play!
br.125 | April 2019.

REVIEW:
SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

REVIEW:
THE DIVISION 2

# Devil May Cry 5

IGRA MESECA

DOMAĆA SCENA:
IGRALI SMO PAGAN ONLINE

REVIEW:
YOSHI'S CRAFTED WORLD

# DOBRODOŠLI


## BROJ 125 – APRIL 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, 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, Nikola Vojnović, Dragana Ličina Danojlić

**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

Mart i april su meseci kada se zima završava i počinjene proleće, meseci buđenja i rađanja, meseci kada život izlazi iz sna i kreće ponovo da buja na sve strane. To isto važi i za ljude, a bogami i za video igre.

Ako je februar bio mesec relativnih razočarenja, mart je „pokidao“ u svakom pogledu, toliko da smo se jako mučili kojoj igri uopšte da damo tu čast da bude igra meseca u aprilskom broju, ali je na kraju ona ipak zasluženo pripala petom nastavku kultnog serijala Devil May Cry, jer ipak smo čekali godinama na njega i dobili pravo remek delo u najboljem duhu fanšize. Capcom nastavlja svoju dominaciju ove godine, tek treći mesec, a već druga igra na našim naslovnicama.

Ipak, tu titulu je potpuno zasluženo mogao da pokupi i Sekiro, nova fantastična igra iz From Software, gde ovi majstori svog zanata nisu upali u zamku „jednog te istog“ već su doneli potpuno osveženje, a opet igru za koju je jasno da iza stoje upravo oni. Kolega Milan, koji je uradio recenziju, je insistirao da je ovo igra meseca, ali je na kraju presuda ipak pala na gore-pomenuti MDC5.

I The Division 2 je bio tu, u užoj konkurenciji. UbiSoft je postavio domaći zadatak svim neuspešnim pokušajima luteršuter igara iz prethodnih par godina, kao što su Fallout 76, Anthem i Destiny 2, i pokazao da kad se nešto stvarno želi i uloži trud da se odradi kako treba, onda ćemo i imati zapravo vrhunsku igru. Naučili su na greškama koje je imao prvi deo i zapravo ispunili obećanja da iste neće ponoviti u dvojci, i rezultat toga je jedna igra koja se sa velikom sigurnošću može smatrati do sada i najboljom Looter Shooter igrom u istoriji.

U ovom broju nastavljamo i sa brojnim novim rubrikama, pored preko 20 recenzija igara, a tu su i Serija i Film, kojih nekada imamo, nekada ne, ali ćemo se potruditi da ih imamo što više. Tu su i rezultati nagradne igre, vas skoro hiljadu je učestvovalo u anketi i puno ste nam pomogli da bolje razumemo našu publiku i ono što ona želi.

Sve u svemu, uživajte u proleću!

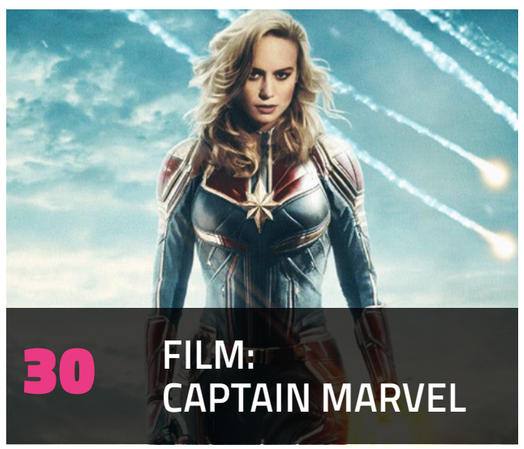
54 REVIEW: SEKIRO SHADOWS DIE TWICE

60 REVIEW: THE DIVISION 2

74 IGRA MESECA: DEVIL MAY CRY 5

26 DOMAĆA SCENA: MAD HEAD GAMES I PAGAN ONLINE

46 EARLY ACCESS: SATISFACTORY



30 FILM: CAPTAIN MARVEL

108 REVIEW: DEGREES OF SEPARATION

Flash (vesti) 6

PREGLED MESECA: Top igre u aprilu 14

EDITORIJAL: Google Stadia 18
EDITORIJAL: Lokacije na kojima bismo voleli da vidimo GTA 6 22
NAGRADNA IGRA 25

DOMAĆA SCENA: Posetili smo Mad Head Games i igrali Pagan Online 26

FILM: Captain Marvel 30
SERIJA: Love, Death _ Robots 32

BATTLE ROYALE: Apex Legends Battle Pass 34
BATTLE ROYALE: Battlefield Firestorm 36

TOP 10 NAJLUĐIH MODOVA 38

BETA: Warhammer Chaosbane 42

EARLY ACCESS: Project Winter 44
EARLY ACCESS: Satisfactory 46
EARLY ACCESS: Vainglory 48

Dirt Rally 2.0 50
Sekiro - Shadows Die Twice 54
Beat Cop 58
The Division 2 60
Coffence 66
Mango Cart 68
One Piece - World Seeker 70
Devil May Cry 5 74
Doom and Destiny 80
Hell Warders 82
Left Alive 84
Truberbrook 88
Lego Movie 2 the Game 90
She Remembered Caterpillars 92
The Occupation 94
The Calligula Effect - Overdose 98
FateEXTELLA LINK 100
The Princess Guide 104
Degrees of Separation 108
Where the Bees Make Honey 112
Yoshis Crafted World 114
MLB The Show 19 118

REINSTALACIJA: SOMA 122

U POKRETU: Android igre 126

BESPLATNI KUTAK 130

MODDING SCENA: Morrowind - modovi bez kojih ne započinjete igranje 132

# RIMEJK CRASH TEAM RACING ĆE IMATI I SVE STVARI IZ CRASH NITRO KART

Ostalo je još svega par meseci do izlaska rimejka voljenog nam Crash Team Racinga i moramo reći da se dečaci u nama veoma raduju.

Imajući u vidu da je Vicarious Visions uradio fenomenalan posao sa Crash Bandicoot N. Sane Trilogy, uopšte ne sumnjamo da će i Crash Team Racing biti verno prebačen u novo ruho, odnosno u Crash Team Racing Nitro-Fueled, kako je puno ime rimejka.

Pored svog sadržaja iz Crash Team Racing, igra će sadržati i sve mape, karaktere, modove igranja i vozila iz Crash Nitro Kart, druge trkače Crash igre, koja je izašla 2003. godine u koju je tada radio upravo Vicarious Visions.

Iako ta druga igra nikada nije stekla popularnost i šmek prve, ipak uopšte nije loša stvar da imamo još dodatnog sadržaja, pored originalnog, jer od viška svakako ne boli glava.

Vlasnici PlayStation 4 će takođe dobiti i ekskluzivnu "retro" mapu.Igra stiže na PS4, Xbox One i Switch 21. juna ove godine, a verujemo da će nam i PC verzija stići nekih godinu dana nakon toga.

## SEGA GENESIS MINI STIŽE U SEPTEMBRU SA CENOM OD 70$

Trend povratka starih konzola u život u vidu classic i mini izdanja se nastavlja i ovoga puta nam SEGA predstavlja Sega Genesis Mini konzolu koja na police stiže ovog septembra.

Playstationova Classic konzola je bila na meti kritika zbog malog broja naslova, pa je SEGA rešila da ponudi dosta više nego konkurent. Tako će Sega Genesis Mini imati čak 40 klasičnih 16-bit naslova. Kompletna lista naslova nije poznata i biće otkrivena kasnije, ali se zna da će se ponuda igara razlikovati za svaku regiju, ali u svakom slučaju očekujemo kultne igre uz koje su mnogi odrastali početkom 90-ih godina.

Ova mini konzola će imati i mini cenu od svega 70 dolara, dok će verzija sa dva kontrolera koštati 90, što i nije toliko skupo, a ujedno dolazi i sa modernim priključcima, kao što su USB i HDMI.

## GWENT STIŽE NA TELEFONE

The Witcher kartična igra Gwent je prošla put od mini igre unutar Witcher 3, preko velikog samostalnog projekta čija je reklama zauzimala najvažnije mesto na E3 2016 i onda opet nazad do nekoliko prerada i pokušaja da se igra vrati u život i pronađe svoju publiku.

Iako je igra prošla kroz dosta padova i gubitaka interesovanja publike, CD Projekt RED ne odustaje od nje i nedavno je igra prošla kroz opsežan i kompletan redizajn koji je praktično u potpunosti promenio mnoge bazične mehanike igre, i uveo mnoge nove stvari.

Sada dolazi sledeći korak, a to je dolazak Gwenta na pametne telefone. Za sada je najavljena iPhone verzija, koja dolazi kasnije ove godine, a rečeno je da ćemo imati i Android verziju, ali će detalji biti otkriveni nešto kasnije.

## SEGA DONOSI NEKOLIKO IGARA U ČAST OLIMPIJSKIH IGARA U TOKIJU

Naredne Olimpijske igre će 2020. godine biti održane u Japanu, državi iz koje potiče gomila igara raznih studija i kompanija, među kojima je i SEGA.

Ova kompanija je rešila da u tu čast ove i naredne godine donese nekoliko igara sa popularnim karakterima u glavnoj ulozi.

Prva igra koja će već ove godine biti objavljena je zvanična igra Olimpijskih igara u Tokiju i ona će biti dostupna za PS4 i Switch od ovog leta, a kasnije verovatno i za ostale uređaje.

Druga igra je Mario & Sonic at the Olympics u kojoj će ova dva popularna junaka nadmetati u raznim olimpijskim sportovima. Njen izlazak je planiran za Switch krajem godine i na arkade 2020.

I treća igra stiže naredne godine ekskluzivno za mobilne uređaje(iOS i Android). Radi se o Sonic at the Olympics, što je dosta slično prethodnom naslovu, ali Sega verovatno želi da iskoristi pun potencijal koji ima rastuće tržište mobilnih uređaja.

## WARCRAFT: ORCS & HUMANS I WARCRAFT II SU STIGLI NA GOG!

Nakon što se prošlog meseca saradnja između Blizzarda i CD Projekt obelodanila stavljanjem Dibalo 1 na GOG prodavnicu, večeras je još Blizzardovih klasika stiglo na GOG.

U pitanju su WarCraft 1 i 2, dve igre koje su među prvima 90-ih postavile standardne RTS igara, odmah nakon što je Dune to učinio prvi.

Tim iza GOG-a kao i uvek radi na optimzaciji svih "dobrih starih igara" koje se nađu na njihovoj platformi, pa su i WarCraft igre sređene tako da ih možete igrati na svim novim sistemima bez ikakvih dodatnih podešanjavnja, odnosno rade savršeno svuda.

Uz dvojku dolazi i ekspanzija Beyond the Dark Portal, a cene igara su šest dolara za Warcraft 1, te 10 dolara za Warcraft 2.

## WOLFENSTEIN: YOUNGBLOOD STIŽE OVOG LETA, VAŠ SABORAC NE MORA DA KUPI IGRU

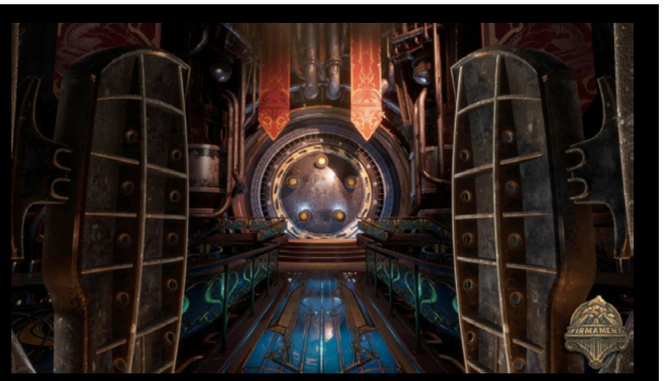
Polako ali sigurno raste ponuda igara koje u celosti možete preći igrajući sa prijateljem bez ikakvih ograničenja i najnoviji naslov u nizu je Wolfenstein: Youngblood.

Predstavljen na E3 2018, ovaj spin-off u čuvenoj franšizi nas stavlja u ulogu Blazkovićevih kćerki koje nastavljaju borbu protiv nacista bez ikakvih pitanja i na najbrutalniji mogući način.

Bethesda je konačno otkrila više detalja o igri, i tako smo saznali da će ona izaći ovog leta, 26. jula, i da će doći sa Buddy Pass sistemom, koji omogućava vašem prijatelju da igra kao saborac, odnosno jedna od bliznakinja, iako nije kupio igru, što je odlična stvar. A ako nemate sa kim da igrate onda će vas pratiti AI saputni, tako da opet niste sami.

Uz datum izlaska je predstavljen i story trejler koji nas upoznaje sa pričom koja nas očekuje kada se Wolfenstein: Youngblood pojavi, i vidimo da nećemo biti iznevereni.

# KREATORI IGRE MYST SVOJ NOVI PROJEKAT DOVELI NA KICKSTARTER



Još prošle godine smo dobili objavu da Cyan Worlds, studio koji nam je poznat po fantastičnoj avanturi Myst, u pripremi ima igru sa sajberpank elementima.

Igra nosi naziv Firmament i od te prvobitne objave nismo dobili nešto preterano mnogo detalja, a sada je studio igru doveo na Kickstarter.

Developeri očekuju da kroz crowdfunding sakupe 1 285 000$ koji su im preko potrebni za nastavak razvoja i kako bi igre izašla do jula naredne godine.

U trenutku pisanja ovog teksta, Cyan Worlds je već sakupio oko 280 000 dolara, a obzirom da je ostalo još mesec dana do kraja kampanje, ne sumnjamo da će Firmament dobiti i ostalih milion dolara od fanova.

Firmament će biti duhovni naslednik Myst i ostalih igara studija Cyan Worlds, ali sa potpuno novom pričom koja nas vodi u ledenu divljinu sa puno zagonetki i intriga.

Igra će od samog izlaska podržavati i igranje pomoću VR uređaja, za maksimalno uživanje u predivno kreiranom svetu.

## OČEKUJU NAS "UZBUDLJIVE NAJAVE" ZA AGE OF EMPIRES U MARTU

"Kriza" u gejming industriji sa početka godine, kada je iz Activisiona bez posla ostalo oko 800 zaposlenih, se nastavlja sa kompanijom Electronic Arts, iz koje je nedavno otkaze dobilo oko 350 ljudi.

Najveći broj otkaza je dodeljen zaposlenima u odeljcima za marketing i izdavanje igara. U mejlu koji je uputio vođa kompanije, Endru Vilson, navedeno je da su ova otpuštanja deo restruktuiranja koje će dovesti do efikasnijeg poslovanja i kreiranja igara visokog kvaliteta.

Ono za šta se može reći da je pozitivno u ovom slučaju je da su se otkazi već očekivali i da su zaposleni o njima znali još od oktobra, tako da su imali dovoljno vremena da se eventualno prilagode.

350 ljudi koji su dobili otkaz iz ove kompanije, koja širom sveta broji oko 10,000 zaposlenih, će dobiti otpremnine, dok će nekima biti ponuđena i drugačija pozicija u samoj kompaniji.

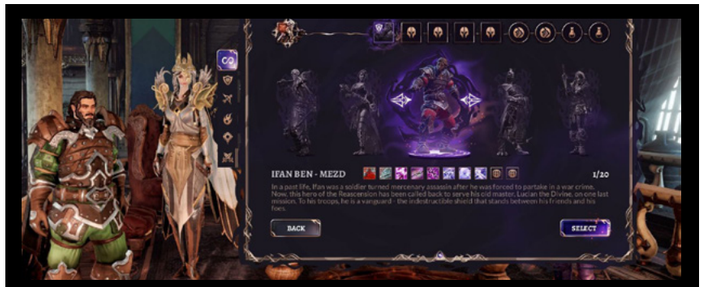
## PREDSTAVLJEN IRON MAN VR

Ponuda igara sa Marvelovim superherojim postaje bogatija svakog dana, a najnoviji naslov sa Marvel etiketom je Iron Man VR.

Igrači će dakle uskočiti u ulogu Toni Starka, kojeg u ovoj igri ganjaju duhovi prošlosti i neće stati dok ne završe sa njim. Kako bi se odbranili igračima je na raspolaganju čuveno Iron Man odelo napravljeno po uzoru na ono iz stripova i filmova i potpuno funkcionalno.

O igri je objavljeno da će igrače voditi širom planete na raznovrsne misije i da će tamo susretati razne karaktere iz Marvel univerzuma, kako prijatelje, tako i neprijatelje.

Iron Man VR će biti Playstation VR ekskluziva i pojaviće se do kraja ove godine.




# DIVINITY: FALLEN HEROES JE NOVA IGRA LARIANA, TAKTIČKA STRATEGIJA KOJA NASTAVLJA PRIČU D:OS2

Ovih dana smo se baš pitali šta rade momci i devojke iz Larian studija, i krajem marta smo i dobili odgovor.

Naime, stigao nam je trejler za njihovu najnoviju igru, Divinity: Fallen Heroes, koju prave u saradnji sa studijom Logic Artists.

Ali, ovoga puta nije u pitanju klasični PRG, već potezna squad-based strategija, taktička igra u duhu XCOM i Commandos igara. Priča kaže da se stvorilo "novo zlo", i svi naši saputnici iz DOS2 se udružuju oko enigmatične Lady Vengeance, i to je ono što za sada znamo.

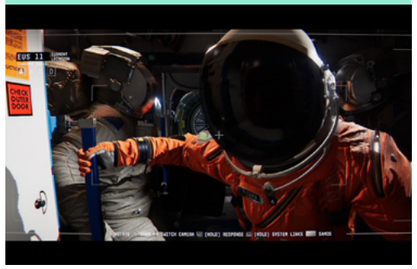
Iako je u pitanju spin-off, priča se ipak direktno nastavlja na radnju iz D:OS2, tako da će svakako biti zaniljiva i onima koji su očekivali novi RPG.

Naša glavna baza biće leteći brod kojim "plovimo nebom" i idemo u borbe kroz nove i do sada neviđene delove Rivellona, a iz Lariana kažu da će igra, osim taktičke borbe, imati i narativne odluke, diplomatiju, tehnološko stablo, specijalne jedine... i druge stvari koje možete da očekujete od jedne taktičke strategije.

Ovo nije prvi izlet Lariana u žanr strategija, i oni koji duže prate njihove igre se verovatno sećaju i Divinity: Dragon Commander iz 2013. godine.

Ono što je bitno još naglasiti, igra izlazi već ove godine, na više platformi, tako da se nadamo da neće biti Epic ekskluziva.

## I OBSERVATION JE POSTAO EPIC STORE EKSKLUZIVA



Krajem marta je otkriveno da će indie naslov Observation stići i na PlayStation 4, a u Story trejleru smo dobili i datum izlaska – 21. maj.

Međutim, ono što se dogodilo "tiho" u istom danu, jeste da je igra preko noći nestala sa Steama i osvanula na Epic prodavnici, što znači da smo dobili još jednu igru koja će, barem na neko vreme, biti ekskluzivna jedino na Epic prodavnici za PC igrače.

Ovo je PC igrače posebno pogodilo zato što dolazi od izdavačke kuće Devolver Digital, koja je gotovo univerzalno omiljena i poznata kao izdavač koji brine i o igračima i o developerima.

Posebno upada u oči njihovo ismejavanje loše politike izdavača tokom E3 2017 parodije, koja je imala ime "Tomorrows unethical bussines practicals – today!", a čini nam se da su bukvalno to sada i uradili.

Iza igre stoji studio No Code, koji nam je ranije već doneo izuzetno zanimljiv retro indie hit Stories Untold, koji je doneo tekstualne avanture u modernom ruhu, i koji se nama veoma dopao, tako da imamo velika očekivanja i od ove igre.

## PLAYSTATION VR PRODAT U 4.2 MILIONA PRIMERAKA

Virtuelna realnost u video igrama je prešla dugačak put od prvobitnog pojavljivanja, sa gomilom igara koje nas očekuju u budućem periodu i konstantnim poboljšanjem ponude uređaja.

Jedan od uređaja koji je postao dosta popularan prethodnih godina je Playstation VR, koji je dostupan samo za PS4 uređaje i nudi bogatu kolekciju naslova.

Playstation VR je do sada dostigao veliki broj prodatih primeraka, i Soni je na State of Play prezentaciji objavio da je reč o oko 4.2 miliona primeraka.

Radi se o značajnom povećanju u odnosu na 3 miliona primeraka koji su bili prodati do avgusta prošle godine.

Playstation VR i u narednom periodu očekuju raznovrsni VR naslovi, pošto je najavljen Iron Man VR, a i No Man's Sky će tokom leta postati igriv sa PSVR headsetom.

# PREDSTAVLJEN OCULUS RIFT S, NASLEDNIK ORIGINALA SA CENOM OD 400$

Na GDC sajmu smo videli raznolike novine i interesantne koncepte iz sveta digitalne zabave, pa je tako i Facebook iskoristio priliku da predstavi nešto novo.

Iz ove kompanije nam stiže Oculus Rift S, dostojni naslednik originala koji nosi dosta novina po ceni od 400 dolara.

Za više detalja je zadužen jedan LCD panel rezolucije 2560×1440, koji nosi 40% više piksela u odnosi na Oculus Rift.

Po izgledu sa slike ste verovatno mogli da zaključite o čemu se radi kada je praćenje pozicije igrača u pitanju, i da prethodna tehnologija odlazi u zaborav. Sada je za praćenje pozicije zaduženo čak 5 kamera, 2 napred, po jedna sa strane, i po jedna ispod i iznad uređaja. Ovo znači mnogo preciznije i bolje iskustvo igranja u virtuelnoj realnosti i manje takozvanih mrtvih uglova.

Od novina imamo i softversko prilagođavanje različitim razdaljinama između zenica(što ne znamo da li će se svima dopasti), zvuk koji se prekozi putem trake koja ide oko glave korisnika, sigurnije kretanje po prostoriji, i najbolje od svega je da su sistemski zahtevi isti kao i kod originala.

## METRO EXODUS BELEŽI 2.5 PUTA BOLJU PRODAJU NA EPIC GAMES STORE NEGO LAST LIGHT NA STEAMU

Jedna od najvećih kontroverzi u prethodnih par meseci je svakako to što je Epic Games “oteo” Metro Exodus sa Steama sve par nedelja pre pojavljivanja.

Sve ovo je dosta razbesnelo igrače koji su prvo bombardovali negativnim ocenama prethodne naslove Metro serijala, a potom pozitivnim ocenama Exodus na Steamu, koji je tu ostao za one koji su već bili prednaručili igru.

Ipak, i pored dosta mržnje upućene developerima i kompaniji Epic Games, Metro Exodus beleži dosta dobru prodaju na EGS.

Epic Games je tokom svoje GDC konferencije objavio da je Metro Exodus prodat u 2.5 puta više primeraka nego što je Metro: Last Light za isti period na Steamu, ali brojke u ovom momentu nisu poznate.

Svakako je zanimljivo videti da je Metro Exodus postigao dobar uspeh na EGS-u, ali ipak se radi o kvalitetnoj i dobroj igri, pa je tako ipak njen kvalitet nadvladao hejt ka Epic Gamesu.

## NAJAVLJEN CALL OF DUTY MOBILE

Ovih dana nekako svi čekamo da vidimo koji će ovogodišnji Call of Duty biti, a izgleda da je to Modern Warfare 4 sa singlplejerom i bez Battle Royale moda.

Activision je nedavno predstavio novu igru, ali to nije ta kojoj se svi nadamo, već Call of Duty Mobile.

Mobilna igra je predstavljena trejlerom u kojem se govori o tome da igrače očekuje prepoznatljivo multiplejer iskustvo, igranje sa kultnim karakterima iz franšize na poznatim mapama, kao i dosta kastomizacije, zbog mikrotransakcija naravno.

Ono što se potencijalno očekuje je i Battle Royale mod, jer u trejleru vidimo avion sa prostranstvima sličnim Blackoutu. A u okruženju se nalaze i neki psi.

Call of Duty Mobile će biti besplatan za igranje, što je i očekivano, a zainteresovani se mogu već sada prijaviti za pristup igri na Play i App prodavnicama.

# EPIC GAMES DOVODI DETROIT: BECOME HUMAN I HEAVY RAIN NA PC!

Ono što je nekada bilo samo san za PC gejmere sada postaje java i to zahvaljujući kompaniji Epic Games, koja je počela da krade i ekskluzive od kompanije Soni, a ne samo od Steama.

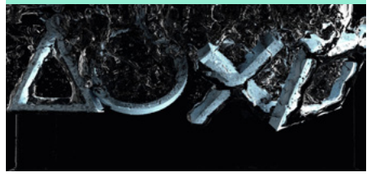
Nedavno je otkriveno da će igre studija Quantic Dream, koje su prvobitno izašle kao Playstation ekskluzive, doći na PC putem Epic Games prodavnice.

Igre ovog studija koje obuhvataju ovaj dogovor su Detroit: Become Human, Heavy Rain i Beyond: Two Souls, i u pitanju su kvalitetni i fantastični naslovi. U Detroitu pratimo tri samosvesna robota koji počinju da dobijaju osećanja, što im stvara mnoge neprilike i poteškoće u njihovom inače ograničenom životu. Heavy Rain je sa druge strane remek delo koje se ne može pohvaliti gejmplej elementima, ali zato poseduje fantastičnu priču.

Ono što je omogućilo da se ove igre pojave na PC-u, osim ogromne svote novca, je svakako i činjenica da je Quantic Dream second-party developer za Soni, pa tako on direktno ne drži prava na igre.

Ovo otvara mnoge nove mogućnosti, pošto postoji gomila studija koji imaju sličnu saradnju sa Sonijem, pa nas tako neće čuditi da Epic Games u skorije vreme ozvaniči dolazak igara kao što su Marvel’s SpiderMan, Until Dawn i mnoge druge.

## OTKRIVENO DA SE SPREMA JOŠ NEKA PLAYSTATION 4 EKSKLUZIVA KOJA TEK TREBA BITI NAJAVLJENA



Pošto se već uveliko govori o tome da će tokom ove godine biti predstavljene nove konzole kompanija Soni i Majkrosoft, logično je za očekivati da nema još puno ekskluziva koje treba da se pojave za ovu generaciju.

Izgleda da nije tako, barem kada je Playstation 4 u pitanju, pošto je Kolin Morijarti otkrio da je u pripremi još jedna “veoma značajna” ekskluziva koja još uvek nije predstavljena javnosti.

Nije otkriveno o kakvoj je igri reč, ali se govori o tome da je igra second party tipa, odnosno da na njoj radi studio koji nije u Sonijevom vlasništvu. To ne znači da nas očekuje neka slabija igra, jer su igre tog tipa bile Spider-Man, Horizon Zero Dawn, Until Dawn, Detroit: Become Human i slične.

Pre pojave Playstation 5 nas očekuje još jedna igra pored Days Gone, Last of Us 2, Death Stranding i Ghost of Tsushima i jedva čekamo da vidimo o čemu se radi.

## NAKON BLACK MIRROR EPIZODE, NOVA NETFLIX INTERAKTIVNA SERIJA NAS VODI U DIVLJINU SA BER GRILSOM!

Do sada ste već sasvim sigurno imali priliku da odgledate  Black Mirror epizodu “Bandersnatch”, ili ste makar sasvim sigurno čuli o čemu se radi.

U pitanju je “izaberi svoju avanturu” tip interaktivnog filma, gde posmatrač filma ujedno i pravi izbore u ključnim trenucima i tako bira u kom će pravcu ići ono što gleda. Pre par dana iz Netflixa su najavili da planiraju dalje da ulažu u ovaj koncept, i danas saznajemo da ćemo već u aprilu imati prilike da uživamo u novim interaktivnim sadržajima, koji brišu granice između filma i video igre.

Naime, najavljen je serijal “You vs Wild”, sa legendarnim Ber Grilsom koji je na Diskoveri kanalu snimao popularni “Man vs Wild”. Ovde je obrt u tome što ćete vi kao posmatrač imati u rukama odluke koje će raditi Grils i samim tim vi ćete odlučiti da li će uspeti da dospe na sigurno ili ne.

Šou će imati osam epizoda, i planirano je da prva krene već za koju nedelju, odnosno 10. aprila. Kroz tih osam epizoda, Grils će prolaziti kroz različite ekstremne vremenske i geografske uslove, poput džungli, šuma, pustinja, planina i zaleđenih predela!

# NAJAVLJEN VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES 2!

Nakon oko dva meseca zanimljivog tizovanja preko sajta za upoznavanje Tender, Paradox nam je na GDC 2019 konačno predstavio ono čemu su se brojni fanovi nadali – nastavak kultnog Vampire: The Masquerade – Bloodlines!

Ova neverovatna vest je naišla na ogromno oduševljenje zajednice, jer se prvi deo iz davne 2004. godine smatra jednim od najboljih PRG naslova u istoriji, i verovatno i najboljom vampirskom igrom ikada. Kao i mnoge Troika i kasnije Obsidian igre, naslov je imao fenomenalno pisanje i postavku sveta, ali je patio od brojnih tehničkih problema i bagova koji su pretili da uruše kvalitet igranja.

No, sve to sada nije bitno, jer nam je stigao nastavak i to sa timom ljudi koji obećava kvalitet. Na igri će raditi studio Hardsuit Labs, ali mnogo važnija su imena – tu je Brajan Micoda (Brian Mitsoda), ključni čovek u dizajnu i pisanju za prvu igru, koji će i ovde biti vodeći narativni dizajner. Pored njega tu je i Kris Avelon (Chris Avellone), jedan od najpoznatijih RPG pisaca modernog doba.

Igra se dešava nekoliko godina nakon dešavanja u prvom Bloodlines, i sada se selimo u Sijetl, gde ćemo kao "novi" vampir ući u dobre stare političko-interesne sukobe između vampirskih klanova u pokušaju da ovladaju gradom. Borba je iz prvog lica i uključuje i elemente otvorene borbe i šunjanje, i pomalo nas možda podseća na Dishonored, ovako na prvu loptu, iz trejlera.

