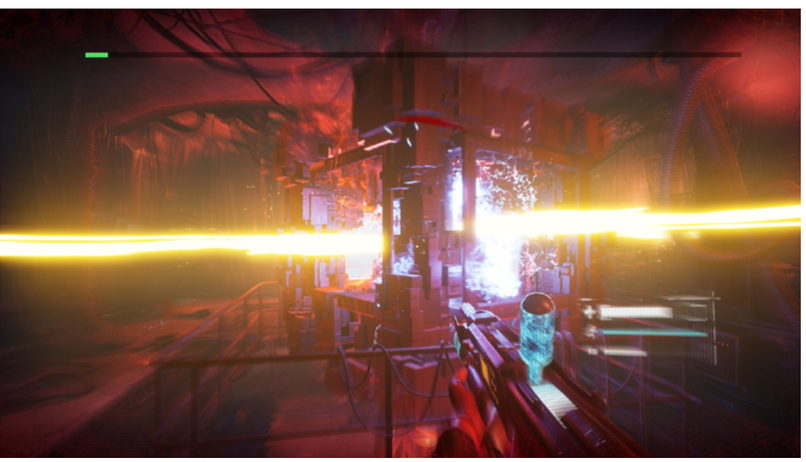
Od dostupih modova imamo Story i Endless, pa tako verovatno znate šta koji od njih ima ali hajde da prođemo svaki. U priči je sve podeljeno na nivoe, između kojih pratimo određeni narativ, koji iskreno baš i nema nekog preteranog smisla neće nešto držati pažnju igračima, dok endless mod igrača uvodi u arenu sa beskrajnim talasima protivnika. Neprijatelji se ne razlikuju nešto preterano, imamo one koji su spori, ali zato vam treba više metaka, zatim brze ali ranjive, neke je čak moguće i hakovati što će vam dati zauzvrat energiju, ali i na kraju boss okršaje. Ipak, očekujemo da horde budu nešto raznovrsnije kada igra izađe u punoj formi.

Kao što sam već napomenuo, igra vas vodi kroz niz uzanih i mračnih hodnika, u kojima će vas obuzeti osećaj straha i skučenosti prostora, pogotovu kada očekujete da iskoči neko od čudovišta. Grafički igra izgleda prilično solidno sa dobrom mešavinom čestica pri napucavanju i iznenadnim koloritom, a po pitanju performansi igra je dosta stabilna. Sa druge strane, najveća zamerka stoji na zvučnoj komponenti, pogotovu kada se govori o okruženju. Kada se začuje vika čudovišta, vi nikada ne znate iz kojeg smera dolaze, nego je zvuk uvek isti kao da su tu pored vas. Ovo možda jeste dobro da se naplašite, ali verujte mi mnogo bi bolji osećaj bio kada se nađete u okruženju sa gomilom prolaza, a rika se odjednom pojavi sa vaše desne strane.

Naravno, moramo imati u vidu da se radi o igri koja se tek pojavila na Steam Early Access, pa tako Feardemic ima sasvim dovoljno vremena da poradi na manjkavostima, kao što su zvučna komponenta, raznolikost neprijatelja i ostale klimave stvari. Ono što se očekuje u narednih godinu-dve, je da 2084 dobije nove vrste oružja, drugačije elemente hakovanja koji će uticati direktno na gejmplej, ispravke bagova i drugo, a mi očekujemo prošireniju priču sa dosta više smisla, kao i to da eventualno vidimo više tog atmosferičnog sajberpank sveta.

Igra 2084 se trudi i donekle uspeva da ispliva nešto iznad od konkurencije upravo zahvaljujući gejmpleju proširenom elementima hakovanja, a iako ima svoje nedostatke, to se da lako ispraviti tokom EA faze, pa tako slobodno pružite šansu ovom naslovu, pogotovu ako ste fan takve vrste futurizma.

IGRU USTUPIO: **EVOLVE**



> “IGRA VAS VODI KROZ NIZ UZANIH I MRAČNIH HODNIKA, U KOJIMA ĆE VAS OBUZETI OSEĆAJ SKUČENOSTI I STRAHA”

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
OS: Windows 7/8/10
CPU: Intel Core i5 i jače
GPU: GeForce GTX 1050 Ti / AMD Radeon RX 560
RAM: 8 GB RAM
HDD: 4 GB

RAZVOJNI TIM
Feardemic

CENA
8€

PLANIRANI DATUM IZLASKA
2020.

STEAM LINK
https://store.steampowered.com/app/987850/2084/

- ✔ Atmosfera.
- ✔ Elementi hakovanja.
- ✘ Malo tipova neprijatelja.
- ✘ Loš audio kvalitet okruženja.

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

Tales of Vesperia DEFINITIVE EDITION

“PRIČA KAO I U SVAKOM TALES OF SERIJALU POČINJE RELATIVNO SPORO.”

Deset godina nakon veoma klimavog i lošeg pojavljivanja ove igre na XBox 360 konzoli, imamo priliku da konačno uživamo u njoj u njenom pravom i punom svetlu, onako kako je trebalo da bude. Iako je Tales of Vesperia doživeo par prepravki i dodatnih novih puštanja u prodaju sa ovom Definitive Edition verzijom, u paketu dobijamo apsolutno sve što je igra trebala da bude u startu plus još koješta novo.

Kao i svaka ogromna priča, i ova počinje relativno bezazleno. U nižim četvrtima grada neko ukrade magičnu kuglu zaduženu za kontrolu vode u kraju, i u nedostatku imperijalnih vitezova mladi Yuri odlučuje da sam pronađe lopova krivog za nestanak blastija kugle. Njegov plan ne polazi onako kako je planirao i on ubrzo završava u zatvoru u zamku. No, prilikom bekstva iz istog, on naleće na mladu Estelize od koje saznaje da je njegov dobar prijatelj i vitez u velikoj opasnosti. Iako sa različitim ciljevima, njih dvoje će se udružiti kako bi pomogli jedno drugom i pronašli ne samo kuglu nego i viteza. Na svom putu će naleteti na plašljivog lovca na čudovišta, mladu i arogantnu čarobnicu, mladu kapetanicu pirata u potrazi za blagom, i još po kojeg veoma zanimljivog karaktera.

Za razliku od većine JRPG, igara ono što odvaja Tales of serijal jeste njegov sistem akcione borbe u odnosu na druge naslove koji češće koriste poteznu borbu. I u samoj suštini sistem je dobar. Kombinujući obične poteze, sa specijalnim Art potezima koje otključavate tokom igre, možete postići neke veoma dobre i razorne napade. Problem je što za razliku od naslova kao što su Berseria i Zestiria, gde sistem veoma brzo reaguje na vaše komande, ovde te komande kao da stižu veoma sporo i tromo do karaktera koji treba da napadne ili izvede neku sposobnost. Drugi problem je što je praktično nemoguće prekinuti sopstveni napad kako bi blokirali ili izbegli protivnički. I na sve to veoma je lako da ili vi neprijatelja ili on vas zaglavi u animaciji primanja štete i tako nastavi da udara dok ne padnete, u gejmerskom prevodu - stun lock. Često će

“JEDAN OD ČLANOVA GRUPE JE PAS KOJI PUŠI LULU I BIJE SE SA BODEŽOM”

se taktika svesti na trčanje po mapi dok se ne pozicionirate dobro i onda kontinualno napadanje protivnika. Kasnije tek sa kombinacijom poteza to može postati lakše, ali u početku može biti iritantno. Takođe, olakšavanju ovog problema pomaže mogućnost da promenite glavnog lika u borbi, podesite veoma prostim komandama šta će iznenađujuće inteligentan AI saboraca da radi, kao i mogućnost da se u određenim trenucima pauzira ili zaustavi borba.

No, nije baš sve u borbi. Tales of Vesperia vam pruža obilje sporednih aktivnosti, mnogih dodatih u ovoj verziji. Misije i questove koje možete preuzeti i odraditi. Mini igre vezane za kuvanje, sakupljane informacija o čudovištima i mnogo toga drugog. Dodata su dva nova lika sa kojim možete igrati koji nisu funkcionisali na originalnoj verziji. Dok zagonetke nikad nisu nefer i uz korišćene pojedinih predmeta, koje dobijete tokom kampanje, ćete ih vrlo lako savladati. Svako dodatno istraživanje i skretanje sa glavne staze će vas nekako nagraditi, bilo predmetima za vaše likove, bilo novom zagonetkom ili uzbudljivim otkrićem u ovom čudnom svetu. Mogućnost igranja na tastaturi i mišu je podržana sa PC portom, ali ipak je nakako prirodnije igrati ovaj naslov na kontroleru.

Originalna verzija za XBox 360 je, nažalost, bila puštena bez pola dijaloga za koje je trebalo da bude urađena glasovna gluma i čak bez opcije da se odabere japanska ili engleska verzija iste. No, u ovoj ediciji su svi glavni momenti prijatno odglumljeni i pokriveni od strane glasovnih glumaca, i plus možete odabrati japanski ili engleski jezik na samom početku igre. Dodatno na ovo - muzika je odlična i pogotovu u momentima borbe će vas nositi i držati na nogama do samog kraja.

Vizuelno igra je urađena u potpunosti u anime cell-shaded tehnici. Štaviše, nekako za razliku od novijih Tales of igara, ovde likovi izgledaju više anime. Animacija je fina, dizajn likova je lepo odrađen i svet je zanimljiv. Ali, iako je postava zanimljiva, igra je ipak stara 10 godina i samo obično poliranje grafike i prebacivanje na veću rezoluciju ne mogu da učine čuda. Tako da će vam često neke deonice ili oblasti izgledati ili previše prosto i dosadno, ili čak prazno.

Osim napomenutih problema sa borbom, jedina druga mana bi bio meni igre, koji može biti konfuzan i ponekad ne prikazati potrebne informacije.

Iako možda liči kao i svaki drugi JRPG naslov, Tales of Vesperia će vas prijatno iznenaditi sa veoma prizemljenom pričom i prijatnim, interesantnim i pre svega zabavnim karakterima. Kao i svaka drug igra ovog žanra ona će vam pojesti ogromu količinu vremena ali baš zbog priče i likova to nećete ni primetiti. Svaki fan Tales of serijala mora imati ovaj naslov u svojoj kolekciji kao i svako ko voli da igra RPG naslove, bilo da su J ili ne.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7/8/8.1/10 (64 bit)
CPU: AMD Ryzen 7 1700
GPU: Nvidia GeForce GTX 970
RAM: 16GB
HDD: 25GB

“DEFINITIVE EDITION SVAKAKO IMA POBOLJŠANJA U ODNOSU NA ORIGINAL”

IGRU USTUPIO:
COMPUTER-LAND

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Bandai Namco Entertainment

CENA:
39.99 €

RAZVOJNI TIM:
QLOC, Bandai Namco Studios Inc.

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8

- ✓ Obimna priča i svet.
- ✓ Zanimljivi likovi.
- ✗ Klimav sistem borbe.

Autor: Igor Totić

REVIEW

EVERSPACE

DEADFTLANCER

Everspace nije nova igra, naprotiv, ona je izašla već sad davne 2017. za skoro sve konzole. Zašto su onda developeri mislili da je pametan potez da portuju igru za Switch? Zato što je to najpametnija stvar koju su mogli da urade.

Šta bi dobili kada biste spojili Freelancer, Dead Cells i FTL? Dobili biste Everspace. Zvuči nemoguće, zar ne? Zapravo, igra sjajno kombinuje većinu elemenata iz sve tri igre i pravi svoj stil. Rogue-lite u svemiru sa dubokom progresijom i izazovnom težinom i to još portabilno? Ne može bolje.

Everspace prati priču pilota koji saznaje da je klon i da svaki klon nasleđuje iskustva prethodnog (prim. urednika: čekaj, pa ovo je već druga takva igra u ovom broju, šta je ovo? Da nije i igra klon?!*dosije iks muzika u pozadini*). Ovo je samo alat koji vam daje neku pozadinsku priču koja objašnjava zašto toliko ginete i kako napredujete kroz igru. Pošto je ovo rogue-lite igra, ginućete mnogo ali svaki život će vas voditi na raznovrsne avanture kao u FTL.

Zvuči komplikovano, ali objasniću. Svaku misiju počinjete od prvog sektora sa izabranim brodom i startnom opremom. Vaš brod ima oklop i štit gde se štit regeneriše, a oklop popravlja nano mašinama koje se vrlo retko pronalaze. Svaki sektor je podeljen na lokacije kroz koje prolazite da bi došli do kraja tog sektora i nastavili u sledeći, vrlo sličan princip kao skokovi u FTL. Na svakoj lokaciji imate nešto da radite, od borbe sa razbojnicima, trgovina sa neutralnim rasama i istraživanje. Ali, kao u FTL, imate ograničeno vreme dok ne stignu elitne jedinice na lokaciju sa kojim imate male šanse da se izborite. Poenta je da skupite sve što možete na datoj lokaciji i letite dalje. Svaki skok iz jedne lokacije u drugu troši gorivo, ako ostanete bez goriva, i dalje možete da izvršite skok, ali postoji šansa da vam se ošteti ili čak uništi brod. Često ćete sretati i bitne NPC-ove koji služe da proguraju priču dalje i davaće vam zadatke koje ispunjavate svakim životom. Nasumičnost ove igre, doduše, ne garantuje da ćete te NPC-eve naći na istim mestima gde ste i prethodnih puta.

Od palih neprijateljskih brodova možete da pokupite oružje ili da ga uništite i pretvorite u preko potrebne resurse. Princip oružja je sličan kao u Dead Cells gde možete dobiti bolju verziju startnog ili potpuno drugačije ali uvek nasumično. Što dalje uspete da odete, to je težina veća i neprijatelji su izazovniji. Naravno, u nekom trenutku, ćete sigurno umreti i igra vas vraća na početak. Ali, tu dolazi zabavan deo.

Kad umrete, imate opciju da unapređujete svoj brod jer ste zadržali sav novac koji ste usput skupili. Ogromno drvo unapređenja je pred vama i morate dobro da razmislite šta biste prvo hteli da unapređujete i to dosta zavisi od vašeg stila igre. Ako ginete mnogo, unapredite oklop i štit, ako su vam oružja slaba unapređujete oružje, ako želite da skupite više para, unapređujete količinu para koju možete da dobijete tokom misija (velika preporuka za početak!). Igra vas tera da igrate nanovo dok napokon ne prođete par sektora i vidite da vas zapravo čekaju još teži izazovi.

Grafika u igri je dopadljiva, i za indi igru je zapravo impresivna. Oružja imaju osećaj da čine štetu i zvuk u igri prati akciju na ekranu. Sa druge strane, AI neprijatelja je vrlo loš i može da se predvidi lagano, ali ako su oni brojčano jači ili jači po statistikama, nemate prevelike šanse dok se ne unapredite.

Svaka lokacija je nasumična, ali ponekad ta potpuna nasumičnost igra protiv vas. Često mi se dešavalo da na tri lokacije zaredom nemam ni jedan kanister goriva. Ok, ovako je i u FTL, ali tamo imate vremena da razmislite o svom sledećem potezu, u Everspace baš i nemate.

Izvedba igre je odlična i kontrole su brze i efikasne. Mislim da je igra prvenstveno pravljena za tastaturu i miša, tako da će igrači koji su prvo igrali na PC imati problema da se naviknu na kotroler, pogotovo ako igrate sa Joy-con Switch kontrolerima.

Kada se podvuče crta, Everspace je sjajni rogue-lite koji pozajmljuje ideje od odličnih naslova indi sveta, poboljšava ih, ali ne stavlja ni jedan svoj pečat, odnosno se izdvaja se kao igra za sebe, nego će vas uvek podsećati na Dead Cells, FTL i Freelancer. Igra na Switchu radi besprekorno i igra se savršeno uklapa u prenosiv tip ove konzole. Sedite u vozu, busu, tramvaju, upalite misiju i izginete 5-6 puta do svoje destinacije. Everspace je topla preporuka ljudima koji vole svemirske pucačine sa izazovom i mnogo, mnogo umiranja.

> “KAD UMRETE, IMATE OPCIJU DA UNAPREĐUJETE SVOJ BROD JER STE ZADRŽALI SAV NOVAC KOJI STE USPUT SKUPILI.”

IGRU USTUPIO: **ROCKFISH GAMES**

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
ROCKFISH Games

CENA:
30 €

RAZVOJNI TIM:
ROCKFISH Games

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA **8**

- ✓ Freelancer, Dead Cells, FTL u jednom
- ✓ Rogue-lite in space!
- ✗ Nema ni jednu svoju ideju.

Autor: Milan Živković

REVIEW

VANE

V(R)ANE

Ako ne verujete u ljubav na prvi pogled, bacite oko na Vane. Ukoliko ste imalo kao ja, to će biti dovoljno za instant zaljubljivanje. Igra koja i nasumičnim kadrovima upija pažnju igrača svojim vizuelnim stilom i nejasnim, no intrigantnim postavkama sveta i priče, ne može biti obično parče interaktivnog softvera. U pitanju je umetnost.

Igru (nakon kratkog uvoda) počinjete u ulozi malene vrane koja se otiskuje u let iznad pustoši. Pejzaži i prostranstva u ruševinama, rađaju pitanja o istoriji sveta u kom ste se pronašli odmah nakon što dođete sebi od prvog vizuelnog utiska. Igra izgleda kao slika koja se rađa pred vama, a kojoj dodatnu dubinu daje pametno dozirana muzika i neverovatna audio režija.

Vane automatski asocira na kombinaciju igara kao što su Journey, Inside i ICO, ali vas momentalno baca u otvoren svet gde linearnost proizvodi jedino igračeva intuicija i tok misli. Jer let iznad pustoši, osim razmišljanja o misterioznom svetu, nema nikakvu svrhu, sve dok vam za oko ne zapadne prvi neobičan detalj u ogromnom sivilu.

Bez obzira na prostranost sveta, put kojim krenete uvek odaje osećaj nečega ispravnog, a jedinstvenog. A kompletan gejmplej bazira se na zagonetkama zasnovanim na interakciji sa okolinom i njenom manipulacijom. Malena vrana ubrzo dobija sposobnost da se pretvori u dečaka koji naravno ima još više mogućnosti za interakciju, ali samo pravilnom smenom dva oblika može se napredovati dalje.

Iako sam napomenuo da je grafika prava zvezda igre još u početku, bojim se da nisam uspeo dovoljno da opišem njenu lepotu. Osim što dizajn sveta budi radoznalost u svakome željnom avanture, svaki kadar izgleda kao vrhunac slikarske minijature. Šta reći osim da sam namirio sve svoje potrebe za kvalitetnim pozadinama desktopa, već u prvih sat vremena igranja...

Što dublje zalazite u igru, impresivniji je i način na koji se okolina ponaša. Nivoi će se bukvalno stvarati pred vašim stopama u maniru koji može da asocira samo na nasumično generisanje i lepotu haosa koji se pretvara u smisao. A ovako veličanstven doživljaj, naravno mora da povlači i nekoliko loših strana sa sobom...

Pod time, mislim prvenstveno na frejmrejt i bagovitost. Brzina izvođenja nekada uspe da padne i do manje od petnaest frejmova u sekundi dok kolizija sa okolinom često u potpunosti izneveri. U kombinaciji sa kamerom koja je ponekad preblizu a u drugim situacijama zaglavljena u zidovima, metrima daleko, celo izvođenje može vrlo lako da se pretvori u pravi košmar za igrača perfekcionistu.

Čak i da niste perfekcionista, danas je frejmrejt i generalna ispoliranost igara jako važan faktor kada se govori o njihovom generalnom kvalitetu. Međutim, u ovom slučaju slobodno kažite da su mi vrane ispile mozak ali, to i nije toliko važno.

Svaki pad frejmrejta i teže kontrolisanje dešavanja na ekranu, u nezaobilaznoj kombinaciji sa fantastičnim zvukom i vizuelnim doživljajem, automatski me asocira na čarobnu dozu očaranosti koju su nekada igre donosile sa sobom. Tada nismo merili koliko frejmova se smeni u sekundi ili cepidlačili o kontrolisanju kamere koja prati protagonistu, već smo se samo divili neverovatnim inovacijama koje je igračka industrija bez ustručavanja izrađala.

Ovde su lošiji frejmrejt, kamera i kontrole za mene samo podsetnik da ni u životu ne može sve ići od ruke onako kako smo planirali. Ali da je bez obzira na sve to, život jedno prelepo iskustvo koje kao da prebrzo prolazi...

Jer ova igra se završava nakon možda tri sata igranja! Prekratko, dragi čitaoci. Ako bih prstom morao da uperim u tu jednu manu koja ovde ruši neverovatnu harmoniju, to je dužina igre koja kao da sputava da zaronimo još dublje u jedan neverovatno interesantan svet. Dužina zbog koje jedna igra ostaje nedorečena, a ujedno nekako i... neverovatnija.

U svom kratkom trajanju, Vane pruža dovoljno razloga da ga odigrate još koji put, barem u potrazi za stvarima koje ste možda propustili. Ukoliko vas lošije izvođenje, kamera, kontrole ili bagovi koji vas vraćaju na početak ne dokrajče u procesu igranja...

Sa druge strane, reći ću još jednom - ukoliko ste imalo kao ja, biće to ljubav na prvi, a i na poslednji pogled. Neobična igro, evo tebi osam. Zašto? Vrlo prsto. U srcu te nosam!
Da, ljubav je baš otrcana stvar...