Ono što je poslednjih meseci izuzetno važno pomenuti, igra dolazi na SVIM platformama, dakle već sada je možete prednaručiti i na Steamu, i na GOG-u i na Epic Store. Naravno i na konzolama.

## POPULARNA SERIJA PEAKY BLINDERS DOBIJA VIDEO IGRU

Ukoliko ste ljubitelji istorijske bibisijeve krimi drame Peaky Blinders, verovatno ovih dana sa nestrpljenjem očekujete nove epizode pete sezone.

Kilijan Marfi i drugari nastavljaju da haraju Birmingemom, ali TV ekrani neće biti jedino mesto gde će se to dešavati, jer nam je danas najavljeno da uskoro možemo da očekujemo i video igru baziranu na ovoj popularnoj seriji.

Izdavačka kuća Curve Digital i studio FuturLab su zaduženi da ulice Birmingema iz 20-ih godina prošlog veka prenesu u digitalni svet video igara, a prema prvim informacijama, igra će imati model sa akcentom na "narativ sa jakom važnošću izbora", gde ćemo kroz igranje ulaziti u uloge nekoliko karaktera.

Osim ovoga, za sada imamo malo drugih informacija, pa čak ni to da li će igra pratiti priču serije ili će imati neku nezavisnu radnju, kao ni to koji će tačno žanr biti igra.

## DEATH STRANDING UŠAO U KLJUČNU FAZU RAZVOJA

Svi sa nestrpljenjem očekujemo bilo kakvu vest koja se tiče razvoja najnovije igre na kojoj radi čuveni Hideo Kojima – Death Stranding.

Obaveštenja o datumu izlaska još uvek nema, ali je Kojima na svom Twitter profilu otkrio da je igra ušla u ključnu fazu razvoja i da je svakodnevno igra na Playstation 4 konzoli.

Death Stranding je i dalje daleko od gotovog, i još nije u debugging fazi, ali su svi elementi igre spojeni u jedno. Kojima tako svakoga dana provodi sate i sate igrajući kako bi odlučio šta da ukloni, doda i obogati.

Izgleda da smo još uvek daleko od bilo kakve konkretne objave vezane za Death Stranding, ali je svakako lepo čuti da ima napretka u razvoju. A Kodžima svakako neće žuriti da nam što pre donese ovaj naslov, već radi uz veliku dozu perfekcionizma.

# EPIC GAMES NAJAVLJUJE DA ĆE PRODAVATI IGRE PO NIŽIM CENAMA

Kako praksa upotrebe mikrotransakcija postaje sve agresivnija, pa ovu metodu viđamo i u igrama koje imaju samo singlplejer komponentu, mnogi su pokrenuli temu povećanja cene video igara od 60$, koja se trenutno smatra standardom.

Od tog povećanja se očekuje da će onda ugušiti potrebu za mikrotransakcijama, ali je to samo jedno veliko možda.

Sa druge strane, Epic Games na umu ima nešto potpuno suprotno, a to je prodaja igara na EGS po nižim cenama. Tu se ne misli na popuste, već na to da igre od samog početka imaju nižu cenu od one planirane zato što developeri već dobijaju veći deo zarade, dok Epic dobija svega 12 procenata.

Na taj način bi developeri žrtvovali deo od 88% procenata koje dobijaju od prodaje radi prodaje igre po nižoj ceni nego na drugim platformama, što bi povećalo prodaju, a ujedno i zaradu.

Epic Games bi i na ovaj način isto parirao Steam platformi, ali ne grabljenjem ekskluziva, nego time što bi u startu nudio jeftiniju kopiju igre, ali je pod znakom pitanja da li će svi želeti da menjaju cenu koja se drži kao standard, pogotovu velike kompanije.

## NINTENDO DONOSI DVA NOVA SWITCH MODELA OVE GODINE

Pre oko dva meseca smo pisali o govorkanjima kako bi mogao da izgleda novi Switch model, i sada nam se čini da imamo znatno više informacija o ovome.

Naime, kako prenosi Vašington Post, Nintendo bi na E3 2019 trebalo da predstavi ne jedan, nego dva nova modela konzole, koja bi mogla biti lansirana već na leto ove godine, jer kompanija želi da održi zamah koji ima sa prodajom i popularnošću ove konzole, koja joj donosi čak 80% svih prihoda kompanije.

Jedna verzija će imati unapređene karakteristike i funkcije, i ona gađa "tvrđu" gejming publiku, ali ipak neće to biti i dalje mašina jaka kao što su Xbox One X i PR4 Pro.

Druga verzija će biti jeftinija "lajt" verzija sadašnje konzole, koja će se osloboditi nekih stvari kao što su recimo vibracija, kako bi se cena dodatno spustila i njome se gađa kežual publika, ona koja je ranije koristila Nintendo 3DS kao primarni način igranja.

Za sada su ovo sve informacije koje znamo, i više detalja još uvek nije poznato, poput konkretnih karakteristika i cena ovih modela.

Switch je u protekloj fiskalnoj godini prodat u 17,9 miliona primeraka, i očekuje se da ove godine bude prodato još oko 17,4 miliona ovih konzola.

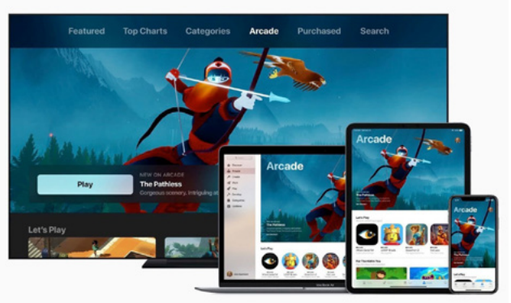
## APPLE PREDSTAVIO NOVI PRETPLATNIČKI SERVIS ZA GEJMERE

Ubrzo nakon najave Stadia striming servisa sa kojim će Google doneti revoluciju u cloud igranju, i Apple jer predstavio nešto novo za gejmere.

Ne radi se o striming servisu, već o Apple Arcade pretplatničkom servisu koji će doneti bogatu kolekciju igara za igranje na mobilnom, desktopu i u dnevnoj sobi.

Servis će doneti preko 100 igara koje će biti dostupne samo Apple korisnicima i nigde drugde, a putem ovog servisa će svaka igra moći da se preuzme na iPhone, Apple TV, Mac i ostale proizvode iz jabučaste porodice.

Apple nije objavio kolika će biti cena za Arcade, ali je poznato da njegov dolazak možemo očekivati ove jeseni i da će igre doći iz mnogih zvučnih studija, kao što su Platinum Games, Sega, Konami, Devolver i mnogi drugi.



Autor: Milan Janković

# TOP IGRE U APRILU

## NOTMYCAR

Battle Royale žanr još uvek nije odsvirao svoje i tako konstantno dobijamo pregršt igara u tom fazonu sa određenim inovacijama po kojoj bi se neki naslov istakao iz gomile. Dobar primer za to je igra Notmycar, developera NMC Studios, u kojoj ne kontrolišete čoveka već samo auto. Ostatak pravila je uglavnom isti, velika mapa, skupljanje loota i borba do poslednjeg na nogam... pardon, točkovima.

Igrači mogu kastomizovati svoja vozila kako bi se istakli u masi, ali nas za sada više interesuje kako će se gejmplej pokazati kada dođe na Steam Early Access.

**5. APRIL - PC**

## WEEDCRAFT INC

Na osnovu samog naslova možete zaključiti da se ne radi o igri koja se sreće svaki dan, već će igrači morati da podižu svoje kraljevstvo vutre. Na taj način vas u Weedcraft očekuje ceo proces uzgajanja marihuane, od sadnje pa sve do prodaje. Glavni fokus je ovde na menadžmentu uzgajanja pa tako možete ukrštati vrste trave kako bi dobili ono što želite, a kasnije tokom igre ćete morati da proširite svoj tim i da budete znatno obazriviji, pošto vam cajkani i političari dišu za vratom. Studio Vile Monarch prenosi sve probleme sa kojima se marihuana susreće u političkim i kulturološkim odnosima sa vlašću. Nego, ako su već rešili da igra izađe u aprilu, što ne 20. april?

**11. APRIL - PC**

## DANGEROUS DRIVING

Ova trkačina nije Battle Royale, ali svakako obogaćuje ponudu igara u martu. Reč je duhovnom nasledniku Burnout serijala, pošto na njemu radi isti studio, pa tako smo već sigurni da nas čeka nenormalna vožnja, sudaranje i sve što se nalazi između toga. Igra donosi čak 8 modova igranja koji se mogu iskusiti na preko 30 staza za trkanje koje se razlikuju po temi i težini za vožnju. U svim modovima možete igrati sami protiv kompjutera ili onlajn multiplejer, i tako se nadmetati da slupate konkurenciju, budete prvi, i sve ono što je stari dobri Burnout imao ili su fanovi želeli od njega.

**9. APRIL – PS4**

## ANNO 1800

Nakon odlične bete održane u februaru jedva smo čekali da dođe april i da uskočimo u Anno 1800. Blue Byte i Ubisoft su se vratili korenima nakon ne toliko uspešnih igara smeštenih u budućnost. Najnovija Anno igra kombinuje sve odlične elemente koji su proslavili serijal i stavlja nas na čelo da vodimo industrijsku evoluciju 19. veka i da se borimo sa svim mukama koje ona nosi. Anno 1800 donosi kampanju bogatu narativom, individualne AI protivnike, nasumično generisane mape, a za one željne nadmetanja, tu je naravno i multiplejer. Od novina se ističe i slanje ekspedicija širom sveta u potrazi za rastom i napretkom. Ono što se da primetiti je i koliko igra lepo izgleda, pa ćemo tako imati pravi raj za oči dok od malih varošica pravimo metropolise.

**16. APRIL - PC, PS4, XBOX ONE**

## WORLD WAR Z

Po uzoru na knjige i filmove koji su stekli veliku popularnost, dobijamo i World War Z. Igra donosi makljanje hordi zombija u co-op maniru za do 4 igrača, po uzoru na Left4Dead. Svaki karakter koji je dostupan u igri ima neku svoju priču koja će igrače voditi širom sveta na lokacije poput Njujorka, Jerusalima, Moskve i ostale, gde uvek gladni zombiji čekaju i nezaustavljivi su bez obzira na prepreke. Igrače očekuje brz gejmplej i od njih zahteva dosta saradnje sa likovima koje upravljaju i koji imaju jedinstven set oružja i prednosti.

**16. APRIL - PC, PS4, XBOX ONE**

## KONAMI ANNIVERSARY COLLECTION: ARCADE CLASSICS

Čuveni Konami već slavi pola veka postojanja, pa je tako za to veliko dostignuće rešio da fanove počasti nečim specijalnim kako bi se i oni prisetili starih dobrih vremena. U pitanju su razne kolekcije kultnih igara. Jedan paket donosi arkadne klasike, poput Twin Bee, A-Jax, Scramble i drugih, sa drugim igrači dobijaju 8 Castlevania igara koje su se pojavljivale tokom prethodnih decenija, a sa trećim paketom se dobijaju igra Kontra serijala. Svi ovi paketi i igre u njima će biti dostupni igračima na modernim platformama.

**18. APRIL - PC, PS4, XBOX ONE, SWITCH**

## DAYS GONE

Nakon nekoliko odlaganja, red je došao da se jedna od poslednjih ekskluziva za Playstation 4(pre dolaska petice) pojavi na policama. Radi se o post-apokaliptičnoj avanturi u kojoj igramo kao baja na motociklu, koji mu je ujedno i najbolji prijatelj. Zemljom, pored malog broja preživelih ljudi, obitavaju stvorenja nalik zombijima, ali ih developeri iz studija Sony Bend zovu frikerima(freakers – nije šija, nego vrat). Gejmplej se odvija iz trećeg lica i zahteva od igrača da preživljavaju i skrivaju se od stvorenja koja konstantno evoluiraju i ponašaju se kao čopor kada vas otkriju, a da ne spominjemo da i životinje takođe postaju kao freakeri. Stvorenja su znatno smrtonosnija noću, dok su danju nešto sporija, pa ćete mračni period provoditi u modifikovanju i nadograđivanju motocikla i oružja.

**26. APRIL - PLAYSTATION 4**

## TALES OF THE NEON SEA

Nikako da se zasitimo sajberpannk estetike, a Tales of the Neon Sea je još jedna igra u nizu koja nam donosi upravo to. Brutalni svet budućnosti, pun sukoba između ljudi i robota koji nemaju poverenja u jedni druge. Studio Palm Pioneer nije igru kreirao samo da se divimo raznolikosti boja, već nas u ovom 2D RPG-u očekuje bogata priča puna misterije i zaokreta, dok rešavamo zagonetke i prelazimo misije, samo ne smemo izgubiti put u moru pohlepe i spletki. Tales of the Neon Sea već ima i dostupan demo, pa igru možete odmah probati.

**30. APRIL - PC**

## MORTAL KOMBAT 11

Novi-stari kralj tabačina stiže i jači je nego ikad. Mortal Kombat 11 je održao draž prethodnika sa 2.5D grafikom i ustaljenim fatalitijima, ali ujedno su nam predstavljene i određene novine. One se ogledaju u Krushing i Fatal Blow potezima. Krushing Blow prikazuje specijalne poteze u sinematičnom obliku kada se pogodi kombinacija, a Fatal Blow se može koristiti samo jednom tokom meča i dosta je jak potez pošto odužima 30% HP-a protivničkog karaktera. Novine su još i Flawless Block, koji omogućava igračima da uzvrate udarac ako na vreme blokiraju protivnički, a tu je i Gear sistem, po uzoru na Injustice. Mortal Kombat 11 donosi i nastavak priče iz prethodnog dela sa dobro poznatim karakterima, ali ujedno donosi i nove.

**23. APRIL - PC, PS4, XBOX ONE**

## IMPERATOR: ROME

Paradox Interactive nam donosi još jednu ratnu strategiju koja je u ovom slučaju direktni nastavak na Europa Universalis: Rome iz 2008. godine. Ovaj naslov je smešten negde pred samo osnivanje Rimskog carstva pa nas vodi kroz sve uspone i padove tog teškog razdoblja. Developeri obećavaju mapu koja se proteže od Pirinejskog poluostrva pa sve do Indije i sadržaće oko 7,000 gradova, a već se znalo da će svaka nacija biti igriva. Ovde nas od novina očekuje velika raznovrsnost stanovnika pomenutih predela, drugačije borbene taktike koje odgovaraju istorijskom razdoblju, a kako vreme bude teklo menjaće se i vrsta vladavine.

**25. APRIL - PC**

Autor: Nikola Savić

# Google Stadia budućnost gejminga ili samo još jedna avantura Gugla?

Tehnologija i usluga strimovanja igara nije nova stvar i zapravo postoji na tržištu već nekoliko godina, ali je bila generalno toliko loša i nerazvijena da prosto nije dobila nikakvo značajnije mesto niti ulogu u industriji igara. No, izgleda da će se stvari definitivno promeniti u sledećoj deceniji.

Google, Microsoft, Apple, Amazon, EA, Nvidia, PlayStation... praktično svi veliki igrači na IT/gejming tržištu su najavili (ili smatraju) da je striming (cloud gaming) budućnost i nešto što će obeležiti treću deceniju ovog veka, ali da bi se to zaista i ostvarilo, moraće puno toga da se sklopi i nameste kockice. Prvi veliki iskorak na tom polju je uradio internet gigant Google, koji je na GDC 2019 konferenciji sredinom marta predstavio ambiciozni projekat Google Stadia.

Pre nego što pređemo na Stadiu, da uradimo časkom još jednom domaći – šta je to tačno strimovanje igara? Ovde se ne misli na uživo strimovanje ljudi koji nešto igraju na Twitch/Youtube platformama, već na tehnologiju koja omogućava da sa udaljenih servera do vas dopire video neke igre u najboljim mogućim podešavanjima i onda da vi igrate tu igru na taj način, bez potrebe da i sami imate neki previše jak računar. Potrebno vam je samo da imate dovoljno brz internet i uređaj koji može da pokrene video snimak visoke rezolucije. Sve ostalo je na ultra jakim mašinama sa servera koje tamo direktno pokreću igre koje vi želite da igrate.

Moto Gugla sa ovim projektom je „Gejming za sve i svuda“ i zaista deluje kao da je tako. Prema onome što smo videli na prezentaciji, njihova ideja i cilj iza ovoga je da igre učine dostupnim na bilo kojoj platformi, u bilo kom trenutku i bilo gde, uz dovoljno jak internet. Videli smo kako prezenter igra igru na televizoru, zatim prelazi na telefon, pa na lap top i na kraju na računar, sve u jednom trenutku, bez ikakvog učitavanja ili gubljenja mesta gde je stao, nastavlja bukvalno u onom trenutku gde je stao kada je napustio prethodnu mašinu. To sve zaista deluje primamljivo i revolucionarno, ali da li je baš sve tako slatko?

Koje su pozitivne strane ovoga? Pre svega, prva i očigledna je ona koju smo pomenuli gore. Sa strane potrošača, uklanja se potreba za jakim računarima, ne morate platiti stotine i hiljade evra da bi imali „zver“ od mašine da biste uživali u najnovijim igrama na maksimalnim podešavanjima. To sve za vas radi server, na vama je samo da igru igrate preko video snimka koji stiže do vas. Prednost je i u tome što na ovaj način niste ograničeni na jedan uređaj ili platformu, preko ovoga možete igrati bilo koju igru na bilo kom uređaju! Dovoljno je samo da se ulogujete na svoj budući Stadia nalog, da imate dovoljno stabilan internet i da uređaj može da pokrene video u rezoluciji u kojoj želite, i to je to! Tako ćete recimo Doom Eternal, jednu od prvih najavljenih igara na platformi, moći da igrate i preko svog pametnog telefona.

Velika prednost je i u tome što se na ovaj način premošćavaju sva tehnička ograničenja koja postoje za developere prilikom razvoja igre, jer više ne moraju da razmišljaju o tome koliko jak uređaj ima prosečan igrač ili koliko različitih delova hardvera mora da se pokrije da bi se igra optimizovala. Kada studio pravi igru za Google Stadia, on je pravi na nekim od najjačih komercijalnih mašina koje postoje, koje će imati AMD grafiku i Intel procesore neverovatne snage, tako da je na studiju samo da to maksimalno iskoristi. Ovo ujedno znači i da će sve stvari koje neke igre na kraju dana ne dobiju zbog tehničkih ograničenja postati sve više stvar prošlosti ukoliko razvoj igara preko

Google Stadia postane popularan i realnost budućnosti igranja igara.

Neki od primera prikazani jesu co-op igranje na podeljenom ekranu, gde praktično svaku instancu igre će renderovati poseban računar na serveru, zatim ujedinjena moć više računara kako bi se procesovala kompleksna fizika u igrama, promena stvari u realnom vremenu i slično. Takođe, Google želi da preko Chrome i Youtube mreže poveže sve u jednu celinu koja će jednim klikom omogućiti igračima da od trejlera ili snimka igranja neke igre dospe i sam do igranja iste. Recimo, vidite na trejler za novi Doom, te ako je igra izašla, u svega par klikova i bez

preuzimanja/učitavanja vaša igra je već spremana za igranje. Ideja je da se zajedno zbliže ljudi koji gledaju gejming, ljudi koji prave gejming sadržaj (strimeri/jutjuberi), developeri i sami igrači, i da naprave jedinstveni ekosistem od svega toga.

Od konkretnih informacija, Google je dao samo to da će očekivana potrebna internet konekcija za igranje u 1080p / 60 frejmova biti 25 mb/s, dok će za igranje u 4K/60 trebati minimum 30 mb/s. Stadia neće ići ispod rezolucije od 720p, za korisnike koji ne mogu igrati više od toga. Na prvim testiranjima koje smo videli, moramo reći da briga zbog latencije (laga) i te kako može da bude opravdana, jer čak i u idiličnim uslovima igranja na mašinama koje je dao Google i gde su serveri verovatno bili u okolini prezentacije, opet se čini da postoji značajna latencija, odnosno da komande koje igrač zadaje vidno kasne za onim što se dešava na ekranu, dovoljno vidno da učini igranje nelagodnim čak i u singlplejer igrama, a kamoli u multiplejer igrama, poput recimo nekih pucačina gde je hirurška preciznost neophodna.

Ono gde Google takođe ćuti i ne želi da da odgovore, jeste način na koji će se ovo naplaćivati, mada verujemo da još ni oni sami ne znaju. Da li će se igre kupovati, ili će biti mesečna pretplata, ili će se možda pak plaćati po principu „koliko se igraš, toliko platiš“, što bi svakako bila najgora opcija, ali ne i nešto što već nismo videli ranije. Ovo bi bilo posebno problematično za developere, jer bi onda i oni dobijali procenat „po igranju“, jer bi stvorilo veštačku situaciju u kojoj će se praviti namerno duge igre i ubio bi se koncept kratke, narativne igre.

Ipak, glavne brige igrača i nekih developera se toliko ni ne tiču tehničkih stvari, jer mnogi smatraju da ako neko može da reši sve te tehničke probleme i dovede ovaj koncept do savršenstva, onda je to svakako Google. Kompanija čijem se bogatstvu ne nazire kraj, i koja ima ogromnu infrastrukturu servera, optičkih kablova i čvorišta, u koju tek planira da ulaže, svakako može i da nađe sva rešenja za probleme tehničke prirode. Tako da ne, to nije ono što brine igrače, ono što brine igrače je šta ovo donosi za samu budućnost gejminga.

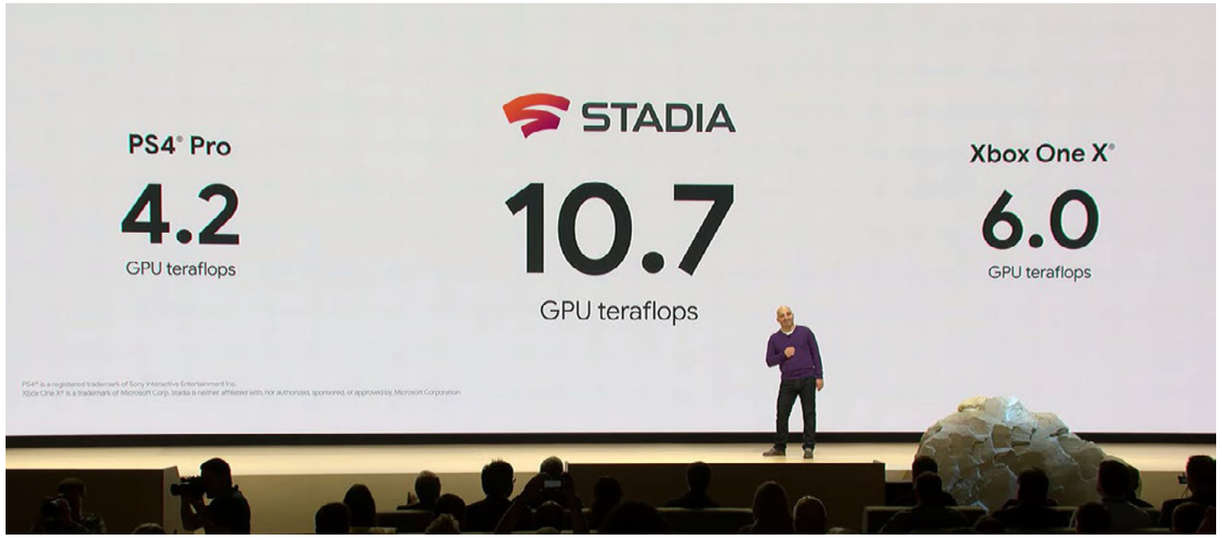
Ranije smo imali fizičke kopije igre koje kupimo i one su naše, pa smo onda mahom prešli na digitalnu distribuciju, ali ipak, i te igre su i dalje bile nama „na izvolite“, preuzmemo ih i instaliramo na našim računarima, i opet postoji neki osećaj vlasništva nad tom igrom. Sa potencijalnim razvojem „igranja u oblaku“ i njegove popularizacije, došli bismo u sledeću fazu gde igre više neće biti čak ni na našim uređajima, već ćemo ih igrati sa dalekih računara. Koliko onda mi zapravo imamo vlasništva nad našim igrama? I šta će se desiti kada Google reši da ugasi neku igru i njeno održavanje zato što više nije popularna? Nestaće zauvek.

Svedoci smo kako poslednjih desetak godina zajednica oko emulatora uspeva da sačuva mnoge stare igre od zaborava i nestanka, a ovde govorimo o igrama koje su imale svoje fizičke kopije i slobodno su cirkulisale među ljudima pre nekoliko decenija, a zamislite onda koliko će igre biti ugrožene ukoliko se njihovo postojanje zaključa iza jednog servisa, gde jednom odlukom neka igra može zauvek da nestane jer niko zapravo nema posed nad njom. Istina, zatvaranjem pristupa fajlovima igre se ubija i piraterija, ali se ubija i mnogo toga drugog što čini gejming – modovanje, emulatori, rad na kompatabilnosti starijih igara... Sve to će nestati ukoliko entuzijasti među fanovima izgube pristup samim fajlovima igre.

Na kraju, javlja se i problem privatnosti, sasvim opravdana bojazan kada je u pitanju Google, kompanija koja prevashodno radi kao marketing platforma, bilo kada je u pitanju sam Google, bilo Youtube, sa kojim će Stadia biti znatno uvezana. Koliko ćemo informacija slati serverima Stadije i ko će biti vlasnik tih informacija? Kako i na koji način će Google koristiti te informacije? Ko će imati pristup njima? Sve su ovo pitanja na koje još nemamo odgovore, a koja mogu da nas zabrinu.

Na kraju, kod nas vlada umereno uzbuđenje oko novih tehnologija, ali i obazrivi pesimizam. Google Stadia zaista može da otvori jedno potpuno novog poglavlje u svetu video igara i približi vrhunske igre mnogim ljudima koji do sada nisu imali mašine da ih igraju, dok istovremeno otvara mnoge pogodnosti i horizonte za sam razvoj igara. Sa druge strane, stavljanje takve jedne kontrole kompaniji kao što je Google nas možda vodi u neku ne baš svetlu budućnost, koja koketira sa sajberpankom.

Ostaje nam da sačekamo E3 2019 i vidimo šta Google ima da nam još kaže i otkrije, pošto je najavljeno da ćemo tada dobiti još informacija o celom ovom projektu.



Autor: Milan janković

# Lokacije na kojima bismo voleli da vidimo GTA 6

Grand Theft Auto 6 još uvek nije objavljen, a po svemu sudeći čekaćemo još dugo dok se Rockstar ne reši da predstavi najnovije izdanje u tom kultnom serijalu. Pitanje koje je iste važnosti kao i ono "kada će se igra pojaviti" je "Gde će biti smeštena radnja", pošto znamo da kreatori serijala prave odlične svetove po uzoru na prave i koji su prepuni detalja, aktivnosti i gomile zabave.
Glasine koje su se pojavile prošle godine upućuju da se to može odigrati zapravo na dve lokacije, s tim što bi prva i glavna bila Majami, a druga bi bila oblast u Južnoj Americi gde bi igrači odlazili i obavljali razne zadatke.
Pošto je za sada to daleko od potvrđenog i samim tim nije poznato da li će se ostvariti, mi vam predstavljamo nekoliko lokacija na koje bismo voleli da nas GTA 6 odvede kada se eventualno pojavi.

Glasine koje su se pojavile prošle godine upućuju da se to može odigrati zapravo na dve lokacije, s tim što bi prva i glavna bila Majami, a druga bi bila oblast u Južnoj Americi gde bi igrači odlazili i obavljali razne zadatke.
Pošto je za sada to daleko od potvrđenog i samim tim nije poznato da li će se ostvariti, mi vam predstavljamo nekoliko lokacija na koje bismo voleli da nas GTA 6 odvede kada se eventualno pojavi.

## Tokio

Prestonica Japana je bila digitalizovana u mnogim video igrama, poput Yakuza serijala, stoga se već zna da Rockstar ne bi pogrešio sa odabirom ove lokacije. Predivni lokaliteti, gusta urbana sredina i noćni život obasjan ogromnim brojem svetlećih reklama, čine Tokio mestom u kojem bi igrači mogli da provode sate i sate radeći šta god im je volja. Kriminalne organizacije i razgranata mreža podzemlja daje dodatnu draž obitavanja na ovom mestu i potencijalnih okršaja koji mogu nastati u bilo kom delu dana.
Naravno, ne mora sve da se vrti oko gustih ulica i gradske gužve, pošto Tokio poseduje i mirnije predele, poput vrtova s trešnjama, a imali bismo prilike i da se popnemo na planinu Fidži.

## - Pariz

Grad ljubavi bi lako mogao pozirati i kao grad kriminala u slučaju GTA 6, mada se ne bi bunili i kada bi bilo ubačeno više romanse u ovaj serijal, ali o tom potom. Pariz je grad koji odlikuje raznovrsna kultura, zajedno sa raznovrsnim obeležjima i spomenicima po kojima se prepoznaje čitava Francuska. Pa tako postoji šansa da se igrači popnu na Ajfelov toranj i eventualno bace nekoga s njega, jer što da ne. Obilasci bi uključivali i Notr Dam, muzej u Luvru, Mulen Ruž i mnoge druge zanimljive lokacije koje bi pružale gomilu zanimljivih misija koje bi teško dosadile, a ujedno bismo videli više evropskih vozila.

## - Moskva

Rusi su na neki način uvek bili bitan deo u GTA serijalu i to pre svega kao

negativci, ali bi u redu bilo i kada bi se malo perspektiva zaokrenula i šestica nas odvela u Moskvu i tamošnje predele. Od reke Volge, do Crvenog trga i razgranatih metroa, Moskva ima dosta toga da ponudi, bilo da igrači žele da počaste oči predivnim predelima koje oštra ruska klima nudi, ili žele da rešavaju probleme nastale sa mafijaškim organizacijama, sve može biti izvedeno. Da ne spominjemo da bi tenkovi i pijani rusi bili svakodnevno prisutni.