IGRU USTUPIO:
FRIEND & FOE

PLATFORMA:
PS4

IZDAVAČ:
Friend & Foe

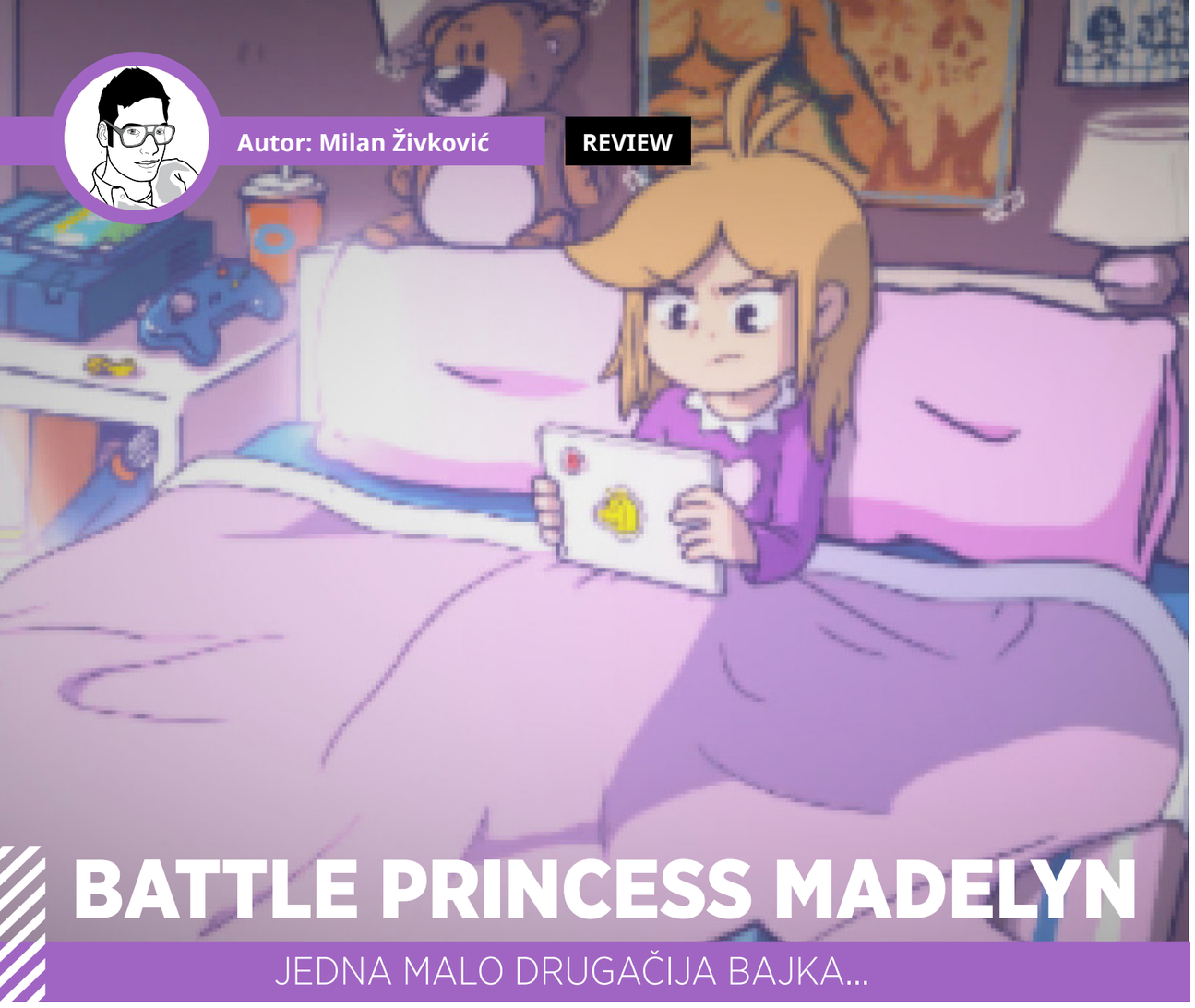
CENA:
25 €

RAZVOJNI TIM:
Friend & Foe

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 8

- ✓ Božanstvena grafika...
- ✓ ...i zvuk.
- ✓ A tek dizajn nivoa...
- ✗ Nepravedno prekratko.
- ✗ Previše bagova za prosečnog igrača.



Autor: Milan Živković

REVIEW

BATTLE PRINCESS MADELYN

JEDNA MALO DRUGAČIJA BAJKA...

Igre nikada ne bi bile ni približno popularne i zabavne, da među njima ne postoji određen procenat jako teških i izazovnih naslova. A kao jedan od takvih serijala, barem kada su u pitanju akcione 2D platforme, jeste Ghosts 'n Goblins franšiza.

Gejmplej u kom vas samo par udaraca deli od smrti, dok sa svih strana iskaču besomučni talasi karakondžula, osvojio je srca mnogih igrača pre više decenija. U svetu video-igara, ništa vas lepše i ne ispunjava nego usavršavanje igranja koje rezultira u prelaženju izuzetno zahtevnih deonica. I onda ste glavni baja na dečijem rođendanu, o kom će klinci s nostalgijom pevati pesme i svojim klincima.

Battle Princess Madelyn uopšte ne krije odakle vuče svoju inspiraciju. Već pri prvim koracima, dok protagonistkinja blentavo trčkara i skače s nogama u prepoznatljivom raskoraku, ova igra priznaje da želi da odjekne kultnim nasleđem Ghosts 'n Goblins igara.

Iako sa legendarnim serijalom na umu, Battle Princess Madelyn se poprilično razlikuje od "svojih" korena. Dok su kontrole veoma utegnute, a protivnici brojni i nasumični, ova igra ima dva režima kada je igranje u pitanju. Prvi je "story mode" i predstavlja nešto poprilično drugačije od očekivanog.

"Story mode" ima svoj narativni tok, gde priča prati mladu princezu Medlin u njenoj borbi protiv hordi zla. Poprilično standardne stvari osim činjenice da su joj zle sile ubile psa! Pa sada nesrećni džukac mora da je prati kao duh ne bi li joj ikako pomogao u njenoj pustolovini.

Ali to nije ono gde se "story mode" najviše razlikuje, jer u ovom režimu, pred nama se nalazi potpuno nelinearan svet gde nas samo istraživanje i pronalaženje potrebnih predmeta može odvesti korak dalje u priči. S tim na umu, igra ne pruža nikakav vid nagoveštaja kuda se uputiti i šta uraditi. Dok to često zvuči kao plus, ovde je nažalost u pitanju malo preveliko gubljenje kompasa.

Nivoi su prostrani, a nemogućnost pomeranja kamere često rezultuje u "šta bude neka bude" skokovima u ambis, dok se nadamo srećnom sletanju. Objašnjenja o unapređivanju opreme ne postoje, a predmeti potrebni za dalje prelaženje, nalaze se zatureni po nasumičnim ćoškovima sveta, gde se indikator njihovog prisustva pali samo ukoliko im priđete baš blizu.

"ODLIČNE KONTROLE NE POMAŽU U POTPUNOSTI PREVAZILAŽENJU HAOTIČNOG DIZAJNA NIVOA I SPOJA ŽANROVA."

Za razliku od ovog moda, "Arcade mode" nudi linearniji i poznatiji način za igranje, gde su vam sve osnovne veštine dostupne od starta i nema priče da vas ometa u nastojanjima da rešite svet od čudovišta jednom za svagda.

Grafički, igra odlično pogađa retro stil šesnaestobitne ere konzola za video igre. Na raspolaganju imamo i mogućnost da uključimo "scanlines" efekat, što nije nešto što često volim da koristim, ali je ovde izgledalo kao jedini pravi način da se uživa u igri.

Iz nekog razloga, možete odabrati da li je i muzika više orkestralna ili u arkadnom fazonu. Ali koji god stil da izaberete, nećete se pokajati jer je muzika iznenađujuće dobra i lepo gradi atmosferu.

Kao celina, Battle Princess Madelyn predstavlja neobičnu kombinaciju klasične formule Ghosts 'n Goblins serijala sa primesama metroidvanije. Otvoren svet i istraživanje donose novine u žanr, ali ga nažalost ne unapređuju, već zajedno odaju poprilično pomešane utiske. Kontrole i njihov odziv su odlični, grafika pogađa pravo u centar, pa ni priča i međuanimacije nisu zanemarljivo interesantne, ali generalna postavka i dizajn nivoa u kombinaciji sa konfuznim i sporim napretkom i apsolutnim nedostatkom bilo kakvih korisnih objašnjenja, čine ovu igru odličnim naslovom za one koji su željni novih naslova žanra, ali teško i bilo kome drugom.

Battle Princess Madelyn može biti poprilično zabavna igra, ukoliko vam se dopadne barem njen vizuelni stil. Nije u pitanju nešto o čemu ćemo pričati narednih decenija ali je svakako naslov koji neumirućoj formuli pomaže da opstane još duže. Slobodno joj pružite šansu.

"RATOBORNA PRINCEZA OLBRAJT? GOOGLE TRANSLATE SE OPET POKVARIO..."

IGRU USTUPIO:
CASUAL BIT GAMES INC.

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Causal Bit Games Inc., Hound Picked Games, 3goo

CENA:
16.79 €

RAZVOJNI TIM:
Causal Bit Games

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA **6.3**

- ✔ Dobra muzika.
- ✔ Utegnute kontrole.
- ✔ Odlična retro grafika.
- ✘ Haotičan dizajn.
- ✘ Premalo objašnjenja.
- ✘ Nesrećan spoj žanrova.

Autor: Igor Totić

REVIEW

DEMETRIOS THE BIG CYNICAL ADVENTURE

I'M BJORN, A MIGHTY...ANTIQUE COLLECTOR

Lucas Arts je bio de facto najjači i najbolji tvorac point and click igara. Ako neko nije čuo za Monkey Island serijal, taj ne može da se zove gejmerom. Ali, ove igre su dostigle zenit u jednom trenutku i polako krenule da odlaze u prošlost sa pojavom novih tehnologija i većim zahtevom za tehnički „komplikovanijim" video igrama. Srećom, point and click avanture se polako vraćaju poslednjih godina, i Cowcat razume srž ovog žanra i zašto su igrači voleli ovakav tip igara.

Demetrios je point and click avantura koja vas stavlja u ulogu Bjorna, gubitnika i kolekcionara antikviteta. Jedno veče, nepoznati ljudi mu upadaju u stan i ukradu nešto. Na vama je da prvo provalite šta i onda da krenete u potpuno ludu i smešnu avanturu koja definiše ovaj žanr.

Igra je već izašla na skoro svim platformama, pa je došao red i na Nintendo Switch. Prednost ove platforme, pored toga što je prenosiva, je da koristi i ekran na dodri i kontrolere, te dozvoljava igraču da bira kako mu je lakše. Da, ovo podržava i Vita, ali je nažalost mrtva konzola (šmrc). Igra je vrlo jednostavna što se izvođenja tiče i brzo ćete ući u štos bez obzira da li koristite kontrolere ili ekran.

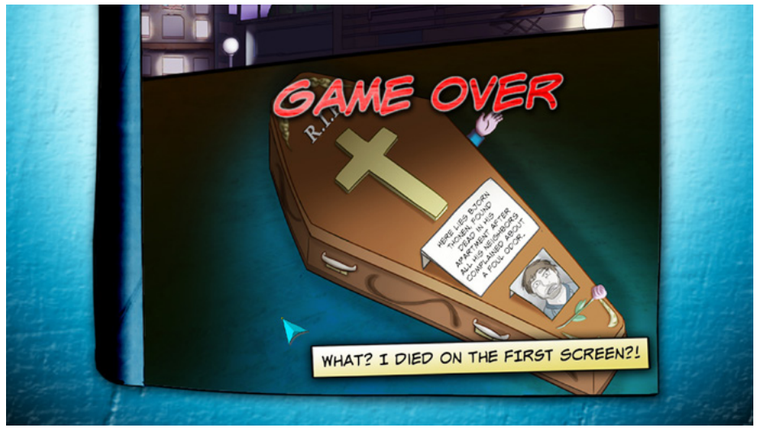
Zagonetke su pokupile sve najbolje kvalitete starih naslova. Čudne su, ali u isto vreme logične. Nisam naleteo ni na jednu zagonetku koja me je iznervirala ili naterala da kažem „Bre, kako sam mogao to da znam?!" Sve zagonetke su obavijene humorom koji je u većini slučajeva korektan i ima smisla. Humor se lepo vezuje za igru i prati tupavog Bjorna kroz njegovu avanturu. Jedna od mana igara je da zagonetke, iako inovativne, umeju da budu mnogo proste, pa kad skupite ceo utisak o igri, izgledaće da je previše laka.

Same pozadine, na kojima se odvija ceo gejmplej, su vrlo detaljne i prepune interaktivnih stvari. Opcija zumiranja na posebne elemente dosta pomaže da primetite i najsitnije detalje, a ima ih. Sam dizajn se nekim ljudima neće dopasti, ume da bude previše šaren i da izgleda neprikladno, ali kad se sve veže u jednu celinu, sve se spaja kako treba.

Demetrios je zabavna point and click avantura koja se oslanja dosta na stare hitove i na nostalgiju. Cena ove igre je vrlo skromna i jedan prelaz će vam biti dovoljan a i neće vas ostaviti ravnodušnim sa svojim izvrnutim, ciničnim, humorom. Ali, tokom celog prelaza, igra me je konstantno podsećala svojom muzikom i stilom na još neku igru koju sam igrao ranije...A, da, Wet The Sexy Empire. Reinstall? Možda...

"ZAGONETKE SU POKUPILE SVE NAJBOLJE KVALITETE STARIH NASLOVA"

"DEMETRIOS JE ZABAVNA POINT AND CLICK AVANTURA KOJA SE OSLANJA DOSTA NA STARE HITOVE"



IGRU USTUPIO: **COWCAT**

PLATFORMA: PC,Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch, Vita

IZDAVAČ: COWCAT

CENA: 10 €

RAZVOJNI TIM: COWCAT

TESTIRANO NA: Nintendo Switch

OCENA 7

✓ Klasična point and click avantura.

✗ Stvara utisak da je prelaka.

Autor: Igor Totić

REVIEW

WARHAMMER 40K: BATTLEFLEET GOTHIC: ARMADA 2

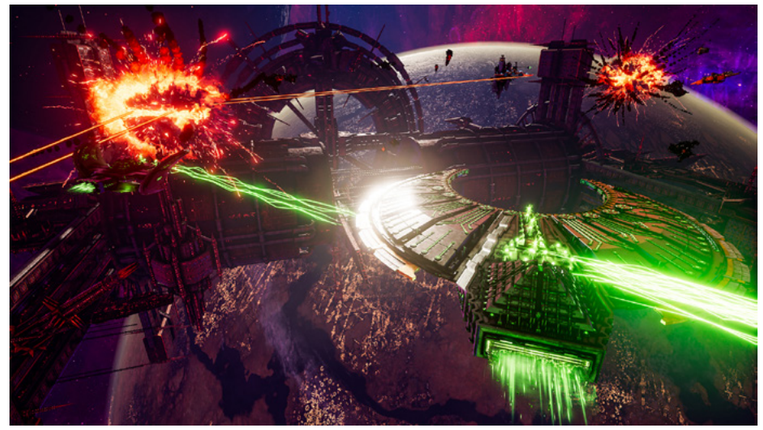
ŽIV RTS, MRTVOG NE PRAVIMO

Cadia. Prva linija odbrane na putu 13. crnog krstaškog pohoda Haosa. Imperijalna garda stoički brani i čeka jeretike i pomno prate The Eye of Terror. Abaddon the Despoiler kreće u svoj novi pohod i prva planeta na udaru je baš Cadia. Priča se da je planeta pukla, ali Imperijalna Garda nije.

Ja ne verujem da sam dočekao ovu igru. Tindalos savršeno razume Warhammer 40k univerzum i to su dokazali sa prvim delom. Drugi deo je samo stavio tačku na njihovu strast prema ovoj franšizi i mislim da niko drugi nije uspeo da prenese ovaj univerzum na interaktivni medij tako dobro kao što mogu ovi sjajni developeri.

Igra počinje 13. crnim krstaškim ratom, predvođenim Horusovom desnom rukom, Abaddonom, 800 godina nakon završetka prvog dela. Cadia pada, kapetan Spire izlazi iz Warp-a posle toliko godina, željan jeretičke krvi. Uvodne misije počinju bombastično, Unreal engine pršti na sve strane i pokazuje svoje sposobnosti koje developer sjajno koristi. Kreće apsolutni haos! (no pun intended). Ne znam šta da očekujem dalje, jer mi se prvi deo toliko dopao, a drugi već počeo toliko snažno, da sam zajecao od sreće kao malo dete.

Kampanju možete da igrate sa Imperijalcima, da ne kažem Lojalistima, te Necronima i Tiranidima. Ove dve poslednje rase su bile pravo iznenađenje, jer se ne pojavljuju često u igrama kao igračke rase. Svaka rasa ima svoje mehanike, pogotovo se Tiranidi igraju drugačije. Imperijalci nisu mnogo promenjeni u odnosu na prvi deo. Imate pod-frakcije (Mechanicus, Adeptus Astartes, etc) od kojih dobijate brodove i pravite flote. Svaka pod-frakcija je specijalizovana za nešto, recimo Adeptus Astartes se specijalizuju za ukrcavanje i prenošenje trupa na neprijateljske brodove. U Armadi 2, strategija se dosta zasniva na ukrcavanjima i na osoblju koje se nalazi na brodovima. Ako ubijete celu posadu, brod nastavlja da pluta, a ako je to vaš brod, Imperijalci mogu da ga ukrcaju i da ga ponovo aktiviraju. Vraća se i mehanika bežanja u Warp koja služi da vam spasi brod ako mislite da ćete ga sigurno izgubiti, ali to bežanje nosi i rizike sa sobom jer je Immaterium nepredvidiv i može da vam dodatno ošteti ili čak uništi brod. Necronska kampanja je slična Imperijalnoj u izvođenju, ali imaju potpuno drugačije mehanike. Na primer, možete da prizivate nove jedinice u pomoć ili da se teleportujete. Obe kampanje imaju zajedničke elemente priče, pa će fanovima biti vrlo interesantno da saznaju šta se dešavalo iza kulisa kad je Cadia padala.



Između misija unapređujete flotu i pomerate se na galaktičkoj mapi. Cilj je uglavnom da se zauzme sektor i da se oslobode sve planete od napada Haosa. Ovaj deo je poznat po nekim elementima iz prvog dela, ali ovde dvojka gubi poene. Interfejs i unapređivanje brodova, kao i pregled istih, je znatno pojednostavljen i nije toliko „epic“ kao što je bio u prvom delu. Zbog gore navedenih pod-frakcija, i njihovih mehanika, nemate više toliko opcija za unapređivanje brodova kao ni onaj divni gothic interfejs iz prvog dela. Sad je sve nekako...plavo. Ovo je jedini deo igre koji mi se nije dopao i zbog toga me je baš ubadao u oči.

Mislite da sam preskočio Tiranide? Nisam. Oni su potpuno zasebna priča, igra u igri. Cilj Tiranida je da se širi i proždiru sve što stignu. Osvajanjem sistema između misija, dobijate resurs koji je ograničen u odnosu na sistem. Kad „pojedete“ sve u sistemu, resursa više nema i tad morate dalje. Tiranidi

> “TINDALOS SAVRŠENO RAZUME WARHAMMER 40K UNIVERZUM.”

“OD SVAKE POBEDE ILI GUBITKA, NAUČIĆETE VREDNE LEKCIJE”

ne bi bili Tiranidi kad ne bi mogli da u jednom trenutku iskoriste biomasu da prizovu Space Hulk. Neverovatan osećaj.

Sam gejmplej je manje više ostao isti. Mape su i dalje izometrične i igra tera igrača više na sporu strategiju nego na mikro menadžment. Pozadine su sad mnogo bolje i same mape imaju dosta prepreka, kao što su asteroidi, mine, stacionarni topovi i dr. Igra je i dalje dosta spora, ali brzina tokom kampanje može da se podešava tokom same misije. AI neprijatelja je dobar i izazovan čak i na najmanjim težinama ali AI vaših brodova ako ih direktno ne kontrolišete je užasan. Više puta mi se desilo da odredim metu i kažem brodu da napada poseban segment a on odluta negde van dometa i moram ručno da ga vraćam. Gejmplej ima toliko opcija i toliko stvari se dešava u isto vreme da će vam svaka partija biti drugačija, pogotovo u multiplejeru.

Kada smo kod multiplejera, on podržava 12 frakcija sa svojim pod-frakcijama i to je dosta opcija. Mislio sam da ovo neće moći da se izbalansira, ali to nije bio slučaj. Nikada nisam osetio da me je neko dobio zbog lošeg balansa, uglavnom sam gubio zbog loših odluka. Jedna dobra ili loša odluka u ovoj igri može da odredi ishod cele partije.

Battlefleet Gothic Armada 2 je najbolja strategija koju sam igrao još od prvog dela. Nemam dovoljno reči da opišem koliki utisak je ova igra ostavila na mene. Balans težine, koji vaša osećanja tera da skaču od euforije do totalne depresije, je odličan. Od svake pobede ili gubitka, naučićete vredne lekcije koje će vam značiti u sledećoj partiji. Mane koje bih morao da prepišem ovoj igri su ponekad loša glasovna gluma i interfejs. Pored toga, svaki ljubitelj RTS žanra ne sme sebi da dozvoli da propusti ovu igru.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7/8/10 (64 bits)
CPU: Intel Core i7-3820 (3.6 GHz)/AMD Ryzen 5 1600X (3.6 GHz)
GPU: 4 GB, GeForce GTX 960
RAM: 16 GB RAM
HDD: 50 GB

IGRU USTUPIO:
FOCUS HOME INTERACTIVE

“MULTIPLEJER PODRŽAVA ČAK 12 FRAKCIJA U STARTU, SA GOMILIM POD-FRAKCIJA.”

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Focus Home Interactive

CENA:
40 €

RAZVOJNI TIM:
Tindalos Interactive

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 9

- ✓ Savršeno prikazan 40k univerzum.
- ✓ Neverovatne svemirske taktičke bitke.
- ✓ Tiranidi mogu da naprave Space Hulk!
- ✗ Uprošćeno unapređivanje brodova.
- ✗ Interfejs u drugom delu je znatno lošiji od prvog.
- ✗ Glasovna gluma.

METRO EXODUS
15.02.19
INSPIRISANO ROMANIMA DMITRIJA GLUHOVSKOG
18 www.pegi.info
XBOX ONE PS4 PC
© 2018 AND PUBLISHED BY DEEP SILVER, A DIVISION OF KOCH MEDIA, AUSTRIA. DEVELOPED BY 4A GAMES. 4A GAMES LIMITED AND THEIR RESPECTIVE LOGO ARE TRADEMARKS OF 4A GAMES LIMITED. ALL OTHER TRADEMARKS, LOGOS AND COPYRIGHTS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
DEEP SILVER 4A GAMES

Autor: Igor Totić

REVIEW

FUTURE GRIND

RETRO, ELEKTRO, GRIND I FRUSTRACIJA

Nintendo Switch nudi gomilu indi igara i većina se sjajno uklapa sa ovom portabilnom konzolom. Future Grind nije izuzetak, ali nije baš igra za svakoga.

Future Grind je igra koja testira vašu preciznost, koordinaciju i ponajviše živce. Gejmplej ove igre je poprilično jednostavan, na papiru, ali u praksi je vrlo izazovan. Igrač kontroliše razne tipove motora koji imaju nezavisnu osu točkova. Svaki točak je različite boje, a svaki novi motor ima drugačiju poziciju i veličinu točkova, i cilj je da klizate (grind) po šinama od kojih se sastoje mape. Svaka šina ima boju koja odgovara boji točka, i ako sa plavim točkom stanete na crvenu šinu, instant ginete i počinjete ispočetka.