- Rio de Žaneiro
Jedan od gradova u Brazilu je već bio tema jedne od Rockstarovih igara, Max Payne 3, ali on nije dobio tretman kakav bi trebalo da pruži GTA serijal. Tu imamo urbane gradske sredine, karnevale, gomilu fudbala i najbitnije od svega - favele. Rio de Žaneiro je grad kontrasta, sa jedne strane imamo visoke moderne zgrade koje predstavljaju deo progresivnog ekonomskog razvoja Brazila i čitave Južne Amerike, a sa druge strane favele govore o tome da se snovi ne ostvaruju baš svima i da je ponekad potrebno otići na onu mračnu stranu kako bi došli krajnjeg cilja. Sve to pružalo bi savršen niz aktivnosti, uz povremen obilazak noćnih klubova i predivnih plaža.

- Majami
Majami, iliti grad Poroka, je već spomenut kao potencijalna lokacija a GTA 6 i mi smo okej s tim. Svašta se dešava pod okriljem noći i niko nije bezbedan ma gde se nalazio. Urbana sredina Majamija ume da ponudi dosta stvari, ali ako niste obazrivi ume i da oduzme za šta su zadužene razne nakaze i ekscentrične grupe.
Ovaj grad je već bio tema u jednoj od prethodnih GTA igara (Vice City je inspirisan Majamijem 80-ih), ali ako bismo se vratili tu ne samo da bi nas dočekala super grafika, već bismo mogli da slobodno skočimo u vodu, bez straha da ćemo se udaviti.

- Dodatak: Srbija, Beograd
Znamo već dobro da se ovo neće ostvariti, ali zašto ne pustiti malo mašti na volju. Zamislite da se vozite gradskim prevozom kako biste dostavili „robu“ negde na Dorćolu, a onda upada kontrola i želi da vas izbaci jer nemate kartu, ili da na Marakani pratite derbi. Primera je mnogo i Beograd, iako manji od svih gore navedenih gradova, bi stvarno imao šta da ponudi kao digitalni grad sa specijalnim GTA začinom.

Do vremena kada će se GTA 6 zapravo pojaviti ima još dosta, a ako je verovatni nekim ptičicama to će se ostvariti 2022. godine, pa slobodno prekratite čekanje tako što ćete nam reći gde vi želite da nas novi GTA odvede?

## Play!Zine prolećna nagradna igra – prolećno čišćenje!

Stiglo je proleće, lepi dani su konačno tu i nadamo se da uživate u njima.

Play!Zine je tu da vam malo dodatno popravi raspoloženje sa par nagrada da vam podelimo kao što smo delili i tokom čitave zime.

Ovoga puta smo vas zamolili za pomoć u našem “prolećnom čišćenju” časopisa, odnosno sređivanju stvari oko toga da vidimo kako da se dalje unapredimo i kao portal i kao magazin.

Skoro hiljadu vas je popunilo anketu i steklo pravo da učestvuje u nagradnoj igri, hvala vam svima za sve kritike i pohvale, jako nam znači i jedno i drugo u daljem radu na časopisu!

Red je sad da vam se odužimo sa nagradama, i ovo su srećni dobitnici!

**Filip Vermezović** - Dead Island Definitive Edition
**Dalibor Simić** - Hard Reset Redux
**Nikola Mucić** - Max Payne 3
**Mirko Krstić** - Grand Theft Auto IV
**Predrag Popović** - Saints Rowː IV Game of the Century
**Miloš Mirović** - Redragon Redragon Wave Impact

Čestitke dobitnicima, koje pozivamo da nam se jave putem mejla redakcije ili naše fejsbuk stranice i naravno, hvala vam svima što nas čitate i vidimo se sa novom nagradnom igrom!

Autor: Nikola Savić

# Posetili smo Mad Head Games i igrali Pagan Online

Početkom marta u goste nas je zvao renomirani domaći studio Mad Head Games, čiji smo poziv rado prihvatili. Povod je bio zvanična promocija njihovog do sada najambicioznijeg projekta na kome rade, akcionog RPG naslova Pagan Online, na kome su „tajno“ radili praktično skoro pune četiri godine pre nego što su projekat predstavili javnosti krajem leta prošle godine.

Igra je do sada tokom proteklih par meseci imala nekoliko „trials“ vikenda, gde su igrači imali prilike da isprobaju igru, ali je ovoga puta glavni povod za okupljanje bila najava da će igra i zvanično izaći u Early Access fazi na Steamu i Wargaming klijentu već u aprilu! Tada ćemo dobiti prvih nekoliko poglavlja glavne kampanje, sa preko 30 sati priče, tri prva igriva karaktera, kao i brojne druge „endgame“ stvari u kojima ćete moći da uživati jednom kada pređete glavnu kampanju.

Ono što svakako moramo prvo da naglasimo i što nas je jako iznenadilo, u pozitivnom smislu - igra će biti „premium“ naslov, odnosno „plati i igraj“ princip, neće biti f2p ekonomije, nikakvih mikrotransakcija, loot kutija i drugih stvari koje će se kupovati za novac mimo kupovine same igre i kasnije ekspanzija za igru, koje su takođe u planu. Verujemo da je ovo već u startu mnoge obradovalo.

Što se tiče same igre, moramo reći da smo jedva čekali da vidimo o čemu se tu tačno radi. Onako na prvu loptu svi su očekivali da će igra biti neki „Diablo klon“, ali je zapravo sistem poprilično drugačiji, pa čak i u korenu. I dalje je to dobri stari hack and slash RPG, ali stilom igranja heroja možda više nalikuje nekom MOBA naslovu.

Iako je igra izometrijska, što se tiče samih kontrola, one su takve da se vi krećete kao da igrate FPS, preko WASD tastera, dok mišem samo pomerate kursor čija je svrha da njime navodite u kom pravcu će leteti magije ili na šta želite da kliknete. Iako nam je ovo na papiru zvučalo poprilično čudno i nezgrapno, jednom kada smo seli da probamo igru, navikli smo se bukvalno u prvih 15 minuta, te je kontrolisanje karaktera iznenađujuće fluidno i ugodno na ovakav način. Jedina zamerka koju smo ovde imali je što karakter vizuelno ne daje nikakav „feedback“ u kom pravcu će leteti magija kao i koji prostor je njime pogođen, tako da se morate osloniti samo na to gde vam je kursor i vaš lični osećaj.

Svaki od vaših heroja (u planu je ukupno osam, mi smo imali priliku da testiramo 3) ima predefinisan set veština, njih ukupno osam i svaka je vezana za jedan od tastera na tastaturi i mišu. Baš kao i kod kretanja, i ovde se brzo naviknete gde se koja magija nalazi, samo će vam možda trebati malo više vremena dok se uhodate i pokupite šta tačno koja magija radi i na koji način funkcioniše. Gejmplej je veoma brz i zahteva izuzetno precizan mikromenadžment, kretanje, precizno pozicioniranje, usklađeno bacanje magija i generalno zavidnu količinu veštine da biste uopšte znali šta radite, tako da je igra u tom smislu veoma izazovna, a upravo to je i publika koju gađa – hardkor igrači.

Glavana „baza“ igre je hub u kome se osim vas nalaze i drugi igrači, i u njemu možete trošiti vaše resurse na unapređivanje karaktera, magija, oklopa, naoružanja, možete imati inter-

akciju i sa drugim igračima i pozivati ih u co-op, odatle ćete birati misije, da li želite da radite priču ili neke izazove ili pak neke druge, posebne tipove bitaka. Klikom na globus sveta vam se pokazuju trenutno dostupne misije i tu možete videti šta je cilj, kao i kakvi vas neprijatelji očekuju, i posebno nam se sviđa što uz opis svakog neprijatelja ide mala „lore“ priča uz njega, koja svetu daje dodatnu dubinu, posebno zato što je dobar deo sveta igre baziran na domaćoj, odnosno slovenskoj mitologiji. Neprijatelji su raznoliki i zahtevaju različite pristupe u borbi, što ćete vremenom skapirati na „osećaj“ kako budete igrali i neminovno umirali. Postoje naravno i boss momenti sa autentičnim borbama, kao i mini bossevi, koji u suštini predstavljaju „Elite“ tipove običnih protivnika.

Vizuelno igra izgleda jako lepo i bajkovito, sa jedne strane imamo generalno taj mračni svet u kome su bogovi nestali i na vama je da ih vratite, ali sa druge strane igra sebe ne uzima za previše ozbiljno, pa ima i dosta humora, pre svega u stilu crtanja za potrebe avatara karaktera, NPC likova i protivnika, ali i u samim 3D modelima.

Priča je poprilično svedena, kako se obično i očekuje od akcionih RPG

naslova, ali to ne znači da je nema, i iz Mad Head nam obećavaju neke dobre zaplete i preokrete. Ono što naš oduševljava je, kako smo već spomenuli, taj aspekat slovenske mitologije i generalno dosta slovenskih/srpskih imena koja su usputno ubačena, poput imena heroja Istok, Valerija, Anja, Maša, Damir ili recimo jedne od neprijatelja koja se zove Dobrila. Čak se i misteriozni artefakt sa početka igre zove „Drevna Kutia“ (bez „j“) i bilo je zabavno slušati mističnog starca kako nešto baje na nekom nemuštom srpskom u pokušaju (rečeno nam je da su glasovnom glumcu strancu samo dali tekst na srpskom i rekli čitaj kako misliš da piše, što je na kraju ispalo sjajno).

Izgled vašeg heroja se neće menjati u odnosnu na to šta nosite od predmeta, već u odnosu na to koji skin za vašeg heroja imate, što je još jedna od stvari koja podseća na MOBA igru. Ovi skinovi se neće kupovati, već ih, kao i sve ostalo u igri, otključavate progresijom i sakupljanjem resursa unutar igre. Svaki od heroja trenutno ima oko ~5 različitih skinova i oni će naravno biti dodavani i kasnije. Upravo zbog toga su i predmeti u igri uglavnom takvi da ne oslikavaju vašu vizuelnu prezentaciju heroja, kao što su amuleti, štitovi, oružja, prstenje i slično.

Što se tiče „endgame“ sadržaja, u planu su teži nivoi igranja sa većim

brojem težih neprijatelja, kao i specijalne co-op misije gde će neprijatelji imati neke unikatne stvari, zatim „beskonačne“ misije koje će imati čekpointe gde ćete moći da izađete sa dobijenim nagradama ili nastaviti dalje uz rizik da dobijete još ili izgubite sve, tu će biti i tabele najboljih igrača, specijalni dnevni i nedeljlni izazovi, a u planu je vremenom i dodavanje potpuno novih misija, neprijatelja, priča i naravno karaktera, odnosno heroja.

Sve u svemu, igra već u ovoj fazi izgleda veoma ispolirano i utegnuto, i ono što će stići u EA fazu deluje kao dobra osnova za jednu kvalitetnu aRPG igru, koja će samo nastaviti da raste. Iz Mad Head su nam rekli da su se odlučili za EA upravo zato da bi igru razvili u pravcu u kome publika i sami igrači žele da se igra razvije, a ne da bi oni trošili vreme i resurse u nešto što se možda njima sviđa, ali to nije i ono što njihova publika želi.

Naš generalni utisak je da se zaista vidi velika strast svih ljudi koji rade na ovom projektu, ovo je projekat „ljubimac“ studija koji je do sada radio samo na HOPA igrama, i strast i želja da naprave nešto veliko je tu, te se nadamo da će im se to i ostvariti.

**Autor: Milan Janković**

# Captain Marvel

## ZANIMLJIVI MCU PREQUEL

U susret iščekivanom Avenger: Endgame, koji predstavlja kraj jedne od faza u Marvelovom sinematičnom univerzumu, se pojavio još jedan film koji nas ovoga puta upoznaje sa najnovijim herojem, Captain Marvel.

Ali pre nego što dođemo do tog novog heroja, da vidimo koga to u filmu(i kako) glumi Bri Larson od samog početka. Početak filma nas upoznaje sa Vers, pripadnicom elitne organizacije StarForce Military, zadužene za borbu protiv Skrala. Vers nema memoriju kako je postala deo te organizacije, kao ni života pre toga, ali je konstatno proganjaju snovi iz "prošlog života".

Ona se nalazi u misteriji sve dok ne upadne i postane zarobljenik Skrala, gde spletom okolnosti završava na planetu Zemlju 90-ih godina, odakle će saznati šta joj se sve izdešavalo i šta ju je načinilo budućim najmoćnijim Marvelovim karakterom
Dalje detalje neću otkrivati kako bih izbegao spojlere, ako već nisam otkrio, ali moram reći da ono je ono što se nalazi "između redova", najbolji deo ovog filma.

Sam vremenski tok dešavanja nas vodi u period kada se nije ni znalo o superherojima i osvetnicima, Nik Fjuri je još uvek bio mlađan momak, a agentu Kolsonu(koji bi kasnije postao vođa S.H.I.E.L.D. organizacije) je ovde tek prvi dan na poslu. Tako Captain Marvel i njena pojava u životima Fjurija i Kolsona predstavlja sam oslonac nastanka Avengers organizacije što ovaj film čini svojevrsnim prednastavkom u MCU i tu film stvarno briljira, sa čime će se većina složiti. U Captain Marvel saznajemo i kako je Nik Fjuri izgubio svoje oko i ovde vam nećemo otkriti razlog, jer svako zaslužuje da se iznenadi kao i vaš autor pred bioskopskim platnom.

Humora ima na pretek, kao i u svakom Marvelovom filmu, mada iskreno mislim da je to malo manje intenzivno nego u ostalim filmovima. Svakoga će oduševiti prisustvo mačke u filmu, famozni Gusan. Ljupko mače koje zapravo krije mnogo više svojom slatkoćom i dlakama koje se linjaju, a u neku ruku je i pokrao svu pažnju gledalaca i nadamo se da ćemo ga sresti i u daljim avanturama Marvelovih superheroja. Grafički je film izrađen odlično i sve se više stiče osećaj da se filmovi rade sa namerom da se gledaju u 3D bioskopima(zbog svih čestica, borbi letelicama) pa je tako greota ne odgledati ovo delo u bioskopu.
Gluma sa druge strane, nije nešto čime se Captain Marvel može posebno pohvaliti.

Razumemo da u osnovi ovakvog filma leži poruka koja treba da se prenese ženskom polu, i to je u redu, samo nije napravljeno na valjan način. Larsonova predstavlja karaktera koji je harizmatičan, odvažan, ali ne uspeva da na platno donese ono što je u srži svakog drugog heroja i svakog ljudskog bića, a to su slabosti. Te emocije nisu mnogo zastupljene u filmu i uglavnom su predstavljene generalnom zbunjenošću, a pravih osećanja kao da nema. Kapetan Marvel je ona koju su mnogi već krunisali kao najmoćnijeg superheroja, ali čemu sve to kada ne znamo šta je ono što je stvarno pokreće i to ne možemo iskusiti sami.

Sten Li je pre svoje smrti snimio svoj kameo za ovaj film i jako je lepo videti ga još jednom u filmu, a mnogima će izmamiti i suze uz osmeh.

Captain Marvel je daleko od lošeg filma i predstavlja solidno predstavljanje novog superheroja, ali ujedno na odličan način otkriva više detalja o ranom životu Nika Fjurija i počecima organizacije Avengers, te ga svakako vredi pogledati.

Autor: Milan Janković

# Love, Death & Robots

## PRIČICE KOJE VAS TERAJU NA RAZMIŠLJANJE

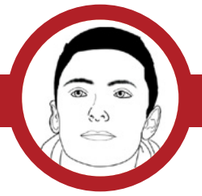
U moru beskrajnih naslova konstantno rastuće biblioteke na Netflixu je teško pronaći zanimljivu stvar kojoj ćete posvetiti besanu noć ili lenjo popodne. Ako ste kao vaš autor, valjana doza vremena će biti provedena u traganju onoga što ispunjava stroge kriterijume koje nameće sam ukus, i nešto što se može lako prekinuti i nastaviti bez mnogo mozganja. Nešto što je dosta približno tome dolazi sa etiketom "animirane serije za odrasle".

Radi se o seriji zvanoj Love, Death & Robots koja kroz 18 epizoda(koliko nosi prva sezona) različitih po trajanju, od 3 do 17 minuta, pokriva razne teme vezane upravo za ljubav, smrt i robote. Nijedna od epizoda nema nikakve veze da prethodnom i na svakoj je radio neki drugi animacijski studio sa potpuno različitim stilom animacije, poput realistične grafike ili anime stila. Ono što povezuje sve ove epizode jesu producenti koji su ih osmislili, Tim Miler(poznat po radu na Deadpool filmovima) i Dejvid Finčer. Njihova želja je bila da par prostih ideja koje su imali pretoče u delo i stave "na izvolte" gledaocima da sami izvuku zaključke.

Svaka epizoda pokriva neku drugu tematiku, u jednoj pratimo farmere kako pokušavaju da se odupru napadima čudovišta, jogurt koji je postao vladar čitave zemlje, kako ubiti Hitlera I nastanak alternativne istorije, robote koji su došli na eksurziju na zemlju i izučavaju kulturu čovečanstva koje je nestalo I ostalo. Koliko god različite, u svakoj epizodi su prisutni elementi smrti, ljubavi i robota, uz uglavnom dominantni motiv osvete. Smrt i ljubav su definitivno najjači pošto se prepliću i po nekoliko puta tokom jedne epizode, i ako se ovde očekivali neke srećne završetke, moraćemo da vas razočaramo. Retko ko ovde izlazi kao pobednik, barem ne bez ogromnih žrtvovanja i gubitaka. Tako kroz jednu epizodu pratimo vukodlaka koji je ostao sam bez prijatelja i kome je u krvi to da mora da ga osveti, ili ženu koja žrtvuje svoju ruku kako bi se nekako vratila nazad na svemirski brod. Zbog intenzivnog nasilja(kako seksualnog tako i običnog) i narativa koji pratite, serija će vas držati napetim većinu vremena.

Iako svakoj od epizoda treba posvetiti određenu pažnju i prići joj sa određene tačke gledišta, jednostavno ima onih koje ćete zaboraviti za 10 minuta nakon što se ih pogledali, ali postoje i one o kojima ćete razmišljati danima. Jedna od takvih epizoda je Zima Blue, koja govori o svetski poznatom umetniku sa darom za kreiranje dela u kojima dominira jedna nijansa plave boje. Epizoda je fokusirana na sam krug života i da se sve nekako vrti u krug, ali i o tome šta možemo očekivati kada roboti eventualno steknu sopstvenu svest.

Svaka epizoda je jedinstvena na svoj način, kako po animaciji tako i po narativu, pa gledaoce koji vole kratke priče očekuje dosta kvalitetan sadržaj, ispunjen nasiljem, misterijama i čime sve ne kako bi se zaintrigirala publika. Lepo je videti kako se par prostih ideja, nastalih za kratko vreme I iz različitih izvora, može pretočiti u nešto smisleno, i zbog toga se jako radujemo dolasku druge sezone, koje će svakako biti.



Autor: Milan Janković

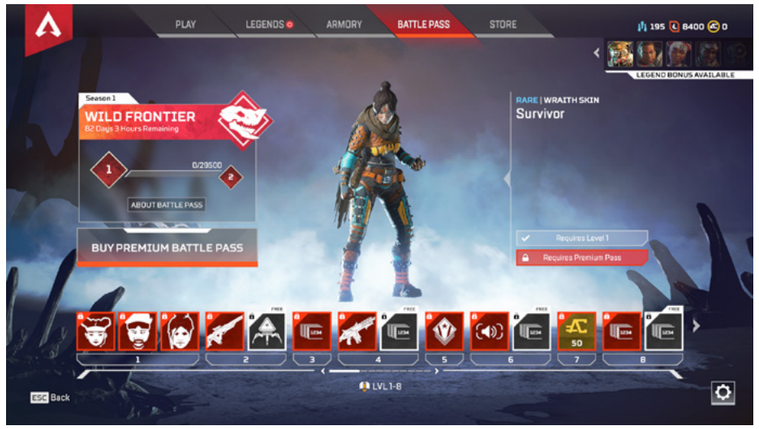
# APEX LEGENDS BATTLE PASS

U drugoj polovini marta, kada je gomila igrača već počela da besni i da bataljuje igranje Apex Legends zato što se u istom još uvek nije pojavio Battle Pass, Respawn Entertainment je konačno predstavio i famoznu prvu sezonu. Ako ste pratili sve pomno verovatno ste primetili i da je prijem novina koje prva sezona i njen Battle Pass donosi dosta mlak, a naredna celina je posvećenja obrazloženju takve reakcije.

Battle Pass u Apex Legends je po uzoru na onaj koji se proslavio u Fortnite: Battle Royale i koji već mnogi drugi naslovi religiozno koriste. Tako i ovde za 10 dolara(ili 950 Apex Coins) možete kupiti propusnicu za prvu sezonu igre, s tim što će vam se ta suma vratiti kroz Apex noviće kada stignete do 97. nivoa.

Prvi detalj za naše oči kada smo otvorili Battle Pass odeljak u igri je bila neizmerna sličnost nove kozmetike sa onom koju smo dobijali dok smo neumorno otvarali Apex paketiće. Kod većine je malo izmenjeni obrazac, drugačiji raspored i odabir kolorita i voila, imate novi skin. Naravno, neki se mogu stvarno pohvaliti svojom unikatnošću, ali većina ne nudi ništa novo i spektakularno.

Igrači koji kupe Battle Pass automatski dobijaju skinove za Lifeline, Wraith i Mirage šampione, dok je za one koje ne interesuje Battle Pass obezbeđen 1 Wild Frontier skin, 5 Apex paketića i 18 stat trackera. Retko koji nivo donosi više od jedne stvarčice po dostizanju i tu imate novi voice-over šampiona, skinove, ramove, trackere, a na 26. nivou vas čeka i loot kutija samo sa sadržajem Legendary rariteta, što je donekle ok ali bi trebalo da ih je više.

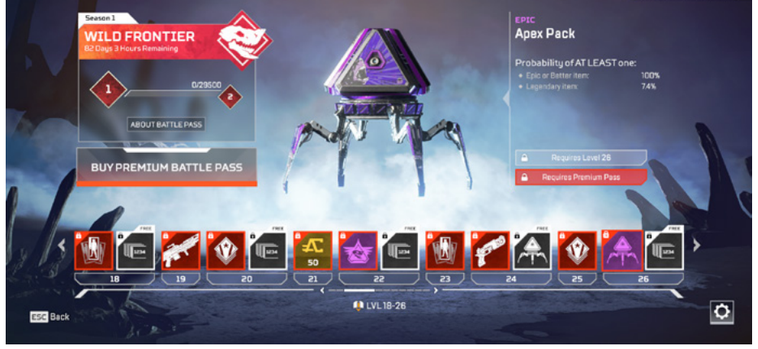


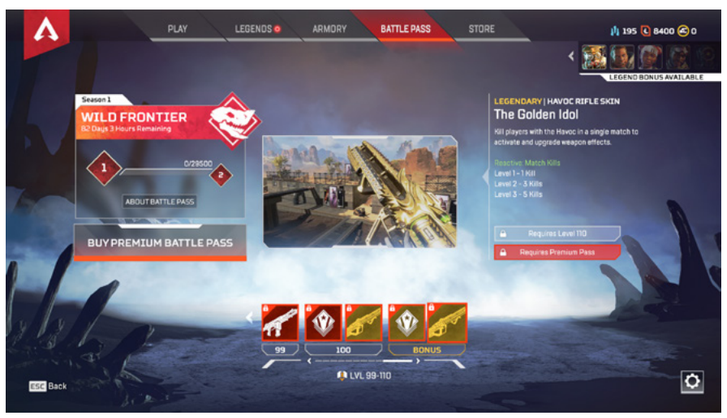

Nekako je stvarno glupo imati osećaj da grindate neumorno i trudite se da dostignete sledeći nivo u Battle Passu, da biste dobili stat tracker ili ono što je najgore - bedž da ste dostigli 5 ili 70 nivo, i slično. Ok je to da se dobije usput onako uz neki skin za šampiona(koji su dosta retki u ovoj propusnici svidelo se to nekom ili ne), ali generalno niko ne želi da se pohvali time da je stigao do 70. nivoa u BP što će ionako videti malo igrača. Dajte nešto što će da zaseni neprijatelje kada dolazim da ih overim! Toga ima, ali samo na 100. nivou, u vidu 2 skina za Havoc pušku koji se menjaju kako raste vaš kill count. Oni stvarno dobro izgledaju i trebalo je više ovakvih detaljnih kreacija biti u celom Battle Passu.

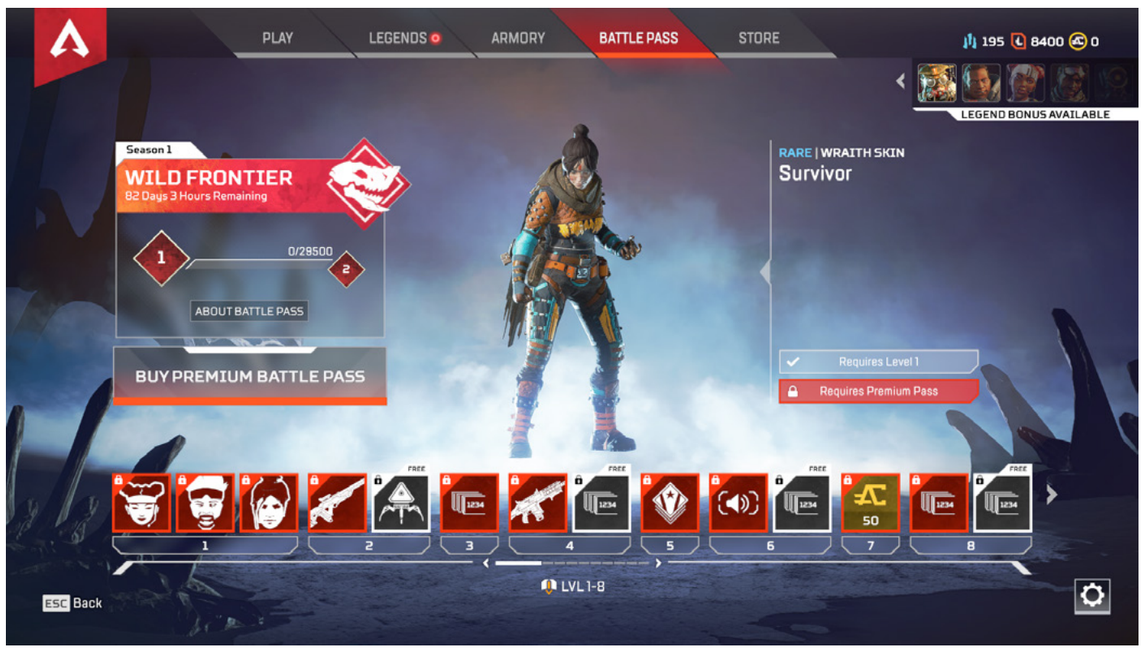
Nedostaje i nešto što bi pomoglo da malko brže otključavamo stvari i što bi "začinilo" igranje, i ne mislimo na boostere kojih svakako ima za kupovinu pravim novcem, već na specijalne izazove i misije koje možemo rešavati natenane igrajući. Makar da je nešto prosto - nadživeti 30 neprijatelja, eliminisati toliko i toliko ljudi Wingmenom ili slično - Fortnite obiluje izazovima i savršen su način da brzo napredujete.

I dok polako otključavamo sve ovo, jednostavno nismo uvereni da je nešto što će većinu igrača održati i motivisati da urone u igri na sate i sate kako bi ih ona nagradila nečim kul, a ne varijacijom nekog skina ili loot kutijom koja će im dati tričavi stat tracker.

Ako ništa drugo imamo ohrabrenje i pravdanje da je ovo tek prvi Battle Pass u nizu i da je Respawnu potrebno učenje, a "pravu stvar" ćemo definitivno videti u drugoj sezoni, kada će sadržaj biti obogaćen raznim novinama i izazovima koji će progresiju načiniti dosta uzbudljivijom. A nadamo se da će i sam tok prve sezone postati uzbudljivija vožnja, pošto sem dodavanja Octane ne osećamo da se nešto zapravo dešava.



Autor: Milan Janković

# BATTLEFIELD V FIRESTORM

Sa vidnim zakašnjenjem od oko 4 meseca, 25. marta se Battle Royale mod igranja pojavio u Battlefield V, vatrenog imena - Firestorm. Naziv je proistekao iz toga što igračima prostor za borbu progresivno smanjuje vatrena stihija koja uništava sve pred sobom.

Firestorm se ne trudi preterano da bude kao drugi, već više ide nekim svojim tempom. Do 64 igrača i ovde ostaje kao zlatni standard i brojka nije povećana na stotinu. Mehanika napucavanja je ostala ista kao i u ostalim modovima igranja, tako da se bitke u 90% slučajeva odigravaju izuzetno brzo i ako ne pazite, za čas će vas dočekati end screen. Iz ostalih modova su takođe prenesena i brojna vozila, 17 ukupno, i to su tenkovi, automobili sa mitraljezima, ali i traktor i helikopter, ako nekoga interesuje takav vid vožnje. Vozila osim za prevoz igrača služe i za transport topova/haubica, što se tokom mog vremena u ovom modu jako slabo praktikovalo. Zapravo, sama upotreba vozila je nekako bila dosta retko viđena od strane igrača, jer bi se oni koji tenkom ili bilo kojim drugim vozilom pokušavaju da eliminišu igrače, u završnici tu proveli kao bosi po trnju.

Na ogromnu Firestorm mapu možete uskočiti sami ili u društvu još tri igrača(squad) sa nekom od 4 klasa - assault, medic, engineer i recon. Nakon sletanja, u kućama i po okolini tragate za oružjem, oklopom,

medicinskom opremom, municijom i svim ostalim što sačinjava igru. Nema novog oružja u odnosu na ono koje već postoji u ostalim modovima, ali je ono sada podeljeno po stepenu rariteta, i što je ređe to je uglavnom i bolje oružje. Loot je rasut svuda po mapi, ali postoje mesta na kojima je on dosta bogatiji, poput sefova, supply dropova, i u garažama, za koje vam je potrebno određeno vreme kako biste ih otključali. Garaže kriju jaka vozila koja možete naći u njima, pre svega tenkove koji su jedno od najbezbednijih vozila za motorizaciju borbe, dok je sve ostalo bez neke zaštite ogroman rizik. Sam tempo igre je u većini slučajeva spor, vi sa vašom ekipom polako obilazite sva mesta u potrazi za lootom i teško da ćete sresti nekog do završne faze, osim ako niste iskočili istog momenta kada je to postalo moguće. Tempo koji se nameće u Firestorm uopšte ne ide zajedno sa odvijanjem borbi u kojima se jako brzo gine i tako možete provesti 10 minuta, sakupljati što bolju opremu i onda naiđete na ekipu(ili igrača) koji vas "skine" sa pola šaržera. Firestorm jeste pozajmio dosta stvari iz ostalih modova, ali nije ono ključno - brzinu. Voleli bismo kada bi se sve odvijalo brže i kada bismo tokom celog meča osećali nalet adrenalina, a ne samo u kratkoj završnici.

Mapa je dosta detaljno odrađena i tematski je podeljena na nekoliko regija koje se odlikuju sezonskim karakteristikama(zima, travnate livade), kao i fabričkim kompleksima, branom, itd. Lako je pronaći loot, zavisi samo kakve ste sreće i na šta naiđete vi, a na šta neprijatelj u susednoj kući. O grafici ne treba puno govoriti jer je potpuno ista kao u ostatku igre, ali se ne mogu zanemariti postojeći bagovi i povremeno štucanje igre. Audio komponentu treba posebno pohvaliti, jer je ona ključna za igranje ovakvih modova i zvuk koračanja drugih igrača precizno dopire do vaših ušiju.

Firestorm je odlično osveženje za Battlefield V, ali i osveženje od ostalih Battle Royale igara, pre svega će se svideti PUBG igračima, pa je tako mod igranja kojem ćemo se svakako vraćati i sami i sa prijateljima, ali zbog slabih inovacija i nije glavni razlog za kupovinu Battlefield V, barem ne po punoj ceni. Mislimo da trenutno ostaje Electronic Artsu da se kaje što Firestorm u ovom obliku nije pružio sa igrom od početka, ali i da dodatno prilagođava Firestorm i da iskoristi potencijal koji on poseduje.

Autor: Nikola Vojnović

# TOP 10 NAJLUĐIH MODOVA

Pc gejming krasi skoro potpuno bezgraničan broj mogućnosti. Ništa ne svedoči bolje o ovoj karakteristici kao modovi. Onoga trenutka kada developeri pređu da rade na nekom drugom projektu, postoji velika mogućnost da će igra otići u zaborav. Ako je igra ostavila utisak na svoju bazu igrača, uvek postoji šansa da će se pojaviti broj ljudi koji će na ovaj ili onaj način uz pomoć modova osvežiti igru, a u ne tako retkim slučajevima i naprave nešto potpuno novo na osnovu originalnog naslova. U slavu inovativnosti i mašti pc gejmera, evo top 10 liste najluđih modova za pc igre:

## 10. BETMEN (DOOM)

Ovaj mod izašao je 1999. Čitava originalna igra prerađena je od početka do kraja. Glavni lik zamenjen je Betmenom, a protivnici najpoznatijim njegovim neprijateljima (Džoker, Pingvin, Bane...). Teksture i izgled nivoa preoblikovani su da izgledaju kao Gotham. Možda ne toliko neobičan ali svakako izvanredan i zabavan mod.

## 9. THE LEGEND OF KAGE (THE LEGEND OF ZELDA: MAJORAS MASK)

Neko veoma dokon se ozbiljno posvetio pravljenju ovog moda. Sva lica u Majoras Masku zamenjena su licem Nikolasa Kejdža. Enormna količina vremena koja je bila potrebna uraditi ovako nešto prosto zahteva pohvaliti trud modera. Idiotski mod, ali svakako svaka čast.

## 8. DRAGON BALL Z (GTA V)

GTA V sa svojim ogromnim playerbaseom prepun je različitih, i ozbiljnih i neozbiljnih, modova. Ovde imate priliku da igrate kao Goku. Možete leteti, trčati jako brzo, udarati šta god vam stane na put, bacati kamehame talas, ispaljivati vatrene kugle iz ruke... Čitav Los Santos je pod nogama svima omiljenog Sajanca.

## 7. TELETABISI (LEFT4DEAD 2)

U Left 4 Dead 2 suočeni ste sa hordom zombija. U ovom modu svi ti zastrašujući zombiji zamenjeni su teletabisima. Postavlja se pitanje, da li ovo čini igru smešnijom ili strašnijom? Bilo kako bilo, Tinki Vinki, Dipsi, Lala i Po nikad neće biti više isti u vašim očima.

## 6. ANIMACIJE LICA (FALLOUT 4)

Pri izlasku Fallout 4 igrači su se žalili na krute facijalne ekspresije likova u igri. Moding zajednica odgovorila je na potražnju igrača i napravila ovaj mod. Iako igra odiše ozbiljnim tonom, nove, ekspresivnije facijalne animacije izmamile su osmehe i kod najhladnijih igrača.

## 5. MULTIPLEJER MOD (JUST CAUSE 2)

Sam po sebi Just Cause 2 nudi haotično iskustvo igranja. Onoga trenutka kada je najavljeno da multiplejer neće postojati za ovu igru, grupa entuzijasta je sela i napravila ga. Stotine igrača na ostrvu Panau, međusobno dizanje u vazduh, vozila koja nastaju ni iz čega... Sve u svemu potpuni haos i čista zabava.

## 4. MAČO ZMAJEVI ( TES: SKYRIM)

Ova igra preživela je točak vremena samo uz pomoć modova. Ono što konkretno ovaj mod ističe je zamena svih zmajeva u igri sa Mačo Menom Rendijem Sevedžom. Čak je i audio zamenjen sa njegovim ikoničnim doskočicama. Nostalgični mod koji nas podseća na period hiperpopularnosti kečera.

## 3. FLAPPY IV (GTA IV)

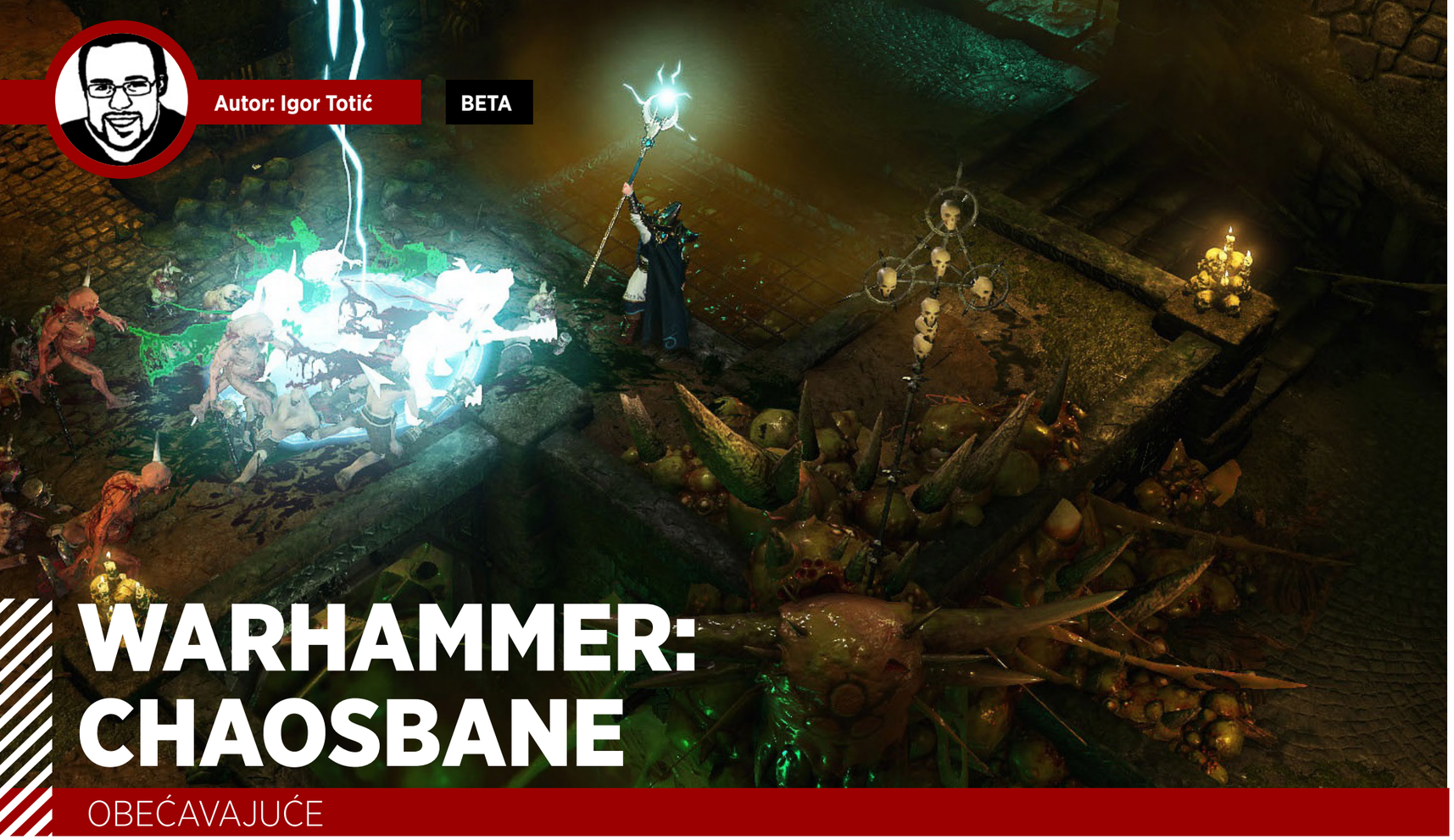
Onog trenutka kada je Flappy Bird skinut sa plej stora osvanuo je mali milion rimejkova i varijacija na original. Malo ko je očekivao da će se flappy pojaviti i u GTA. Mod menja glavu Nika Belića u ptičiju i smešta mehaniku igre za mobilni u Liberti Siti. Da, ovo izgleda apsurdno koliko i zvuči.

## 2. SUPER SKYRIM BROS. (TES: SKYRIM)

Ne treba da nas čudi što je Skyrim opet na listi. Ovaj mod nudi kompletan overhaul Skyrima. Ako vam je falio Mario u Skyrimu, ili vam je u Mariovim igrama falilo TES rpg elemenata, onda je ovo pravi izbor za vas. Ne prestaje da nas čudi zašto bi neko uložio toliko vremena, i preplavio čitav Skyrim Super Mario estetikom, ali smisao nije ni bitan. Bitno je zabaviti se.

## 1. GARYS MOD ( HALF LIFE 2)

Kralj svih modova. U početku kao mod za Half Life 2, Garrys Mod sada je zasebna igra. Ovaj multiplejer sandboxpodiže moding na potpuno novi nivo. Ograničeni samo svojom kreativnošću, igrači pred sobom imaju alat za kreiranje raznoraznih gluposti, ali i kvalitetnih igara (npr. Prop Hunt). Tokom godina pokazao se kao ultimativno sredstvo za stvaranje web stripova, klipova za Youtube i sl. On je i dalje nepresušni izvor zabave kome se često vraćamo.



Autor: Igor Totić

BETA

# WARHAMMER: CHAOSBANE

## OBEĆAVAJUĆE

Odlično, taman posle Inquisitor Martyr da odigram još nešto u Warhammer 40k univerzumu. Ček, stani, kakvi su ovo plaštovi, mačevi bez motora, magije bez penala? Pa ovo je fantasy Warhammer. Imperatora mu, kako je ovo završilo kod mene? U moru dobrih 40k igara koje smo nedavno imali prilike da igramo, Chaosbane mora da bude dobar i da se istakne od konkurencije.

Chaosbane je aRPG koji preti da bude jedan od boljih ove godine, a da nije na telefonima. Sama beta je bila duga i detaljna, sa dosta bagova, ali to je ok, i zapravo mi je ostavila pomešana osećanja. Chaosbane neke stvari radi sjajno dok druge vrlo, vrlo loše. Gejmplej je klasično kliktanje po protivnicima koji su pratioci stvorenja boga pošasti Nurglea i mogu da kažem da su se baš potrudili oko dizajna. Heroji, doduše, i nisu nešto preterano maštoviti.

U beti smo mogli da igramo ratnika i maga (ranger i slayer su bili zaključani) i ja sam se više fokusirao na magu. Ratnik je generičan i specijalnosti su mu baneri koje spušta i koji bafuju saveznike i njega. Mag, doduše, može određene magije da kontroliše ručno. Na primer, baci vatrenu kuglu i držanjem space tastera može da upravlja kuda će kugla iči i pride da se kreće i koristi druge magije. Ovo je vrlo interesantna mehanika i pretpostavljam da će na većim nivoima biti magija koje mnogo lepo da „sarađuju“ sa ovom mehanikom. Magije imaju impakt, ali nisu nešto preterano maštovite. Masovni plamen, strujane kugle, vatrene kugle i slično, me nisu nešto oduševile, ali nisam ni imao priliku da isprobam niti otključam sve. Igra ima pozamašni talent sistem, sličan Path of Exile, samo jednostavniji koji će biti odličan za engame build-ove. Svaki heroj ima svoju presonalizovanu priču i dubinu, zašto se našao tu gde je i to mi se baš dopalo. Mislim da su developeri uložili dosta truda u priču.

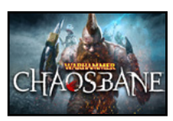
Velika mana ove igre je inventar koji je haotičan i nesređen, tako da sam se često mučio da provalim šta je na redu da se menja ili šta moj heroj zapravo nosi, jer su ikonice ili izuzetno slične ili potpuno iste. Druga mana je čudna animacija kretanja u odnosu na teren. Možda je samo do mene, ali mi se mag baš isticao kao low res pologon u odnosu na ostatak stvari. Nadam se da je ovo samo bilo do plebs opreme, a ne do dizajna.

> “BITKE SA BOSOVIMA SU UNIKATNE I DOBRO URAĐENE”

Bitke sa bosovima su unikatne i dobro urađene. Bosovi imaju svoje taktike, faze i ne mogu se pobediti spamovanjem magija ili levog klika. Bosovi zahtevaju pažnju, strategiju i dobro pozicioniranje što je veliki plus.

Warhammer Chaosbane obećava da će biti dobra igra samo ako poprave pregršt bagova i srede inventar da bude iole koristan. U svakom slučaju, jedva čekam četvrti jun, Sigmara mi.

> “U BETI SMO MOGLI DA IGRAMO RATNIKA I MAGA (RANGER I SLAYER SU BILI ZAKLJUČANI)”




IGRU USTUPIO: **COMPUTER-LAND**

**RAZVOJNI TIM**
Eko Software

**IZDAVAČ:**
Bigben Interactive, Games Workshop

**PLANIRANI DATUM IZLASKA:**
4 Jun 2019

**PLATFORMA:**
PC, PS4, Xbox One

Autor: Milan Janković

STEAM EARLY ACCESS

# Project Winter

## IZDAJICA JE MEĐU NAMA

Survival naslovima nikada kraja. Oni su tokom godina dosta evoluirali, sa svakim smo posvedočili nečemu novom, što dodatno osvežava žanr i dovodi/vraća igrače da se ponovo okušaju u borbama za goli život. Project Winter, studija Other Ocean Interactive, takođe donosi neke novine u žanr, praćen simpatičnim grafičkim stilom.

Gejmplej se vrti oko toga da vi i još sedam drugih igrača uskačete u svet u kojem vlada surova zima. Goloruki izlazite iz startne brvnare u snežni okoliš i počinjete da sakupljate resurse sa kojima se vraćate u kolibu, kako biste sebi napravili hranu, opremu i oružje za preživljavanje. Pre nego što uopšte dođete do toga da se spasite, vi i ostali igrači morate odraditi nekoliko izazova. Oni se ogledaju u tome da popravite pokvarenu opremu za komunikaciju za koju pronađete određene delove, te na kraju pozovete avion koji će vas evakuisati i time ćete pobediti.

Tvist u Project Winter je to da u svaki meč neko počinje kao izdajica(traitor) i ima drugačiji cilj kako bi pobedio - da ozlojedi ostale. Izdajica je izabran nasumično i najbolje od svega je što ostali igrači ne znaju ko je to dok se on sam ne otkrije. On dobija drugačije misije od ostalih igrača i rešava ih svojim tempom, i to su uglavnom neke suprotne aktivnosti koje opet zahtevaju spravljanje opreme. Izdajica sam bira trenutak kada će otkriti svoje pravo lice, to može učiniti na početku ako želi da partiju završi što pre(nije baš pametno), a može polako sakupljati oružje i rešavati svoje zadatke dok ujedno sarađuje sa ostalim igračima i da se u poslednjem trenutku otkrije. To može biti čak i pri ulasku u helikopter, opcije su stvarno brojne.

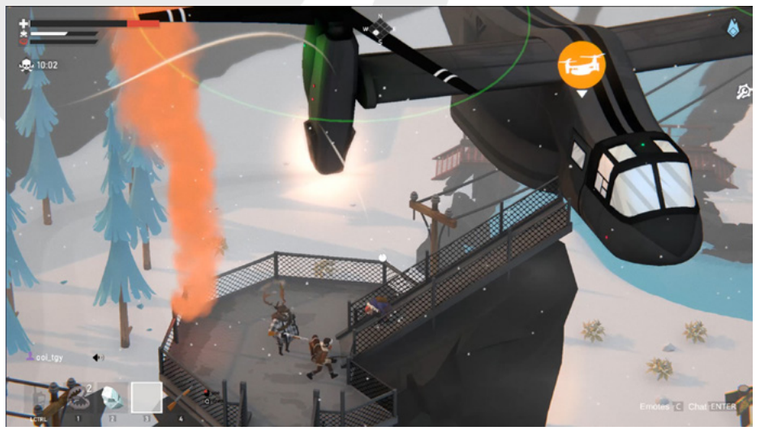
Što se tiče sveta u igri, on do očiju igrača dopire iz ptičije perspektive, sa ograničenim pogledom i bez rotiranja kamere, pa nekada ne možemo videti svog lika od krošnji drveća ili stene, što ume da zasmeta. Kao što smo već rekli, sve je okruženo snegom i ledom, a s vremena na vreme će nastupiti i smrtonosna mećava koju možete preživeti jedino u kolibi ili ćete se zalediti. Osim izdajice od kojeg svi strepe(osim njega samog naravno) morate se čuvati i medveda koji slobodno lutaju i mogu vas začas pretvoriti u niskokalorični obrok, a morate obratiti pažnju i na sopstvenu glad.

Sam pojam koji igra nosi sa skrivenom ulogom izdajice je odličan, ali kako bismo ga otkrili ranije, odnosno da on ni sam nije svestan toga, trebaju nam neke naznake. Kako ne vidimo lice samog igrača teško da možemo otkriti ko je izdajica dok ne bude prekasno, i tu u pomoć jedino uskače vaše umeće i memorija koja se stiče nakon više sati igranja, kada opet pretpostavljate zadatke koje je on dobio i pratite ga šta radi, ali to opet nije toliko tajno i sakriveno i lako možete krenuti protiv nekog ko je "vaš", što stvara zanimljivi osećaj paranoje.

Igra radi poprilično dobro na računarima i nije preterano zahtevna, pa tako nema preterano tehničkih problema, ali se javljaju, ipak je to Early Access igra. Ono što najviše smeta je nedostatak igrača, kojih slabo ima i vikendom pa smo tako proveli po 10-20 minuta čekajući da nas bude dovoljno za partiju, što svakako nije put kojim želimo da ova igra ide. Jedan od razloga za mali broj igrača potencijalno leži u ceni, koja je nekako prevelika za Project Winter. Cena od oko 17$ u suštini nije mnogo, ali kada se u obzir uzme šta sve Project Winter nudi, mislimo da bi niža cena značajno doprinela da se igra probije i samim tim dobije više igrača

Pošto je igra u Early Accessu i dalje postoji šansa da se mnoge stvari isprave, pre svega mislimo na cenu i broj igrača, a očekujemo i razne novine dok ne stigne 1.0 verzija. Od nas svakako preporuka ako volite da s vremena na vreme igrate kao negativac.

> "TVIST U PROJECT WINTER JE TO DA U SVAKI MEČ NEKO POČINJE KAO IZDAJICA(TRAITOR), ALI TO NE ZNAJU SVI."



IGRU USTUPIO: **EVOLVE**

**PREPORUČENA KONFIGURACIJA**
OS: Windows 7/8/10
CPU: i5 6600+
GPU: GTX 970
RAM: 8 GB RAM
HDD: 3 GB

**RAZVOJNI TIM**
Other Ocean Interactive

**CENA**
17€

**PLANIRANI DATUM IZLASKA**
Kraj 2019.

**STEAM LINK**
https://store.steampowered.com/app/774861/Project_Winter/

- ✔ Skrivena uloga.
- ✔ Zanimljivi obrt na preživljavanje.
- ✘ Malo igrača.
- ✘ Cena.

Autor: Aksentijević Nikola

EARLY ACCESS

# Satisfactory

## 3D FACTORIO RADI PUNOM PAROM

Satisfactory je čeljade famoznog Coffee Stain studija, koje, iako uzima veliku inspiraciju iz igre Factorio, pristupa celoj ideji na svoj originalni način u 3D okruženju, za razliku od već pomenute igre. Vi ste, jel' te, u ulozi jednog menadžera fabrike/astronauta, poslatog na nepoznatu planetu da napravi i automatizuje proizvodnju resursa u cilju izgradnje finalne faze svemirskog lifta koji bi omogućio eksploataciju iste planete. Znači – praktično ste Ilon Mask.

Igra počinje kao klasičan simulator sa nekim survival elementima, ali ubrzo, kako budete otključavali i unapređivali vašu bazu, shvatićete da je Satisfactory veoma „satisfactory" kada pokupite kako stvari funkcionišu. Kilometri pokretnih traka između vaših mašina za rudarenje, preradu i obradu materijala sa planete, platforme, liftovi, kompjuteri... sve što vam treba da napravite vaš industrijski pogon iz snova, i sve to funkcioniše besprekorno. Sve ima svakako svoju krivu težine, pa ćete se malo teže uigrati oko organizacije vaše fabrike, ponajviše prostora. Čak i da ste iskusni Factorio igrač, trodimenzionalni aspekat igre menja dosta, pa ćete skakutati po svetu mašući vašim oruđima na sve strane u cilju da vam pogon ne propadne. Zato, nakon svega toga, kada konačno uspostavite uspešan automatizovan pogon fabrike, stajaćete dugo i diviti se svom remek-delu industrije, a boljeg osećaja od toga nema – provereno.

Pošto ste na vanzemaljskoj planeti, imaćete opciju i lova na nekoliko različitih vanzemaljskih stvorenja u vašem okruženju, a imaćete na početku izbor između tri takva okruženja(planete) od kojih svaka pruža nešto drugačije igračko iskustvo. Igra poseduje već tonu sadržaja koji se može naći u nekim punopravnim igrama, a razvojni tim obećava da je ovo tek početak količine stvari koje su vam na raspolaganju.

Ono što je za svaku pohvalu jeste grafička podloga u celosti. Animacije su odlične i doprinose ionako veoma imerzivnom iskustvu koje igra pruža. Svaka mašina unutar igre ima svoju animaciju, i svaki resurs ili objekat koji se nalazi na pokretnoj traci poseduje svoj model, pa se možete diviti svojoj armadi čeličnih ploča kako putuje u nedogled. Okruženja takođe deluju prelepo i, iako poseduju nekolicinu grafičkih bagova što je očekivano za neku Early Access igru, stvarno su neka pejzažna mesta raj za oči. Zvučni efekti su takođe odlični i veoma autentični, sve od lupetanja dletom o rudu, pa do rada mašina i bušilica u fabrici. Muzika jeste blaga i ambijentalna, očigledno dizajnirana sa ciljem da ne bude invazivna po vaše igračko iskustvo i vrši svoj posao dobro, iako se ne odlikuje nekom originalnošću.

Igra radi veoma dobro na srednje jakoj mašini i trenutno se nalazi na svega nekoliko koraka od statusa odlično optimizovane igre, što je veoma impresivno s obzirom na njenu fazu razvoja, kao i na kvalitet vizuelne prezentacije koji poseduje. Ipak, pored već pomenutih grafičkih bagova, igra ima i neke sitnije bagove unutar menija i interfejsa u igri, ali ništa što će vas naterati da igru obrišete ili je činiti neigrivom. Takođe, Satisfactory poseduje kooperativnu multiplejer komponentu, u kojoj, trenutno, možete samo igrati sa prijateljima, bez posvećenih otvorenih servera. Ovo je takođe jedna od stvari koje je razvojni tim obećao da će implementirati tokom Early Access faze, a što se tiče samog multiplejera sa prijateljima - on radi, uz povremene sitnije lagove, koji su relativno neprimetni.

Sve u svemu, Satisfactory predstavlja jedno odlično i prezabavno iskustvo, koje vam može ponuditi dosta sati zabave ako mu pružite šansu. Igra je marta ušla u Early Access fazu, i iako nije najavljen datum izlaska iz iste, već imate osećaj kao da igri ne fali sadržaja. Pored nekih tehničkih stvari koje se daju popraviti, dodatnog sadržaja, kao i otvorenije multiplejer komponente, za koje smo sigurni da će biti popravljeni i ubačeni, Satisfactory je jedan kompletan produkt pun zabave za one koji su voleli Factorio, kao i za nove entuzijaste ovakvih igara.

IGRU USTUPIO:
**COFFE STAIN STUDIOS**

**PREPORUČENA KONFIGURACIJA**
OS: Windows 7/8/10 64-bit
CPU: i5-3570k 3.4GHz 4 Core
GPU: GTX 760 2 GB
RAM: 8 GB RAM
HDD: 20 GB

**RAZVOJNI TIM**
Coffee Stain Studios

**CENA**
29,95€

**PLANIRANI DATUM IZLASKA**
Nedefinisan

**STEAM LINK**
https://www.epicgames.com/store/en-US/product/satisfactory/home

- ✔ Prezabavan gejmplej stvaranja vaše fabrike.
- ✔ Iznenadjujuća količina sadržaja za igru u Early Access fazi.
- ✔ Odlične animacije i zvučni efekti.
- ✘ Nedostatak dedicated servera.
- ✘ Tehnički i grafički bagovi.

Autor: Milan Janković

STEAM EARLY ACCESS

# Vainglory

## MOBILE TO PC MOBA

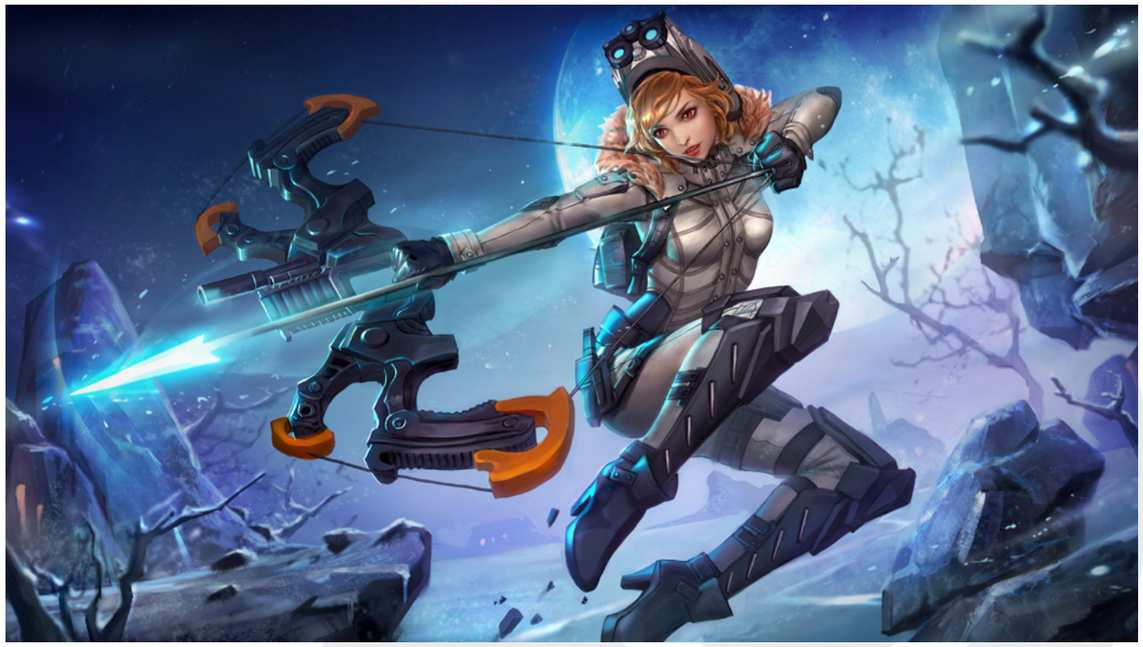
Za Vainglory ste verovatno već odavno čuli, u pitanju je free-2-play MOBA koja je doživela veliki uspeh na mobilnim uređajima(Android/iOS), a nakon toga u vidu rane alfa verzije pojavljuje se i za PC igrače na Steamu, i time se postavlja kao direktan konkurent za League of Legends i ostale slične naslove. Vainglory za PC se sa svojim pojavljivanjem nije mnogo razlikovao od mobilne verzije, osim podrške za tastaturu i miša, naravno, ali je to omogućilo da igra donese nešto čime se mali broj može pohvaliti i o tome ćemo kasnije u tekstu.

Developeri studija Super Evil Mega Corp su rešili da žrtvuju sopstveni klijent zarad dosta pristupačnijeg i preglednijeg Steama, gde se pojavila u februaru. Vainglory sa sobom donosi oko 50 heroja koji poseduju jedinstveni stil igranja i sposobnosti u zavisnosti od toga kojoj klasi pripadaju, odnosno da li su za lane, jungle, itd, i balans je nešto na čemu se dosta radi, i trenutno je prisutno par jačih heroja. Tokom same igre, bilo protiv botova ili protiv mapa ima isti izgled i sastoji se od prostijeg lejna i džungle, slično kao i u ostalim igrama. Igrači za cilj imaju da unište neprijateljske kupole, kule i Vain (glavna građevina) kako bi pobedili, i ujedno naravno da odbrane svoje.