Igra vas od početka lagano uvodi u svoj stil, ali nakon samo par uvodnih nivoa vas baca u vatru sa parolom „snađi se“. Svaka mapa ima neki određeni zadatak za prolaz kao što je na primer da visite dva puta ispod šine ili samo okrznete neku šinu u prolazu. Motori imaju dupli skok, tako da možete dosta šina da preskočite, ali ne ako se od vas traži neki konkretni trik. Svi trikovi se ocenjuju i igra nudi top listu igrača. Igru prati i neka priča koja je zanemarljiva, ali ubacuje sebe kao gejmplej element koji može da vam, namerno, smeta tokom nekih mapa.

Fizika u igri je dobra i nikada nisam osetio da me igra laže ili da nemam potpunu kotrolu nad motorom. Dupli skok i dodatno lebdenje mnogo pomaže pri kotroli, pogotovo kad morate brzo da rotirate točkove da biste se zakačili za odgovarajuću šinu. Uzeći u obzir sve ovo, igra je i dalje izuzetno izazovna i ako imate problem sa bojama (a ja imam), imaćete i probleme u ovoj igri. Srećom, igra dozvoljava da se menjaju boje točkova i šina ali je i dalje taj retro neon stil koji nije bas najpregledniji.

Muzika je po mom mišljenju najveći adut ove igre. Neki tip retro elektro muzike se savršeno uklapa u brzinu i stil igre i neće vam dojaditi. Ako ste fan ovog žanra, sigurno ćete potražiti i OST ove igre, jer je na vrlo visokom nivou.

Future Grind je zabavna, ali i izazovna igra. Igrače koji lako odustaju će izgubiti posle par mapa, ali će uporne držati dugo i čikati ih svojim komplikovanim nivoima. A ako uspete da se potpuno izveštite u ovoj igri, komboi koje ćete praviti će vam ostati u pamćenju zauvek.

“FIZIKA U IGRI JE DOBRA I NIKADA NISAM OSETIO DA ME IGRA LAŽE”

“MUZIKA JE PO MOM MIŠLJENJU NAJVEĆI ADUT OVE IGRE”

IGRU USTUPIO: **EVOLVE**

PLATFORMA: PC, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ: Milkbag Games

CENA: 20 €

RAZVOJNI TIM: Milkbag Games

TESTIRANO NA: Nintendo Switch

OCENA 7

- ✔ Fizika
- ✔ Stil
- ✔ Muzika
- ✘ Samo za vrlo uporne

Autor: Milan Živković

REVIEW

HIVE JUMP

STRŠLJENI SE OPET ROJE? DAJTE BACAČ PLAMENA...

Dvodimenzionalne igre ispunjene brzom akcijom, eksplozijama i hordama neprijatelja, teško da će ikada izaći iz mode. Još ako dodamo lokalni multiplejer u računicu, sa do čak četiri igrača, možemo opušteno da odustanemo od pomisli da će ovakva kombinacija ikada moći da dojadi. Možda koji minut pre nikad, ako i tada.

A kako je ovo tekst o igri Hive Jump, naravno da je ona sve što smo upravo naveli. Gomile dražesnih piksela koji se pod palčevima razlete po ekranu kao osice u oborenoj košnici. Kapirate? Zato što je košnica u naslovu igre, i... Nebitno, idemo dalje.

Srce igre jeste naravno njen akcioni deo. Nalazite se u ulozi nasumičnog vojnika koji zadire u dubine vanzemaljskog legla, kako bi svemirske bubetine što bolje zaprašio olovom, bombama, vatrom ili bilo kakvim drugim proverenim insekticidom iz svog moćnog arsenala.

Pre polaska u misiju, na raspolaganju imamo više opcija za opremanje karaktera, uključujući i oružje s kojim kreće u boj. A kada se u obzir uzmu sve varijante sa kojima ga možete opremiti, postaje jasno da igra pretenduje na svoju multiplejer varijantu, gde svaki od igrača može da zauzme korisnu ulogu u svom uigranom timu svemirskih deratizera. Zapravo, multiplejer je najzabavniji način za igranje ove igre. Već možete da počnete da vabite drugare, kako ste spremili odličnu igru za "u četvoricu" za sledeći vikend...

Najinteresantnija mehanika igre, ogleda se u rancu kog igrač nosi na leđima. Nakon što vam karakter pogine, iza njega ostaje ovaj ranac kog blago možete pomerati po nivou u pokušajima da ga zaštitite od protivnika. Ovo je zapravo vaša glavna energija i morate ga sačuvati po svaku cenu. Ukoliko izdržite nekoliko sekundi, dobijate novog vojnika i nastavljate dalje. Na ovaj način, možete izgubiti koliko god vojnika želite. Važno je samo da ranac preživi... Znate već, kao situacija na velikom odmoru u osnovnoj školi, sa užinom u rancu.

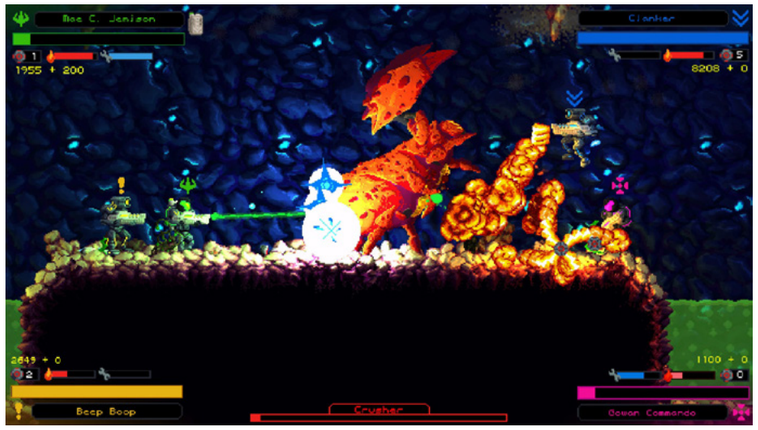
Takođe, interesantnu mehaniku predstavlja municija koja zapravo ne postoji. Umesto municije, morate da pazite da vam se oružje ne pregreje, i to je sve. Neka oružja se brže pregrevaju a neka sporije. Kako bilo, oružja imate u izobilju. Sve što treba da uradite jeste da se uspešno vratite sa čišćenja vanzemaljskog legla i upotrebite stečene poene za kupovinu i unapređivanje arsenala. I ubrzo ćete imati vatreni dijapazon nalik onom iz prvog Matriks filma, samo... Znatno razorniji.

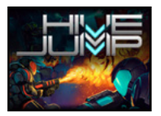
Ukoliko prelazite kampanju, akcioni segment igre o kom sve vreme pričamo je samo njen (glavni) deo. Kroz neku vrstu poteznog, strateškog osvajanja mape, odlučujete koje baze ćete osnažiti i kako braniti, kao i u kakva vanzemaljska legla ćete uskočiti da biste osvojili narednu teritoriju. U svakom slučaju u pitanju je interesantan strateški momenat nakon kog opet bez sumnje sledi haotično rokanje po svemirskim skakavcima i bubamarama.

Ukoliko želite malo da opustite mozak u kvalitetnom napucavanju sa hordama protivnika, Hive Jump možda i nije loš izbor. Ali ukoliko ste raspoloženi za malo drugarskog, kooperativnog haosa, Hive Jump je bez sumnje za vas. Odličan grafički stil, pristojna zvučna podloga i tone akcije u četvoro, nikad ne mogu da iznevere.

"UKOLIKO IMATE PAR DRUGARA KOJI BI DA IGRAJU KOOPERATIVNO SA VAMA, OČEKUJE VAS DOSTA SATI EKSPLOZIVNE ZABAVE."

"INTERESANTNU MEHANIKU PREDSTAVLJA RANAC KOJI, DOKLE GOD NIJE UNIŠTEN, VAM DAJE ZAMENU ZA POGINULE VOJNIKE."





IGRU USTUPIO:
GRAPHITE LAB

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Graphite Lab

CENA:
19.99 €

RAZVOJNI TIM:
Graphite Lab

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 7

- ✓ Zabavan multiplejer.
- ✓ Zabavna mehanika i akcija.
- ✓ Gomila opcija za opremanje lika.
- ✗ Nešto "smotanije" kontrole.
- ✗ Nedostaje varijacija.
- ✗ Brzo dosadi u jednog igrača.

Autor: Milan Živković

REVIEW

LEFT-RIGHT: THE MANSION

MALO LEVO PA DESNO, OPA-CUPA

Mehanika slagalica u video-igrama u kojim morate da pogodite ili ponovite zadati redosled ili sekvencu, nije ništa novo. Šta onda kažete na kompletnu igru koja se zasniva samo na toj mehanici? Da, takva igra je upravo pred nama.

Left-Right: The Mansion, igra veoma simpatičnog vizuelnog stila, prati dečaka u svojoj potrazi za psom koji se izgubio jureći za lopticom, ispred jezive (i nesumnjivo uklete) velelepne rezidencije. Na dečaku je da savlada svoj strah i popne se na vrh ove vile, gde ga bez sumnje očekuje voljeni ljubimac kog su usamljeni duhovi kidnapovali.

Mehanika igre se zasniva na pogađanju kroz koja vrata bi dečak trebalo da prođe - leva ili desna. Ukoliko pogodite, prolazite uspešno do sledećeg izbora. A ukoliko pogrešite, vraćate se skroz na početak. Bez obzira koliko puta pogrešite, redosled vrata će uvek ostati isti tako da se sve zasniva na pamćenju redosleda. Vrata ima dosta i svakim narednim spratom sve više, tako da igra može biti i prilično teška onima koji imaju problema sa kratkoročnim pamćenjem. Naravno, olovka i papir na kom biste beležili uspešan redosled, biće verovatno najsimpatičniji način za varanje koji ste pokušali u poslednjih sto godina. Ukoliko se odlučite na tako nešto, jel te.

Na kraju svakog sprata, očekuje vas borba protiv "kraljice" koja se i dalje zasniva na istoj mehanici samo što nema vrata i dosta kraće traje. A nakon što pređete kompletnu igru, otključava se "challenge mode" gde sebi postavljate vremenski limit od jedan, tri ili pet minuta, kako biste testirali koliko vrata možete uspešno proći u zadatom roku.

Takođe, otključava se i mod u kom se svi spratovi spajaju u jedan, za čije će prelaženje trebati mnogo više vremena (čitaj - papira, he-he). I nakon što sve ovo odradite, zaista nema više poente u igranju igre, osim da je možda prosledite drugaru i uživate dok se znoji testirajući sopstveno kratkoročno pamćenje...

Osim crtanolikog i jako dopadljivog grafičkog stila, ceo fazon ukletih kuća nikada ne dojadi (barem vašoj naivčini od autora), tako da ukoliko želite da prekratite sat vremena u iščekivanju trećeg nastavka Luigi's Mansion, ovo i nije tako loš način.

Osim što predstavlja odličnu vežbu pamćenja, Left-Right me je propisno i nasmejao u par navrata. A i ko se ne bi nasmejao kada bi ga iza pogrešnih vrata dočekao uskršnji zeka koji grli šareno jaje i preteći šišti kao pobesnela mačka? Humoristički vrhunac.

Left-Right: The Mansion može trajati između pola sata (ako ste genijalac) i nekoliko sati (ukoliko igrate pod dejstvom alkohola), ali koliko god da vam "potraje", osim prejednostvaljenosti i premalo varijacija, ovoj igri se ne može mnogo zameriti. Simpatična, jednostavna "šestica", osim kad je iza vrata veštica. Brrrr...

> "NEMA NIKAKVE TAJNE U POGAĐANJU, JER NEMA NIKAKVIH NAZNAKA KOJA SU VRATA PRAVA. MORATE ILI IMATI MNOGO SREĆE, ILI RAZMIŠLJATI KAO RAZVOJNI TIM!"

IGRU USTUPIO:
TRIPLE BORIS

PLATFORMA:
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Triple Boris

CENA:
3,99 €

RAZVOJNI TIM:
Triple Boris

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 6

- ✓ Duhovito.
- ✓ Simpatična grafika.
- ✓ Vežba za mozak.
- ✗ Previše jednostavno.

Autor: Miloš Marković

REVIEW

LEGO DC SUPER-VILLAINS

MALO LEVO PA DESNO, OPA-CUPA

Sećam se kada sam prvi put(i da budem potpuno iskren i poslednji) upalio neku od Lego igara. Bio je to Lego Star Wars koji se pojavio u žiži popularnosti nove trilogije. Kad kažem nove mislim na tada nove epizode I, II i III, koje su kada sada pogledam u retrospektivi manje huljenje na Star Wars brend nego sto se sećam.

Bile su beskrajno zabavne, naročito u kauč multiplejer varijanti. Za vas mlađe čitaoce, kauč to je ona stvar koja stoji prekoputa vašeg TV-a, ono gde sedite u poluispruženom položaju i čačkate telefone. E tu su se nekada ljudi okupljali i igrali video igre u istoj prostoriji, a ne preko interneta. Ne lažem, majke mi moje Lele. I stvarno jedini način na koji treba da se iskusi Lego DC Super Vilans jeste sa ortakom/ortakinjom pored vas. Prijatno sam iznenađen time da i posle svih ovih godina i uprkos mom matorenju, LEGO igre su zabavne koliko su bile i kada sam ih prvi put igrao.

Pre svega pomenuo bih da igra izgleda zaista pa ... kao Lego. Ono što zapravo želim da kažem jeste da smo što se tiče fotorealističnog prikazivanja plastike dogurali tehnologiju koliko je to moguće. Igra prepuna šareniša i jakih boja , sve je to fino uklopljeno u dizajn nivoa kako bi se snalazili u prostoru bez previše muke. Što bi prost čovek rekao, lepo je za gledanje. Kad sam već pomenuo dizajn nivoa, on je definitivno jedna od stvari za pohvalu. Svaki nivo je karakterističan i očigledno se neko potrudio da budu autentični za likove kojima se nivoi pripisuju. Poison Ivy ima svoj nivo, Joker ima svoj nivo itd... Takođe odlično izbalansirani , da bi pružili određenu količinu istraživanja, a u isto vreme ne previše komplikovani kako bi naravno i klinci mogli da uživaju u njima. Sve u svemu, grafika i dizajn za pohvalu, ali zaista nema se šta puno reći tu dodatno.

Što se tiče muzike i zvuka, definitivno još jedna pohvala od mene. Neočekivano dobar kvalitet muzike, koja sa svojim kapricioznim notama i bombastičnom upotrebom duvačke sekcije podseća na Betmenove filmove u režiji Tima Bartona. Muzika u ovom slučaju i te kako daje karakter igri i čak uliva malo tenzije gde je to potrebno. Glasovna gluma je na nivou svakog DC crtanog filma. Tu su i Mark Hamil, sa svojom prepoznatljivom iteracijom Džokera koja mi nikada ne dosadi, i jedan od mojih miljenika je Majkl Ajronsajd , svima nama najpoznatiji po svojoj ulozi Sema Fišera iz Splinter Cell serija, koji ovde daje glas Darksajdu. Osim njih, tu su i mnogi drugi poznati glumci, koji svakako se nisu štedeli i odradili su posao, što bi se reklo, gospodski.

Priča je očigledno i namerno ne previše komplikovana. Svi heroji su u jednom mahu nestali sa lica zemlje, i na vama je kao novom negativcu, koga ćete napraviti sami , da sejete strah i trepet kroz Gotam i Metropolis zajedno sa svojim ortacima iz novonastale organizacije krajnje logično nazvane The InJustice League. Ova dva sendboks nivoa, u kombinaciji sa još nekih petnaestak, ćete preći za ne manje od desetak sati. Ako vas interesuje da skupite sve skrivalice i odradite sporedne kvestove, naravno potrošićete malo više vremena, ali s obzirom na količinu likova koje možete da otključate(preko sto) rekao bih da je ovo time well spent. Gejmplej sam po sebi se prosto i jednostavno može opisati kao standardni platformer/avantura sa elementima sendboksa. Vozaćete se kolcima, leteti i skakutati po Gotamu , sakupljati novčiće i nemilosrdno prebijati policajce kojima je ostalo nedelju dana do penzije. U svakom slučaju, bez nekih prevelikih izazova, zabavno za matorce i jednostavno za klince.

"MARK HAMIL KAO DŽOKER ... BAŠ KAKO I TREBA DA BUDE."

Moram da priznam da sam je na početku odbacio kao „igricu" za decu, ali ipak je probudila nešto u meni što nisam osetio još od dana kada sam igra taj famozni LEGO Star Wars. Simpatično, šašavo i definitivno zabavno i svakako bih je preporučio, naročito ljudima koji imaju omladince u kući - ovo je igra za vas. Neće vam biti dosadno i zbližićete se sa klincima. Sve što na kraju mogu reći za LEGO igre jeste da su definitivno najbolja reklama za neki proizvod koji sam igrao još od Pepsimena još 1999.

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Warner Bros. Interactive Entertainment

CENA:
40€

RAZVOJNI TIM:
Traveller's Tales

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 7.5

- ✔ Super muzika.
- ✔ Zabavan dizajn nivoa.
- ✔ „Kauč" multiplejer.
- ✘ Jednostavna priča.
- ✘ Povremeno rvanje sa kamerom.

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

My Time At Portia

Nakon izlaska veoma popularnog Stardew Valley, kako je vreme prolazilo, izašlo je dosta, najblaže rečeno, klonova ovog naslova. Ipak, My Time at Portia, kao jedan Kickstarter projekat koji je se pojavio krajem 2017. godine, pokušava da uvede neku inovaciju ili makar drugačiji pristup svemu. Na prvi pogled, ako zanemarimo drastičnu razliku u vizuelnom stilu, igra u svim ostalim segmentima deluje kao jedan SV klon, dok ipak to nije slučaj i uspeva da se otrgne malo od šablona koji je popularan indie hit postavio.

Prvenstveno, My Time at Portia vas postavlja u ulogu graditelja. Ne, vaša primarna uloga nije uzgajanje tone biljaka, mada možete se i time baviti. Ono što ovde ipak predstavlja veoma bitnu stavku jeste da ste vi bačeni u jedan, potencijalno post-apokaliptični, svet gde je većina čovečanstva zaboravila kako smo se pouništavali ratovima. Na vama je da preuzmete radionicu svog oca, dolazeći u maleni gradić zvan Portia i njegovu okolinu, te da povratite slavu vašeg oca kao najboljeg graditelja. Upoznaćete dosta likova, uglavnom meštana regiona u kojem obitavate, i primetiti da Portia ima jedan znatno više linearaniji stepen progresije. Igra poseduje glavni narativni zaplet, kroz koji ćete otključavati nove stvari za izgradnju, regione i nove mehanike, malo spuštajući iluziju sandbox elementa, koji je ipak postoji ako želite tako da igrate.

Ono što se da primetiti kod ove igre jeste njen veoma zanimljiv i zabavan pristup izgradnji određenih stvari. U dvorištu vaše radionice, posedovaćete takozvanu stanicu za sklapanje. U toj stanici kada unesete jednu od brojnih šema za izgradnju različitih stvari iz vaše knjižice, ispred vas će se iscrtati poluprovidan oblik te konstrukcije. Kako budete dodavali potrebne delove u vašu konstrukciju, tako će se i oni dodavati u „assembly station“, pa ćete imati veoma lep prikaz napretka u izgradnji vaših izuma. U jednom momentu gradićete stvari koje su velike kao neke zgrade, različite liftove, mostove, čak i automobil, sve to u cilju napretka Portia gradića i zadataka koje vam esnaf graditelja ili gradonačelnik zadaju.

Pored te glavne zanimacije, uživaćete i u skupljanju resursa, nečemu što može da nekom bude dosadno, ali ovde je jako lepo animirano, kao i rudarenju po lokalnim, opasnim ili ne tako strašnim rudnicima, u potrazi ne samo za mineralima, već i za relikvijama sveta pre ratova. Relikvije možete dati Crkvi Svetlosti, koja će ih rado uništiti kao oruđe

“OČEKUJE VAS PRELEP OTVOREN SVET KOJI POSTEPENO OTKLJUČAVATE.”

zla i dati vam raznorazno semenje da posejete u svojoj bašti, dok imate i opciju otići u Istraživački centar koji će ih rado pretvoriti u šemu za izgradnju nečega korisnog (znatno bolja opcija). Igra poseduje i borbeni sistem, kao i sistem iskustvenih poena, koji su oba realizovana na nekom bazičnom nivou koji ipak nije nezadovoljavajuć i vrši svoju ulogu. Borba je realizovana kroz jednostavne a la Dark Souls roll pokrete i obične hack ’n’ slash udarce, pa ćete ipak imati zabavu donekle kod, nažalost ne tako velikog broja različitih borbenih instanci na mapi, dok iskustvene poene imate da ulažete u tri različite kategorije koje se bave borbom, sakupljanjem resursa i socijalnim interakcijama.

Portia uz sav ovaj, najblaže rečeno, masivan sadržaj, gde će vam prelazak glavne priče potrajati makar tridesetak pa i do pedeset sati, nudi i pregršt mini igara, te raznih sporednih questova i sitnih aktivnosti na kalendaru. Za prelazak svih sporednih questova uz glavnu priču koja će vam otključati samo ono najbitnije za izgradnju i od mehanika, trebaće vam makar osamdeset do sto sati, što je veoma impresivna količina sadržaja za ovako jedan indie studio koji izbacuje igru godinu dana nakon objavljivanja Early Accessa. Mini igara postoji oko desetak, uključujući stvari kao što su sparing, pikado, igranje lasom, poveži pet itd. Takođe, moći ćete da prelep krajolik, ne tako malog otvorenog sveta oko gradića, prelazite kako malim autobusima koje

“IGRA VAS POSTAVLJA U ULOGU GRADITELJA.”

napravite, tako i na raznim konjima, lamama, pa čak i skoro najavljenom letećem prevoznom sredstvu. I uz sve to dodajte i naravno pregršt opcija za dekoraciju vašeg parčeta zemlje, kuće i imanja generalno, od kojih čak i neki pružaju dodatak vašim sposobnostima kao što su health i energija.

Igra ima veoma specifičan stil koji nekako vuče na čudan miks Ghiblijevih filmova, Harvest Moon i Stardew Valley igara, sa čak i daškom Legend of Zelda fazona u svemu tome. Imaćete priliku da skakućete, jašete, letite, pričate i borite se po veoma lepo dizajniranom, osrednje velikom svetu oko vas. Igra poseduje nekoliko različitih okruženja, i dok su sva lepo dizajnirana i dalje ima nekih veoma čudnih mutnjikavih tekstura koje nekad iskoče tu i tamo. Boje nekad umeju biti bleđe nego što bi to bilo poželjno, ali se i dalje vizuelni stil igre ističe svojim nekako polovično slatkim i bezopasnim dizajnom, što može neke odbiti, jer deluje kao da je razvojni tim imao i mlađu populaciju u uvidu. Ipak, igra može biti nekad nešto mračnija, a sama priča, iako repetitivna u smislu da se od vas konkretno samo traži da gradite nove stvari i progresirate kroz istu, ipak daje dovoljno povoda da nastavite jer nije loše napisana.