Na prvi pogled, Vainglory zaista deluje kao da je gomilu elemenata sakupio od ostalih igara, pre svega od League of Legends, ali nakon dužeg igranja shvata se da je svaki od tih elemenata izmenjen i igra gradi sopstveni tempo i stil, čime se ističe iz gomile. Najbolji primer za to je džungla, koja ima dosta žbunja za skrivanje heroja, prodavnicu u kojoj se može kupovati tokom same igre i najbitnije od svega, bogate Minione koji su kao neka vrsta bossova i koji se nalaze u oblastima - Minion Mines, Gold Mine i Kraken. Ako eliminišete neke od njih, dobijate značajnu prednost u odnosu na ostale igrače, tako ako eliminišete Minion Minera dobijate značajno izdržljivije minione, a ako "skinete" Gold Minera svo zlato koje je on iskopao pripašće vašem timu. Kraken je posebna priča, on dolazi umesto Gold Minera nakon određenog vremena borbe i dosta je snažniji i opasniji, ali tim koji ga regrutuje na svoju stranu, tako što ga porazi, je praktično pobedio.

Gejmplej je generalno bez sumnje dosta zanimljiv za igrače koji vole MOBA igre, a neke uprošćene mehanike su odlične za igrače koji se prvi put susreću sa ovakvim tipom igre, bez obzira na to sa kojim herojem igraju i za koju se poziciju odluče. Za uvod novih igrača će se pobrinuti fantastični tutorijali, na kojima im mnogi drugi developeri mogu pozavideti. Grafika je još od samog pojavljivanja na mobilnim telefonima bila zadivljujuća, ali smo





ipak očekivali dodatna unapređenja na PC-u što se toga tiče, dok je očuvana solidna optimizacija i igra radi i na dosta slabijem hardveru. Kontrole generalno dobro odrađene za PC, pa i sa te strane nema nikakvih problema.

Ono po čemu se Vainglory dodatno ističe je svakako cross-platform igranje između PC i mobilnih igrača, koje teče bez ikakvih problema i realno nisam imao nijednom osećaj prednosti u odnosu na ortaka koji igra na mobilnom. Nije da je Vainglory bez problema, jer i dalje treba rada na estetici i detaljima, pošto negde piše tap, umesto click, što znači da nije obraćena pažnja pri portovanju, a i neke mehanike se zasnivaju na akcije prstima, a ne mišem. Takođe se javljaju i problemi sa stabilnošću s vremena na vreme, kao i dugi ekrani učitavanja iz nekog razloga.

Problema svakako ima, zato se igra i nalazi u Early Access fazi na Steamu, pa će tako Super Evil Megacorp i narednim mesecima donositi ispravke i poboljšanja. A što se tiče samih igrača da li će vam se igra svideti zavisi dosta od toga da li ste mobilni ili PC tip igrača.

IGRU USTUPIO:
**SUPER EVIL MEGACORP**

**PREPORUČENA KONFIGURACIJA**
OS: Windows 7/8/10
CPU: Dual Core
GPU: Intel HD 4000
RAM: 2 GB RAM
HDD: 3 GB

**RAZVOJNI TIM**
Super Evil Megacorp

**CENA**
Besplatno/mikrotransakcije

**PLANIRANI DATUM IZLASKA**
Q3 2019.

**STEAM LINK**
https://store.steampowered.com/app/1025580/Vainglory/

- ✔ Uzbudljiva "džungla".
- ✔ Prostiji lane menadžment u odnosu na druge MOBA igre.
- ✘ Vide se tragovi portovanja sa mobilnog.
- ✘ Povremeni problemi sa stabilnošću.

Autor: Ivan Danojlić

REVIEW

# DIRT RALLY 2.0™

## KRALJ SE VRATIO, I OMRŠAVIO USPUT

Moramo priznati, Codemasters se izvežbao u pravljenju kvalitetnih reli igara. Još od prve Colin McRae Rally igre, na kojoj je radio sam gospodin McRae, videli smo da ova kompanija želi da celu atmosferu vožnje kroz divlje puteve širom sveta prenese u video igre i dočara igračima kako je to kada jurite brzo i oslanjate se na osobu pored sebe u vozilu da vas navodi kako se ne biste skršili. Šteta je samo što se u današnje vreme na finansijski deo mnogo više obraća pažnja, pa sve dobijamo na kašičicu.

Čim upalite igru i malo provrtite meni, videćete da je veoma sveden, i da je snalaženje po istom veoma lako. Druga stvar koju ćete primetiti je da ne postoji klasičan tutorijal da objasni igračima kako funkcionišu stvari. Jedini način na koji možete da vidite šta gde ide i kako se upravlja vozilom je da se upustite u neku trku, pa u hodu da provaljujete komande i druge opcije. Nekima ovo neće smetati, ali ovo nije dobar način kako da uvedete nove igrače u ovaj svet, pogotovo kad se uzme u obzir težina same igre. Što se tiče modova igranja, tu su svi klasici, kao što su karijera, trkanje kroz jedan reli ili celu sezonu, napad na najbolje vreme, kao i dnevni i nedeljni izazovi.

Za razliku od nekada Toca Drivera, The Crew i sada novijeg Trials Rising,

karijera je ovde veoma suvoparna i dosadna. Nagrade nisu ni približno dovoljno velike da bi se osećali nagrađenim za vaš trud, a truda ćete morati dosta da uložite, kako biste otključali dostupan sadržaj u igri, i to ne ceo, već samo jedan deo. Isti slučaj je, nažalost, i sa izazovima, gde će vam konkurencija biti još veća i šansa da stignete do neke bolje pozicije još manja. Dirt Rally 2.0 je ozbiljna simulacija, i sačekaće vas na svakom ćošku da vas podseti na to. Što se tiče broja vozila i staza, za oba vam možemo reći da imate izbora dovoljno da vas zabavi neko vreme, ali ovde se vraćamo na ono što sam spomenuo na početku priče, a to su pare. Nekada su staze u ovakvim igrama mogle da se otključaju jednostavno igranjem, ako nisu sve već bile otključane, a isti je slučaj bio i sa vozilima. Ovde su, nažalost, sasekli broj i jednog i drugog, navodeći igrače da kupuju DLC-ove. To je u ovom slučaju toliko daleko otišlo, da recimo nemate nijednu stazu na snegu u osnovnoj ponudi, već za to morate da platite kada dođe vreme. Za ovakvu igru ovaj potez je veoma rizičan, jer veoma lako može odgurnuti veliku bazu fanova od sebe, i postići kontra efekat od kojeg će im trebati vremena da se oprave.

Grafički igra izgleda odlično, i jedna je od lepših trka koje sam igrao u poslednje vreme, a definitivno najlepša reli igra. Na ponekim stazama smo imali problema gde razlike u bojama između

**“ZVANIČNA IGRA FIA SVETSKOG RELIKROS ŠAMPIONATA.”**

staze i okoline nije bilo, pa uz osnovna podešavanja osvetljenja nismo mogli da prođemo delove staze bez izletanja. Posle kratkog istraživanja smo otkrili da se problem uglavnom javlja na PS4 Pro konzolama, tako da obratite pažnju. Modeli automobila su prelepo odrađeni, i doprinose vernosti cele igre. S druge strane, vidljiva šteta na njima nije baš najbolje odrađena. Imao sam situacija gde sam se prevrtao i prevrtao, da bi mi na kraju samo hauba otpala. Najčešći kvar koji sam imao je kvar osovine, uvek na istim mestima, šta god ja radio automobilu, pa sam iz tog razloga dosta trka završavao u kolima koja su vukla na levo. Još jedna od stvari gde je ova igra zakazala je kreacija vozača. Izbor opcija je nikakav, samo to ću da kažem. Poslednja stvar koju moram ovde spomenuti su kolizije, koje iako izgledaju filmski, ponekad se dešavaju tamo gde ih ne biste očekivali, a pod time mislim na drvene ograde pored puta, koje ćete na nekim delovima rušiti kao da ne postoje, dok će na drugim delovima biti neprobojni zid.

Audio podloga je odlična, i što se tiče vašeg suvozača, kreatori su se potrudili da pokriju sve jezike koji su trenutno zastupljeni među pravim reli vozačima.

Sa upravljačke strane, igra je fantastična. Bilo da koristite gejmped ili volan (koji preporučujemo), imaćete pravi osećaj da vozilo reaguje na svaku vašu komandu baš onako kako želite. Kada još tome dodate i opcije za podešavanje vozila pre početka trke, koje uključuju vrste guma, amortizera i prenos, moramo priznati da je ovo trenutno najbolja reli igra na tržištu.

Codemasters je uspeo još jednom da izbaci odličnu reli igru na tržište, ali s obzirom da nemaju pravu konkurenciju na ovom polju, primećujemo da su počeli da prave propuste na nekim poljima. Kako je njima cilj da se igrači fokusiraju samo na realnost relija i ni na šta drugo, taj cilj su ispunili. Pitanje je samo da li će igračima to biti dovoljno u današnje vreme, gde čak i trke dobijaju interesantne priče u vidu karijera, kao i gomile drugih mogućnosti dostupnih u nekim drugim naslovima iz ovog žanra.

**“TRINAESTA IGRA U COLIN MCRAE RALLY SERIJALU.”**

IGRU USTUPIO:
**CODE-MASTERS**

**PLATFORMA:**
PC, Xbox ONE, PS4,

**IZDAVAČ:**
Codemasters

**CENA:**
80 €

**RAZVOJNI TIM:**
Codemasters

**TESTIRANO NA:**
PS4

## OCENA 7.5

- ✓ Upravljanje vozilima nikad bolje.
- ✓ Veoma koristan suvozač.
- ✓ Grafički prelepo izgleda.
- ✗ Mali broj dostupnih staza, ostatak stiže preko DLC paketa.
- ✗ Loš kontrast na pojedinim stazama, nemoguće razlikovati brdo od staze.
- ✗ Nepostojanje pravog tutorijala.

Autor: Milan Živković

REVIEW

## A ŠTA JE SEKIRA AKO NE KATANA SA DVE OŠTRICE...

Džabe sam se sekir'o da će ova igra biti loša... A sada kada smo odradili tu očekivanu i užasno lošu foru, mogu da započnem ovu recenziju.

Iako kroz šalu, strah je bio stvaran. FromSoftware, studio koji je napravio hitove poput Bloodborne i Souls serijala, imao je težak zadatak. Da pobegne od formule uspešne franšize pre nego što postane u potpunosti izanđala, a opet da novitetima ne ode u potpuno pogrešnom smeru i iskvari svoj renome.

Na svu sreću, Sekiro: Shadows Die Twice je fenomenalna igra koja pogađa maltene sve mete koje smo mogli da naciljamo svojim očima željnim kvalitetnog izazova. U pitanju je dobro poznata osnovica na kojoj je izgrađen sasvim nov set pravila i novih uzbuđenja. A sve to naravno teško do bola - baš onako kako volimo. Pa da krenemo redom...

Priča prati nindžu na putu da spasi i zaštiti svog mladog gospodara, otetog od strane samuraja. Osim bazične postavke, očekujte i elemente fantastike i paranormalnog, jer zašto bi neko oteo dečaka iz klana, ako ne da stvori armiju besmrtnih vojnika? Glupo pitanje, znam.

Osim osnovne priče, dobar deo alternativnog narativa možemo pronaći u samom okruženju. Detalji koji se provlače u razgovorima protivnika, bojnim poljima prekrivenim pogi-nulima i sličnim prećutnim monolozima neispričane priče, nešto su po čemu je FromSoftware takođe poznat. A ovde nimalo ne zaostaje za prethodnim naslovima...

Grafički, igra nema mnogo "vau" momenata, kakvi su krasili prethodne igre. Ali, bez obzira na to, stilski fenomenalno odrađuje posao. Da, možda teksture nisu najoštrije ili lica najdetaljnija, a većina efekata spada u prosek. Ali, kao zaokruženi paket, Sekiro izgleda sjajno, naročito po pitanju dizajna i "fotografije" odnosno lokacija i atmosfere koju one sa sobom donose. A biti neustrašivi nindža u prostranstvima ovakvog sveta, nekako i ceo vizuelni utisak doteže preko granica realnog kvaliteta.

Audio takođe ne podbacuje, i propisno prati dešavanja na ekranu. Možda muzički ne toliko epski kao ranije, ali po pitanju zvučnih efekata, Sekiro odnosi kompletno iskustvo daleko iznad proseka. Razgovori neprijatelja, zveckanje oružja i proganjajuće odjekivanje koraka, nešto su što bi trebalo doživeti sa slušalicama na ušima. Definitivno podiže atmosferu za par stepeni ka potpunom uživljavanju.

Ali ono što bi svakoga trebalo najviše da interesuje kada je u pitanju nova igra studija FromSoftware, jeste ono po čemu i jesu najpoznatiji. Nešto što je praktično osnovalo novi žanr, a to je naravno sam gejmplej. Ukoliko ste neko ko je igrao i dobro ovladao prethodnim igrama ovog studija, bićete na poznatom terenu. Pravila koja ste primenjivali do sada, u Sekiru još uvek važe. Ali ovo je sve naravno jedna velika prevara i zamka, jer Sekiro nije još jedna "soulsborne" igra. Sekiro je skok u napred.

Ukoliko se prvi put srećete sa ovakvom igrom, bićete zapravo u prednosti u odnosu na veterane serijala. Jer svako ko je igrao prethodne igre, na novi teren će ući sa određenom dozom refleksa i prenetog iskustva i postaviće se prema igri na osnovu toga. Protivnički napadi se izbegavaju i čeka se prilika za kontranapad. I sve to naravno funkcioniše, ali primetno lošije nego na šta smo navikli.

Tek nakon što vas prvi jači protivnik dobro rastavi od samopouzdanja desetinama sramotnih poraza, javiće se potreba da se bolje razumeju i usvoje nova pravila, a stari nagoni što bolje zauzdaju. Jer ratnik kakav je naš protagonista, ne beži od protivnika kako smo navikli. On nas poziva na otvoren napad i rat izdržljivosti i refleksa.

Svaki protivnik pored klasične skale za zdravlje, ima i skalu koja označava njegov stav odnosno držanje. Poenta je isprazniti ovu skalu čime se stiče mogućnost zadavanja udarca koji energiju spušta na nulu. Ova skala se prazni (zapravo se puni) uspešnim nanošenjem štete protivniku, udaranjem u njegov blok ili uspešnim parira-njem dolazećih napada.

Kako i naš lik ima istu skalu, jasno je da je svaka borba jedna vrsta "natezanja"

**"SEKIRO ODLIČNO UNAPREĐUJE FORMULU DOBRO POZNATOG SERIJALA, IMPLEMENTACIJOM NOVE MEHANIKE I PRAVILA KOJA PRUŽAJU STARI OSEĆAJ DOSTIGNUĆA NA NOV NAČIN."**

“KOLIKO FUNKCIJA IMA VEŠTAČKA RUKA PROTAGONISTE, NE BI ČUDILO DA JE U NEKOM MOMENTU IZVADIO I GITARU I OPLEO KAO HENDRIKS. SKROZ BI RAZBILO ATMOSFERU, ALI BI ISTOVREMENO IMALO I 100% SMISLA.”

dva borca dok jedan ne poklekne pred veštinom onog drugog. Ovo sam morao naučiti na teži način, mnogo puta igrajući prema starim šablonima, dok me je neprijateljski boss šamarao kao da mi poručuje “promeni nešto, čoveče”.

Na svu sreću, pri samom početku igre nalazi se karakter kod kog možemo trenirati sve moguće začkoljice u vezi sa borbom, bez da rizikujemo smrt i sa njom polovinu svih dragocenosti koje držimo kod sebe. Lično savetujem jedan dvočas u njegovim lekcijama, pre nego što se otisnete dalje u igru. Uštedeće vam mnogo vremena, a vala i živaca...

Ono što daje ogromnu količinu dodatne dubine prekaljenom gejmpleju, jeste veštačka ruka koju protagonista dobija na početku igre. Ova ruka je više od ruke. U pitanju je alatka koja se može opremiti raznim oružjima i oruđima za lakši opstanak. Tako recimo, ruka poseduje sekiru (otud naslov, znam, ha-ha) kojom možete razbijati štitove protivnicima, ili bacač plamena koji je koristan na neprijateljima koji se plaše vatre...

Osim u borbi, ruka može i da ispaljuje kuku kojom se nindža sa lakoćom penje na visoke i udaljene objekte, što u kombinaciji sa skokom još više produbljuje slobodu u igranju, a usput izgleda i jako atraktivno. Nindžu koji skače kao hiperaktivna mašinerija brze smrti, još je zabavnije kontrolisati nego što to zvuči.

Razvojni tim je implementirao i mehaniku skrivanja koja se potencira više nego ikada ranije i ume da bude veoma korisna. Nažalost ili na sreću, protivnici često zaglupe i pružaju i više nego dovoljno prilika da im se zgodno prikradete.

Podnaslov igre takođe ne stoji tu za džabe, “shadows die twice” oslikava mogućnost protagoniste da oživi jednom nakon smrti, te eventualno dovrši borbu koja je bila na dlaku od pobede, ili preživi težak okršaj i pobegne na sigurno bez da izgubite polovinu dragocenosti. Ovo menja dosadašnje pravilo da smrću gubite sve, uz priliku da vratite izgubljeno ako pronađete mesto gde ste poginuli (pre naredne pogibije). U pitanju je interesantna promena koja pruža više mogućnosti igraču, ali nameće i dodatnu dilemu.

Zašto? Svaki put kada oživite i ponovo poginete bez da ste regenerisali energiju na tački za čuvanje statusa, izvesna zaraza se širi dobrodušnim NPC svetom. Možete i sami pretpostaviti da ovo nije dobro, a kao jedan od razloga nameće se činjenica da - što je zaraza jača, manje su šanse se igra smiluje i nakon smrti vam dopusti da ipak zadržite sav novac i iskustvo umesto da vam uzme pola. Da, prisutna je i ta neobična mehanika...

Statistike su takođe doživele veliku promenu. Zapravo, skoro da su u celosti izbačene. Naziru se samo neki od RPG elemenata koji su preživeli, a kojima pojačavate napad, energiju ili unapređujete dodatke za veštačku ruku. Iz nekog razloga ni ova činjenica kao ni ta da se kroz celu igru prolazi samo sa jednim mačem, nimalo ne smeta čak ni velikom RPG ljubitelju kakav sam ja. Verovatno zbog toga što ostali elementi bez problema okupiraju pažnju igrača, pružajući sasvim dovoljno noviteta i mogućnosti.

Kao lepa promena u odnosu na ranije naslove, napomenuo bih i jednu funkci-

“KAČENJE KUKOM I PRESKAKANJE KROVOVA UZ BRZ, NINDŽA SPRINT, STVARA NEVEROVATNU ILUZIJU I DOŽIVLJAJ TOGA KAKO JE TO BITI PRAVI ŠINOBI.”

ju koju poseduje većina igara, a “soulsborne” serijal nikada nije. Mogućnost da pauzirate igru. Kako su se dosadašnje igre dosta oslanjale na onlajn funkcije, gde su drugi igrači mogli u bilo kom trenutku da ulete u vaš svet, pauza je bila u potpunosti odstranjena iz igre. Na svu sreću, to ovde nije slučaj. Sekiro je jedno punokrvno iskustvo za jednog igrača i pauziranje je dobrodošlo, baš kako i treba da bude!

Svedoci smo jedne prekretnica žanra i to u najboljem mogućem smislu. Kompletan osećaj koji je donosilo prevazilaženje teških izazova, zadržano je iako se postiže kroz nešto drugačije metode. Protagonista koji poziva na neustrašivost umesto na osećanje ranjivosti, borbe koje zahtevaju da protivniku pokažete zube i arsenal refleksa kao i uvek privlačni svet feudalnog Japana, samo neki su od elemenata kojim je FromSoftware uspeo osveži iskustvo svojih igara.

Ukoliko ste voleli ranije igre, nema nikakvih šansi da nećete uživati u ovoj. Samo ne zaboravite da na nešto i zabo-

ravite. Vreme je za nova pravila i igračke veštine. Sa druge strane, ukoliko je ovo prva igra žanra sa kojom se srećete, u pitanju je odlična polazna tačka za upuštanje u ovu brutalnu i kvalitetnu sferu interaktivne zabave. Najvažnije od svega je da se ne plašite izazova. Sve ostalo prepustite samoj igri... Jer izvesno je da ćete biti sasvim oduševljeni.

IGRU USTUPIO:
**COMPUTER-LAND**

**PLATFORMA:**
PC, Xbox ONE, PS4

**IZDAVAČ:**
Activision

**CENA:**
60 €

**RAZVOJNI TIM:**
FromSoftware

**TESTIRANO NA:**
PS4

## OCENA 9.3

- ✓ Sjajna nova mehanika.
- ✓ Dinamično i atraktivno.
- ✓ Odličan stil i dizajn.
- ✗ Povremeni nefer protivnici...
- ✗ ... A i pomalo tupavi.
- ✗ Grafički se očekivalo malo više.

Autor: Igor Totić

REVIEW

# Beat Cop

## NEMOŠ' STIĆI

Moje ime je detektiv Keli i pogrešno sam optužen za krađu dijamanata u okviru pucnjave u senatorovoj kući. Pošto nisu mogli da dokažu da sam ja kriv, snizili su me u običnog uličnog pandura i moja tortura pisanja kazni za pogrešno parkiranje počinje dok ne im ne dokažem da nisam kriv.

Beat Cop je tehnički point and click avantura sa retro grafikom i smeštena je u 80-te godine 20. veka. Dosta uzima uzora od starih policijskih serija i filmova i koristi sve mane i prednosti tog perioda vrlo uverljivo. Pored pisanja kazni, Keli će morati da se bavi italijanskom mafijom, „crnačkom bandom", i da održava javni red i mir.

Svaki nivo počinje sa novim danom i od narednika dobija kolektivni zadatak za taj dan, kao na primer da napišem pet kazni ili da skupim pare za alimentaciju. Sam glavni zadatak je često jednostavan, ali sve propratno je vrlo dublje i komplikovanije. Sat vam konstantno otkucava i sve morate da završite u periodu jednog radnog dana. Često će se pojavljivati nasumični događaji kao što su krađe, ubistva koja morate da dokumentujete, svađa sa sugrađanima, rasterivanja narko dilera ili primanje mita od istih. Sve ovo morate sami da uklopite u jedan dan i morate da donosite brze odluke na šta ćete reagovati, a na šta ne, jer ne možete da postignete sve. Iako je ovo vrlo interesantan koncept, pritisak vremena mi je ubio uživanje u igri koja je zapravo odlična.

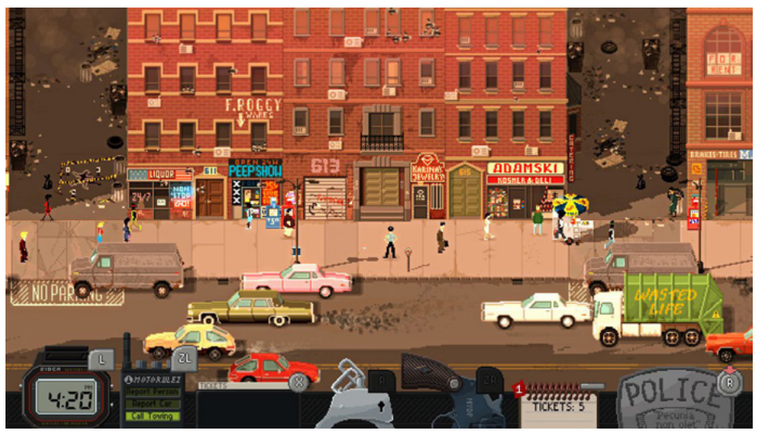
Svi likovi su lepo napisani i dijalozi su izuzetno dobri i verni tom vremenskom periodu i sećanju na te stare policijske filmove. Igra sebe ne shvata previše ozbiljno, tako da će biti i izuzetnog humora u raznim interakcijama. Pikselizovana grafika ovoj igri baš stoji i mislim da ne bi uspela ni u jednom drugom slučaju. Grad izgleda prirodno, ljudi se šetaju, reaguju na vas i okolinu, ulaze u prodavnice i svoja kola. Grad je prepun lokacija koje možete da posetite od picerija do sex šopova, i svaka od njih ima zanimljive likove koji nekako utiču kako na priču tako na dešavanja u gradu i generalnu atmosferu igre.

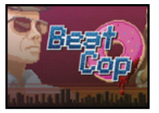
Keli je klasičan ulični pandur i ostaje takav kroz celu igru. Mehanike koje naučite na početku se neće preterano menjati kroz ostatak priče i ono što ste radili na prvom nivou radićete i na poslednjem, sa razlikom od glavne misije tog dana. Priča će se razvijati kroz interakciju sa ljudima, ali ključna gameplay mehanika će ostati ista. Na kraju svake misije, dobićete rezultate tog dana koji se sastoje iz reputacije sa bandama, policijom i koliko ste novca zaradili ili izgubili. Igra će vas kažnjavati ako ste previše korumpiran pandur, ako previše pomažete bandama, ali ćete gubiti misije ako ste previše pošten, jer je vrlo teško igrati poštenjaka. Poenta igre je sivilo i tako morate da se ophodite prema igri. Mehanika vremena stvara pritisak na svaku misiju, ali mislim da ubija uživanje u igri jer ćete juriti da uradite zadatak, ali nećete stići da razmišljate o posledicama izbora koje će se sigurno desiti. Svaki dan možete da resetujete, ali nije u tome poenta, jer onda znate koji bi bile prave odluke. Više bih voleo da imam dovoljno vremena da razmislim, donesem odluku i da živim sa njom, a ne da budem zbrzan.

Beat Cop je prelepa i lepo napisana point and click simulacija uličnog pandura, ali joj fali razvoj mehanika kroz priču. Igra počinje interesantno, ali to i ostaje, interesantan koncept koji bi trebalo da se unapredi ako ikada bude bilo nastavka.

> "MEHANIKE KOJE NAUČITE NA POČETKU SE NEĆE PRETERANO MENJATI KROZ OSTATAK PRIČE."

> "SVI LIKOVI SU LEPO NAPISANI I DIJALOZI SU IZUZETNO DOBRI."




IGRU USTUPIO: **EVOLVE**

**PLATFORMA:** PC, Nintendo Switch, Linux, Macintosh, Android, iOS

**IZDAVAČ:** 11 bit studios

**CENA:** 15 €

**RAZVOJNI TIM:** Pixel Crow

**TESTIRANO NA:** Nintendo Switch

## OCENA 7

- ✓ Zanimljiv koncept.
- ✓ Humor.
- ✗ Ponavljanje mehanika kroz celu igru.
- ✗ Premalo vremena.

Autor: Milan Janković

REVIEW

# TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

## KRALJ LOOTER SHOOTER IGARA JE STIGAO

> "THE DIVISION 2 MOŽEMO SLOBODNO POREDITI SA REMEK-DELOM KOJE MOŽETE VIDETI NA ZIDOVIMA BELE KUĆE I CENIMO GA KAO NEVEROVATNO DOSTIGNUĆE, KAKO TEHNIČKIM STAVKAMA, TAKO I PO PITANJU GEJMPLEJA"

Snegom zavejani Njujork je ostao za nama, nas agente put zove dalje, u sami glavni grad Sjedinjenih Američkih Država, Vašington. U prestonici zatičemo haos. Države kakva je nekada vladala više nema. Na ulicama se Hijene, Izgnanici i Istinski Sinovi bore za prevlast. Tri organizacije koje imaju isti cilj, da se red i mir kakav je postojao pre virusa nikada ne vrati. Sa granicama zatvorenim ka Meksiku, narod spas traži od nas, članova jedinice The Division, koji moramo svim snagama potisnuti neprijatelje i polako vratiti mir i stabilnost stubovima Bele kuće.

Odlaskom iz Njujorka, The Division 2 je za sobom ostavio i brojne nedostatke koje je nosio spomenuti original i na koje su se igrači dosta žalili, pa je već u samom startu vidljivo da se razvoju ovog naslova pristupilo dosta ozbiljno i sa ciljem da se pruži što savršeniji naslednik. Na taj način The Division 2 krase sve odlike koje očekujete od kvalitetnog looter shooter naslova - zadovoljavajući loot, teški neprijatelji, misije koje vam neće dosaditi nakon 5-6 sati igranja... u suštini sve ono što ste čuli da nedostaje Anthemu.

Hteo sam da ovu misao ostavim negde za kraj, ali ću istaći još sada. The Division 2 možemo slobodno poreditи sa remek-delom koje možete videti na zidovima Bele kuće i cenimo ga kao neverovatno dostignuće, kako tehničkim stavkama tako i po pitanju gejmpleja. Sa kampanjom za čije vam je kompletiranje potrebno preko 30 sati igranja, ogromnim Vašingtonom dostupnim za istraživanje, multiplejerom, „end-game" sadržajem i mračnim zonama, ključno je bilo da igra bude prijatno i zadovoljavajuće iskustvo koliko god se neko odlučio da joj posveti vremena. Na svu sreću, The Division 2 održava taj nivo i nakon 50 sati igranja i vaš autor još uvek nailazi na stvari koje ga iznova oduševljavaju i čine da se kao dete raduje ponovnom ulasku u tu post-apokaliptičnu sredinu.

Između priče kao celine, i samih misija kojima se dublje zalazi u nju, postoji veliki kontrast, jer kada se sagleda u celini, priča ne nudi nikakav spektakl ili nešto posebno što će igračima dati povod da dublje razmišljaju o njoj, ali će nas fino sprovesti kroz digitalnu verziju Vašingtona i obilazićemo sve njegove znamenitosti i građevine. Čak nas očekuje i misija u kojoj trebamo spasiti deklaraciju nezavisnosti SAD, što daje novu nadu preživelima, ali se Ubisoft maksimalno distancirao od modernih političkih dešavanja, tako da ne nailazimo na Trampa sa ludim idejama. Sa druge strane, misije koje dobijamo za kompletiranje od raznih persona koje obitavaju u zgradama pod kontrolom preostalih snaga dobra, su fantastično urađene i iskombinovane sa odličnom veštačkom inteligencijom neprijatelja, pa ćete uvek biti u neizvesnosti da li ćete preživeti ili završiti posao pre vremena.