Igra ne pati od bagova gotovo uopšte, sa pokojim sitnijim na nekim mestima, dok je optimizacija sasvim fino odrađena. Doduše, možda će predstaviti problem na nekim starijim mašinama, uprkos svom malo više simplističkom stilu. Takođe, Portia ipak može izmoriti neke i postati ponavljajuća igra, zbog svoje čudne crafting mehanike. Kako ćete morati da kuvate i topite i sečete različite minerale, drva i slično da biste kreirali resurse i delove potrebne za vaše konstrukcije, za sve to ćete morati da koristite različite testere, pećnice i druge radne stanice. Nažalost, pripremanje tih resursa u njima će potrajati veoma često satima, a ponekad i danima (in-game, naravno), zavisno koliko resursa obrađujete. Kako budete sve vaše resurse stavili na obradu, zateći ćete sebe bez mnogo toga interesantnog da radite osim mini igara i socijalnih interakcija, dok čekate da vreme prođe da biste mogli da pokupite obrađene materijale. Ovo postaje sve više i više izraženo kako igra odmiče, doduše kasnije ćete moći da nađete bolje oruđe za obradu koje će vam u nekoj meri smanjiti vreme čekanja.

Ipak, na kraju svega, My Time at Portia je jedan skriveni dragulj na Steamu već na samom startu 2019. godine, koji će vas definitivno oduševiti ako ste iole bili zadovoljni igrama kao što je Stardew Valley. Uz svoj originalni pristup nekim stvarima, prelepim 3D okruženjem i otvorenim svetom, kao i zanimljivim sistemom progresije, uprkos repetitivnim momentima, može pružiti masu i masu sati čiste zabave, uz fer cenu cenu za koju se nudi.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64 bit
CPU: Intel i7 Processor
GPU: Nvidia GeForce GTX960+
RAM: 8 GB RAM
HDD: 10 GB

IGRU USTUPIO:
TEAM 17 DIGITAL LTD

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Team17 Digital Ltd

CENA:
19.99 €

RAZVOJNI TIM:
Pathea Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8.5

- ✓ Prelep otvoren svet .
- ✓ Zabavan sistem sklapanja vaših konstrukcija.
- ✓ Tona sadržaja i različitih stvari za zabavu.
- ✗ Repetitivan i dosadan crafting sistem resursa.
- ✗ Mediokritetan borbeni sistem.

Autor: Dejan Stojilović

REVIEW

RESIDENT EVIL 2

„I BI OD BABE DEVOJKA“

Bilo da ste pasionirani ili povremeni uživalac igara (da ne kažem gejmerska „očajna domaćica“), osim ako dobar deo života niste proveli u nekoj zabiti, bez interneta ili časopisa pa čak i televizora, ne postoji šansa da ne znate za Resident Evil. Capcomova zlatna koka, njihova najpoznatija i najpopularnija franšiza, a vala i najprodavanija. Pored igara, snimani su i filmovi, igrani i crtani, pravljeni stripovi, novele i akcione figurice....

Sve je počelo još 1996., kada su Kris Redfild i Džil Valentajn po zadatku krenuli u potragu za nestalim BRAVO timom u zabačenom planinskom zdanju, za koje se ispostavilo da je baza korporacije „Umbrella“, iste one koja je odgovorna za razvoj T virusa koji je bio predviđen za kreiranje biološkog oružja, poznatijeg kao „Tyrant“.

Dobar deo nas zna kako su se dalje stvari odvijale.....

Uglavnom, nakon neverovatnog uspeha i odličnih kritika na račun igre, svet je, makar onaj gejmerski, postao bogatiji za žanr horor igara, ali ne onih koji nisu predviđene za ljude sa slabim stomakom, već onih koji svojom odličnom atmosferom i jezom koja ih prožima izazivaju osećaj nelagode i straha, te da su mnogi od nas/vas ovo igrali ili po belom danu ili okruženi svojim prijateljima....

S obzirom da je od izlaska ovih igara prošlo 20 i više godina, sve je teže i teže upoznati se sa njima, jeste, bilo je tu i tamo nekih HD remastera, ali sve je to uglavnom bilo ubacivanje viših rezolucija i vrlo malo ulepšavanja grafičkih detaljčića, bez ikakvih izmena u gejmpleju ili nekom vidu unapređivanja, sada već zastarelih igara.

Kada je najavljen rimejk RE2, mnogi su pomislili da je reč o sličnom poduhvatu kao i za prvi RE, malo šminke, da može da radi na poslednjoj generaciji konzola i „vozi Miško“....

Međutim, kada su pokazane prve slike i gejmplej, svima je bilo jasno da je ovde reč o „generalci“, promenjen je stil izvođenja, grafika je unapređena

“UKRATKO - STARA IGRA, ALI U NOVOM RUHU”

“AKO BISMO I TRAŽILI NEKE MANE I PROPUSTE, IMA IH, ALI SU ONI TOLIKO MALI I BEZNAČAJNI PA NE UTIČU NA OPŠTI UTISAK KOJI OVAJ NASLOV OSTAVLJA”

(korišćen je endžin RE7), kao i kompletan interfejs igre.

Ukratko, stara igra, ali u novom ruhu.

Ne bih mnogo da zamaram sa narativom, pratimo dogodovštine Leona Kenedija, mladog policajca koji ima najgori prvi radni dan ikada viđen i Kler Redfild koju je potraga za bratom Krisom odvela u Rakun Siti. Odmah im biva jasno da mnogo šta ne štima i da je situacija otišla dođavola i primorani su da spašavaju živu glavu i napuste grad kako znaju i umeju. Njihove kampanje se prepliću i podrazumeva se da, u cilju sklapanja svih delića priče, kompletirate oba prelaza.
Valja napomenuti da su ubačene neke izmene, pa tako obe priče traju nešto duže od onih iz originala.
Daj da vidimo šta ima novo....

Umesto fiksne kamere, sada imamo sve u 3D okruženju, i likove pratimo iz „trećeg lica“, sa kamerom preko ramena. Grafički igra izgleda stvarno vrhunski i ne postoje ni najmanje zamerke na tom polju. Pojedini detalji, kao što su raspalo mesište leševa, rane koje su „zinule“, te animacije i fizika kretanja zombija, stvarno su podigli čitavu atmosferu na jedan potpuno novi nivo. Ako se neko brine da li je ostalo nešto od one atmosfere koja je krasila original, ništa se ne sekirajte, napetost se može seći žiletom, „lomatanje“ kroz stanicu jednako je turobno i stresno, mračni i klaustrofobični hodnici nateraće vas da se trzate i na najmanji zvuk i imate blagi osećaj panike jer nikada niste sigurni odakle će iskočiti neka od karakondžula. Niko kao RE ne može da prenese dobro taj osećaj straha koji vam te prespore raspale lešine zadaju, nit tromijih stvorenja, nit veće panike kad ih čujete i vidite kako idu ka vama. I da, čak iako ste igrali original, nemojte misliti da ćete se osećati bezbedno i na poznatom terenu. Iako poznata, policijska stanica (gde se odvija dobar deo igre) doživela je dovoljno promena da odiše svežinom, a i raspored neprijatelja je potpuno izmenjen, tako da će i veterani morati da pripaze.

Sam gejmplej podseća na RE4, na raspolaganju vam je solidan arsenal oružja, ali nemojmo smetnuti s uma da je RE pre svega survival horror, gde je svaki metak veoma važan, jer municije nema na pretek. Gde morate voditi računa o prostoru u inventaru jer ćete možda morati da pronađete ono jedno mesto da ubacite predmet koji vam je od veće važnosti, a ako nešto bacite, ono vam više nije dostupno, pa ćete morati nazad do sigurne sobe i vašeg „šteka“ i onda opet nazad, sve probijajući se kroz horde krvožednih akrepa. Više puta ćete uhvatiti sebe kako iznova učitavate sejv fajl jer ste ispalili koji metak više, a znate da će vam kasnije trebati. Sve ovo ne znači da je igra vraški teška (tu je i hard-core mod za najodvažnije), ali da je potrebno voditi računa i planirati - svakako jeste. Glasovna gluma je na visokom nivou, zvuk u igri takođe, kao i muzičke teme, te produkcijski gledano RE2 je ispeglan skoro pa do savršenstva.

Ako bismo i tražili neke mane i propuste, ima ih, ali su oni toliko mali i beznačajni pa ne utiču na opšti utisak koji ovaj naslov ostavlja.

Dodao bih samo, iako potpisnik ovih redova nije zagriženi fan horor igara, a i spletom srećnih okolnosti radi recenziju igre (hvala ti Sofi dušo prim. aut.), uprkos „cajtnota“ za igranje i objavljivanje teksta, „pregazio“ sam igru u svega tri dana, što nije nešto što se dešava često.

RE2 je igra za svakoga, ako ste, poput nas, veterani gejminga željni „old school“ igara u modernom ruhu, ovo je pravi naslov za vas, ako ste tek na početku karijere, a zanima vas kako su to nekada igre izgledale, preporuka da probate. Ljubiteljima franšize nema potrebe reći da je ovo must buy.

Ako se po jutru dan poznaje, čeka nas još jedna uzbudljiva gejmerska godina.

“IAKO POZNATA, POLICIJSKA STANICA DOŽIVELA JE DOVOLJNO PROMENA DA ODIŠE SVEŽINOM.”

IGRU USTUPIO:
CAPCOM

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ:
CAPCOM

CENA:
59.99 €

RAZVOJNI TIM:
CAPCOM

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA **9.5**

- Rimejk u pravom smislu.
- Prepoznatljiva horor atmosfera.

Autor: Milan Janković

REVIEW

PUBG (PS4)

KASNO PUBG NA PLAYSTATION STIŽE

PUBG je svoje premijerno prikazivanje doživeo još početkom 2017. godine, kada se pojavio samo za PC putem Steam Early Accessa gde je napravio pravi spektakl, čiji je žar sada utihnuo. Posle nekog vremena smo videli Xbox One verziju koja je bila u blagom zaostatku za onom na PC-u. Sada je za Playstation 4 igrače konačno došao kraj čekanju, jer je PUBG stigao u svom sjaju i na Sonijev hardver.

PUBG na PS četvorci nudi ono što ste već imali prilike da isprobate, ili što ste već videli. Dakle, 100 igrača padobranima sleće na ogromnu mapu i u žestoku borbu do poslednjeg preživelog, koji kući nosi pileću večeru. Između te dve tačke, surovo ostrvo poseduje dosta loot-a u vidu oružja, opreme, hrane i nadogradnji za oružja, koja se razlikuju po kvalitetu i snazi te će ona jača dati veće šanse za preživljavanje. Kako bi bežali od oluje, postoji različiti setovi vozila, takođe realistično kreiranih kao i ostali elementi u igri. Kako gejmplej izgeda dosta zavisi od mape do mape, jer svaka nosi određene taktičke izazove, drugačija vozila, i vremenske uslove. U ponudi je 4 mapa - Miramar, Erangel, Sanhok i odnedavno Vikendi - različitih po veličini. Sanhok pruža sistem podzemnih tunela u kojima možete boraviti ili bežati od neprijatelja sve do krajnjih faza meča, dok vam Vikendi pruža šansu da pratite neprijatelje kroz tragove koje ostavljaju u snegu, a novi vid transporta su i motorne sanke. Bitno je napomenuti da Vikendi u trenutnku sastavljanja ovog opisa nije dostupan u potpunosti, već samo kroz test servere. Što se tiče modova igranja, tu je solo i squad igranje, a povremeno se može očekivati i blago izmenjeni gejmplej kroz War Mode u vidu deathmatcha i sličnog.

Marko, pardon, PUBG malo kasno na Kosovo stiže, jer je pre njega već nekoliko igara sa Battle Royale temom izašlo na PS4, kao što su Fortnite, H1Z1, i Blackout mod za CoD: Black Ops 4.

> “PUBG IMA DOSTA DRUGAČIJI KORISNIČKI INTERFEJST PRI SAKUPLJANJU LOOTA OD OSTALIH IGARA. ŠTO U KOMBINACIJI SA KONTROLEROM I OTVORENIM PROSTOROM MOŽE BITI SMRTONOSNO”

Ove igre su već prikupile svoju publiku, ali sigurno ima i onih koji su se čuvali za dane dolaska ovog naslova na četvorku. Kvaliteti koji izdvajaju PUBG od ostalih iz gomile su taj prošireni sistem modifikovanja oružja, koji stvarno ima smisla primenjivati, a nekako smo stekli osećaj da su i borbe smislenije, taktički osmišljene(čak i kada to nisu).
Pošto se dosta kasnije pojavio, očekivalo se da PS4 verzija ove pucačine donese stabilno iskustvo kada je u pitanju rad igre i frejmrejt. Međutim, to se nije desilo pa se tako na Playstation 4 konzoli susrećemo sa cifrom od 30FPS-a i to jedva, jer u određenim okruženjima ta brojka ume da spadne i verujte nam prizor nije nimalo lep. I pored toga što je FPS nizak, susrećemo se sa dosta niskim detaljima okruženja, lošim osvetljenjem, što sve nekako odudara.

PUBG ima dosta drugačiji korisnički interfejs od drugih igara žanra, pa verovatno znate da sakupljanje ratnog plena ne ide baš preterano glatko, već je potrebno otvoriti poseban prozor za odabir opreme koju ćete uzeti i za dalje manipulisanje inventarom, a to je vrlo opasna praksa na otvorenom, jer možete završiti meč i pre nego što ste krenuli da igrate. PUBG poseduje još nekoliko grešaka u dizajnu, kao što je nemogućnost promene zvuka u komunikaciji sa saborcima.

Daleko od toga da je PUBG loša igra, u pitanju je sasvim solidan Battle Royale naslov koji sa vremenom raste kroz aktivno dodavanje novog sadržaja i ispravljanje nedostataka. Tako slobodno možete pružiti šansu i videti da li će vam ovaj BR “ukrasti” pažnju od drugih koji su od ranije dostupni za PS4, a ako volite realizam u napucavanju i duge partije, onda sigurno hoće.

IGRU USTUPIO:
TENCENT

PLATFORMA: PS4
IZDAVAČ: Tencent
CENA: 30 €
RAZVOJNI TIM: PUBG Corp
TESTIRANO NA: PS4

OCENA 7.5

- ✓ Realizam.
- ✓ Ponuda mapa.
- ✗ UI nezgrapan za kontroler.
- ✗ Loše performance.

Autor: Miljan Truc

REVIEW

SUNLESS SKIES

JEDNOG DANA NA OBLAK JE ISTRČAO IVA...

Kako bi bilo voziti viktorijansku lokomotivu po nebesima i svemiru? Kakvi li se kosmički užasi kriju iza oblaka, a kakvi u komadima kopna koji plutaju praznином? I koliko košta da se preveze flaša rafinisanih isisanih duša od đavola do opijumskih podruma najbliže luke?

Nakon uspeha igre Sunless Sea, iz Failbetter Games studija nam stiže još jedno čedo smešteno u Fallen London univerzum. Kao i njen prethodnik, Sunless Skies je većim delom finansiran putem Kickstarter kampanje koja je ispunila svoje ciljeve za svega tri dana. Ali njen razvojni put je bio sve samo ne gladak, jer je igra odlagana već dva puta! Prvi planirani datum za izlazak je bio u maju prošle godine, a zatim i u septembru, kada je doživela svoje drugo odlaganje. Na kraju - posle neočekivano dugog Early Access perioda na Steamu – konačno je dobila svoj konkretni datum izlaska – 31. januar! Mi smo dobili našu kopiju desetak dana ranije kako bi stigli da pripremimo recenziju za februarski broj, koju sada imate priliku da čitate.

Radnja igre je smeštena nekih desetak godina nakon događaja iz prethodne igre, a ovaj put preuzimate ulogu kapetana interplanetarne lokomotive. Kontrole su slične kao kada ste upravljali brodom, mada se lokomotiva ponaša nešto drugačije, što znači da ćete morati da ovladate tehnikom upravljanja svojim novim vozilom. Još jedna novina je i opcija periodičnog “strafe” manevra po cenu pritiska u kotlu. I oružje funkcionise nešto drugačije, zavisno od klase topova, a ispaljivanje hitaca takođe povećava pritisak. Ako pritisak dođe do maksimuma, lokomotiva može samo da nastavi da se kreće dok se on ne otpusti posle nekoliko sekundi – pa spamovanje komandi može da dovede do katastrofe u opasnim situacijama. Kao i pre, vozilo je moguće opremiti dodacima, kao i regrutovati oficire za razne pozicije, a svaki od njih pored svojih bonus statova sa sobom donosi i svoju zasebnu priču. I sistem kreiranja kapetana je dorađen, te vam nudi više izbora kada je njegova pozadinska priča u pitanju, a posebno je zanimljiv njegov dalji razvoj kroz rast nivoa i skupljanje XP poena. Tako možete “dopisati” delove njegove sage svaki put kada dobije novi nivo, a oni se onda odražavaju na njegove statove.

Ipak, glavni element igre je svakako priča koju polako otkrivate istraživanjem sveta oko sebe. Gde se u Sunless Sea-u svet sastojao od jedne celine, ovde ih je četiri, a svakoj se pristupa kroz posebno kontrolisane stanice – što znači da postoji praktično četiri puta više sadržaja za prolazak. Tok i mehanika priče se nisu mnogo promenili u odnosu na prethodni naslov i u srži nose isti ton uvrnute fantastike, mada treba napomenuti da se oseća odsustvo vodećeg pisca i producenta, Aleksisa Kenedija, koji trenutno sa slavnim studijom BioWare radi na

novoj Dragon Age igri. To se ogleda u tome što se ponekad čini kao da smo neke od scena već odigrali ranije, ili da su neki delovi literarno bespotrebno uvijeni samo zarad efekta, bez obzira na sadržaj. U prevodu, parafrazirajući citat Patrika Lencionija: ako je sve uvrnuto, onda ništa nije uvrnuto. Sa pozitivne strane, treba pomenuti i zanimljive paralele sa nekim od autora poput C.S. Luisa ili H.G. Velsa, koji su sigurno inspirisali okoline kroz koje putujete i teme kojima se igra bavi.

U suštini, kao i u prethodnoj igri, vozićete svoju lokomotivu preprodajući potrepštine kako bi došli do sredstava za preživljavanje i unapređenje vozila i u međuvremenu rešavati zadatke i razne elemente priče kroz vizuelnu novelu. To dovodi i do možda glavnog problema ove igre, koji je zbog manje magnitude predašnje bio koliko toliko ograničen, ali u Sunless Skies-u posebno dolazi do izražaja – roguelike elementi u paru sa krajnje rudimentarnim mehanikama igre prosto staju na put narativu koji pokušavate da pratite i dovodi do mučnog grinda ili cikliranja kapetana dok sve ne dođe na svoje mesto. To ne bi bio toliki problem da smrt kapetana u „dinastiji“ ne znači i ponovni početak SVIH zadataka. Dakle, svaku nit priče koje ste već prešli je potrebno preći iz početka sa novim kapetanom, uprkos tome što je nasledник dobio mapu, brod i deo sredstava i iskustvenih poena.

Još jedna zamerka je i to što su za razliku od mora, nebo i svemir daleko praznija prostranstva i previše delova mape liče jedni na druge, tako da putovanje postaje veoma monotono kada prođete isti oblačni ambis po pedeseti put – ponovo nešto što je pomorska igra rešila na mnogo bolji način. I na kraju, mogla se očekivati i bolja upotreba trodimenzionalnosti koje nebesko putovanje sugeriše. Samo dodavanje „strafe“ opcije nije dovoljno opravdanje za nedostatak promene vertikale putovanja. Sa te strane se pilotiranje nebeske lokomotive ni malo ne razlikuje od vožnje podzemnog broda – a uz Zubmariner ekspanziju je taj isti brod mogao i da zaroni!

Uz sve to, ipak se mora reći da je Sunless Skies veoma zarazno i zabavno iskustvo za sve ljubitelje vizuelnih novela, kao i palp i viktorijanske steampunk literature. Zamerke se uglavnom vezuju za nedovoljno razvijene RPG i roguelike elemente igre koji donekle sputavaju iskustvo, kao i neke neiskorišćene potencijale. Ipak, za sve one koji su jedva čekali nastavak Sunless sage, Sunless Skies će sigurno biti zanimljivo putovanje.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7+
CPU: Intel Pentium 2Ghz AMD ekvivalent
GPU: kompatibilna sa DX9 sa 3.0 shaderom
RAM: 4 GB
HDD: 4.5 GB

IGRU USTUPIO: **FAILBETTER GAMES**

PLATFORMA: PC, Mac, Linux
IZDAVAČ: Failbetter Games
CENA: 29.99 €
RAZVOJNI TIM: Failbetter Games
TESTIRANO NA: PC

OCENA **7.5**

- ✓ Kvalitetno napisana priča.
- ✓ Čak četiri puta više sadržaja.
- ✗ Premalo inovacija.
- ✗ Vi I dalje nerazvijeni roguelike elementi.

Autor: Milan Živković

REVIEW

TRAVIS STRIKES AGAIN: NO MORE HEROES

A KUDA SU HEROJI OTIŠLI?

Nikada nisam bio obožavalac No More Heroes igara. Razlog je, priznajem, veoma površan - grafika. Ne grafika u smislu nečeg ispodprosečnog već jednostavno nedopadljivog. "Muljava" grafika, kako sam imao običaj da je zovem, odbijala me je od igranja efikasnije no farma belog luka vampira početnika. Ali, kako sam se za potrebe ovog teksta osvrnuo i konačno probao prva dva dela cenjenog serijala, mogu odmah da kažem da sam dosta propustio zbog vizuelnih predrasuda.

No More Heroes jeste serijal specifičnog grafičkog stila koji možda ne ide rame uz rame sa ukusom prosečnog igrača, ali njegov humor i odlična akcija teško da nekome mogu da se ne dopadnu. U ulozi protagoniste Trevisa Tačdauna, lako je prihvatiti kompletnu i haotičnu neozbiljnost serijala, pa u potpunosti uživati u njenom humoru i pomahnitaloj akciji. Da ne pominjemo i "motion" kontrole na Wii-u koje su u to vreme bile glavna fora gejming scene.

Nije tajna da poklonici serijala već jako dugo vremena čekaju treći nastavak, a sudeći po tvorcu igre, od prodaje ovog najnovijeg izdanja zavisi i sudbina trojke. A s obzirom da je u pitanju "spinoff" manjeg budžeta i drastično drugačijeg gejmpleja... No More Heroes će verovatno morati da ode kod istog logopeda gde bi Valve trebalo da ide, kako bi naučio da broji do tri.

Igra nije loša, nemojte pogrešno shvatiti. Ali je daleko od prepoznatljivog i zaraznog izvođenja koje je dosadašnjim naslovima pridobilo brojne poklonike. Ipak, bez obzira da li ste stari poznavalac ili neko ko se kao ja po prvi put ozbiljnije sreće sa serijalom, evo šta možete da očekujete od ove igre.

Trevis, protagonista serijala, ovde je "penzionisan" i svoje dane provodi u prikolici igrajući video-igre. Kada ga Bad Man, otac od Trevisove ruke stradale Bad Girl iz prvog dela, pronađe u potrazi za osvetom, obojica niotkuda bivaju uvučeni u konzolu za video-igre, gde moraju da sakupe čarobne kugle koje mogu da ispune jednu želju i tako ožive tatinu "nevaljalicu". Da, postavka je blesava, ali niste valjda očekivali Šekspira?

Gejmplej uglavnom čini "hack and slash" akcija iz ptičje perspektive i to u najbazičnijem smislu. Na jedno dugme zadajete brze, a na drugo jače udarce. Na treće možete da izbegavate protivnike, a oružje kao i ranije zahteva povremeno punjenje, koje se i ovde može vršiti trešenjem džojstika ali i nešto nesrećnijim drndanjem desne palice dok igru igrate u prenosivom modu.

Sama akcija je strašno repetativna i znatno manje atraktivna nego ranije. Cela borba se uglavnom zasniva na držanju dugmeta za brze napade gde Trevis vitla oružjem kao da je, blagorečeno puk'o. I dok on tako mlati ispred sebe, vi ga samo sprovodite kroz talase i talase protivnika, koji su ovde zapravo kojekakvi bagovi video-igara kao i njihove prateće nuspojave.

Kako je i Bad Man uvučen u konzolu, prirodno je da postoji i mogućnost kooperativnog igranja u dvoje. Inače su igre u dvoje često zabavnije, ali u ovom slučaju bi se moglo reći i podnošljivije. Ukoliko ste imali velika očekivanja od ove igre, društvo će vam itekako dobro doći. Da neko s vama podeli neumitno razočarenje...

Nivoi su raznoliki u smislu da svaki svoj dizajn povlači iz nekog od kultnih žanrova video-igara, ali bez obzira na ovu interesantnu ideju, odaju poprilično siromašan utisak. Baš kao i u grafičkom smislu, gde su nivoi dosta isprazni i ponovo "muljavi" (ali ovaj put na stvarno loš način), i sam gejmplej je dosta bazičan bez obzira na mehaniku nivoa u kom se nađete.

Humor je i dalje prisutan u obilnim količinama, ali priča je neretko prezentovana kroz tone teksta koji često i nije toliko zabavno čitati. Interesantno je da je ovo, kao i nekolicina drugih iritantnih mana, upravo tema ismevanja igre. Trevis ne voli mnogo teksta u igrama i repetitivne, dosadne deonice, a ova igra vas neretko zasipa baš takvim stvarima, kao nekim šizofrenom humorom koji samo tvorci ovog nastavka mogu da razumeju.

Bez obzira na tempo kojim igrate, Travis Strikes Again verovatno neće potrajati duže od osam sati pod vašim prstima, i to pod uslovom da igru pređete. Ukoliko potpadnete pod loš uticaj repetitivnog gejmpleja, ili daleko bilo nekog od bagova koji mogu sprečiti dalji napredak u igri, satnica vam može biti i dosta kraća.

Moram još jednom da ponovim - Travis Strikes Again nije loša igra. U pitanju je prosečna tabačina, obojena prepoznatljivim i voljenim No More Heroes tonovima, koji nažalost nisu dovoljni da je spasu lošije prezentacije. Ukoliko očekivanja nisu velika, možete na ovu igru gledati kao na kratkoročnu razbibrigu. Ali ukoliko ste ljubitelj serijala ili se sa njim srećete po prvi put, očekujući nešto zaista posebno... Odigrati prva dva dela, ipak je znatno pametnija ideja.

A ukoliko trojka zaista zavisi od toga kako će ovaj spinoff proći u prodaji... Pa dobro, trošili smo novac i na veće gluposti, zar ne? A nije ni kao da Travis Strikes Again nema baš ništa da ponudi.

IGRU USTUPIO:
GRASSHOPPER MANUFACTURE

PLATFORMA: Nintendo Switch

IZDAVAČ: Grasshopper Manufacture

CENA: 30 €

RAZVOJNI TIM: Grasshopper Manufacture

TESTIRANO NA: Nintendo Switch

OCENA 6.1

- ✓ Interesantan koncept.
- ✓ Prepoznatljiv šarm i humor.
- ✗ Povremeni bagovi.
- ✗ Nespretna prezentacija.
- ✗ Repetativna akcija.

"SVAKI OD NIVOA DONOSI DRUGAČIJI GEJMPLEJ, U STILU NEKOG OD ŽANROVA NEKAD POPULARNIH VIDEO-IGARA. INTERESTANTAN KONCEPT KOJI OPET NEKAKO USPEVA DA OSTAVI SIROMAŠAN UTISAK."

"NEKI OD NIVOA SU BAR DUPLO DUŽI OD TRAJANJA ZABAVE KOJU PRUŽAJU..."

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

JON SHAFER'S AT THE GATES

USPON I PAD DŽONA ŠEJFERA

Civilization V je po mnogima jedna od najboljih 4X igara ove decenije, pa kada čujete da glavni dizajner iste, Džon Šejfer, nakon skoro sedam godina rada izbacuje svoje novo 4X čeljade, naravno da glave počinju da se okreću masovno. Ipak, kako su očekivanja velika, ostaje pitanje da li At the Gates može da ih ispuni, i na opštu žalost, iako suštinski jedna dobra i kompleksna 4X igra, ne uspeva da dostigne lestvicu koja mu je previsoko bila postavljena.

Vi počinjete kao jedno od preko deset germanskih plemena koja su se masovno naseljavala na teritoriji Evrope, i vaš cilj je da ili pokorite jedan od dva rimska glavna grada ili da ga osvojite iznutra postajući „Magister Militum", tj. general Rima. Ono po čemu se At the Gates razlikuje najviše od svojih uzora, jeste što ćete posedovati tokom cele igre samo jedno naselje koje čak i možete pomerati sve dok ne osnujete kraljevstvo, koje vam naselje zaključava u mestu. Vaše jedinice sačinjavaju razni klanovi koji dolaze kod vas ili koje nalazite po mapi. Svaki od njih ima svoje prednosti, mane i želje o kojima morate voditi računa, i obično govore u kojim profesijama su ti klanovi dobri. Pored toga, sistem istraživanja je realizovan tako da imate pet različitih kategorija profesija i sve te profesije imaju svoje potprofesije i poslove koji vam služe za proizvodnju raznih resursa koji su vam neophodni.

Nažalost, ovaj sistem gde posedujete jedno naselje, pogotovu nakon što ga zaključate u mestu nakon osnivanja kraljevstva, može postati veoma naporan i neintuitivan u kasnijim delovima igre. Kako samo u vašem naselju možete lečiti i unapređivati vaše klanove, u kasnijim delovima igre pronaći ćete sebe kako lutate sa jednog kraja mape na drugi i vraćate klanove koji su potezima i potezima daleko nazad. Kada dođete i do velikog broja klanova, počinje da izranja i kamera kao još jedan od sitnijih problema koji se samo naslažu jedan na drugi. Kada menjate izabrane jedinice kamera će se, umesto da se odmah prebaci na selektovani klan, polako prevlačiti do iste, što na većoj udaljenosti može potrajati i nekoliko sekundi. Kada budete posedovali dvadeset klanova, najveći deo poteza će vam uzimati baš to pomeranje kamere sa jednog na drugi, što ume da bude veoma zamarajuće.

Pored toga, sistem profesija, iako zanimljiv, postaje poprilično suvišan u jednom trenutku, gde iako posedujete veliki broj različitih izbora, fokusiraćete se uglavnom na one profesije koje vam koriste resurse oko vas, potpuno zapuštajući neke druge, gde bi vam izučavanje tih drugih zapravo unazadilo igru. Veliki fokus na resurse povlači još neke sitnije probleme koji se odnose baš na to da vam istraživanje mape takođe može biti nepotrebno, s obzirom da vam pri nekom startu igre može biti nekoliko obilnih nalazišta veoma dobrih resursa. I sve te sitnice bi i bile izlečive da ne postoji jedan veliki problem sa At the Gatesom – veštačka inteligencija.

> "POKORITI RIM ILI GA OSVOJITI IZNUTRA... PITANJE JE SAD!."

Ono što je veoma zanimljivo jeste da se ostali klanovi, osim početnih Gota otključavaju time što sa njima osnivate alijanse ili ih pokoravate u vašoj igri. Sve bi to bilo super, da sam protivnik nije pasivan i neinvazivan, gotovo nebitan. Ima jako malo prostora za petljanje sa diplomatijom, protivnici su veoma retko agresivni, ratovi su neprofitabilni, kao i alijanse koje tu postoje „jer smo tako u mogućnosti". Pri ratu, možete pokoriti protivničko naselje, koje možete iskoristiti da izlečite svoje klanove ili da opljačkate i spalite isto radi resursa. Sve to zvuči u redu na papiru, doduše, retko kad će vam se isplatiti da svoje postojeće zamenite tim naseljem, s obzirom na to da su vam svi ostali klanovi podaleko i da će vam vremenske nepogode dodatno unazaditi igru. Kada su vremenske nepogode u pitanju, to se odnosi isključivo na mećave, koje blokiraju određene delove mape kada ih zahvate, gde vaše jedinice gube dosta snage i neupotrebljive su, a mećave su veoma česte uz to. Nažalost, to menja i sistem kretanja klanova, pogotovu kada su veoma daleko od naselja, koji će morati sad da ih mukotrpno zaobilaze, odugovlačeći igru još više nepotrebno. Na još tonu tih minijaturnih problema mogu se dodati i problemi sa interfejsom, gde neke stvari, koje postoje u skoro svakom 4X naslovu, ovde ostaju izostavljene kao što je lista jedinica/klanova sa strane i čime se trenutno bave, pa ćete morati da ih sami tražite po mapi i vagate šta koji trenutno radi, što može predstavljati problem u kasnijim delovima igre.

> "OSETIĆETE SE KAO DA NIKOGA OD PROTIVNIKA NIJE BRIGA ZA VAS."

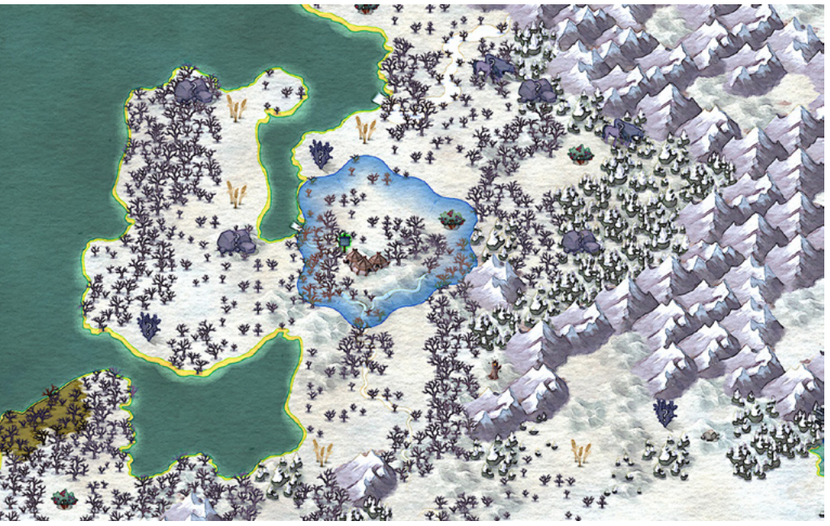
Ipak, igra neke stvari dobro radi. Sama kompleksnost i baza igre su veoma čvrsto usađeni i dobro realizovani. Rani periodi igre mogu biti veoma zabavni, pogotovu istraživački deo, sa karavanima koji prodaju i kupuju vredne resurse, kao i sama mehanika godišnjih doba, koja je veoma zanimljiva i lepo odrađena. Developeri su izjavili da će neke od sitnijih stvari, kao što je interfejs i kamera, doraditi naknadno, mada to i nije neki izgovor za sedmogodišnji ciklus razvoja. Vizuelna prezentacija je takođe veoma lepo odrađena, stil vodenih boja nije čest za strateške igre, i ručno crtana mapa kao i jedinice deluju prelepo, pogotovu pri promeni godišnjih doba koja unosi veliku dinamičnost u sam izgled mape i iskustvo. Igra ima fin način predstavljanja novih stvari i za šta koje stvari služe unutar igre preko tooltip prozorčića. Boldirani zlatni tekst na određenim rečima će vam za skoro svaki pojam, prelaskom miša preko njega, izbaciti objašnjenje o istom sa još dodatnih tooltipova unutar novog prozora. Ovo možete uraditi u bilo kom trenutku u igri, ako želite da se podsetite nekih stvari, što će biti čest slučaj s obzirom da je igra veoma kompleksna. Odnosi između klanova igraju takođe određenu ulogu, ali oni nažalost samo isprva deluju bitnije nego što zapravo jesu. Svađe između klanova, kao i unutar klanova, iako vas ponekad malo unazađujuću u napretku, će generalno biti od malog uticaja na vašu igru, s obzirom da manjak jednog klana kasnije predstavlja poprilično nebitnu stvar, te je ta mehanika takođe malo bačena u drugi plan. Ono o čemu nešto više morate voditi računa jesu želje klanova, koje umeju doneti bonuse i dodatan doprinos vašim rezervama, što je pohvalno.

Igra je relativno dobro optimizovana i poseduje veoma nisku hardversku zahtevnost, pa će lako raditi i na starijim mašinama. Nažalost, uprkos dobroj optimizaciji, postoji pregršt bagova od kojih neki veoma često i gase igru naprasno, pa ostaje samo da se sačekaju dodatne zakrpe i ispravke, da ispeglaju te probleme. Zvučna podloga je nažalost mršava, s obzirom da igra ne poseduje nikakvu originalnu muziku osim glavne teme, kao i svega par veoma tihih ambijentalnih zvukova u pozadini i pokojih zvučnih efekata. Količina opcija u meniju je takođe veoma mala, gde se sve svodi samo na podešavanja zvuka, bez ikakvih podešavanja rezolucije i grafike, koje ćete morati da menjate u spoljašnjem XML fajlu na računaru, što čak i piše u okviru menija. Ovo je takođe još jedna od stvari za koju je razvojni tim rekao da će popraviti u skorijoj budućnosti. O ubacivanju ikakve multiplejer komponente nema govora, pa će većina ovih problema, koje su poreklo lošeg AI-ja, nažalost ostati takve kakve jesu, zbog nemogućnosti igranja protiv pravih protivnika, osim ako se protivnički AI ne popravi ubrzo.

At the Gates, Džona Šejfera, jeste nažalost jedna veoma slabo realizovana 4X igra, koja ima fantastičnu ideju i potencijala da bude jedna od najkompleksnijih 4X igara ikada. Ipak, zbog svojih loše realizovanih ideja tokom razvoja, čudnih nedostataka i sitnica koje se tiču interfejsa i kamere, kao i upadljivo pasivnog i nebitnog AI-ja, ova igra ima dug put pečeva(ako ih uopšte bude) ispred sebe da postane ono po čemu je Džon Šejfer nekada bio poznat.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows XP/Vista7/8/10
CPU: 1.6 Ghz
GPU: Nvidia GeForce 8800 GT
RAM: 2 GB RAM
HDD: 2 GB

> “NAJVEĆI DEO VAŠEG POTEZA ĆE BITI U PREVLAČENJU KAMERE SA JEDNOG NA DRUGI KRAJ KONTINENTA.”



IGRU USTUPIO:
EVOLVE

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Conifer Games

CENA:
29.99 €

RAZVOJNI TIM:
Conifer Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 5

- ✓ Lepa grafika u stilu vodenih boja.
- ✓ Osnovna ideja, kompleksnost i generalni pravac igre.
- ✗ Tona nedovršenih i netestiranih ideja unutar igre.
- ✗ Loša kamera, čudan interfejs.
- ✗ Protivnički AI je previše pasivan i nebitan.

Autor: Milan Živković

REVIEW

XENON VALKYRIE +

BRZA IGRA I PAŽLJIVO IGRANJE

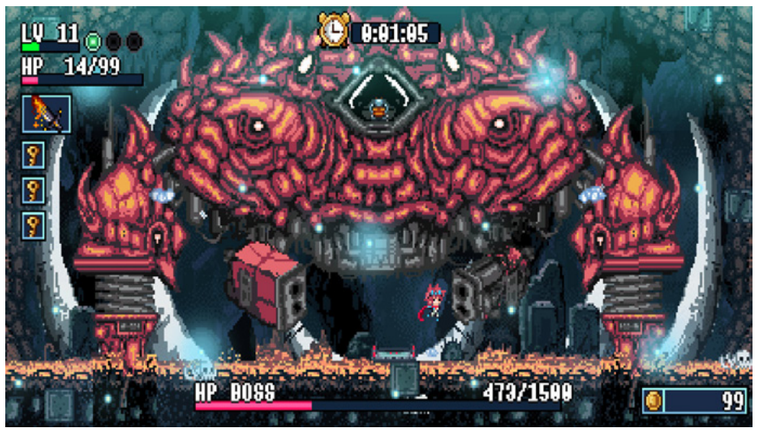
Pre deceniju i kusur, verovatno najsimpatičniji oblik strastvenog debatovanja, bio mi je onaj između PC igrača i onih koji su se igrali na konzolama. Pa kad kompjuteraš oplete sa “vaše su igre ružne i za decu”, konzolaš odgovori “da, samo ti drndaj svoj F5 za brzo čuvanje. Mi kad poginemo, sve ispočetka, kao pravi muškarci!”.

Naravno, danas se linija između igara za računare i konzole toliko izgubila, da ukoliko ne vidite direktno na čemu se igra vrti, to bi moglo biti na bilo čemu - od kompjutera pa do telefona. Pa su se tako i elementi sa surovim kažnjavanjem igrača i polaskom ispočetka, raširili u svim sferama gejminga i izrodili podžanr igara pod nazivom “roguelike”.

I dok bi neki od tvrdokornih boraca za gejming definicije rekli da Xenon Valkyrie + nije “roguelike” već “roguelite” igra zbog nedovoljno elemenata koji čine taj podžanr, ja kažem - o zaboga umuknite! Xenon Valkyrie + je igra koja vas kažnjava kada poginete i tera vas da svakim novim pokušajem postanete sve bolji. Zovite to i “roguebanana”, ovaj element je sasvim dovoljan da se kockice poslože i da shvatite o čemu je ovde reč.

Igra je predstavljena pikselizovanom grafikom koja je nekada bila retro, a sada, kada je tržište preplavljeno ovakvim naslovima, nostalgična je koliko i kašika ricinusovog ulja uz “kaži A”. Još i činjenica da igra poseduje nekoliko filtera koji grafiku mogu zamutiti ili učiniti da izgleda kao da se igrate na 40 godina starom CRT televizoru, samo me podsećaju na pravi razlog zašto nosim naočare! Dok svi misle da sam načitan, ja i dalje proklinjem Sega Mega Drive 2 i dedin radioaktivni TV...

Poenta igre je da, odabirom jednog od tri karaktera, dospete što dublje u skrivene kutke Meseca i osujetite plan-



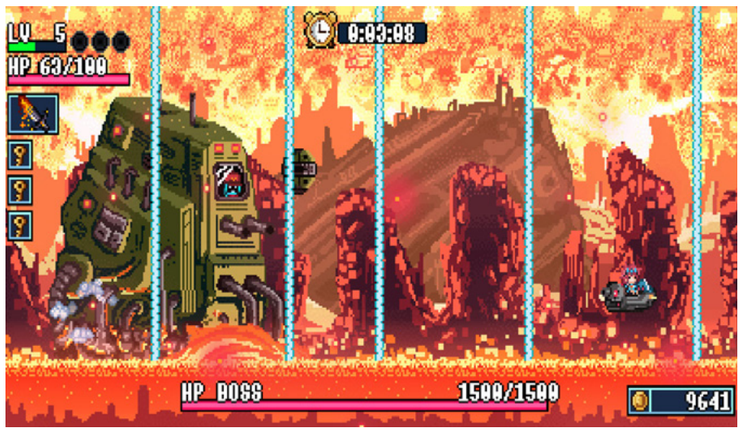
ove zle veštice koja tamo nešto mnogo loše muti. Svaki od karaktera ima jednu specijalnu sposobnost (bombe, jači skok ili pronalaženje tajni) kao i udaraljku i pucaljku (mač i pištolj).

Nakon što prođete dva nivoa, očekuje vas borba protiv “kraljice” i to u nimalo fer izvođenju. Zašto? Zato što u startu gubite mogućnost korišćenja specijalnih sposobnosti i pištolja. Jedini način da načinite štetu jeste običnim udarcima koji dosežu daleko koliko i vid stogodišnje krtice.

“Roguelike” kažnjavanje je OK. Dokle god su nagrade za trud interesantne, a izazov fer. Ali boss borbe u kojima vam vežu ruke iza leđa da se borite u agoniji, nekako ruše ovaj koncept. Zato sam iz petog pokušaja svo iskustvo iskoristio na podizanje statistike snage, pa se na boss-u razmahao kao Roki u osmoj rundi. Deset udaraca, eksplozija, moj smeh nošen grohotom i naredni nivo - pet puta teži od prvog. Izvinjavam se komšijama što ih je moj urlik omeo u spavanju u dva sata noću. Dani su nešto sve kraći...

Dobro, možda igra nije sasvim fer ali nisam ni ja dok pričam loše o njoj. Grafika, iako ižvakana i nekad nepregledna, opet ima prijatne i nostalgične vibracije. Kontrole su 90% utegnute, pa asociraju na sjajnog Meat Boy-a koji se zadesio na festivalu čvaraka (i masnih podova, jelte). Pa ni chiptune muzika koja veselo prati svaku moju posthumnu psovku nije za baciti.

Kao celina, Xenon Valkyrie + je jedna dosta izazovna i zabavna igra koja je ipak mogla biti i mnogo više od toga. Ali i u obliku u kom trenutno postoji, nije loša preporuka za ljubitelje teških igara i surovih vraćanja na početak pri svakom pogrešnom koraku.



IGRU USTUPIO:
DIABOLICAL MIND

PLATFORMA:
PC,Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch, PS Vita

IZDAVAČ:
Diabolical Mind

CENA:
10 €

RAZVOJNI TIM:
Diabolical Mind

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA **6.6**

- ✓ Zabavna muzika.
- ✓ Pregršt izazova.
- ✓ Dosta dobre kontrole.
- ✗ Povremeno jako nefer.
- ✗ Često nepregledna grafika.
- ✗ Faktor sreće igra preveliku ulogu.