AI je stvarno odlično urađen i nije tupav kao što ume da bude u većini igara

**“PAŽNJA KOJU SU DEVELOPERI POSVETILI IZRADI ŠTO DETALJNIJEG SVETA U IGRI NE PRESTAJE DA ODUŠEVLJAVA NI NAKON 50 SATI IGRANJA.”**

ovog tipa. Neprijatelji ne jure na vas iščekujući da ih upucate, već se pažljivo kriju i koriste zaklon kao što i vi morate, gađaju vas granatama, i umeju da vas opkole, ponekad i sa više strana, tako da ako igrate solo i ne obraćate dovoljno pažnje - eto problema. Misije su takođe izuzetno raznolike, bilo da su one glavne, sporedne ili da prosto uzimate neko utvrđenje ili sprečavate javno pogubljenje, one se sastoje iz nekoliko faza koje uključuju različite talase neprijatelja i naravno, drugačiju prostorij. Nekad je potrebno preći 3-4 sprata velike zgrade kako bi uzeli neke vitalne podatke, a na svakom od njih stoji gomila neprijatelja, a naravno tu su i bossovi u vidu komandanata i pukovnika, naoružani do zuba i puni oklopa koji je teško probiti. Kao što smo rekli neprijatelji su podeljeni u tri organizacije, i četvrta dolazi u endgejmu, i oni ne sarađuju zajedno zbog svojih različitih ciljeva i vođa, pa ćete tako dosta često nailaziti na njih kako se međusobno bore na ulicama, što Vašington čini dodatno „živim“ gradom, u kojem se stalno nešto dešava, bilo na ulici, u zgradama ili pak ispod zemlje.

Sa napredovanjem kroz nivoe raste i težina neprijatelja i izazov koji oni donose, ali i količina raznovrsne opreme koju igrači dobijaju kao loot posle misija i pretražujući svaki kutak prestonice, to je oružje podeljeno u različite klase i sa detaljnom statistikom, pancir, šlem, i različiti drugi dodaci uz odela za kastomizaciju. Širom mape su rasuti i SHD Tech predmeti sa kojima otključavate razne gedžete, tipa dron sa mitraljezom

ili puls-skener, koji vam daju određenu prednost. Uz sve to vašeg jedinstvenog karaktera pojačavate skill poenima koji daju bonus za ubistva, brži repetiranje oružja, veći kapacitet i slično, a uz sve to je dostupno i nadograđivanje utvrđenja što daje niz prednosti i igrače uvlači dublje u igru. Svaki igrač ima veliku slobodu u tome kako će napredovati u igri, kao i u kojem pravcu će odvesti karaktera i šta će mu prvo unapređivati.

Ako igrate sa nekim, napredovaćete dosta brzo i propustićete dosta detalja tokom tog prelaska, a sa druge strane, kod solo igranja se može javiti problem kod viših nivoa, kada će biti dosta otežan prelazak dok ste sami, ali nije nemoguć. Kompromis za sve ovo Ubisoft donosi u vidu opcije da u bilo kom trenutku možete pozvati okolne igrače da vam se pridruže i pomognu na polju koje vam otežava napredak, a tako i vi možete biti dobri Samarićanin i pomoći nekom drugom na par trenutaka.

Kada se dođe do 30. nivoa i pređe glavna priča, pred igračima naravno nije kraj, već dobijaju famozni end game sadržaj. Organizacija anarhista Black Tusk, daleko jača od prethodnih, dolazi na mapu i donosi novi nivo težine, opasnije neprijatelje, teže misije i bogatiji loot. Kada se prvi put sretnete sa ovim sadržajem, sve će vam izgledati kao da ste ušli u neku potpuno drugu igru. Nivoi podeljeni na World Tier težine, drvo veština zasnovano na "klasama". Black Tusk organizacija će, prosto rečeno, izvršiti invaziju na ranije pređene misije, koje ćete morati ponovo da kompletirate, ali sa dosta težim neprijateljima, i ukupno 52 bossa koja morate poraziti kako bi dalje napredovali. Endgame obiluje svime i svi igrači su dobrodošli kada stignu do 30. nivoa, a najbolje bi bilo da do tada uskočite u neki klan, kako bi imali ljude od poverenja za dalju borbu.

U The Division 2 vas multiplejer prati od samog početka, ali samo ako vi to želite. Od prvog zadatka pa sve do kraja, priču i njene elemente možete preći solo ili u društvu prijatelja, s tim što je to u većini slučajeva mač sa dve oštrice.

Multiplejer je prisutan i u vidu okršaja sa drugim igračima, i znatno proširenih Dark Zones, kojih sada ima tri i za svaku znamo dosta detalja poput priče koja otkriva kako su one nastale. U njima igrači igrači mogu igrati kao agenti i kao rogue, odnosno neprijatelji, i boriti se kroz razne objektive kako bi zaradili što bolju opremu. Dark Zone je postojao i u originalu, ali se igračima nije dopadao iz velikog broja razloga, poput toga da su oni sa boljom opremom uništavali slabije i loot nije baš bio najbolje raspoređen. Developeri su i na ovome značajno poradili i upoznali su nas sa pojmom normalizacije u mutliplejeru, gde su svi igrači sa gotovo jednakom vatrenom moći i samim tim imamo i prijatnije iskustvo igranja. Naravno, tu su i klasični multiplejer PvP modovi, Skirmish i Domination. Prvi predstavlja deathmatch iskustvo, a u drugom morate zauzimati posebne objektive na mapi. Mape su odrađene potpuno drugačije od one koja nas

očekuje u samoj igri i na tom polju vidimo osveženja, pa će i oni koji su željni PvP napucavanja biti zadovoljeni.
Pažnja koju su Ubisoft i Massive Entertainment posvetili izradi što detaljnijeg sveta u igri ne prestaje da oduševljava, svaki kutak nosi nešto novo, kroz prelazak igre uvek ćete sretati nekog i nešto novo. Imamo lokacije od velikih industrijskih hala do otvorenih parkova ili poljana, a kada zađete u podzemlje, Division 2 se pretvata u pravu horor igru, više nema lakih zvučnih naznaka da vam prilaze neprijatelji, svetlosti je jako malo, paranoja raste i dlanovi se znoje. Nivo detalja se ogleda i u grafici, koja je pravi raj za oči u bilo koje doba dana i noći, a čak ćete i po najjačim pljuskovima uspeti da izvučete fantastične fotke uz foto mod. Zgrade napravljene po uzoru na one iz stvarnog sveta su savršeno prenesene u igru upotrebom moderne laserske tehnologije, svaka ulica i puteljak pokazuje kroz šta su sve nesrećni stanovnici prošli.

Nije da problema nema, oni su prisutni u The Division 2 i to generalno u vidu pucanja konekcije sa serverom na svaka 2 do 3 sata, a nekada se desi i češće. Sreća je u tome što se po ponovnoj konekciji vraćate tačno gde ste bili, pa makar da je to i usred neke važne misije. Inače, savršena mehanika kretanja i preskakanja objekata ume ponekad da zabaguje i da vi skupo platite cenu zato što niste mogli da pobegnete u zaklon, jer vam to nije igra dozvolila, ali se generalno dosta retko javlja kao i ostali bagovi tako da nema velikih nedostataka na ovom polju.
Na kraju, ostaje samo da kažemo da se The Division 2 sa pametnim neprijateljima i zadacima koje nikada nećete smatrati rutinskim, fantastičnom dubinom napredovanja, te živim i reaktivnim svetom, ubedljivo popeo na tron looter shooter igara i pokazao svima kakve odlike treba da nosi jedna igra, i uz to da svi imaju benefite. Znajte i da Ubisoft ne staje sa trenutnom ponudom, već u narednim mesecima očekujemo nove delove Vašingtona, nove misije, odlazak u Pentagon, nove neprijatelje i gomilu drugog potpuno besplatnog sadržaja koji će nas iznova i iznova vraćati, a mi ćemo gladni dobre borbe odmah uskočiti da vidimo šta je novo.

IGRU USTUPIO:
**CD MEDIA**

**PLATFORMA:**
PC, Xbox ONE, PS4

**IZDAVAČ:**
Ubisoft

**CENA:**
60 €

**RAZVOJNI TIM:**
Ubisoft Reflections, Massive Entertainment

**TESTIRANO NA:**
PS4

## OCENA 9.2

- ✓ Odličan gejmplej koji neće dosaditi.
- ✓ Multiplejer znatno bolji od prethodnika.
- ✓ Bogati endgame sadržaj.
- ✗ Mlaka priča.
- ✗ Povremeno pucanje konekcije.

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

# Coffence

## JESTE LI ZA JEDNO KAFENCE?

Coffence (Kafence?) je veoma zanimljiv pristup žanru 2D borilačkih igara. Nažalost, ostavlja utisak kao samo veoma mlako realizovan projekat nekoga ko je ima odličnu ideju, ali ne i vremena/znanja/resursa da to i izvede kako treba.

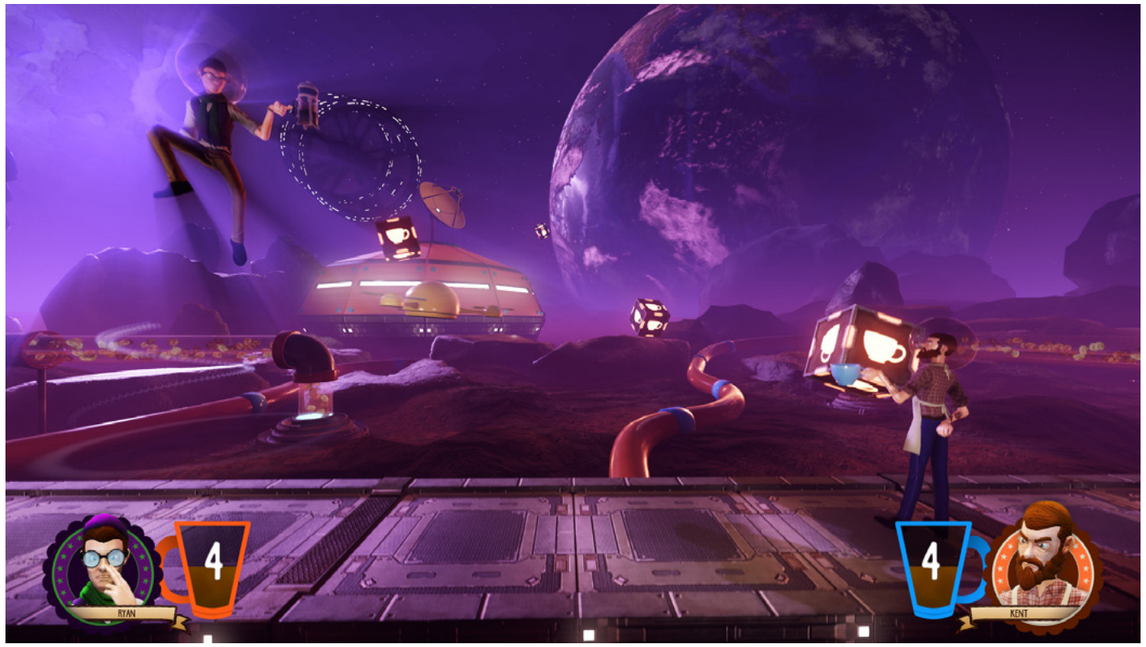
Igra postavlja pred vas jednostavnu premisu – vi imate šolju kafe u vašoj ruci, dok protivnik ima šolju u njegovoj. Poenta je da svojom šoljom i potezima izbijete kafu nekoliko puta iz njegove šolje, pre nego što je u potpunosti ispraznite. Ova ideja, koja na prvi pogled deluje veoma interesantno, je veoma površno dotaknuta, iako ume da zasija na momente.

Borbeni sistem ima nekoliko glavnih poteza, gde vaš lik skakuće i šolju vezanu koncem za svoju ruku vitla na sve strane. Kada prospete kafu nekome, ili ste pak vi žrtva, ta osoba može uhvatiti nazad to parče kafe koje relativno sporo pada ka zemlji. Ako uspe da uhvati svoje parče kafe, vraća mu se u šolju, a samim tim i Health, dok ako uhvati protivničku kafu, time sprečava protivnika da povrati sebi snagu. Ovo je veoma zanimljiv koncept lečenja i anuliranja istog, koji se ne viđa često u borilačkim igrama, gde razvojni tim nažalost ne uspeva da iskoristi pun potencijal svoje kreacije. Potezi deluju veoma nezgrapno i smotano, pa ćete nekad sasvim slučajno pobediti ili slučajno izgubiti. Igra zahteva preciznost od strane igrača, ali mu ne pruža istu kroz svoj kontrolni sistem koji će vam često previše jako zavitlati šolju ka kafi ili protivniku, ili pak preslabo. Likovi nemaju previše jasnih razlika, osim kućeta koje je verovatno najbeskorisniji lik u nekoj borilačkoj igri ikad. Sve nekako deluje previše čudno, nezgrapno, a fizika funkcioniše u jednom momentu na jedan način, a u drugom na drugi, što takođe odmaže. Iako originalan borbeni sistem, nedostaje mu dubine i poliranja koje je neophodno i krucijalno u borilačkim igrama.

Priča je besmislena, i postoje četiri (tehnički pet) likova koji imaju svoje priče, koje sve možete preći za manje od sat vremena. Koristi čudan, već istrzan, Saints Row tip humora, koji je samo ishiperbolisana stvar svega ikad. Narativ se vrši preko dijaloga u vidu vizuelne novele između borbi, a likovi nemaju apsolutno nikakav zanimljiv dizajn osim robota T-1000 sa glavom šolje na kraju zvanog Cupernicus (Šoljnikus). Veštačka inteligencija protivnika je takođe nezavidna, s obzirom da ni u jednom trenutku nećete imati problem sa borbama, pogotovu nakon prvih desetak minuta koliko će vam trebati da naučite igru. Čak i protiv već pomenutog glavnog protivnika na kraju priče nećete imati većih problema i šanse da ga pobedite iz prvog pokušaja su ogromne.








> "TRUDIĆETE SE DA PROSPETE PROTIVNIKU KAFU, DOK ODRŽAVATE VAŠU U ŠOLJI."

Onlajn komponenta igre postoji, pa se pitate – ovo nije toliko dosadno u multiplejeru, zar ne? Nažalost, to nije istina, pošto ćete imati problema da nađete bilo koga živog ko ovu igru igra, a i ako eventualno nađete nekoga, multiplejer ima dosta bagova u svojoj optimizaciji i neće pružiti besprekorno glatko iskustvo. Postoji i lokalni mod, gde je igra relativno zabavna na momente ako imate sa kim da se igrate, ali ćete brzo iscrpeti sav sadržaj koji Coffence ima da vam ponudi.

Vizuelno – igra izgleda okej. Modeli likova su lepo odrađeni, iako nisu preterano zanimljivi, mada ima dosta mutnjikavih tekstura ne nekim mestima i likovima. Okruženja su solidno odrađena i one umeju razbiti monotoniju, ali ćete se i njih brzo zasititi, s obzirom da ih ima jako malo. Zvučna podloga jedva i da postoji. Glasovna gluma je odsutna, dok pozadinska muzika tokom borbi zvuči generično i nezanimljivo.

Coffence radi sasvim okej na većini mašina, iako ima svoje bagove i dosta krešovanja pri pokušaju pristupanja ikakvom funkcionalnom multiplejeru. Ultimativno, sve ovo deluje kao jedno veoma nedovršeno borilačko iskustvo. Pregršt dobrih ideja je predstavljeno u Coffenceu, ali nažalost, samo su neke delimično dobro realizovane, dok su ostali aspekti koji su neophodni za jednu kompletnu borilačku igru potpuno izostavljeni ili površno odrađeni. Možda će razvojni tim pružiti neko bolje iskustvo u budućnosti kroz pečeve ili dodatan sadržaj, ali budućnost Coffencea ne deluje svetlo.

> "TEŠKO ĆETE USPETI DA NAĐETE IKOGA KO OVO IGRA UOPŠTE DA BISTE ISPROBALI MULTIPLEJER ONLAJN."

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**
OS: Windows 10 64-bit
CPU: Core i7
GPU: 2GB Ati Radeon HD 7970, 2GB Nvidia GeForce GTX 770
RAM: 8 GB RAM
HDD: 10 GB

IGRU USTUPIO: **EVOLVE**

**PLATFORMA:** PC
**IZDAVAČ:** Sweet Bandits Studios
**CENA:** 12.90 €
**RAZVOJNI TIM:** Sweet Bandits Studios
**TESTIRANO NA:** PC

**OCENA 3.5**

- ✔ Zanimljiva ideja.
- ✘ Površan borbeni sistem.
- ✘ Premalo sadržaja.
- ✘ Bagovi i loš multiplejer.

Autor: Nikola Aksentijević

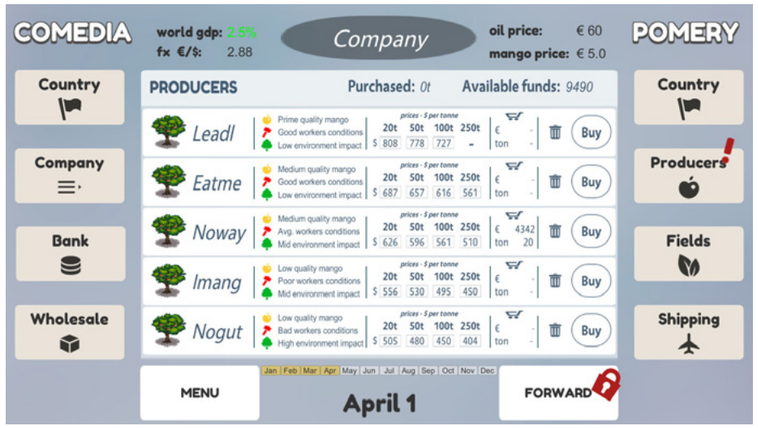
REVIEW

# MANGO CART

## ONA NEĆE MANGO

Mango Cart je najidealniji primer koliko Steam platformi fali kontrole prilikom igara koje će se naći za prodaju na njoj. Ova igra od nepoznatog indie studija AkriGames predstavlja jedan nezavršen, površan i neintuitivan izbljuvak podzemlja Steam indie scene.

Vi ste, jelte, vođa kompanije koja se bavi trgovinom mangoa između dve države. Prvo što ćete primetiti kada uđete u igru jeste nedostatak bilo kakvog tutorijala, gde vas igra navodi samo blago znacima uzvičnika da istražite određene prozore na raspolaganju. Imaćete opciju da pogledate tonu finansija svoje kompanije, upravljate vašim zaposlenima i slično. Sve je to jednostavno i površno odrađeno, ali bez ikakvih većih zamerki. Osim toga, biraćete svoje dobavljače, kupovaćete polja mangoa, birati veleprodaje koje snabdevate i slične stvarčice. Nažalost, sve je to isprva zaključano iza tog „tutorijala“, jer je igra poteznog karaktera. Svaki mesec u godini predstavlja jedan potez, gde ćete imati priliku da odradite neku od ovih akcija, kao i neke dodatne u vidu sabotiranja drugih kompanija i sličnih nelegalnih i legalnih radnji. Ovo ne zvuči toliko loše na papiru, zar ne? Pa, to će se promeniti u prvih nekoliko minuta koliko budete bili u igri.



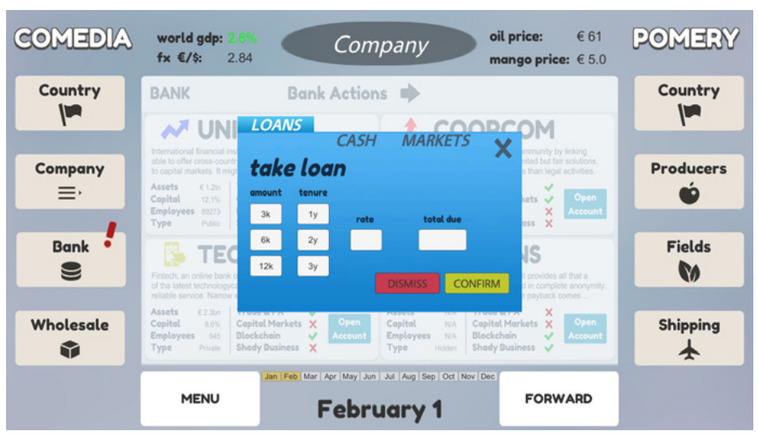

Mango Cart prvo ima problema sa realizacijom uvodnog dela igre, koji je nenormalno teško preći i razviti neki veći i konkretniji biznis, s obzirom da su sistemi koji obuhvataju finansije ne funkcionišu kako treba i imaćete problema da uopšte dođete do profita na početku. Problem na koji ćete potom naleteti jeste da igra ima pregršt bagova i gličeva koji je čine gotovo neigrivom. Beskonačno puta ćete pokušavati da kupite mango od jednog snabdevača, gde vam igra neće ni dozvoliti da kliknete dugme za kupovinu, iako očigledno to treba da uradite. Nakon petsto pokušaja i kliktanja na sve strane, igra će shvatiti šta ste želeli da uradite, pa konačno možete da razvijete svoj biznis... ali zamalo. Nažalost, to nije slučaj, jer ovaj problem se javlja u SVAKOM prozoru unutar igre, što će biti nenormalno frustrirajuće, a neretko ćete uraditi nešto što niste ni želeli. Igra poseduje i poneke događaje, kao smenu političkih partija i kriminalne napadne na vaš kapital, ali oni su veoma površni i dosadni, a uglavnom predstavljaju jednostavan procentualni dobitak ili gubitak kapitala. Mango Cart ispred vas postavlja kompleksnu ekonomiju, ne objašnjavajući istu nimalo, pa će novajlijama stvari kao što su korporativni porezi, radnički porezi i GDP biti jednaki hijeroglifima. Igru,

“PRVO ŠTO ĆETE PRIMETITI JE ODSUSTVO IKAKVOG ZVUKA U IGRI.”

ako ne izgubite u roku od sat vremena, vodeći vašu kompaniju koja je na ivici propasti od veoma bagovitog interfejsa, ostaviće te zauvek, s obzirom na njenu repetitivnost i nikakav osećaj napretka i uspeha.

Grafički, igra poseduje samo jedan ekran sa osam prozora za razne funkcionalnosti vaše trgovine. Ne poseduje gotovo nikakve animacije, a crteži i dizajn igre su veoma amaterski i loši i za igre sa najnižim budžetom na tržištu. Nažalost, veoma se lako mogu naći gramatičke greške, a veoma loš font, u kojem je sve napisano malim slovom, doprinosi već lošem doživljaju. Što se tiče zvuka – igra NE poseduje apsolutno nikakvu zvučnu podlogu. Nema ni zvučnih efekata prilikom pritiska na dugme, pozadinske muzike, niti bilo kakve zvučne prezentacije, kako da ste stavili „mute“. Ako ništa, igra bar radi relativno dobro što se tiče same optimizacije, mada to se i očekuje od igre koja ovako izgleda i tehnički ne istiskuje nikakvu grafičku moć računara.

Razvojni tim Mango Carta je možda imao zanimljivu ideju, ali se na tome završava. Mada, i to pada pod sumnju, s obzirom na opštu nedovršenost ove igre, kao i neverovatnu lenjost razvojnog tima u radu na skoro svim elementima ove igre, koja izgleda kao loša Power Point prezentacija iz '97, i za koju još traže osam evra?! Jednostavno, ovo predstavlja još jedan dodatak u moru igara ispod Steamovog otirača ispod kog više niko ne želi ni da zaviri.



IGRU USTUPIO:
**EVOLVE**

**PLATFORMA:** PC
**IZDAVAČ:** AkriGames
**CENA:** 7.99 €

**RAZVOJNI TIM:** AkriGames
**TESTIRANO NA:** PC

## OCENA 2

- ✓ Interesantna ideja...?
- ✗ Užasna prezentacija.
- ✗ Bagovi koji čine celo iskustvo neigrivim.
- ✗ Odsustvo ikakve zvučne podloge.

Autor: Milan Živković

REVIEW

# GOMU GOMU NO - PIH!

One Piece je jedan od najdužih, najuticajnijih, najkompletnijih i najboljih anime/manga serijala svih vremena i ovo izjavljujem krajnje objektivno. Kada bih bio subjektivan, moja izjava bi bila... Pa zapravo, sasvim ista. Jer One Piece je fenomen kakav ne iskače često iz japanske škole stripa i animacije.

Uz takvu popularnost, neizbežna je i pojava svega ostalog na šta može da se nalepi One Piece etiketa. Od figura pa sve do pozorišnih predstava, ovo je verovatno jedan od najviše eksploatisanih serijala ikada. Pa i u skladu sa tim, postoji i nebrojeno mnogo video igara na ovu temu, koje datiraju još iz vremena PlayStation keca.

Dobar broj igara nije nikada lokalizovan za tržište izvan Japana, a mnogi od naslova su u najmanju ruku bili potpuno prosečni ili ispodprosečni komadi interaktivnog softvera. Ali svemu tome je konačno kraj jer pred nama je igra nove generacije, One Piece: World Seeker! Igra koja će konačno dopustiti ljubiteljima serijala da u potpunosti uplove u njegov fantastični univerzum i prožive avanture svojih miljenika, zar ne? Zar ne?

Ne! Jer ako ste bacili pogled na slike i trejlere, te dopustili sebi da vas lepa grafika i Lufi koji preleće preko ogromnog ostrva sa kezom na licu, zamađijaju i navedu da pomislite da je pred nama najbolja One Piece igra svih vremena, prevarili ste se kao sedam jarića koji vuku otvaraju vrata svoje kuće. Ali ne brinite, zato sam ja tu. Kao veliki fan lika i dela posade slamnatog šešira, stajem u odbranu vama - fanovima lika i dela posade slamnatog šešira. Nećete biti prevareni dok sam ja na straži.

One Piece: World Seeker poseduje nekoliko fantastičnih elemenata koji zaista po prvi put u istoriji ove zabavne franšize, imaju potencijal da verno dočaraju One Piece svet i dopuste nam da u njega zaronimo malo dublje. Svi ovi elementi čine odličnu celinu i nerazdvojiv kostur (Bruk bi ovde verovatno napravio šalu) za pozornicu ovog čarobnog sveta. Na šta tačno mislim? U pitanju je "open world" igra prelepe grafike, odličnog dizajna sveta, prožeta pričom na kojoj je radio autor serije lično - gospodin Eičiro Oda.

Kada sam zaigrao igru i načinio nekoliko koraka u njenom svetu, bez obzira na zaštitni sloj skepticizma kojim sam se dobro opremio, nisam mogao a da ne budem barem na kratko uvučen i navučen na svet koji je delovao kao nešto što sam čekao tako dugo. Gotovo da sam mogao da osetim Lufijeve ruke





"OTVOREN SVET, LEPA GRAFIKA I ODLIČNA PRIČA, NISU DOVOLJNI ZA JEDNU ONE PIECE IGRU. TOGA IMAMO SASVIM DOVOLJNO I U ANIME ADAPTACIJI!"

kako se obmotavaju oko mene desetinama puta i vuku me da krenemo zajedno u pustolovinu, da istražimo zatvorsko ostrvo i njegov veliki grad!

Par minuta kasnije, zatičem sebe kako sa osmehom trčkaram unaokolo i veselo skačem u potrazi za zanimljivim znakovima života. Skoro da sam se sasvim izgubio u neočekivano dobrom audio dizajnu prostranstava, prožetih vetrom i zvukom mora... Međutim, momentalno sam se stresao na sopstvenu slabost. Eto koliko je snažan taj One Piece i ljubav prema njemu, da si srećan čak i kada uplovljavaš u igru koja će evidentno biti poprilično obična. Ono kada žmuriš na istinu i tražiš kvalitet u sitnicama.

Zaista sjajno modelirani karakteri, živopisni efekti, boje i audio, lepo dizajniran svet i zabavna priča, nažalost su samo jedna tačka gde se završava sve ono što je dobro u vezi ove igre, a počinje moj monološki tok misli dok igru igram (preživljavam) i razmišljam o tome šta bih sve ja lično uradio, da sam bio za kormilom njenog razvojnog procesa.

Jedini karakter kog imate na raspolaganju jeste Lufi. Zoro, Sanđi, Usop i ostatak ekipe, tu su samo kao NPC podrška i to u najdosadnijem mogućem smislu. Hajde, to je knedla koju nije lako, ali ni nemoguće progutati. Mnogima može smetati, ali ni sa tim nije neizvodljivo napraviti fantastičnu igru.

Lufi, budući kralj pirata i čovek koji je svoje veštine i napade smišljao "u hodu" dok nije nabio zavidan arsenal koji važi verovatno za jednu od najmaštovitijih i najobimnijih lista poteza u istoriji mangi, ovde je sveden na borca sa dva komboa u po dve borbene forme i četiri specijalna udarca. Čovek od gume i hiperaktivni borbeni inovator na četiri specijalna udarca. Užas!

Zar ne bi više odgovaralo da udarce ovakvog karaktera kontrolišemo pritiskom na dva dugmeta - svako za po jednu ruku, čime bismo izvodili neograničen i nasumičan ansambl komboa gumenih ruku koje lete na sve strane? Zar ne bi bilo odlično dati igraču veću slobodu, da poteze smišlja baš onako kako to i Lufi radi - u hodu, izmišljajući komboe i sopstveni stil. Neka bude šašavo kao u nekoj od igara sa "rag doll" fizikom, ali bolje bi pristajalo ovde od onoga što smo dobili. Četiri - specijalna - udarca.

Lufi može i da se brzo kreće po svetu, hvatajući udaljene objekte ka kojima se onda privlači ili poleće kao "gumena raketa", ali i ovo je toliko trapavo izvedeno da ne pruža skoro nikakvo zadovoljstvo. Iz nekog razloga, ne može ni da se uhvati za sve objekte. Litice i kamenje su mu očigledno velika slabost.