Autor: Miloš Živković

REVIEW

GENESIS ALPHA ONE

AMBICIOZNI PROJEKAT I SLABA REALIZACIJA

Od samog starta igre i trenutka kada počnete da gradite brod koji bi trebalo da bude poslednja slamka spasa čovečanstva, vi sami u svemiru u potrazi za novim domom koji mora da zameni propadajuću planetu Zemlju - zapravo shvatate koliko je ovo bio ambiciozan projekat razvojne kuće Radiation Blue.

I od igrača se očekuje dosta. Izgradnja i održavanje broda nije nimalo lak posao, jer morate da manipulišete između nadogradnje broda održavanjem postojećih modula i uslovima za život vaše rastuće posade klonova i rudarenja za novim resursima. Tu je naravno i odbrana od vanzemaljskih stvorova i davanje zadataka članovima posade, ali glavni problem za Genesis Alpha One, predstavlja nešto što je teško popraviti.

Ne, to nije težina ispunjavanja svih međusobno usko povezanih zadataka, već bolna istina da ni jedan od zadataka nije toliko interesantan i zarazan da bi vam satima mogao držati pažnju.

Čekajte, malo sam požurio. Hajdemo ispočetka. Genesis Alpha One predstavlja kombinaciju strateške brodogradnje i pucačine iz prvog lica sa elementima survival igre. U ulozi ste kapetana broda koji unapređujete stvaranjem novih modula. Moduli imaju više namena i služe za skeniranje i prikupljanje resursa, hangara za gradnju brodova kako bi se istražile obližnje planete, prostorija za stvaranje vazduha itd. I sve to uz pomoć klonova (koji se jedva razlikuju - logično?).

Iako je pronaći tačan modul koji vam treba za nadogradnju broda mukotrpan posao, nadogradnja je zapravo veoma jednostavna. Jedino za šta je potrebno da se pobrinete je da se ulazi poklope i vaše nove prostorije će bez po muke biti povezane. Međutim, iako vi direktno utičete na pozicije prostorija na brodu, to ne znači da ćete se lako snaći u šetnji istim, jer osim toga što nemate nikakvu mapu, mnogi hodnici izgledaju identično. Zamislite kako žurite da stignete u pravu prostoriju ne bi li popravili neki kvar ili pustili u rad neki od kompjutera, a vi pojma nemate gde ste. Horor!

Genesis Alpha One uz već poznate elemente svemirskih igara, nudi vam i mogućnost da pre početka avanture odaberete korporaciju koja je specijalizovana za određenu oblast. A na primer, da biste otključali korporaciju koja je specijalizovana za rudarstvo, morate iza sebe imati jedan dobar rudarski posao. Ove korporacije se kombinuju sa određenim brojem odvojenih statičkih nadogradnji koje otkrivate na vašim putovanjima, što dodatno definiše vaš stil igre. A možete nadograditi i vaše lično odelo, recimo smanjenjem štete koju vam protivnici nanose ili povećanom energijom.

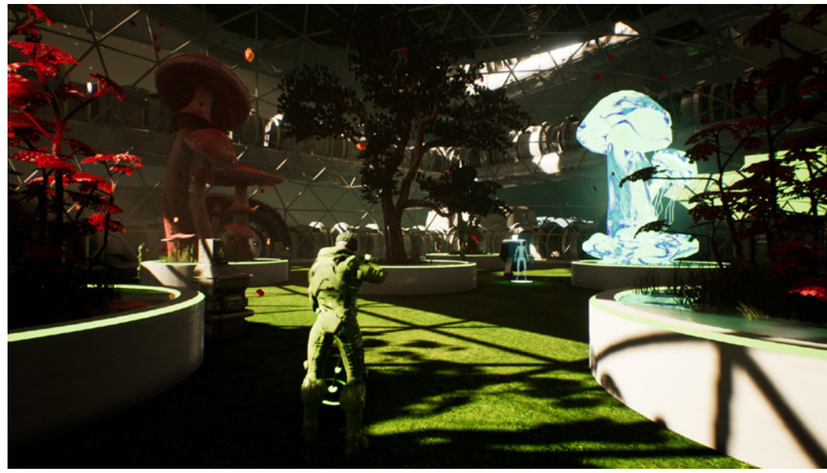
Iako građenje vašeg broda može biti interesantno, ono što svakako nije zabavno je pešačenje. Da biste, primera radi, odradili kloniranje novih regruta, morate dobro da pružite korak do prostorije gde se to odvija. Ništa nije moguće uraditi iz glavne sobe. To isto važi i za kontrolu nad "Tractor Beam",

koji inače služi za sakupljanje resursa iz obližnjih asteroida i kamenja. Ovo vas na kraju dovodi do situacije u kojoj brodom trčite sa jednog kraja na drugi kao muva bez glave. Čak i ako imate opciju da nekom od klonova dodelite posao u određenoj prostoriji, to vas bogme neće spasiti maratona celom dužinom broda. Da podsetimo - mape nema, a hodnici su ko jaje jajetu!

Što se tiče trenutaka kada morate da uzmete pušku u ruke i ospete paljbu po protivnicima, ni to nije toliko interesantno, jer osim što ćete imati fin izbor oružja koje možete da pravite, protivnici su prečesto statični i samo čekaju da ih lišite muka. Zašto onda i vi da se pomerate s mesta?

Nišanjenje je dodatno olakšano automatskim nišanom, ali protivnici ne odaju utisak da ste ih pogodili, jer se neće ni maknuti kada to učinite. Jadni su verovatno odavno oguglali na rafalnu paljbu... A zamislite samo kakva je neiskorišćenost činjenice da se vaš lik može kretati velikom brzinom, kada se protivnici kreću kao armija lenjivaca.

Smrt u Genesis Alpha One vas vraća na sam početak i morate sve ponovo da radite. Pod uslovom da uopšte imate želju da ponovo igrate, jer se nekim



čudom ovde čak slabo uči i na sopstvenim greškama. Zato se postarajte da uspete iz prvog pokušaja!

Na kraju, da rezimiramo šta to zapravo valja u ovoj igri, kako teško da ste išta ulovili u ovom tekstu. Dobro, nema mnogo toga, ali recimo - ideja je svakako inovativna! Realizacija, sa druge strane - i ne baš. Od dosadnog napucavanja i ponavljajućih zadataka, pa sve do užasno neinteligentnih klonova i nezanimljivih protivnika, jedna od retkih stvari koje su interesantne jeste ekspanzija i unapređivanje vašeg broda. Ali kada uzmemo u obzir monotonost i sličnost hodnika i neophodno trčkaranje brodom, onda i to malo gubi na značaju jer nećete na pravi način moći da uživate u svojim kreacijama. Pritom je prikupljanje resursa za nadogradnju broda teško i mukotrpno i bez ikakvih garancija i jasnih smernica... Jasno, već ste razumeli - pravi Sizifov posao.

Ali dobro, ko voli inovacije, neka izvoli. Samo nemojte mnogo da se razočarate lošom realizacijom.

> "AKO SE VEĆ USUDITE DA UĐETE U AVANTURU, NE DOZVOLITE SEBI DA PRED KRAJ MISIJE POGINETE, JER BI TO MOGLO TRAJNO DA VAM UBIJE ŽELJU ZA IGRANJEM."

IGRU USTUPIO:
TEAM 17 SOFTWARE LIMITED

PLATFORMA: PC, Xbox ONE, PS4,

IZDAVAČ: Team17 Software Limited

CENA: 30 €

RAZVOJNI TIM: Radiation Blue

TESTIRANO NA: PS4

OCENA 5.5

- ✓ Proširivanje broda - osećaj zadovoljstva.
- ✗ AI saboraca na jako niskom nivou.
- ✗ Neinventivni protivnici.
- ✗ Monotone misije i tumaranje univerzumom.

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

YIIK: A POSTMODERN RPG

AMBICIOZNI PROJEKAT I SLABA REALIZACIJA

Reći da je ova igra čudna je tek temelj opisa koji joj možemo dati, sve nadalje je samo nadogradnja na ovo i odlaženje u nove nivoe bizarnosti. No, ako ste se ikad zapitali kako bi Earthbound igra izgledala da je glavni lik odrasli hipster umesto malog klinca, onda ćete dobiti ideju šta vas ovde čeka.

Priča počinje relativno bezazleno. Diplomirani student Aleks se vraća u svoj rodni gradić po završenim studijima. Ima priliku da istraži šta se sve promenilo od kad ga nije bilo i naravno da pokupi listu obaveza i za kupovinu koju mu je majka ostavila. Na svom putu do prodavnice, on nailazi na čudnu mačku koja mu ukrade spisak i pobegne u staru napuštenu fabriku. Kako je vrlo bitno kupiti tačno sve na listi i da ne bi slučajno nešto zaboravio (majka mora da se sluša, prim. urednika), Aleks kreće u poteru za malom životinjom i pošto uleti u lift u fabrici on naizgled završi u veoma otkačenom i čudnom svetu koji nema nikakvog smisla i razuma. Njegov do tada idilični život u malom gradu se naglo izvrće naopačke i on sam završava u centru opasnih natprirodnih pojava koje će zahvatiti grad. Pored njega, u ovoj bizarnoj avanturi će mu se pridružiti podjednako čudna skupina prijatelja, svako sa nekom svojom tajnom i viđenjem natprirodnih pojava.

Što se gejmpleja tiče, on varira od zanimljivog, možda čak inovativnog, pa do potpuno iritantnog i čak dosadno ponavljajućeg. YIIK sasvim opravdano dobija poređenja sa Earthbound igrom i takođe ćete se i ovde sukobljavati sa izuzetno jedinstvenim čudovištima, osim pacova i kosturskih glava naravno. Borba će se odvijati u poteznom stilu, no na to je dodata i pozamašna količina QTE elemenata, ili ti potrebe da se nešto brzo klikne, pomeri, tempira i slično, kako bi napad bio jači ili kako bi se odbranili od protivničkih napada. Za ovo ne bi bilo problema kad bi imali nekih ideja kako i šta funkcioniše pre nego što zapravo aktivirate neku sposobnost ili napad. Zbog nepostojanja nikakvog tutorijal moda, praktično nikakvih uputstava za to šta da radite i veoma brzog kretanja igre, često ćete biti uhvaćeni i zbunjeni u mestu, umesto da znate kako da izvedete ili izbegnete napad. Ovo će činiti bitke apsolutno nefer u početku, pogotovu ako niste iskusan igrač, ali kasnije, kad budete po hiljaditi put koristili isti napad, to će vremenom postati repetitivno i dosadno. Postoji opcija da se ubrza borba, ali to stvarno neće biti potrebno ili jednostavno ne treba ostaviti kontrolu kompjuteru uopšte.

RPG elemenata ima sasvim dovoljno i ponajviše se uzima baš iz tih starih retro igara, pa sve do dizajna samog menija, ali čak i ovde su uspeli da naprave kiks. Sistem za unapređivanje, odnosno levelovanje likova, jeste jedinstven i interesantan, ali oduzima apsolutno previše vremena i umesto da budete srećni kad skupite XP za sledeći nivo ovo će vam pasti kao jedan veoma iritantan i isuviše umarajući proces.

> “NAIZGLED OBIČAN GRAD ĆE POSTATI POPRILIČNO UVRNUT.”

> “BORBA JE ČAS ZABAVNA, ČAS REPETITIVNA.”

Ukratko, za svaki nivo ćete morati da odete do telefona, uđete u Mind Dungeon, prođete jedna vrata, i onda u hodniku za svaki nivo ući u četvoro vrata, odabrati stat, onda opet ući da aktivirate i zaključate stat, pa tek onda pričati sa NPC likom i zavrisiti level up. Ako vas zbunjuje ovo što sam napisao, ne brinite, tako je i u igri. Kroz sve ovo je gomila nepotrebnog teksta i menija koje klikćete samo da što pre završite. Stvari koje izvlače gejmplej, bar malo, su interesantni likovi, njihove sposobnosti i možda najviše zagonetke koje se sa vremena na vreme pojave. Nijedna od zagonetki nije bila umobolno glupa niti iritantno preteška.

Grafika je sasvim solidno urađena u cell-shaded maniru i osim par grafičkih kikseva se dobro drži. Animacije su zabavne za gledanje pogotovu u borbi i tokom veoma minimalnih sinematika u igri. Jedine greške ovde su poneki delovi i objekti koji izgledaju previše realistično ili čak jesu samo ubačeni u krajolik i time kvare imerziju.

Zabrinjavajuće je ili pak zadivljujuće kolko je muzika dobro odrađena u igri, od repetativnih numera tokom šetanja po gradu ili zonama do borbenih sekvenci pa sve do raznih inspiracija koje uzima iz već postojećih pesama. Takođe je zabrinjavajuće kolko se u istoj mere glasovna gluma razlikuje i varira ne samo od lika do lika nego od pojedinih izgovorenih rečenica. Neki glasovni glumci i njihovi snimci zvuče profesionalno odrađeno, dok drugi zvuče ko da ih je neko snimao kući u sobi bez ikakve zvučne izolacije i sa mikrofonom od 100 dinara.

Većina glavnih mana je već pobrojana iznad ali mogli bi da dodamo i prebrz tekst, pogotovu pri borbama, gde se onda često izgubi pojam šta se dešava. Zatim kamera, koja je fiksna u jednom momentu, a u drugom pokušava da emulira Resident Evil statičnu kameru ili jednostavno podivlja i izgubi vas iz vidokruga. Priči i nekim elementima treba vremena da se zagreju i prikažu, kao na primer level up sistem koji se otključa tek nakon nekih 3-4 sata u igri.

YIIK, izgovara se kao Y-2-K, definitivno nije igra za sve, ali sa svojom relativno pristupačnom cenom, zanimljivim likovima, i nadasve bizarnom i otkačenom svetu, može biti interesantno iskustvo koje će zadovoljiti jedan prelaz igre.

Ukoliko ste fan čudnih RPG igara, želite da vidite kako zapad pokušava da emulira JRPG ili pak imate priliku da pokupite ovo na nekoj rasprodaji ili paketu sa drugim igrama onda slobodno dajte šansu. Možda vam se ovaj grubi dragulj i svidi.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: 2.4GHz Intel Core i3
GPU: Intel HD Graphics 4400
RAM: 2GB
HDD: 4GB

IGRU USTUPIO:
YSBRYD GAMES

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Ysbryd Games

CENA:
19.99 €

RAZVOJNI TIM:
Ackk Studios

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 7

- ✓ Odlična muzika.
- ✓ Uvrnut i zanimljiv svet.
- ✗ Repetativan sistem borbe.
- ✗ Zakomplikovani sistem napredovanja.

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

ACE COMBAT 7: SKIES UNKNOWN

ORAO PAO, SOKO JAVI SE!

“OSETIĆETE SE KAO PRAVI VOJNI PILOT.”

Ace Combat, nakon skoro punih dvanaest godina, se vraća na ekrane sa svojim sedmim izdankom. Popularna japanska franšiza, sa veoma specifičnom bazom obožavatelja, je uspela dobrim delom da ispuni visoka očekivanja, kako njenih fanova, tako i generalne gejming populacije. Ace Combat 7: Skies Unknown održava svoj potpuno originalni i veoma zabavan način pristupa modernim borbama aviona, pa ćete, bili ljubitelj istih ili ne, prosto imati tonu dobre zabave u ovoj igri.

Prvo pitanje koje izranja iz svega ovog izrečenog jeste – zašto? Ace Combat 7 se nalazi na jednoj finoj liniji između realistične simulacije i apsolutno arkadne igre, sa naravno dodatnim podešavanjima u vidu dva moda igrivosti – Assisted i Expert. Assisted mod je svakako mod za novajlije u ovakvim igrama, i svakako je dobrodošao za svakoga ko je nov u žanru, dok je Expert mod, kako kažu sami developeri, pravo iskustvo u kome se treba doživeti ova igra.

Sam gejmplej se sastoji iz toga da vi sa vašim avijatičarskim timom izvršite svaku misiju, gde ćete biti bačeni u ratnu zonu i imati sijaset različitih zadataka ispred vas, koji će uglavnom uključivati uništenje svega postojećeg. Misije su veoma raznovrsne, pa ćete u dvadeset misija, koliko kampanja nudi, uraditi sve što se očekuje od jednog vojnog pilota, poput uništavanja drugih običnih pilota, boss borbi u vidu borbe protiv nekih legendarnih pilota, diverzantskih napada, presretanja... Osim toga, imaćete i zadatke da pokosite velike bombardere, raznorazne kopnene instalacije protivnika, stealth noćne misije ispod radara, ludačke jurnjave iznad gradova, kroz kanjone i još pregršt drugih sitnih stvari. Sve je to odrađeno kroz dinamičan dizajn misija gde se vaš originalni cilj, koji ste dobili u brifingu, može drastično promeniti, kao

i sama atmosfera celog zadatka. Zaista, ovde skidamo kapu na raznovrsnosti zabavnih misija koje igra nudi.

Igra poseduje čak trideset aviona, i mnoštvo različitih oružja za iste, što definitivno pruža smanjenju osećaja repetitivnosti. Svaki avion se ponaša potpuno drugačije, zvuči drugačije i stil igre u mnogome zavisi od njegovih karakteristika i za šta se oni najviše koriste. Tako imate različite avione koji su npr. veoma brzi lovci, napravljeni za vazdušne borbe, okretnost, brzinu i efikasnost u istim, dok imate i avione koji su dosta sporiji, ali su zato izdržljiviji u vazdušnim borbama ili su napravljeni za efikasno bombardovanje kopnenih instalacija. Osim njih, imate različite varijacije aviona koji su tu korisni za neke specifične situacije kao što je letenje ispod radara i slično. O vašem izboru aviona morate svakako voditi računa s obzirom da neke misije postaju apsurdno teške ako niste izabrali avion koji je pogodan za ispunjenje zadatka koji se nalazi pred vama. Takođe, možete unapređivati vaša oružja koja takođe jako utiču na vaš stil igre. Pri kasnijim iteracijama, pored standardnih mitraljeza i raketa, imate recimo rakete koje brže putuju, ali ih morate manuelno navoditi, ili npr. rakete koje nikad ne maše lociranu metu, ali za lociranje iste morate joj se više približiti. Ipak, u nekim misijama mogu lako isplivati poneke mane, kao što su određeni tajmeri u misijama, koji su ponekad prekratki i veoma iritantni, ma koliko veštine posedovali. Kontrola aviona je prezabavna i same borbe u vazduhu zahtevaju opreznost i poznavanje vašeg aviona i njegovih sposobnosti, pogotovu pri skretanju i energiji potrebnoj za isto. Igra poseduje tri nivoa težine, od lakog, preko srednjeg do teškog, gde je najviši nivo težine definitivno jedno veoma izazovno, možda pomalo i gnevno iskustvo. Tu takođe Ace Combat 7 ima jedan problem gde su checkpointovi u misijama veoma retki i razvučeni, pa će vas igra, ako poginete, vratiti na ne tako blisko mesto u misiji, pa vas čeka dosta ponavljanja, što naravno ume da zamori.

Priča prati konflikt između dve imaginarne države – Osea i Erusea. Erusea iznenada napada Oseu, provocirajući rat momentalno. Vaš pilot, zvani Trigger, je osuđen na vojni zatvor povodom ubistva bivšeg predsednika Osee. Naravno, ne ostajete tamo dugo, i dokazujući se uz nekoliko opasnih misija brzo se vraćate u vojsku. Priča deluje klišeizirano i jeste do neke mere, uz naravno doze japanskog hiperbolisanja, tipičnog za njihove igre, pa ćete na momente osetiti nivoe banalnosti u priči koji podsećaju na Metal Gear serijal igara. Ono što je neočekivano za ovakvu igru jeste njen veliki fokus na priču, pogotovu likove iz vaše jedinice i bitne figure van nje. Priča vam je dostavljena, pored sinematika van misija, najviše uz razgovore sa vašim saborcima i nadređenima u misijama, kao i kroz interakciju u istim, gotovo kroz celu misiju. Uprokos relativno ne toliko originalnoj podlozi za priču i klišeima, priča nikako nije dosadna i dobro je implementirana na takav način da vam misije budu zabavnije, i definitivno imerzivnije. Neki likovi su apsurdno napisani, sam čin ubijanja svega što postoji i uništenja u misijama ide malo van logike, ali sve to čini ovu igru jako zabavnom, čak i uz malo komičnog faktora u priči zbog tih aspekata.

“IGRA VAS SMEŠTA PRAVO U RATNU ZONU NA STRANI JEDNE OD ZEMALJA.”

“SVAKI AVION ZVUČI I PONAŠA SE DRUGAČIJE.”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7/8/10 64 bit
CPU: Intel i5-7500
GPU: Nvidia GeForce GTX 1060 (3GB)
RAM: 8 GB RAM
HDD: 50 GB

Dizajn zvuka je odličan, uz kvalitetne slušalice osetićete se kao da ste zaista u kakvoj vazdušnoj borbi. Glasovna gluma je sasvim na mestu, i veoma je bitna s obzirom da se veći deo priče tako dostavlja, tj. kroz razgovore tokom letenja. Zvukovi motora aviona su svi distinktivni i zvuče veoma autentično, kao i zvukovi eksplozija, vazduha kroz koji prolećete, okretanja i generalno svi efekti su vrhunskog nivoa. Sve to, podrazumevajući da kod ovakvog tipa igre zvuk igra jednu od najbitnijih uloga, doprinosi odličnoj audio-vizuelnoj prezentaciji cele igre. Avioni izgledaju maestralno, veoma detaljno i verno preneseno unutar igre. Oblaci i generalno vremenski efekti, pogotovu nepogode poput oluje, pored toga što igraju bitnu ulogu u smislu zaklona, magljena ili zaleđivanja vaše kanope, isto tako vizuelno izgledaju fantastično. Zamerke se teško mogu pronaći, ipak, kao što ume biti običaj kod letačkih igara, kopno nije dobilo previše posvećenog vremena. Iako izgleda bolje nego bilo koji rad u nekoj letačkoj igri i poseduje solidnu količinu detalja, ponaša se kao da ima dva stanja – uništeno i neuništeno. To može oduzeti na imerzivnosti ponekad, pogotovu pri niskom preletanju već razorenih lokacija. Ipak na kraju svega vizuelni utisak je definitivno autentičan.

Igra radi u skoro konstantnih šezdeset slika po sekundi na PS4 Pro, uz povremene padove prilikom većih gužvi na nebu i izraženijih eksplozija. Kontrole su lepo raspoređene, i iako igra ponekad ima manjak tutoriala za određene delove, baš to čini igru zanimljivijom i intuitivnijom za određene manevre i radnje. Sve ovo čini Ace Combat 7 jednim veoma izazovnim, ali zabavnim i gotovo potpunim iskustvom. Uprkos nekim sitnicama, konačno se možete ubaciti u kožu pilota i počešati taj Top Gun svrab koji vas muči već dvanaest godina ako ste stari fan serijala ili ste jednostavno novajlija žanra koji želi svoju dozu adrenalina i strategije koju ova igra savršeno nosi.

IGRU USTUPIO: **COMPUTER-LAND**

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ:
Bandai Namco Entertainment

CENA:
59.99 €

RAZVOJNI TIM:
Bandai Namco Studios

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 8.4

- ✓ Zanimljive misije i veliki broj načina igranja.
- ✓ Zvučna podloga i vizuelni efekti.
- ✓ Veoma imerzivna i autentična prezentacija aviona i njihovog ponašanja.
- ✗ Ponekad iritantni tajmeri i retki checkpointovi u misijama.
- ✗ Bazični i manje detaljan vizuelni izgled kopnenih delova.
- ✗ Pomalo kliše i nelogična priča.

Autor: Nikola Savić

Umesto jedne, ovog snežnog januara smo ponovo odigrali nekoliko avantura koje se tako prirodno uklapaju u taj šmek januarske snežne idile, sa blagom dozom sete i depresije. Veruje nam, svaka od ovih triju dole igara je zlata vredna.

DOWNFALL (2009) I THE CAT LADY (2012)

Neko je verovatno čuo za Downfall - a horror adventure game (pun naziv igre), iz 2009. godine. Igra ima vrhunsku priču i jako zanimljiv ambijent. Cela je urađena u autentičnom stilu koji deluje kao skice na brzinu nacrtane i nabacane na papir, što igri daje specifičan sablasni šmek. Ne verujem da je igra za svakoga, ali ljubitelje dobrog horora i misterije, koji uz to vole solidne avanture, ova igra će svakako da oduševi, i pored pojedinih rudimentarnih odlika u audio-vizuelnom smislu (mada vizuelni stil nije degradacija, već stilski pečat autora)

The Cat Lady (2012)

E, ali onda par godina kasnije dolazi The Cat Lady, igra koja jednostavno briljira u svakom pogledu. Ostao je isti specifičan šmek kao u Downfallu, ali podignut za 5 koplja. Vrhunski pozadinski crteži, sjajni zvučni efekti, jedna od boljih glasovnih gluma koju sam čuo uopšte, razrađeni i upečatljivi likovi, jako, jako kreativan dizajn nivoa, duboka i slojevita priča, sjajna originalna muzika, ozbiljni i kvalitetno napisani dijalozi i naravno vrhunska priča koja

Downfall (2009)

se nadovezuje na priču iz Downfalla, ne direktno, ali vrlo usko povezano.

Obe igre ne oduzimaju puno vremena, tako da toplo preporučujem svima da ih odigraju, jednu za drugom, kako bi najbolje doživeli ambijent i celokupnu priču.

OKNYTT (2013)

Odličan naslov koji se vrti oko bića i pojava iz nordijske mitologije (ali ne onih komercijalnih, ovo su baš andergraund bića iz folklora, koja nisu eksploatisana u širokoj pop kulturi). Grafički stil je sjajan i potpuno se uklopio u sumornu i mističnu atmosferu igre. Glasovna gluma je vrlo dobra, nekome može da deluje neozbiljno i detinjasto, ali i igra je takva da se radi o prepričavanju bajke od strane naratora, tako da je u tom kontekstu odlična. Mada, stičem utisak da je jedan lik davao glasove svima u igri, iako nikada nisam proverio, što opet ima smisla ako se gleda da to u stvari narator nama prepričava bajku, pa tako i oponaša njene učesnike.

Lepo je sve napisano, igra je prepuna priče i detalja za čitanje/slušanje, milina je slušati glas naratora dok objašnjava pojave, okolinu i bića. Sistem sa elementima (voda, vatra, vazduh, priroda) je zanimljiv i lepo se uklapa u mehaniku sa standardnim inventar zagonetkama. Same zagonetke su taman toliko zaguljene da igra ne bude prelaka, a opet ni mnogo teška da bi tok igre tekao bez većih zakucavanja u problemima, kako bi igrač neometano uživao u celom vajbu igre koja uspeva da ga potpuno uroni u staru severnjačku bajku.

Sve u svemu, preporuka za svakog. Igru bi trebalo igrati noću da bi se potpuno i adekvatno doživela, ali nije u pitanju horor igra.

Oknytt (2013)

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Rovio

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA DA

ANGRY BIRDS DREAM BLAST

Rovio je u prethodnim mesecima na izuzetno klimavim nogama, jer njihov najpopularniji splet mobilnih igara, Angry Birds, više ne beleži toliku popularnost među gejmerima na telefonima. Razloga za tako nešto je dosta, ali iz ovog studija ne odustaju lako, pa je pred nama Angry Birds Dream Blast.

U ovoj igri je glavni cilj razbijati balone istih boja, ali u malo izmenjenom stilu nego što smo do sada navikli. Igrači trebaju tapkati na istobojne grupe balona koje žele razbiti, a sa dovoljnim brojem poena se dobijaju busteri i vidu prepoznatljivih ptičica koje mogu uništavati čitave radove, pa i više, a nakon dovoljno razbijenih balona idete na drugi nivo.

Ova Angry Birds igra je dosta zanimljiva, pogotovu zbog izmenjenog gejmpleja u odnosu na druge naslove, a zabava je zagarantovana sa preko stotinu nivoa i dodavanjem još većeg broja novih krajem svake nedelje.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Ten Square Games

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA DA

FISHING CLASH

Obzirom da se nalazimo u zimskim mesecima, i nije baš najprijatnije pecati(osim ako niste baš strastveni pecaroš), pa se tako možete okrenuti nekim drugim načinima kako biste zadovoljili alasa u sebi. Tu vam može pomoći Fishing Clash, koji predstavlja 3D simulator pecanja za mobilne uređaje, sa iznenađujuće dopadljivom grafikom, prelepim bojama i fizikom vode. U ovoj igri možete upecati veliki broj različitih vrsta riba, bilo u freeplay modu ili u sportskom modu u kojem se nadmećete sa drugim igračima, pa tako i posle dužeg vremena igranja možete naići na neku novu vrstu.

Kreatori ove igre su odlično integrisali društvenu komponentu u igru, što je i glavni razlog zbog kojeg joj se svakog dana vraćamo, a tu imamo i vremenski ograničene događaje, poput šampionata, tabela i novog sadržaja svake nedelje.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
My.com

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA DA

SPACE JUSTICE

Svemirskih šutera kao što je Space Justice ima još od prošlog milenijuma, dobro ne baš u ovakvom ruhu ali shvatate poentu. Developeri ne kriju da je igra napravljena po uzoru na klasične igre iz arkada, ali su oni ujedno i doneli par novih elemenata, od kojih je najvažniji grafika sa prelepim vizuelnim stilom. Takođe, ni kod gejmpleja ne manjka lepih stvari, te za glatko igranje ovde imate širok spektar letelica za kupovinu, kao i nadogradnji u vidu oružja, gedžeta, pilota itd.

Space Justice, osim priče koja vas vodi u 23. vek, poseduje i PvP mod igranja u kojem možete uništavati i uzimati resurse drugih igrača i time ih vratiti par koraka unazad u naporima da postanu napredniji.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
DotJoy

CENA:
Besplatno

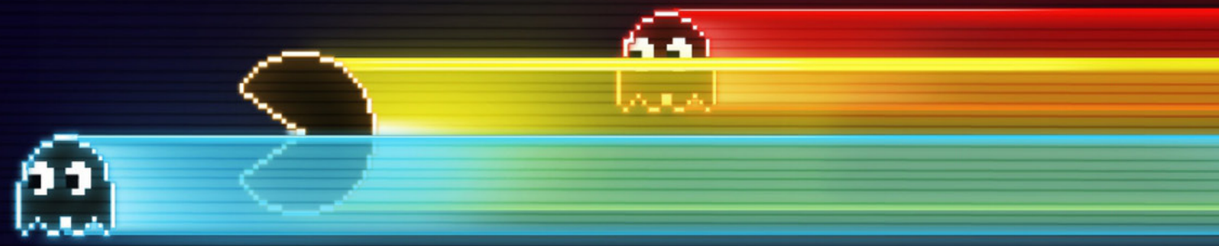
TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA DA

ZOMBIE HATERS

Ko ne mrzi zombije? Odvratni su, spori, žele da se dokopaju vašeg mozga, mrtvi su a u isto vreme i živi, i da ne nabrajamo više, shvatili ste. Pošto mrzite zombije, onda je Zombie Haters savršena igra za vas. Na vama je zadatak da okupite valjanu ekipu, laku na obaraču, koja će se boriti protiv hordi neprekidno nadolazećih zombija i otkrivati nove teritorije u opustošenom gradu. Slične scenarije ste već viđali u različitim igrama, al ono što Zombie Haters posebno ističe jeste takozvani "idle" mod, gde će se vaši karakteri boriti čak i kada izađete iz igre i ne koristite telefon, a vi možete s vremena na vreme ulaziti u igru kako bi videli da li je potrebno šta izmeniti.

Autor: Milan Janković



BROWNIE COVE CANCELLED

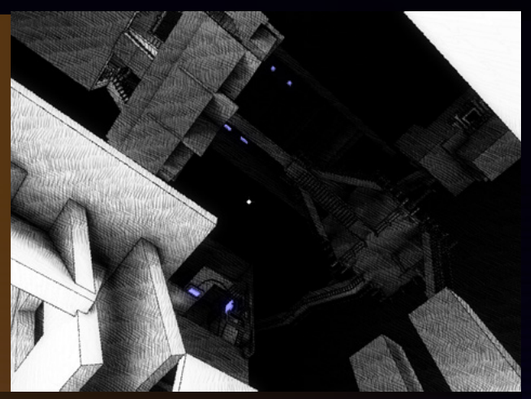
Video-igre su do sada zašle u različite teme i aspekte društva, a kreatori ovog naslova su rešili da se pozabave i problemom čekanja na aerodromu. Dobro ste pročitali, ovde proživljavate pakao konstantnog odlaganja vašeg leta, a vi nemoćni ne možete uraditi ništa drugo nego samo čekati zajedno sa ostalim zarobljenim putnicima i puno tenzije. Igra sa gejmplej strane ne pruža ništa preterano, ali zato poseduje dosta referenci i skrivenih poruka baš na tu temu čekanja, i čekanja, I čekanja...dok se konačno ne ukrcate (ili ne?).

RAZVOJNI TIM:
Sandgardeners

GDE PREUZETI:
https://sandgardeners.itch.io/brownie-cove-cancelled

FRAGMENTS OF EUCLID

Igara u kojima je glavni cilj rešavati zagonetke svakako ne manjka, pa mnogi developeri u nadi da se njihova igra probije postaju sve kreativniji i kreativniji. Fragment of Euclid je jedna od onih igara gde će vas prvo privući vizuelni stil, a ostaćete zbog zagonetki kod kojih morate obavezno mućnuti glavom. Kao što smo već rekli, ono što nas je kupilo je sama vizuelna prezentacija, dok su zagonetke lepo dizajnirane i uključene u igru. Bitno je napomenuti da vam je za prelazak potrebno manje od sat vremena, a kreator planira da s vremenom doda još nivoa.



RAZVOJNI TIM:
Nusan

GDE PREUZETI:
https://nusan.itch.io/fragments-of-euclid

MOM

Sećate se situacije kada su vaši roditelji konačno rešili da vas povedu sa sobom u veći supermarket. Sreća premašuje sve granice, a onda se nekim čudom izgubite i roditelji vam nestanu iz vidokruga a sreća se pretvori u ogromnu anksioznost. O takvoj situaciji, u kojoj se većina nas našla, govori igra MOM.

Ovde se nalazite u ulozi klinca izgubljenog u supermarketu koji pokušava da pronađe svoju majku u nizu polica, dok vas istovremeno juri neka mistična sila predstavljena u vidu crvene lopte. Majka je predstavljena u vidu bele lebdeće lopte i smeštena je na nasumičnom mestu na nivou. Igra je zanimljiva i zastrašujuća u istovreme, samo što je prekratka za naš ukus, ali je svakako preporučujemo.

RAZVOJNI TIM:
Daniel Marty

GDE PREUZETI:
https://danielmarty.itch.io/mom

THE ER

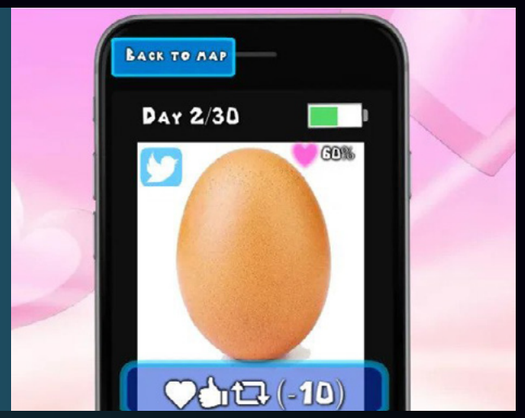
Mnogo puta se desi da želite da odigrate nešto iako ste u žurbi, a onda se desi to da nemate dovoljno vremena za tako nešto pa ta žeđ za gejmingom ostaje neutoljena. Kako imamo igra kojima je potrebno 10 minuta da se učitaju i pokrenu, tako imamo i one kod kojih vam treba samo toliko da je pređete.

The ER se trudi da postigne tako nešto, gde se nalazite u ulozi čoveka bez ruku koji beži od raznih čudovišta u prilično jezivoj atmosferi. Vizuelni stil i zvučni efekti su odlični i doprinose punom ugođaju u igri, a nakon prelaska možete popuniti i kratku anketu kako biste pomogli developerima.

RAZVOJNI TIM:
Nordic Journey

GDE PREUZETI:
https://nordic-journey-maker.itch.io/the-er

WORLD RECORD EGG



Ako pratite Instagram i tamošnje trendove, onda ste sigurno čuli za World Record Egg, stranicu nastalu sa ciljem da najobičnija slika jajeta postane objava sa najvećim brojem sviđanja, što se i desilo i u momentu pisanja ovog teksta slika ima preko 50 miliona sviđanja. Meme kultura nije ono o čemu želimo da konkretno govorimo, već da vam predstavimo istoimenu igru u kojoj je cilj udvarati se ovom planetarno popularnom jajetu.
Šta trebate uraditi kako biste osvojili srce ovog jajeta? Za tako nešto morate ga uhoditi na svim društvenim mrežama i slati mu lajkove, komentarisati objave, i sve ostalo, kako biste ga za rok od mesec dana ubedili da izađe na sastanak sa vama. Samo se nemojte mnogo vezati njega...

RAZVOJNI TIM:
Chibixi

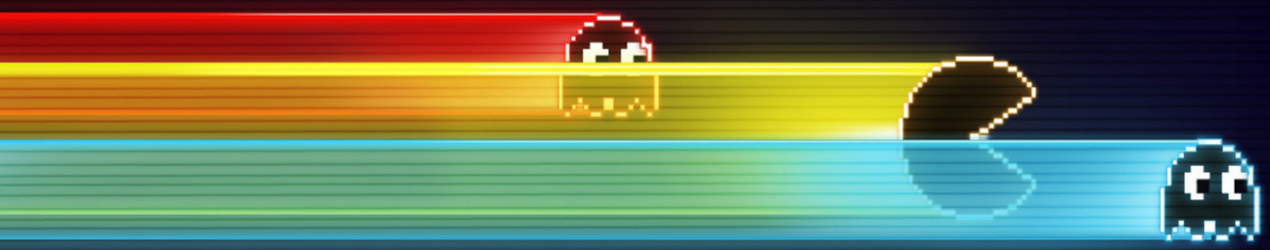
GDE PREUZETI:
https://chibixi.itch.io/worldrecordegg

YET ANOTHER EXAUSTING DAY

Svakoga od nas ume da s vremena na vreme sustigne umor, period kada ste umorni samo zato što ste umorni, gde vam je potrebno dosta vremena da izađete iz kreveta, a dani su kao godine. Ako vam ove agonije nije dosta u stvarnom životu, onda je možete proživeti i u Yet Another Exausting Day, iliti simulator umora.
Ovde igrate kao iscrpljeni karakter koji se po svakom nivou vuče/puzi po sobi i tako sakuplja novčiće i ključ koji mu je potreban da bi prešao na drugi nivo.
Osim toga što se izuzetno pronalazimo u protagonisti, kreatori igre su doneli jako zanimljiv koncept igranja i nešto novo što do sada baš i nismo videli.

RAZVOJNI TIM:
Candleman Games

GDE PREUZETI:
https://candlemangames.itch.io/yet-another-exhausting-day



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

RAZBIJAMO VAŠE KONZOLE

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

Autor: Stefan Starović

NAJBOLJE GEJMING STVARI SA CES 2019

Consumer Electronic Show u Las Vegasu je i ove godine doneo nove računarske i gejming tehnologije, ali i sve moguće i nemoguće šta se može zamisliti iz oblasti najšire potrošačke elektronike. Naravno, nas najviše interesuje gejming, a deluje da je ove godine bilo mnogo vrelije u pustinji Nevade, s obzirom da je AMD ozbiljno rešio da se bori sa Intelom i Nvidiom, dok naravno svi ostali proizvođači gejming računara pokušavaju da prate ovaj sada već možemo reći „biznis“ rat. Ono što nas najviše raduje od svega toga jeste da gejmeri mogu očekivati bolje stvari po nižim cenama, a to je uvek dobrodošlo.

Nvidia GeForce RTX 2060

Prva je na scenu stupila Nvidia sa novim grafičkim karticama „srednje cenovne kategorije“ u vidu RTX 2060 modela. Srednja kategorija je pod navodnicima, jer već njihove referente kartice koštaju znatno više nego prethodna generacija, dok neki modeli proizvođača kao što su ASUS ili MSI cenovno čak prestižu i osnovne RTX 2070 modele. Zanimljivo je da je Ray-Tracing funkcionalnost zadržana i u ovom rangu, iako ostaje upitno kako će se ponašati u igrama (za sada se može testirati samo u jednoj igri – Battlefield 5). S druge strane, Nvidia je predstavila RTX modele serije 2000 i za prenosne računare, tj laptopove, kao i modele sa Max-Q dizajnom kojima treba manje prostora i hlađenja, ali imaju i nešto slabije performanse. Ovo je izazvalo pravu

lavinu laptopova svih proizvođača sa gejming karakteristikama, ali Nvidia nije dozvoljavala da se prikažu i njihove performanse, pa ostaje da vidimo kako će se pokazati, mada bi to trebalo da bude dosta dobro imajući u vidu prethodnu generaciju. Ono što Nvidia nije prikazala jesu grafičke kartice iz serije 1000, koje bi trebalo da imaju bolje performanse od prethodne generacije, ali bez RTX funkcionalnosti. O njima se po kuloarima priča već neko vreme, pa ostaje da vidimo i kada će se pojaviti na tržištu.

Intel

Intel je shvatio da je vrag odneo šalu i da moraju mnogo da se uozbilje na polju procesora, pa su tako kao glavnu najavu imali procesore koji će se raditi u 10nm proizvodnom procesu i koji bi trebalo na tržište da stignu do kraja godine pod kodnim imenom Ice Lake. Za sada se ne znaju još detalji ovih procesora, ali ono što se zna jeste da će Intel vrlo uskoro izbaciti i nove modele devete generacije procesora, koji možda neće imati integrisan grafički čip. Logika je da će ovi modeli verovatno biti jeftiniji, dok većini gejmera svakako i ne treba integrisana grafika. Takođe je najavljen i projekat Athena, koji bi trebalo da u saradnji sa proizvođačima laptopova ponude još tanje i još manje ultrabookove (pa gde će dalje?!?).

AMD

Nakon ove dve konferencije iznad, svi su očekivali odgovor od AMD-a i on je zaista i stigao, pre svega na polju procesora. Najavljena je treća generacija Ryzen procesora, koja treba da donese više frekvencije i veći broj jezgara po istoj ceni kao što su do sada bile! Pritom je sve izrađeno u 7nm proizvodnom procesu (što je manji tranzistor u proizvodnji može više njih stati na istu površinu ili pak ostaviti više prostora između njih kako bi se poboljšale termalne karakteristike procesora) i ovi modeli se očekuju sredinom godine, verovatno pre Intelovih. Posle dugo vremena deluje da je AMD preuzeo primat u tržištu procesora kada je u pitanju postavljanje trendova i to svakako raduje jer će to još više naterati Intel da porazmisli i o novim modelima i o cenovnoj politici.

S druge strane očekivalo se da AMD izađe i sa novom generacijom grafičkih kartica, ali je ta najava izostala i umesto toga je najavljen samo jedan model – Radeon VII. Radeon 7 je grafička iz najvišeg ranga, gde su do sada Vega56 i Vega64 procesori objektivno zaostajali za top modelima konkurencije. Nažalost, iako je i on izrađen u 7nm proizvodnom procesu, izgleda da je Radeon 7 namenjen za borbu sa tek RTX 2080 grafičkom karticom. Naravno on nema ray-tracing funkcionalnost, a i termalne karakteristike su mu nešto lošije, tako da jedino cena može biti presudni faktor, ali moramo priznati da smo očekivali mnogo više. Sada ostaje samo da vidimo da li će njihova nova Navi arhitektura, o kojoj kruže razne interesantne glasine, moći da ih malo bolje pozicionira na tržištu grafičkih, a koja se takođe očekuje u toku ove godine.

Acer

I ovde imamo neku sličnu, a opet dosta čudnu ideju – ekstremni 2u1 gejming laptop. Znate koliko puta vam se desilo da imate zver gejming laptop kome samo želite da okrenete 17“ ekran da biste ga koristili kao tablet? Da, nije se ni meni nikada desilo, ali ako baš želite to da uradite za vas je Acer Triton 900 sa svojim ludačkim mehanizmom za okretanje ekrana. Ovde je procesor „samo“ i7 ali je tu RTX 2080 grafika, ultra brzi SSD diskovi, puno memorije i svega što vam treba. I da, ekran je 4K IPS tipa, ako ste mislili da ne poseduje još nešto što vam zapravo ne treba ali izgleda lepo marketinškim stručnjacima.

ASUS

Asus je na ovogodišnjem CES sajmu bio fokusiran na laptop računare sa serijom 20 Nvidia grafičkih kartica, ali bismo sada izdvojili samo 2 modela. Prvi je ROG Zephyrus S GX701 koji je opremljen „samo“ RTX 2080 Max-Q grafičkom karticom, ali s druge strane uspeva da u ono što je uobičajena dimenzija za 15“ laptop ubaci 17“ ekran i brdo performansi, stvarno za svaku pohvalu.