Nakon što vas u jedva uspešnom preletanju zaustave protivnici čiji je AI užasno loš, ali zato preciznost na nivou Robina Huda sa snajperskom puškom, vratićete se pešačenju. Koje opet deluje kao da upravljate gumenim tenkom, a ne Lufijem, jer zanosi dok se kreće kao da na njega prvi Njutnov zakon deluje duplo snažnije nego na sve ostalo.

A onda otvaranje kovčega, pritiskanje dugmića i ostale akcije, koje nisu trenutne već je potrebno da dugme držite najmanje pet sekundi, dok se skala polako puni. Za to vreme, Lufi samo beživotno stoji ispred kovčega i čeka da se on otvori. Zašto? Ako je već potrebno vreme da se nešto otvori, animirajte Lufija koji pokušava to da otvori, ili ga nestrpljivo udara pesnicama. Da li je to skala za otvaranje ili zapravo učitavanje sadržaja kovčega, koji se strimuje sa skrivenog Pentagonovog servera?

Zadaci su dosadni i uglavnom podrazumevaju put od tačke A do tačke B. Da nema interesantne priče i lepe grafike koja odlično dočarava One Piece svet u kom konačno možemo slobodno da trčimo u Lufijevoj gumenoj koži, ceo koncept ne bi bio ništa više interesantan nego... Dajte mi trenutak da se setim nečega jako dosadnog. Recimo da bi trka dva lenjivca koji jašu kornjače bila interesantnija.

Prokletstvo, učinio sam da igra na trenutak zvuči zabavnije nego što jeste.

Moraćete da oprostite na emotivnom izlivu nezadovoljstva ovom poštovaocu zaista neverovatne avanture Lufija i njegove rastuće posade. No ipak je u pitanju jedno veliko razočarenje. Ne, nije u pitanju prva One Piece igra koja nije ništa naročito. Ali je prva koja kombinuje nekoliko neverovatnih elemenata koji pružaju toliko mogućnosti, a onda sve upropasti jeftinim i ispraznim izvođenjem, te siromašnom dozom bledog sadržaja.

Ukoliko ste zaista veliki ljubitelj serije i sve što tražite je dobra priča uz malo trčkaranja kroz svet omiljenog univerzuma, One Piece: World Seeker ima dovoljno razloga da ga zaigrate. Dvadesetak (potpuno razvučenih) sati, koliko je potrebno da se pređe priča, nude prepoznatljiv i originalni šmek kakav se može pronaći i u samoj seriji. Ali ukoliko mrzite razočarenja, čekanje na otvaranje kovčega, želite dobru akciju ili su dva lenjivca koji se trkaju na kornjačama vaš minimum kada je zabava u pitanju, duboko udahnite i produžite dalje. Ima još vremena do kraja One Piece priče, pa i fore da kompanije nauče na svojim greškama i konačno naprave naslov vredan svoje kultne etikete.

> "LUFI JE JEDINI KARAKTER KOG IMATE NA RASPOLAGANJU. ŠTO NE BI BILO TOLIKO LOŠE, DA NJEGOVE MOGUĆNOSTI I SET POTEZA NISU SIROMAŠNIJI OD DŽEKA BEZ ČAROBNOG PASULJA."

> "JEDAN OD PRVIH ZADATAKA JESTE DA PRONAĐETE I IZBAVITE ČLANOVE POSADE KOJI SAMO ČEKAJU DA BUDU SPAŠENI. DA JE LUFIJEVA POSADA TOLIKO NESPOSOBNA, I ON BI SE SAM UDAVIO JOŠ U PRVOM ČAMCU U KOJI JE IKADA KROČIO."

> "DA MOGU DA IZABEREM JEDNO ĐAVOLJE VOĆE, BILO BI TO ONO KOJE DAJE SPOSOBNOST DA SE VIŠE NIKADA NE RAZOČARAM. JOŠ JEDNA OVAKVA IGRA, STVARNO BI MOGLA DA ME DOKRAJČI."

IGRU USTUPIO:
**COMPUTER-LAND**

**PLATFORMA:**
PC,Xbox ONE, PS4,

**IZDAVAČ:**
Bandai Namco Entertainment

**CENA:**
50 €

**RAZVOJNI TIM:**
Ganbarion

**TESTIRANO NA:**
PS4

**OCENA 5.8**

- ✓ Originalna priča.
- ✓ Odlično izgleda, pogotovo likovi.
- ✓ Lep audio i dizajn sveta.
- ✗ Užasno dosadno i repetativno.
- ✗ Siromašno sadržajem.
- ✗ Samo jedan mod igranja.

Autor: Igor Totić

REVIEW

# DEVIL MAY CRY 5

## POVUCI MOJ ĐAVOLJI OKIDAČ

Jesen 2006. godine, ja imam 19 godina, može se reći već odrastao čovek, a Devil May Cry 3 konačno izlazi za PC, i mojoj sreći nigde kraja. Nisam imao PlayStation kad sam bio mali i samo sam slušao priče o ovoj fenomenalnoj franšizi i prva dva dela igre. Oduvek sam želeo da ih igram i nikada nisam imao tu priliku kad sam bio mlađi, do izlaska trećeg nastavka za PC. Palim igru, oduševljavam se humorom, preteranom akcijom i prelepim stilom, počinjem prvi nivo, ginem ko blesav na prvom nivou. Challenge accepted.

DMC3 je bio igra koju sam prelazio mesecima i nisam odustao dok je nisam prešao i dok nisam savladao Vergila. U tom periodu sam aktivnije svirao gitaru i počeo sam da se bavim skidanjem pesama kako na sluh, tako i preko tabova. Pesma „Devils Never Cry“ je ostavila toliki utisak na mene da sam morao da je skinem po svaku cenu. Tabova nije bilo nigde, ili ja nisam umeo tad lepo da se snađem onlajn i bio sam primoran da sam skinem pesmu na sluh, okačim je na ultimate guitar i da se ponosim na sebe. Naravno, godinama kasnije sam shvatio da je taj tab bezvezan i da je vrlo početnički napisan, ali tu pesmu nikada neću zaboraviti niti igru koja me je pogurala da zavolim ovaj žanr kako igara, tako i muzike. DMC4 je došao i prošao, i može se reći da nisam bio nešto oduševljen igrom, jer je potencirala Neroa. DMC: Devil May Cry je bio po mom mišljenju odlična igra i Platinum se svojski potrudio, samo nije bio Devil May Cry u svojoj formi. Kad su najavili peticu, potrudio sam se da smanjim entuzijazam i da ne preteram sa hajpom. Ali sada, kad sam probao, mogu slobodno da kažem, Devil May Cry 5 je možda najbolja igra u serijalu!

DMC5 počinje vrlo bombastično sa uvodnom špicom i prvim nivoima igre. Novosadski tim 3Lateral je radio na hvatanju pokreta (motion capture) za animacije karaktera, i vidi se da su se izuzetno potrudili da prikažu sve likove u najboljem izdanju. Početni sinematik je brz, blještav i baš kakav treba da bude u jednoj DMC igri. Priča počinje velikom bitkom između Dantea, Triš i Lady sa jednim nepoznatim, novim i izuzetno moćnim demonom, čije je ime Urizen. Nero se naknadno pojavljuje na sceni sa novim karakterom V. Odmah primećujemo da Nero nema svoju čuvenu ruku, koju je nedavno pre ovog događaja odsekla misteriozna figura, ali ga to ne sprečava da oplete po demonima. U teškoj borbi sa Urizenom, Dante gubi, a V spašava Neroa od sigurne smrti i povlače se da se regrupišu.

Odmah znamo da nas čeka izuzetno teška bitka sa novom pretnjom koja je obuzela grad Red Grave. Ja bih najradije sad ispričao sve što mogu o zapletu i događajima u igri, ali me je priča zapravo držala vezanim za stolicu konstantno, pa naravno da ne želim i vama da pokvarim taj utisak. Igra vam daje vrlo malo informacija u početku, vremenski priča skače u periodu od 3 meseca i objašnjava šta se dogodilo ranije, u međuvremenu i u sadašnjosti. Sve je ovo vrlo lepo ispleteno, tako da na kraju imate kompletnu priču koja je možda najjača u serijalu, i nema nikakve konfuzije.

Ali ono što je naravno najbitnije, ipak pišemo o video-igre, je sam gejmplej i likovi koji mogu da se igraju, pa ću podeliti dalji tekst u tri segmenta posvećeni svakom od tri igriva lika.

Nero je glavni protagonista ovog dela i većina početnih nivoa će se vrteti oko njega. Nisam ga gotivio u četvorci, ali mi je u ovom delu nekako prirodan dodatak. Nero je stasao, nije više dosadni klinac nego sarkastični spretni lovac na demone. Kao što sam već spomenuo, misteriozna figura mu odseče ruku koja je bila izvor njegove moći i Nero je na zadatku da pronađe počinioca. Naravno, manjak ruke ga ne sprečava da bude totalni „badass“ i da sabije sve pred sobom. Nico je njegova saputnica i osoba koja dizajnira vrlo moćne prostetičke dodatke za Neroa. Ona je vrlo...promiskuitetna. Oskudno obučena, pušač (fenomenalan sinematik na početku igre, praćen vrlo smešnom fusnotom developera, neću da kvarim) ali je vrlo vešta za volanom i vešta sa klještima. Od prostetika koje mu Nico pravi, Nero ima širok asortiman i svaki prostetik ima svoje sposobnosti. Od prateće rakete, preko kuka i blendera, do viljuška za pastu i... vibratora? Igra se ne stidi ničega, ima gomilu „fan service“ momenata sa Nico, Trish i Lady, a naš heroj Nero ima prostetik koji je dizajniran za „njeno zadovoljstvo“ i igra ni malo ne okoliša oko namene. Rečenica „Kyrie (Nerova devojka) će ti biti zahvalna“ bukvalno postoji u igri.

Kombo potezi sa Nerom dosta koriste arsenal prostetičkih ruku, koje se lome ako vas udare dok koristite iste. Kombinacija mača, pokreta i ruku ima fenomenalan tok i pravo je uživanje koristiti ovu novu mehaniku. Nero može da unapredi sebi slotove za nove ruke i Nico često popunjava arsenal sa raznim novim rukama, a samim tim i sposob-

> “DMC5 POČINJE VRLO BOMBASTIČNO SA UVODNOM ŠPICOM I PRVIM NIVOIMA IGRE.”

nostima. Veliki plus je to što na početku misije birate arsenal ruku pa ako i ostanete bez njih tokom misije, lako ćete naći nove raštrkane po mapi. Nerov razvoj, priča i uloga u celom narativu je odlična i drago mi je što je lik stasao i postao ogromna pretnja demonima. V je novi član DMC univerzuma i od početka je više nego misteriozan. V je unajmio Dantea i članove Devil May Cry agencije u nadi da se reši Urizena i spreči rast njegove moći, uništenje čovečanstva i generalno dobru, staru apokalipsu. Stvari baš nisu išle po planu i V je morao da promeni strategiju koja se razotkrije kasnije u priči. V je slab, bolešljiv i ne može da se bori rame uz rame sa Danteom i Nerom, ali nije nesposoban i nije sam. Njega prate tri familiara koji su njegovi saborci, koji ga čuvaju i bore se umesto njega. Griffon, Shadow i Nightmare su demoni koji štite V i manifestuju se sa njegovom voljom. V je prekriven tetovažama u kojima se nalaze Griffon i Shadow, a Nighmare koji se nalazi u njegovoj kosi. V neće ulaziti direktno u konflikte sve do momenta kad demonski neprijatelji moraju da se dokrajče, jer demoni ne mogu da ubiju demone. V ima sjajnu, originalnu mehaniku, gde igrač kontroliše kretanje V, a u borbu ide sa njegovim familiarima. Potrebno je dobro pozicioniranje kako bi se izbegao konflikt, ali biti dovoljno blizu da se pomogne familiarima. Mene je ova mehanika u početku zbunjivala jer nisam navikao na ovakav tip igre u DMC serijalu. Mora da se motri na HP svakog familiara, jer mogu da stradaju, a tad V mora da im priđe i da ih oživi. Što je V bliži familiarima to se oni brže i lakše leče. Neverovatna mehanika, ali nekako pomalo trapava, jer nisam imao utisak da pravim komboe sa njima, pošto svaki input ima neko kašnjenje. V naredi Shadow-u da napadne pa onda ovaj napadne, što je realno, ali nikada nisam imao utisak da zapravo ja upravljam njime, nego da mu samo dajem generalno uputstva kako i koga treba da napada. U svakom slučaju, V je svež dodatak DMC ekipi, iako je kompletni Edgelord koji citira poeziju i puni sebi specijalni napad da bi prizvao Nightmare. Samo u DMC ovo može da bude kul i nigde više.

Dante, sarkastična legenda serijala i glavno lice ove franšize, se vraća u punom stilu kako mu dolikuje. Iako nije više nosilac priče niti najglavniji lik u igri, Dante je izuzetno bitan i njegova istorija se ne može poreći. Crveni mantil, Rebelion mač, Ebony i Ivory pištolji su tu i Dante će ih koristiti da kosi sve pred sobom. Kako Nero i V imaju svoje mehanike i stil igre, tako je Dante zadržao kulminaciju svojih sposobnosti iz prethodnih igara. Dante je stariji i iskusniji, ali ne i prizemniji. Njegovi sarkastični „one-lineri“ su i

“V JE NOVI ČLAN DMC UNIVERZUMA I OD POČETKA JE VIŠE NEGO MISTERIOZAN”

dalje tu, i dalje su transfer blama - i dalje mu fenomenalno stoje. I dalje može da menja svoj stil igre tokom bitke i samim tim otključava najkomplikovanije i ujedno najzabavnije komboe. Dante je vrlo sličan Neru po izvođenju i samom gejmpleju, ali umesto prostetičkih ruku, Dante otključava ogromni arsenal raznog oružja koje može da menja instant tokom borbe, u zavisnosti koje je izabrao pred misiju. Deo ovog arsenala je Cavaliere, motor koji se pretvara u jednoručne motorne testere. Fenomenalno.

Svaki od likova sakuplja tokom misija crvene orbove koji se koriste za nadogradnje i unapređenja. Postoje unapređenja za skoro sve. Svako oružje svakog lika ima svoja unapređenja u vidu ili novih napada ili poboljšanja već postojećih. Takođe, unapređujete i sposobnosti samih likova, i preporučujem da što pre uzmete trčanje i Air Hike, kako biste mogli da pristupite skrivenim mestima po mapi sa lakoćom.

Misije su dosta linearne i to mi je malo zasmetalo. I dalje postoje skrivene misije ii skriveni orbovi za health, ali mi se čini da je u prethodnim delovima bilo više istraživanja. U DMC5 imate zacrtan put koji pratite i ne možete da se izgubite i mislim da je ovo jedini manjak igri. Akcija se izuzetno lepo uklapa sa ovim linearnim stilom i ima je pregršt, samo se ubija osećaj istraživanja i vraćanja nazad po neko unapređenje kad otključate neku novu magiju ili potez kao što je bilo u prethodnim delovima.

Izgled same igre je fenomenalan, pogotovo glavnih likova. Izrazi lica su prepuni sitnih detalja, manirizmi i pokreti tela su prirodni (koliko god mogu da budu u ovakvom tipu igre). Zone me nisu impresionirale, jer su, kao što sam spomenuo već, dosta linearne, pa nisu ukrašene preteranom dozom detalja. I to je u redu, jer će vas akcija potpuno okupirati i neće vam često dozvoliti da imate slobodnog vremena za razgledanje. Neprijatelji su takođe lepo dizajnirani, interesantni i originalni. U početku se jedan tip neprijatelja dosta ponavlja, ali kako igra napreduje, sve više raznovrsnijih stvorenja vam staje na put. Boss borbe su takođe interesantne, dobro dizajnirane i dosta teške (ako ne igrate na human modu). Udaraju jako, a pride trpe batine, i samo vas dobri refleksi i odlično poznavanje sposobnosti i mana lika mogu spasiti. U početku, boraćete se više puta protiv istog bosa i igra vam svaki put stavlja do znanja da je nepobediv, što mi je bilo suvišno i osećao sam da se samo ponavljaju i da su bez ideja. Ali kako se progres kroz igru razvije, ovi problemi nestaju. Performans na PC verziji igre je apsolutno fantastičan i nisam imao problema da na High/Ultra održim stabilnih 60 frejmova. U par navrata sam primetio opadanje, kad sam se naglo okretao u otvorenoj zoni, ali se igra brzo stabilizuje i vrati me u stabilno uništavanje demona.

Igra je vrlo laka na Human modu sa upaljenim Auto komboima. To znači da svi komboi se automatski rade u odnosu na situaciju u kojoj se nalazite. Ovaj mod može da se isključi i uključi tokom igre, a ako niste neko ko studiozno pristupa komboima, sposobnostima i kretanju u DMC igrama, Auto mod vrlo lagano prikazuje srž ove igre, komboe i totalnu epičnost sa vrlo malo truda. Za sve nas ostale, veće težine i bez Auto moda je ono što DMC treba da bude.
Muzika je nažalost lošija nego u prethodnicima, ali to je svakako moj subjektivni osećaj. Vremena se menjaju, pa tako i muzika, koja u DMC5 zvuči kao Lady GaGa na steroidima uz elektro metal svirku. Ima par momenata kad se osete teške gitare i kad je atmosfera savršena, ali najčešće će se na vas drati pevačica koja peva u Lady Gaga stilu i terati vas da je povučete za njen đavolji okidač.

Devil May Cry 5 je sjajan nastavak i povratak ove fenomenalne franšize. Igrači su zaslužili nastavak koji je veran prethodnicima, ali unapređuje formulu i donosi kvalitetno osveženje. DMC5 je konstantna akcija sa mnogo sarkazma, fan servisa, „dobrih loših“ fora koje toliko savršeno stoje samo DMC ekipi i nikome više. Mali nedostaci, kao što je linearnost igranja i upitna muzika, ne mogu da pomrače ovo neverovatno iskustvo i zabavu koje ćete imati kroz celu igru.

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**
OS: Windows 7, 8.1, 10
CPU: Intel® Core™ i7-3770 ili bolje
GPU: AMD Radeon™ RX 480 sa 8GB VRAM ili bolje
RAM: 8 GB RAM
HDD: 35 GB

IGRU USTUPIO:
**CD MEDIA**

**PLATFORMA:**
PC, Xbox ONE, PS4,

**IZDAVAČ:**
CAPCOM

**CENA:**
60 €

**RAZVOJNI TIM:**
CAPCOM

**TESTIRANO NA:**
PC

## OCENA 9.3

- ✓ Prelepa grafika.
- ✓ Dante, Nero, V i njihovi različiti stilovi borbe i komboi.
- ✓ Odličan „glupi“ humor koji savršeno leži igri.
- ✗ Muzika nije kao ranije.
- ✗ Linearnost nivoa.

“IZGLED SAME IGRE JE FENOMENALAN, POGOTOVO GLAVNIH LIKOVA”

Autor: Dragana Ličina Danojlić

REVIEW

# DOOM & DESTINY

## ŠAŠAVA IGRA ZA PREKRATITI VREME

Doom & Destiny je izašla kao parodija na sve RPG igre i početna ideja je bila šala između četiri prijatelja. Demo igre (2009) je dat prijateljima programera da je isprobaju, ali je uslov bio da oni budu glavni karakteri, te tako imamo tim od četiri druga, četiri zagrižena igrača D&D (da, pogodili ste, akronim igre podseća na najpoznatiji FRP svih vremena). Sve reference se odnose na nešto iz pop ili gejmerske kulture. Ime igre je samo početak veće parodične priče, koju ćete imati prilike da igrate i verujte nam na reč stvarno će vam biti drago kad naletite na šale u vidu likova, rečenica, događaja, pa čak i loading ekrana. Sve, ali sve na šta naletite su parodija i šala u ovom univerzumu. Zato je još uvek voljena među gejmerskom publikom, te osam godina posle originalnog izlaska igre imamo priliku da je vidimo na novijim platformama, poput Switcha i PS4.

Doom and Destiny je prvo izdat za Xbox 360 u 2011. godini, i već je sledeće godine bio na mobilnim telefonima, a kasnije su usledile Steam i Xbox One verzije, kao i Nintendo Switch pre no što je napokon došla i na PS4 ove godine. No, odmah da priznamo, mišljenje nam je da ovu igru naprosto ne treba igrati na PS4 platformi, uzmite je na Androidu ili Switchu, ali ne i na PS4. Ovo nije igra koja zahteva mnogo procesne moći pa smatramo da je bolje uzeti i odigrati rundu ili dve usput, nego sedeti satima ispred ekrana. D&D treba uzimati u malim vremenskim dozama, jer tada daje ono najbolje od sebe, tada najviše zasijaju parodični elementi i podsećanja na sva ona zlatna vremena i igre koje svi volimo.

Igra počinje tako što se četiri prijatelja (Džoni, Fransis, Majk i Nigel) nađu ispred kuće njihovog Dragons and Dungeons (D&D) gejm mastera i otkriju da je on smislio novu vrstu igre. Pošto uđu u kuću, budu uvučeni u novi svet u kojem moraju da upotrebe sva svoja originalna D&D znanja da bi preživeli. U taj svet su prizvani kao heroji koji treba da spasu kraljevstvo od „neimenovanog“. Usput, pravo ime neimenovanog je jedna od posebnih moći jednog od likova i iskreno je smešno kad to otkrijete pa i sledećih par puta kad koristite tu moć. Tim je dobro koncipiran, tako da imate ratnika, nindžu, maga i zaboga - piratskog sveštenika (ne pitajte, već igrajte da otkrijete). Zajedno tabanaju kroz taj novi svet i okreću očima ili ostaju zapanjeni nečim na šta nalete.

Igra ima svedenu grafiku i muziku, što samo naglašava osnovnu ideju da je ona omaž i parodija na klasične RPG igre. Toliko je svedena da malo fali da dohvatite list za vašeg FRP lika pa da se i vi pridružite ovom timu. Igra je klasični potezni sistem borbe. Bitke imaju različita čuda i čudovišta, iako postoje mesta na kojima ih možete očekivati, na nekima iskaču apsolutno neočekivano i vrlo često presecaju igru kad vas zanima da napredujete sa pričom, a ne da se opet borite sa nekim orkom. To igru čini vrlo repetitivnom i ume da dosadi. Posle svake bitke dobijete poene i novac kao i neke stvari, između ostalog svaka bitka doprinosi rešavanju sekundarnih zadataka koji rezultiraju u posebnim stvarima. Kada se levelujete dobijete ekran na kojem su prikazane statistike vašeg lika i možete da dodate 3 poena statistici koju izaberete i koja je naravno odgovarajuća za lika kojeg levelujete. Kao što smo rekli sve funkcioniše kao klasični RPG pa i to da možete, a i morate, ići kroz razne tamnice da biste našli novac ili neki plen u vidu pice ili Loca cole. Ah da, i iz nekog šašavog razloga, Špageti čudovište vas izleči kao jedna od posebnih moći jednog od likova. Stvarno je igra prepuna referenci gejming i net kulture.

Pa da završimo ovu recenziju igre nevernički. Ukoliko imate želju da odigrate nešto parodično, a jednostavno, uzmite Doom&Destiny. Ne uzima puno vremena i vredi pomenuti da igra ukupno ima oko 20 sati za igranje, ne zahteva fenomenalne reflekse, ne zahteva ni fenomenalnu procesnu moć. Možete je skinuti na vaš mobilni ili Switch i igrati je u prevozu, u parku ili kafiću da prekratite vreme, ali igru nemojte igrati na konzoli na većem ekranu jer smatramo da možete bolje to vreme utrošiti. Stoga smo joj i dali ovako nisku ocenu, ne odgovara ovoj konzoli.

> “IGRA JE ORIGINALNO IZAŠLA KAO DEMO JOŠ 2009. GODINE”

IGRU USTUPIO: **HEARTBIT INTERACTIVE**

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

**IZDAVAČ:**
HeartBit Interactive

**CENA:**
11.90 €

**RAZVOJNI TIM:**
HeartBit Interactive

**TESTIRANO NA:**
PS4

**OCENA 7**

- ✓ Parodija puna pop referenci.
- ✓ Jednostavan sistem borbi i levelovanja likova.
- ✓ Podseća na sve ono što smo voleli i volimo.
- ✗ Umaraju borbe koje neprestano iskaču.
- ✗ Dosadi posle nekog vremena ako je duže igrate.

Autor: Milan Janković

REVIEW

# HELL WARDERS

## ZAUSTAVITE KOČIJE PAKLA

Tower defense igre postoje decenijama unazad i tokom tih godina se održala ta jedinstvena formula da igrači taktički postavljaju svoje jedinice i prate kako se one drže protiv velikog broja neprijatelja bez nikakvog aktivnog učestvovanja, osim povremenog ojačavanja istih. Hell Warders je došao da malo izmeni tu formulu dok se čvrsto drži osnova.

Ovaj naslov studija Anty Gravity se može pohvaliti time da i igrači mogu aktivno učestvovati u borbi protiv hordi nadolazećih demona, tako što će odabirom nekog od ponuđenih karaktera direktno koristiti oružje i specijalne sposobnosti iz trećeg lica, a u međuvremenu će pozivati nove jedinice i ojačavati postojeće na bojnom polju. Glavni cilj verovatno već možete zaključiti, sprečiti da demoni stignu do kraja i unište srce vaše baze, što je ovde Nexus. Vi ćete trčati između hordi, pucati, odvlačiti im pažnju i posle tako iznova u narednom talasu. Takođe, za vaš masakr ćete biti nagrađivani specijalnom valutom ("sveće") kojom kupujete ratnike i unapređujete njihovu moć i izdržljivost, pa vas tako osim menadžmenta vojskom na bojištu očekuje i menadžment valutom.

Progresiju imate tokom cele singlplejer kampanje, koja nudi mlaki narativ na koji će retko ko obraćati pažnju. Tako ćete po završenom nivou polako otključavati nove i moćnije jedinice koje dolaze u skladu sa sve jačim i raznovrsnijim protivnicima. Karakteri sa kojima igrate se razlikuju po oružju, sposobnostima i okretnošću, pa tako svaki igrač može odabrati onog koji odgovara njegovom stilu igranja i nadograđivati ga dalje.

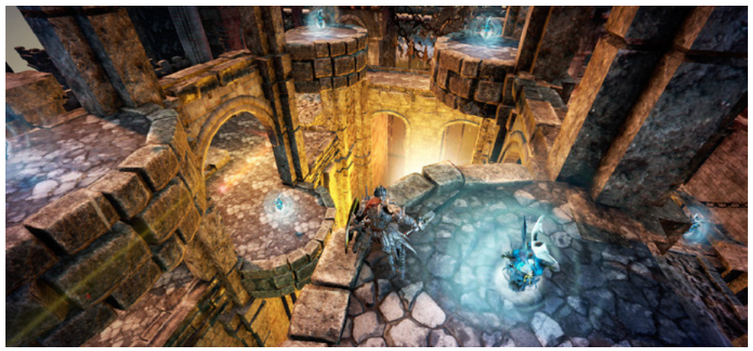
Osim po tome što možete direktno ubijati horde neprijatelja, igra ne nudi preterano mnogo novina i poboljšanja u odnosu na druge u žanru, ali specifični kec u rukavu koji se ovde nameće je multiplejer igranje. Vi i još tri vaša prijatelja, ili drugih nasumičnih igrača, uskačete u svet borbe protiv demona iz pakla koji žele da prođu u vaš realm. Ništa se preterano ne menja po pitanju gejmpleja, ali su talasi neprijatelja daleko veći i izazovniji, što je i logično, kako bi se osigurala dugoročna zabava u društvu. Problem koji ovde malko smeta je nepostojanje posevećenih servera, tako da budite spremni na visoku latenciju. Isto tako bismo voleli mogućnost da se možemo pridružiti nekom usred trajanja partije, što bi znatno olakšalo potragu za igračima kojih baš i nema puno.

Grafika je specifična priča, kada sam video teksture koje ova igra nudi prvo sam ušao u podešavanja da proverim da vidim da nije sve automatski postavljeno na minimum, a kada sam se uverio da nije, proverio sam kalendar da se kojim slučajem nisam vratio u prethodnu deceniju. Šalu na stranu, igra koristi solidno staru grafiku iz neko

g(autoru nepoznatog) razloga pa se to može nekom postaviti kao odbojno, ali realnije prikazuje grozote koje dolaze sa svakim talasom. Nije u pitanju retro grafika, nego prosto zastarela grafika.

Muzika je kakvu biste i očekivali od jednog Tower Defense naslova, samo što u Hell Warders nije najbolje uklopljena sa tokom igre i uvek će držati neki "visoki" tempo. Delom zbog slabije grafike i delom zbog ispeglanosti od strane developera, igra vam neće zadavati glavobolje po pitanju stabilnosti i performansi, a ni bagova nema preterano puno. Ipak očekivali smo nešto raznovrsniju i zabavniju igru.

Ako želite igru u koju je lako uskočiti i koja vas neće kinjiti dosadnim tutorijalima i glupostima, a pritom tražite odličnu zabavu za vas i ortake, onda je Hell Warders prava igra za vas, samo nemojte očekivati velelepnu grafiku.



"IGRAČI MOGU AKTIVNO UČESTVOVATI U BORBI PROTIV HORDI NADOLAZEĆIH DEMONA, TAKO ŠTO ĆE ODABIROM NEKOG OD PONUĐENIH KARAKTERA DIREKTNO KORISTITI ORUŽJE I SPECIJALNE SPOSOBNOSTI IZ TREĆEG LICA"

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**
OS: Windows 7 pa naviše
CPU: Intel Core i5 ili AMD Phenom II X3
GPU: Nvidia GeForce GTX 660
RAM: 6 GB
HDD: 8 GB

IGRU USTUPIO:
**PQUBE LIMITED**

**PLATFORMA:**
PC

**IZDAVAČ:**
Pqube Limited

**CENA:**
15 €

**RAZVOJNI TIM:**
Anty Gravity Game Studios

**TESTIRANO NA:**
PC

OCENA **6.9**

✓ Uzbudljivi multiplejer.