Drugi model je neverovatni Asus Mothership – nešto između laptopa i desktop računara. Za razliku od tradicionalnih laptopova gde su komponente ispod tastature, one su ovde smeštene iza ekrana! Ovo omogućava bolje hlađenje i raspored komponenti, dok se tastatura sa donje strane može odvojiti i onda računar koristite kao neku vrstu „All-In-One“ PC računara. Naravno ovo znači da baš ne možete da ga držite u krilu kao klasičan laptop, ali ionako je većina gejmerskih laptop računara i napravljena tako da teško da može da posluži kao hipsterski rekvizit. S druge strane ukupna debljina je nešto manja od 3cm, a spisak komponenti i više nego impresivan – i9-8950HK procesor sa čak 6 jezgara, RTX 2080 grafička kartica, 3 ultra-brza SSD diska u RAID 0 režimu, 144Hz panel na monitoru i tako dalje. Čak ni težina od nešto ispod 5kg ne deluje toliko preterano za ovaj računar, iako teško da ćete ga baš nositi svuda sa sobom.

Razer

Osim što je osvežio svoju liniju Blade 15 laptopova, Razer je na CES 2019 sajmu imao i jednu pravu premijeru – gejmerski monitor! Iako ovaj koncept naravno nije nepoznat i svi veći proizvođači imaju takve modele, Razer je ipak novi takmac na ovom polju. Razer Raptor je monitor dijagonale 27“, rezolucije 2560x1440 piksela sa IPS panelom, vremenom odziva od 1ms i osvežavanjem od 144Hz, čak i podrškom za HDR. Tu je i napredni sistem upravljanja kablovima sa zadnje strane kao i RGB osvetljenje da bi ugođaj bio potpun. Praktično mu se ne može naći mana, ali najviše zbog toga što još uvek nije objavljana cena uređaja koja će zasigurno biti paprena!

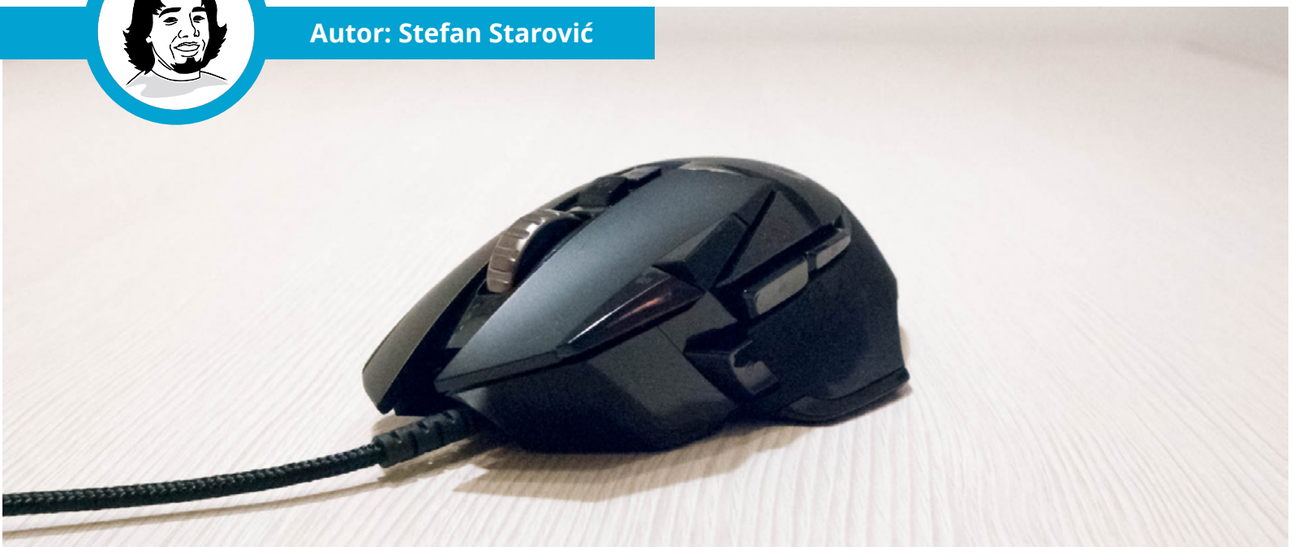
Alienware

Ako ste ikada poželeli pravo desktop iskustvo u laptopu za vas je Alienware Area 51m model, prvi na svetu koji nudi mogućnost zamene i procesora i grafičke kartice u laptopu i to sa potpuno kompatibilnim desktop modelima. Dakle možete uzeti čak i Intel i9 procesor i ubaciti ga u ovaj laptop sve do modela 9900HK sa čak 8 jezgara, što ga čini najjačim procesorom u laptopu do sada. Još jedno „naj“ za ovaj računar jeste i RTX 2080Ti grafička kartica kao opcija, s obzirom da su svi ostali iz ovog pregleda imali samo običan 2080 model. Na sve to čak možete zameniti procesor ili grafičku karticu, potpuno samostalno, ali s obzirom da grafička dolazi u nešto specifičnom formatu, sva je prilika da ćete morati da je kupite direktno od Alienware. Zanimljivo je i da laptop dolazi sa dva punjača – jednim od 185W da imate kada hoćete da ga ponesete na putovanje ili u kafić i većim od 330W koji je namenjen za zahtevne igračke performanse.

Zaključak

Kao i svake godine CES donese neke uređaje kojima možemo da se divimo ali ćemo ih vrlo teško priuštiti, međutim služe kao signal u kom pravcu će se kretati industrija. Ono što nas svakako raduje jeste da se bitka za bolje i jeftinije procesore i grafičke kartice sve više zahuktava što bi trebalo da rezultira boljim proizvodima za nas gejmere.

Autor: Stefan Starović



LOGITECH G502 HERO

Povratak Heroja

Prošlo je skoro pet godina od kada se na tržištu pojavio Logitech G502, miš koji je u tom momentu bio naslednik legendarne MX500 serije uređaja. I dan danas ovaj model važi za jednog od najboljih na tržištu o čemu govori i činjenica da Logitech nije predstavio novi model, već pre, mogli bismo reći, restajling postojećeg sa novim motorom, odnosno iz gejming perspektive sa novim optičkim senzorom.

Logitech G502

Prvo moram naglasiti da sam delimično pristrasan prilikom pisanja ovog opisa jer su mi kroz ruke tokom godina prošle verovatno desetine gejmerskih miševa, a kao svoj primarni uređaj za igranje već više od četiri godine koristim upravo prvu iteraciju G502 – Proteus Core. Nakon toga se pojavila i varijanta Proteus Spectrum koja je donela praktično jedinu izmenu u vidu RGB osvetljenja što naravno nikako nije zahtevalo da zamenim svog glodara novijim modelom. Međutim ono što sam ja shvatio – da je Logitech napravio zaista izvanredan model kome zapravo i nije neophodno veliko unapređenje, je izgleda isto shvatio i tim iz Logitecha. Jer kada pogledate originalni G502 i ovaj Hero model, fizički gledano ne postoji razlika. Dobro, novi model takođe ima RGB osvetljenje i potpuno je tamne boje naspram malog plavog detalja na originalu, ali suštinski gledano je spolja sve isto. Uostalom zašto i menjati nešto što radi!

G502 je standardni žični miš malo većih gabarita i težine tako da lepo leži u ruci, a težinu možete regulisati i priloženim tegovima koji dolaze u posebnoj kutiji i stavljaju se ispod poklopca uređaja koji se zatvara magnetom. Sa 121 grama osnovne težine ovo je uređaj za one kojima težina prija, a možete ga dodatno otežati sa još 5 tegova od po 3.6 grama. Miš je prilagođen za dešnjake, što treba imati u vidu ako vam to nije primarna ruka, jer se kod nas dosta teško mogu nabaviti varijante za levoruke. Tu je 11 programabilnih dugmića kojima možete dodeliti različite funkcije, a tu je i takozvano sniper dugme koje se nalazi ispod palca desne ruke, koje funkcioniše kao neka vrsta kvačila – kada držite ovo dugme osetljivost se prilagođava onome što ste definisali za sniper mod, a odmah po njegovom puštanju se DPI vraća u normalu. Možete podesiti do šest nivoa osetljivosti koji će biti adekvatno prikazani u vidu tri mala led indikatora sa gornje strane. Podešavanja će biti sačuvana u samom mišu, tako da vam kasnije neće biti potreban Logitech softver ukoliko hoćete uređaj da koristite na drugom računaru. Još jedna zanimljivost koja je i sada zadržana na G502 jeste dvostruka funkcionalnost točkića, koji može biti u standardnom modu sa podeocima, ili u slobodnom modu, gde možete vrteti točkić praktično unedogled.

Miš se na računar povezuje preko USB konekcije, a može se primetiti da je tekstura končanog kabla nešto drugačija nego ranije, ali je u pitanju vrlo sitna promena.

Hero senzor

Glavna novina ovog modela jeste novi Hero senzor unutar miša s kojim smo već imali prilike da se susretnemo na modelu G Pro Wireless. Rezolucija je 16.000 DPI što je za nekih 6.000 DPI više nego na prethodnom modelu i tu se ogleda najveće unapređenje, ukoliko vam je takva rezolucija zaista i neophodna. Tu je i mogućnost da bez problema isprati ubrzanje od više od 400 IPS, odnosno inča u sekundi, što znači da ukoliko želite da zbunite senzor ovog miša, morali biste da napravite pokret brži od 10 metara u jednoj sekundi – zapravo mi ne pada na pamet ni ideja kako bismo ovo mogli da proverimo.

Izdržljivost

Jedna od glavnih karakteristika koje dosta često naglašavam kod Logitech proizvoda je izdržljivost – ja G502 miša koristim već oko četiri godine kao osnovno sredstvo za igranje i sve ostalo na računaru i on bukvalno ne pokazuje nikakve znake habanja. Sasvim je moguće da ja i nisam baš prosečan korisnik i da o svojoj periferiji vodim više računa od drugih, ali posle ovako opsežnog testiranja mogu apsolutno da potvrdim kada Logitech kaže da glavni klikovi na mišu treba da izdrže 50 miliona pritiskanja a klizači sa donje strane više od 250 kilometara „vožnje“ to zaista i misle. Realno nije to baš slučaj sa svim proizvođačima periferija, čak ni onim iz premium segmenta.

Zaključak

Logitech G502 Hero miš zapravo i nije nov model, to je samo unapređenje već postojećeg, odličnog modela. Sa te strane, ako već posedujete prethodni model, a niste profesionalni esportista kome baš treba ekstremno visoka DPI osetljivost novog senzora, nema razloga da uopšte razmišljate o zameni. Opet, ako do sada niste koristili G502, Hero model je možda prava prilika da sebi priuštite jedan zaista vrhunski gejmerski miš, jer i posle skoro pet godina na tržištu ovaj model zaista spada u sam vrh ponude i nema nameru da se odatle skloni. A to već govori samo za sebe!

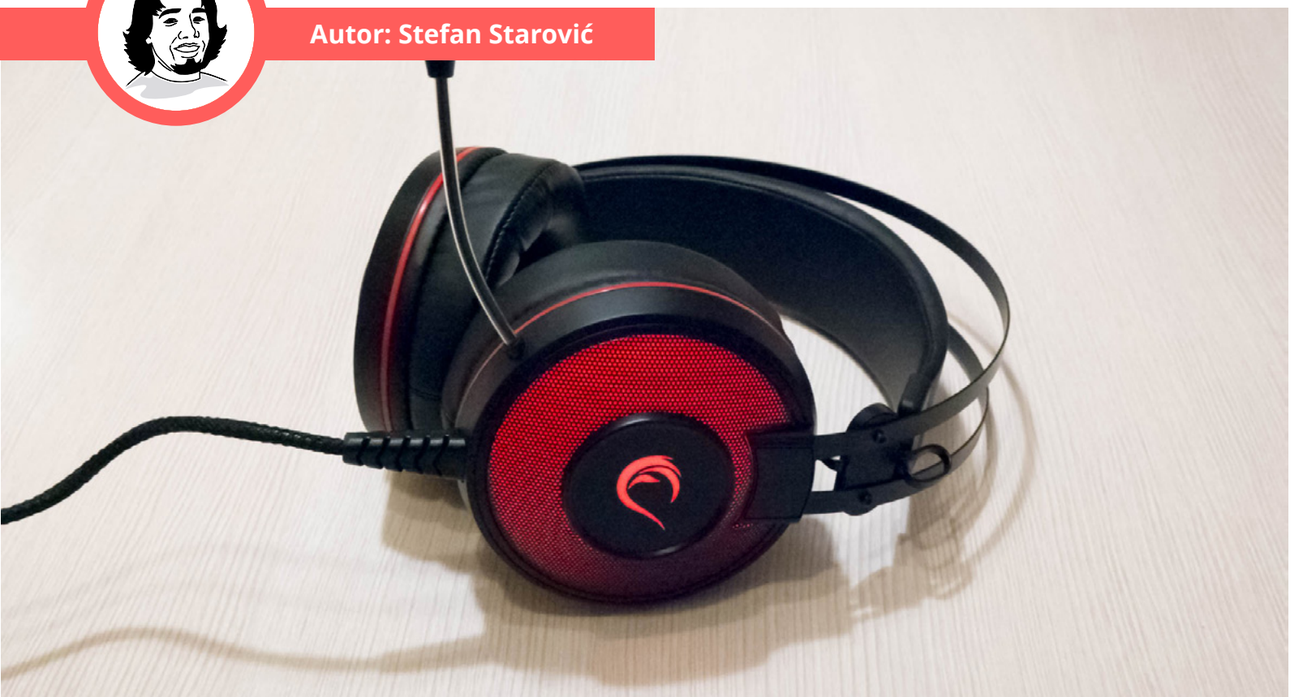
“OVO JE MIŠ KOJI DEFINITIVNO OBEĆAVA DUGOVEČNOST.”

“NAJBITNIJE UNAPREĐENJE JE HERO SENZOR.”

“FIZIČKI GLEDANO JE OVAJ MODEL IDENTIČAN SA ORIGINALNIM G502.”

Model	Logitech G502 Hero
Tip	Optički miš
Povezivanje	USB
Senzor	16.000 DPI
Dodatno	DPI prebacivanje, podešavanje osvetljena, promena težine

Autor: Stefan Starović



RAMPAGE ALPHA X RED 7.1

Kako smo imali prilike prošle godine da boravimo na Reboot Infogamer festivalu u Zagrebu pod ruke su nam došle i zanimljive periferije turskog proizvođača Rampage. Iako se za sada još uvek ne mogu kupiti u Srbiji delovale su nam interesantno da ih malo oprobamo i da vidimo kako se odnose prema drugim brendovima. Prve su nam pod ruke pale Alpha X 7.1 Surround slušalice.

Alpha-X Red 7.1

Tržište gejming periferija je postalo jako zatrpano jer ovih dana svi misle da mogu da ponude nešto igračima, a uglavnom se to svodi na dve osnovne varijante – premium brendove poznatih proizvođača koji dolaze i sa visokom cenom, i jeftine kineske brendove koji se dosta razlikuju po kvalitetu. Iako se verovatno u suštini sve ove periferije zapravo prave u Kini, upravo nam je zato bilo interesantno da pogledamo modele turskog proizvođača Rampage. Oni se trenutno tek šire u izvozu, pa tako možemo očekivati njihove proizvode uskoro i kod nas, a ovo se da primetiti i prilikom posete njihovom vebsajtu gde stranica sa podacima o proizvodu ima neuporedivo više podataka na turskom nego na engleskom jeziku. Naravno, sama Turska je izuzetno veliko tržište, pa ovo ne treba čuditi, a verujemo da će se ovo vrlo brzo menjati kako se brend bude više orijentisao ka izvozu.

Alpha-X model slušalica dolazi sa relativno klasičnom konfiguracijom, gde je headband od vrlo solidnog metala, a po njemu se pokreće deo koji naleže na vašu glavu. Sa strane se nalaze velike slušalice čiji su drajveri prečnika čak 50mm, koji obezbeđuju sasvim solidan zvuk. Sa spoljne strane se nalazi prostor koji je u potpunosti prosvetljen crvenim LED osvetljenjem, od koga i dolazi naziv ovog headseta, a postoje varijante i u plavoj i zelenoj boji. Moram priznati da mi se sam Rampage logo poprilično svideo, možda je malo sličan nekim drugim, ali ima nešto u sebi i uopšte nije začuđujuće što se Turci trude da ga istaknu. Uopšte i samo pakovanje deluje vrlo lepo i upadljivo, tako da se mora odati priznanje proizvođaču da želi da malo iskoči od konkurencije.

Jastučići na slušalicama su urađeni od eko kože i vrlo su mekani, ali sam materijal je za nijansu grublji nego što bih ja to voleo. Naravno, treba se imati u vidu i cenovni rang ovog modela koji je negde oko 35 evra, kao i činjenica da ova malo grublja eko koža može zapravo biti dugotrajnija u eksploataciji. Takođe, jako su debeli, preko centirametar sigurno, što obezbeđuje

> “VELIKI DRAJVERI OD 50MM OBEZBEĐUJU SOLIDAN ZVUK”

> “JASTUČIĆI SU OBLOŽENI EKO KOŽOM”

i dobru izolaciju i prijatno prijanjanje. Tu je i mikrofon koji se nalazi na nekoj vrsti savitljive žice i može se dosta lepo upravljati njime. Zanimljivo je da se na vrhu mikrofona nalazi crvena LED dioda koja jako svetli, nešto što će se sigurno svideti onima koji vole malo atraktivnije slušalice.

Povezivanje se vrši preko USB porta, što je i normalno kada su u pitanju 7.1 surround slušalice, a na kutiji je naznačeno da su podržani pored PC računara i PS4 i XBOXONE konzole, što se verovatno opet radi preko USB porta. Ovo rešenje je malo čudno, jer je uobičajeno da se slušalice na konzole priključuju preko 3.5mm konektora koji se uključuje direktno u kontroler što je i mnogo elegantnije, ali je ovde proizvođač izgleda samu surround zvučnu karticu ugradio u slušalice, umesto da bude poseban deo kao što je kod većine drugih modela. U svakom slučaju, ako želite slušalice i za konzolu ne bih preporučio ovaj model. Još jedna čudna stvar je i što je kabl končanog tipa, ali je nekako krući nego što je uobičajeno, pa to zahteva malo privikavanja.

Sam zvuk je vrlo solidnog kvaliteta, ako uzmemo u obzir cenovni rang, pozicioniranje u prostoru je takođe precizno. Mikrofon je takođe zadovoljavajućeg kvaliteta i

> “MODEL POSTOJI JOŠ I U PLAVOJ I ZELENOJ BOJI”

poslužiće za svakodnevno igranje bez problema.

Zaključak

Postoji nekoliko stvari koje mi se nisu svidele na Alpha-X slušalicama, ali uvek treba imati u vidu i da za relativno male pare dobijate 7.1 surround headset što je zaista povoljna kupovina. Utisak je i da su dosta pravljene sa idejom velike izdržljivosti i uprkos tome što nismo mogli sve da proverimo za kratko vreme, deluje da ovaj model može da istrpi baš dosta maltretiranja i nerviranja prosečnog gejmera. U tom smislu je turski Rampage opravdao diferencijaciju od nasumičnog kineskog brenda.

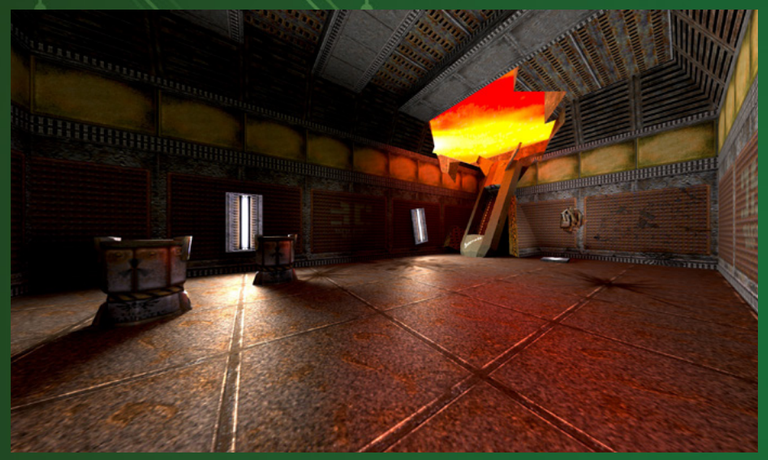
> “7.1 SURROUND ZVUK ZAHTEVA USB POVEZIVANJE”

Model	Rampage Alpha-X
Tip	7.1 surround slušalice
Povezivanje	USB
Mikrofon	Usmereni, može da se savija
Udobnost	Jastučići od eko kože

Autor: Nikola Savić

QUAKE II SA RAYTRACING TEHNOLOGIJOM - Q2VKPT

Od kada je Nvidia predstavila novu seriju grafičkih sa revolucionarnim načinom kalkulisanja osvetljenja u igrama, čitav svet je ušao u debatu koliko je to zaista veliki korak ili nije, i da li je vredno tolikih para za nove kartice.



Ono što je trenutno problem je što veoma malo savremenih igara zapravo ima i podržava ovu tehnologiju, i tek je pre par meseci Battlefield V bila prva igra gde ste ovo mogli da aktivirate, i rezultati, bar što se tiče performansi, su bili poprilično razočaravajući, jer je frejmrejt opadao i po 50 i više procenata čak i na najmoćnijim mašinama.

Ipak, neko se ovih dana dosetio i uradio jednu sjajnu stvar, umesto da čekamo i vidimo najsavremenije naslove kako se ponašaju sa rejtrejsingom, zašto ne bi pogledali neke od najstarijih 3D fps igara?

Grupa modera je učinila Quake II, kako kažu, prvom igru koja ima potpuni raytracing i kalkulisanje dinamičnog osvetljenja u realnom vremenu, "na isti način kako se to radi u filmskoj industriji", samo, umesto ray tracing tehnologije, oni koriste nešto drugačiju, koja omogućava još više realnosti i zove se path tracing, ali i dalje vam je potrebna neka od RTX grafičkih. Ko bi rekao da ćemo u 2019. razmišljati o ultra skupim grafama da bi probali Quake II mod? Njihov cilj sa ovim modom je bio da služi kao alat za benchmark vlasnicima grafičkih sa raytracing tehnologijom ili i da prosto bude neka vrsta alata za sve one koji žele da testiraju ray trancing za potrebe svojih projekata.
Kako sve to izgleda, možete videti na slikama, a podsećamo vas da je u pitanju igra iz 1997. godine.

Sam demo se zove Q2VKPT, i možete ga pronaći na portalu Brechpunkt, gde takođe možete pročitati više o projektu od samih autora. Naravno, potrebno je da posedujete Quake II. Projekat je prvobitno nastao 2016. godine, kao projekat sa strane na kome je radio Kristof Šid za potrebe testiranja grafičkih karti, ali je vremenom prerastao u neverovatnih 12 000 linija koda, koje potpuno menjaju originalni Quake 2 kod.

play
zine