✓ Tower defense u kojem i vi direktno učestvujete.

✗ Grafika.

✗ Nepostojanje posvećenih servera.

Autor: Milan Živković

REVIEW

# LEFT ALIVE

## KO PREŽIVI, SJAJNU ĆE PRIČU IMATI...

Kada ste Jodži Šinkava, vizuelni dizajner legendarne Metal Gear Solid franšize, svaki vaš ugovor mora da sadrži jednu malu, ali značajnu klauzulu - džinovski roboti patroliraju kroz svet prožet ratom.

Lako je zamisliti nadahnutog, japanskog tvorca neke video igre koji pokušava da nagovori Jodžija da bude deo njegovog projekta. Igri smeštenoj u fantazijski svet, gde samo još krhotine drevnog kristala štite vilinski narod od hordi mraka, na šta gospodin Šinkava ima samo jedno pitanje: “Ima li robota?” Ne, zaista, ovaj fantastični umetnik kao da se napaja isključivo na motive robota koji se bore u teškim, ratnim pričama.

Left Alive je upravo dizajnirao ovaj talentovani Japanac, momentalno u igru integrišući zdravu dozu Metal Gear Solid vibracija koje su ovog zagriženika, čiji tekst čitate, u toj meri zbunile, da mu je od kompletnog utiska ostalo samo more pomešanih osećanja.

Pred nama je igra smeštena u rat između dve fiktivne države u ne tako dalekoj budućnosti. Kroz zaista interesantnu priču sročenu u skoro petnaest misija, provodi nas troje protagonista, svaki sa svojom pričom koja se vrti oko sličnih motiva. Dok možda kvalitet glasovne glume nije najsjajniji, u duetu sa interesantnom pričom ovo čini zaista simpatičan “zabavno loš” kombo.

Dok grafika podseća na nešto s početka PlayStation 3 ere igara, gejmplej i svi njegovi elementi idu jedan korak dalje... unazad. Jer Left Alive krasi jedna od najkrućih igračkih mehanika među modernim igrama, nezgrapne kontrole sa čudnim rasporedom dugmića, kao i nepredvidivi protivnici kojima kao da je ukinuto po dva čula ali zato dodeljeno šesto. Dragi igrači, dobrodošli natrag u PlayStation 2 gejmplej!

Kretanje je grubo i sporo, nišanjenje trzavo, skrivanje beskorisno, potezi ograničeni, a protivnici ponekad slepi, a u drugim slučajevima vidoviti. Možete se uspešno šunjati deset minuta, kad vas u jedanaestom primeti samo jedan od protivnika - dobrodošli u košmar. Sjatiće se paravojne jedinice nemilosrdnih telepata koji s lakoćom pogađaju i sedmicu na lotou, a kamoli vas dok u trku dahćete put najbližeg skrovišta.

Kako je radnja priče smeštena u Front Mission univerzum, povremeno ćete imati priliku i da upravljate Vanzer robotima. Ovo jesu odlične prilike da iskalite svoj bes na protivnicima koji su vas uporno vraćali petnaest minuta natrag, do poslednjeg čekpointa.

Gejmplej poseduje i element pravljenja opreme, tako da usput možete

> “DA JE BAREM MEHANIKA IGRE BOLJA, KAO U METAL GEAR SOLID SERIJALU NA KOJI STILSKI SVE PODSEĆA, BILA BI VEĆ REČ O JEDNOM DOSTA KVALITETNOM NASLOVU.”

kreirati bombe, Molotovljeve koktele i slične alatke uništenja, kako bi prolazak do kraja nivoa olakšali svojim, od bežanja umornim prstima. Što bi bilo zaista kul, da protivnici ne piju štetu kao što Barni iz Simpsonovih pije... Pa, bilo šta. Protivnike je potrebno paliti, bombardovati i zasipati mecima taman toliko da pomislite da su u pitanju vampiri. Otprilike je to momenat gde će konačno i ispustiti svoju plemenitu, telepatsku dušu.

Uf... Left Alive je kao Mister Bin koji je došao na odmor u vaš dom. Napravio je poplavu, zapalio zavese, upropastio prazničnu večeru, dimom ugušio kanarinca i zbog njega ste ostali bez posla. Ali istovremeno... Nekako vam se i dopada taj čudak! Taj nepredvidivi tornado koji ruši sve pred sobom, ali usput ukazuje i na neke druge ljudske vrednosti i kako da cenite ono što do sada niste umeli.

Prokletstvo, ovaj haos od igre mi je bez ikakvog jasnog povoda, baš prirastao za srce. Da li zbog interesantne priče i likova ili nepravedno visoke težine koja mi ne dopušta da pokleknem pred izazovom, ovu igru smatram nečim toliko lošim da zapravo - i nije toliko loše! Kvalitetni elementi su toliko raštrkani, a opet je interesantno otkrivati ih. Igra ima toliko plitke mehanike da se osećam kao da sam opet na početku milenijuma i igram Project IGI, a opet me bije nostalgija za jednostavnim dok proklinjem loše kontrole.

Left Alive ni u kom slučaju nije sjajna igra. Nije čak ni vrlo dobra. Ali ispod svih tih slojeva površnosti, prežvakanih i zastarelih ideja, iritantne težine i nedorađene mehanike, krije se jedan epitet koji je takođe veoma zastareo i plitak, ali ja ne mogu da odolim a da ga ne upotrebim. Left Alive je nekako - kul!

Ukoliko niste neko ko ume da žmuri na nedostatke ili prosto nema široke vidike kada su kvaliteti interaktivne zabave u pitanju, ne bih mogao da vam preporučim ovaj haos. Ali ukoliko jeste jedan od retkih preživelih te stare i zaboravljene, tolerantne igračke škole... Probajte Left Alive. Postoji jako dobra šansa da neobjašnjivo zavolite ovog kul šeprtlju.

> “NIŠANJENJE, KRETANJE, PUCANJE, SKRIVANJE... SVE JE JAKO BAZIČNO I LOŠE. A OPET, IGRA IMA NEKI ŠARM KOJI UKOLIKO PRONAĐETE, MOŽDA VAS I OSVOJI.”

> “PRIČA I LIKOVI SU POPRILIČNO INTERESANTNI. JOŠ UKOLIKO VOLITE NEŠTO OTRCANIJU GLUMU - IMATE ČEMU DA SE RADUJETE.”

IGRU USTUPIO:
**COMPUTER-LAND**

**PLATFORMA:**
PC, PS4

**IZDAVAČ:**
Square Enix

**CENA:**
60 €

**RAZVOJNI TIM:**
Ilinx

**TESTIRANO NA:**
PS4

## OCENA 6.4

- ✓ Neobično kul šarm.
- ✓ Zanimljiva priča i likovi.
- ✗ Krute kontrole.
- ✗ Plitka mehanika.
- ✗ Brutalni, a glupi protivnici.

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

# TRUBERBROOK

## MISTERIJA U PLANINAMA

Ponude avanturističkih, i pogotovu point-and-click igara, nije bilo u ogromnim količinama zadnjih par godina, ali čak i u ovakvoj gejming atmosferi, i dalje se od njih očekuje da odrade nešto zanimljivo i unikatno, kako bi privukli fanove ovog žanra. Problem je što je na ovom polju veoma teško biti inovativan bez ubacivanja mehanika iz drugih igara i žanrova. Truerbrook, doduše, ne čini nikakve astronomske korake u gejmpleju, ali u atmosferi i prikazu se definitivno može reći da je dobro postupio

Sama priča prati kvantnog fizičara Hansa Tanhousera, kako odlazi na odmor u naslovni mali gradić Truberbrook, zavučen duboko u sred zabiti Nemačke. Iako je ovo putovanje dobio sasvim nasumično, putem lutrije, on ipak odlučuje da ode na odmor kako bi na miru pisao svoju novu knjigu i naučni rad. Neće stići ni dan da provede u miru, a već će krenuti da se dešavaju čudne stvari po gradu. Naravno, ovde kreće glavni zaplet ovakvih avantura, koji će videti našeg Hansa kako sve dublje zaglavljuje u misterije i uvrnuta dešavanja koja okružuju grad.

Kao i kod svake igre ovog žanra, glavni tok gejmpleja će se vrteti oko sakupljanja predmeta sa raznih lokacija i njihovog kombinovanja, kako bi rešili neku od trenutnih zagonetki. Čak i ova srž je poprilično uprošćena i olakšana. Vrlo lako ćete znati koje predmete možete da pokupite na datoj lokaciji i takođe tačno sa kojim drugim ćete ih spojiti ili iskoristiti. Ovo poprilično otklanja onaj momenat kad ne znate šta ćete, pa spajate sve sa svime, ali takođe uprošćava veliki deo zagonetki, i svodi ih na to da li imate sve predmete u džepu potrebne za rešavanje iste. Iako su većina zagonetki poprilično logične, i dalje ima par potpuno neintuitivnih, ili onih koje mogu da vas zaglave u mestu ukoliko niste našli bas taj jedan specifični predmet. Ono što će vas definitivno držati uz igru od početka do kraja je priča i misterija koju ona želi da prikaže.

Grafički prikaz i dizajn uglavnom možemo (varljivo) brzo i lako da

> "TREBA UŽIVATI U STILU U KOM JE SAMA IGRA URAĐENA"

prokomentarišemo rečenicom da je u pitanju prikaz 3D karaktera na „ravnim" pozadinama. Ali, developeri iz btf tima su hteli da urade nešto do sad i ne toliko zastupljeno. Svaka scena, svaki sinematik, svaka lokacija kroz koju ćete proći, nije nacrtana 2D pozadina već su zapravo ručno napravljeni modeli koji su skenirani i onda u njih ubačeni digitalni karakteri. Ovakav stil i obrada scenografije donosi ogromnu količinu detalja i mogućnost da bez nekih poteškoća igra to prikaže čak i na starijim mašinama. Svaka lokacija je dodatno jedinstvena i rado ćete istraživati svaki kutak i čuditi se kako su developeri uspeli ovako nešto da stvarno modeliraju i naprave.

Glasovna gluma je takođe ogroman faktor kod ovih igara i svaki od poprilično čudnih karaktera koji će se naći u malom Truberbrook gradu je odlično odglumljen i prikazan. Muzika takođe fino prenosi atmosferu u kojoj god situaciji da se trenutno nalazite.

Mane igre se najviše svode na poprilično količinu grešaka koja može da se pojavi tokom vašeg igranja. Ali ni to nije toliko strašno, i sam developer

> "VRLO BRZO ĆE VAS BACITI U SRED MISTERIJE"

ih aktivno sređuje i popravlja. Ostale negativne stavke mogu da se svedu na to koliko je igra kratka, ali i što se glavni lik sporo kreće kroz neke lokacije, što nepotrebno produžava igru i to što pretežno lake zagonetke ponekad žestoko skoče u težini ili nelogičnosti.

Truberbrook je odlična mala avanturistička igra, inspirisana TV serijama kao što su Tvin Piks ili Dosije Iks. Za iskusne igrače ovog žanra ona neće biti teška i možete uživati u priči tokom igre, ali je takođe veoma prihvatljiva i onima koji se prvi put priključuju ovom tipu igara. Ukoliko volite point and click avanture, onda definitivno trebate je dodati u kolekciju.

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**
OS: Windows 7 / 8 / 8.1 / 10
CPU: i3 / i5 / FX4170 i bolji
GPU: AMD Radeon 8000 / Nvidia GTX 660 i bolji
RAM: 8GB
HDD: 7GB

IGRU USTUPIO:
**HEADUP**

**PLATFORMA:**
PC

**IZDAVAČ:**
Headup

**CENA:**
29.99 €

**RAZVOJNI TIM:**
btf

**TESTIRANO NA:**
PC

## OCENA 7

- ✔ Laka avantura.
- ✔ Interesantan dizajn sveta.
- ✘ Suviše kratka.
- ✘ Malo zbrzana priča.

Autor: Ivan Danojlić

REVIEW

# LEGO MOVIE 2 THE GAME

## EVERYTHING IS MEH

Gotovo po pravilu, Lego igre su postale poslednji bastion filmskih igara, odnosno igara koje se prave da bi ciljno pratile blokbastere, pa je tako tu i Lego Movie 2, koji je dobio svoju istoimenu igru, a kada je Lego u pitanju, skoro je pa nemoguće pogrešiti. I do sada je uglavnom bio takav slučaj, a za najnoviji naslov u ovoj popularnoj franšizi ćemo videti u ovom tekstu.

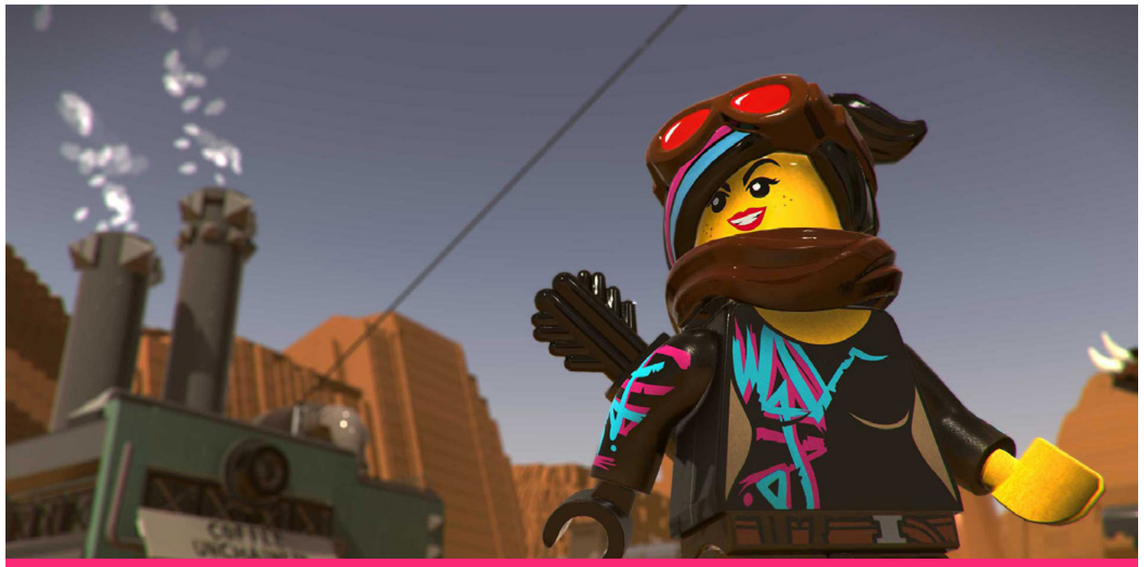
Igra prati radnju iz filma, ali ćete za neke detalje, ukoliko vas zanimaju, morati da pogledate film. Usled kidnapovanja njihovih prijatelja od strane vanzemaljskih sila vođenih Kraljicom, Emet i Lusi zajedno sa njihovim saborcima moraju da se odbrane od tekuće invazije i da proputuju razne sisteme kako bi uspeli da poraze neprijatelja i spasu svoje voljene. I Betmena. Pored ove glavne priče i zadataka vezanih za istu, ceo svet je otvoren za vas i vaše istraživanje, a u istom ćete pronaći svakakve sporedne zadatke za ispunjavanje, kao sto su trkanje, vraćanje izgubljenih stvari, ali i dece, kao i spasavanje građana Apokalipsburga od vanzemaljaca.

I odmah vam moram reći, kada sam ubio solidnih nekoliko sati u igri, od glavne priče sam prešao tek toliko da sam prošao kroz kapije grada u divljinu, i još uvek istražujem svet i završavam sporedne zadatke. Prva stvar koju moramo da ocrnimo je kretanje, koje je za ovoliki svet veoma sporo u nekim trenucima. Da, postoje vozila i životinje koje vam mogu pomoći da pređete distance mnogo brže, ali sa tim se takođe menja i ugao kamere, tako da nećete moći baš lepo da osmotrite prostor oko vas, pa ćete možda propustiti neko blago da pokupite.

Što se tiče zadataka, i sporednih i glavnih, lako ćete ih naći. Glavni zadaci su uvek obeleženi žutom strelicom i uvek su prisutni, šta god radili, dok će se sporedni pojaviti u vidu upitnika visoko iznad lika za koji su vezani. Kada god dođete do neke nove informacije ili sposobnosti, kratak klip sa objašnjenjem će vas uputiti kako funkcionišu stvari. Jedini problem je što se ti klipovi ne mogu prekinuti dok narator ne ispriča sve što ima, što će mnoge nervirati. Mehanika igre je jednostavna: dođi do karaktera, skupi dovoljno kockica da sklopiš alat koji ti treba da izvršiš zadatak, uzmi nagradu u vidu master kockice i idi dalje. Kada završite sa jednim svetom, ako ste skupili dovoljno master kockica, možete nastaviti igru dalje na nekom drugom svetu. Trenutno ima sedam svetova, a planirano je još materijala kroz DLC-ove, koji bi u trenutku pisanja ovog teksta, trebalo da budu besplatni. Zadaci su vam maksimalno olakšani, u tom smislu da sve što vam je potrebno da napravite spravu koja vam treba, se nalazi u krugu od nekoliko koraka od lokacije zadatka, dok će pozicija gde treba da postavite tu istu spravu biti uvek jasno obeležena, tako da nećete morati da naprežete vijuge previše. I da, možda ovo sve zvuči veoma jednostavno i prelako, ali morate da uzmete u obzir da je ciljna grupa za ovu igru mlađeg uzrasta, a ne za nas matorce.

Kao i u većini drugih Lego igara, i ovde postoji opcija za lokalni režim igranja za dva igrača sa podeljenim ekranom, i dok to može proizvesti nekoliko sati zabave, nije nešto čemu ćete se vraćati posle jednog igranja, što je malo razočaravajuće, s obzirom da su prošle igre uvek imale zadatke i zagonetke koje su bile kreirane tako da se mnogo lakše pređu sa prijateljima, dok sada za tim nema potrebe.

“14 GODINA JE PROŠLO OD PRVE LEGO VIDEO IGRE.”

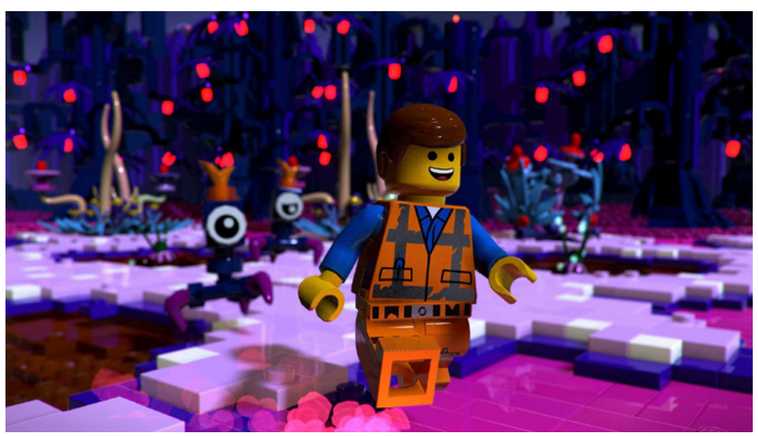


“OVO JE 24. LEGO IGRA POVEZANA SA NEKIM FILMOM”

Što se tiče grafike, upravo je ono što možete očekivati od jedne Lego igre, šarenilo na sve strane. Interesantno je napomenuti da je igra urađena u istom pogonu kao i Lego Worlds, što će se svideti igračima. Nažalost, kada malo zagrebete površinu nakon igranja igre par sati, shvatićete da je ova igra u stvari Lego Worlds nivo fokusiran na film.

Glasovna gluma je ok, ali studio nije uspeo da ubedi glumce da pozajme svoje glasove likovima koje glume i u igri što je isti slučaj kao i sa prvim delom igre. Jedino su za sporedne likove u nekim situacijama uzeli replike direktno iz filmova, ali ništa novo od holivudske postave nije snimljeno. Na neki način je to malo tužno, jer imate toliko stvari koje već donose pare i koje su popularne, pa zar je teško otvoriti se malo da se dovedu glumci iz filma, i da doživljaj bude kompletan? Avaj, moraćemo da čekamo neku drugu igru kako bismo dobili ovo.

Ukratko, Lego Movie 2 the Game je protraćena prilika da se iscedi još malo para od strane fanova filma i igračaka. Da su se kreatori barem malo više potrudili oko materijala i priče, kao i da su dodali nivoe težine, da bi mogli i stariji igrači da uživaju, ovo bi bila mnogo bolja igra. Ovako, ako vaše dete baš želi da odigra igru, neće mu biti dosadno. U suprotnom, verujemo da ima mnogo boljih igara, čak i u Lego svetu, koje bi bilo bolje igrati.



IGRU USTUPIO:
**CD MEDIA**

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

**IZDAVAČ:**
Warner Bros. Interactive

**CENA:**
40 €

**RAZVOJNI TIM:**
Traveller's Tales, TT Games

**TESTIRANO NA:**
PS4

OCENA **6.5**

- ✓ Otvoren svet.
- ✓ Lego World endžin.
- ✗ Sporo kretanje.
- ✗ Prelako i repetitivno.
- ✗ Sve isto kao u Lego Worlds.

Autor: Milan Živković

REVIEW

# SHE REMEMBERED CATERPILLARS

## SJEĆAŠ LI SE GUSJENICA, DOLI BEL?

Osećaj dostignuća... Taj mameći nalet endorfina koji vas zapljuskuje pri svakom mukom stečenom uspehu, nije nimalo strana pojava u video igrama, već jedna od najvažnijih! I istina, javlja se u svakom žanru, od akcionih igara pa sve do sportskih simulacija. Ali, onaj oblik ovog fenomena koji, čini se najviše ispunjava igrača, verovatno će se uvek vezivati za mozgalice i igre ispunjene zagonetkama i njihovom rešavanju.

Logika i matematika su ovde veoma jasni - osećaj dostignuća proporcionalno je jednak težini igre puta vreme uloženo u nju, pa sve na kvadrat (jer uz kvadrat sve formule uvek deluju mnogo ozbiljnije). A ako vam kažem da uz nešto ovako teško, nisam skoro provodio ovoliko vremena, možete samo da pretpostavite koliko sam samo pucao od dostignuća! Kao i moja glava...

She Remembered Caterpillars je mozgalica, s pameću kakvom retko koja druga igra ovog tipa može da se pohvali. Ovo je jedna promišljena i sjajno dizajnirana glavolomka za prave ljubitelje odmotavanja i razmršivanja mrtvih čvorova. Da, danas se komplimenti zaista mogu udeliti na najčudnije načine.

Cilj je sprovesti simpatične čovečuljke kroz rukom crtane, mikrokosmičke nivoe sa pečurkolikim motivima (samoproklamovani "fungipank" vizuelni stil). Pre svakog od nivoa, prezentovana je priča u nekoliko rečenica koje vremenom daju smisao ovoj apstraktnoj postavci, pa i unose veliku dozu emocija kroz celo zagonetno putešestvije.

> "INTERESANTNA PRIČA ISPRIČANA JE KROZ SVEGA NEKOLIKO REČENICA NAKON SVAKOG OD NIVOA. A UZEVŠI U OBZIR BRZINU (PUŽA) KOJOM NIVOE PRELAZITE, BEZ SUMNJE ĆE BITI POTREBNO DA CEO TEKST PROČITATE JOŠ JEDNOM NAKON ŠTO IGRU U POTPUNOSTI ZAVRŠITE, KAKO BI SE SVE KOCKICE SLOŽILE."



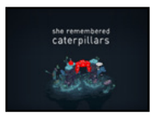


> "SVAKI NAREDNI NIVO JE OSETNO TEŽI OD PRETHODNOG. PA JE TEŠKO ODREDITI DA LI SE NAKON PRELASKA NEKOG OD NIVOA VIŠE OBRADUJETE POBEDI ILI UPLAŠITE POMISLI OD ONOGA ŠTO SLEDI."

Nakon nekoliko uvodnih nivoa, težina igre naglo skače, a pravila za rešavanje se multipliciraju i komplikuju bez pardona. Čovečuljak određene boje može preći preko mosta iste boje, ali samo kroz kapije koje nemaju veze s njegovom bojom. Kasnije, čovečuljke možete spajati u nove boje ili rastavljati u stare, ili im menjati boju u potpunosti. U jednom trenutku, zagonetke zbilja mogu da se uporede sa razmršavanjem čvorova, gde je teško u glavi držati početak i kraj pozamašnog rešenja.

U tome se nekako i nalazi neskriveni šarm kompletne postavke ove igre. Nivoi su od starta u celosti sagledivi. Vidite i ciljeve i sredstva za njihovo postizanje u jednom kadru. Na vama je jedino da kompletnu misao sprovedete u delo, pazeći na svaki korak.

Ovde se ujedno nalazi i moja najveća zamerka koju mogu da uputim igri, a to su kontrole. Kada je rešenje teško osmisliti, a još teže zadržati u mislima, brzo sprovođenje istog je svakako od imperativa. A kontrole u ovoj igri dopuštaju sve osim brzog igranja... Likovi se kreću koracima po hektagonalnim poljima i osim putem kontrolera, mogu se upravljati i dodirom ekrana Switch konzole. Dok je prvi način pomalo haotičan, drugi je malo više neprecizan. U situaciji "igraj brzo dok nisi zaboravio šta si hteo", ostaje nam jedino da izaberemo sopstveni "otrov", odnosno kontrole koje će nas manje nervirati. Osim što je u pitanju sjajno dizajnirana mozgalica sa haotičnim komandama, She Remembered Caterpillars poseduje i odličnu audio podlogu koja savršeno ide uz apstraktni vizuelni stil. Možda i nije element koji je evidentan pri prvom igranju, dok nervozno grickate nokte ili veselo pesnicom presecate vazduh ispred sebe od sreće što ste konačno prešli taj prokleti, nemogući nivo. Ali je svakako element vredan pomena!
Ali koliko god igra imala sjajne zagonetke, kao najveća zagonetka od svih nameće se pitanje - zašto je vredan likovanja i neartikulisanih pokliča sreće u sitne sate, taj uspešni sprovod šarenih stvorenja kroz svet spora, pečuraka i silnih pravila? Neke zagonetke prosto nije moguće odgonetnuti... Pa ih jednostavno moramo prihvatiti kao nedokazivu istinu. Jer osećaj dostignuća u ovoj igri, vredi svih utrošenih para i vremena. Velika preporuka za ljubitelje žanra, a i veliko upozorenje za sve koji od njega zaziru. Pa kud koji!




IGRU USTUPIO:
**YSBRYD GAMES**

**PLATFORMA:**
PC, Nintendo Switch

**IZDAVAČ:**
Ysbryd Games

**CENA:**
12 €

**RAZVOJNI TIM:**
Jumpsuit entertainment UG

**TESTIRANO NA:**
Switch

**OCENA 8**

- ✔ Teško i nagrađujuće.
- ✔ Šarmantan vizuelni stil.
- ✔ Odlična audio podloga.
- ✘ Neprecizne kontrole.
- ✘ Nagli skokovi u težini.

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

# THE OCCUPATION

The Occupation stiže kao jedno veoma zanimljivo pakovanje istraživanja, detektivisanja i šunjanja. Svi ovi epiteti možda zvuče veoma poznato, neretko i već viđeno i „provaljno“, ali ovde to nije slučaj, s obzirom da imate jedan od najzanimljivijih pristupa ovim radnjama. Igra definitivno nije simulator hodanja, što prvo pada na pamet kada čujete čime se igra bavi, već poseduje svoj šmek i rešava ga na jedan veoma realističan i intenzivan način.

Radnja se odigrava osamdesetih godina prošlog veka, u gradiću osrednje veličine u severnoj Engleskoj. Sama država je u raspadu zbog velikih problema sa siromaštvom, visokih taksi i imigracionom krizom. Ubrzo saznajete da je jedna firma smislila drakonske mere koje će zaustaviti pretnju koju predstavlja već pomenuta kriza, a kao posledica te vesti, dolazi do eksplozije u njenim prostorijama. Vi ste istraživač-novinar, Harvi Miler, i vaš zadatak je da otkrijete šta se zapravo desilo. Glavna mehanika kroz koju se i priča i gejmplej odvijaju jeste prikupljanje dokaza, sitnih činjenica, detalja, podataka i svega mogućeg kroz intervjue sa zaposlenima, ali i pre toga. Pojavljujete se ranije od zakazanog vremena i imate oko sat vremena do intervjua da istražite što je više moguće o osobi koju treba da intervjuišete, kao i o samoj generalnoj slici. Priča je intrigantna, intuitivna i veoma zanimljiva, a prezentovana je na veoma interesantan način koji vas stvarno baca u kožu istražitelja. Tu dolazimo i do gejmpleja.

Glavni adut igre The Occupation jeste njen pristup istraživačkom aspektu igre. Kada konačno dobijete tih sat vremena za njuškanje, možete ih potrošiti na bilo koji način koji vama godi. Možete čekati svih sat vremena ispred sobe za intervjue, a možete ipak i rešiti da pronjuškate jedan deo zgrade, dok drugi potpuno zapostavljate. Sve lokacije imaju pregršt različitih načina na koji možete da im pristupite i veoma je lako omašiti neke veće dokaze. Ali u tome i jeste poenta, s obzirom da su sve vaše odluke veoma bitne i ono što zapravo vi smatrate bitnim, možda neko drugi neće i otići će u potpuno drugom smeru. Igra ne drži igrača za ruku prilikom tih delova i nekad se može desiti da osim povezivanja dokaza, koji uključuju čitanje pisama, petljanje po dokumentima, računarima, ličnim stvarima, itd,

> “ISTRAŽIVAĆETE SVE TAJNE ZAPOSLENIH FIRME KOJU JE ZAHVATILA EKSPLOZIJA PROŠLE NEDELJE.”

igra traži i samo malo vašeg intelekta kako bez nekih ugrađenih smernica došli do zaista logičnih zaključaka.

Naravno, sve to ćete činiti uz šunjanje po zabranjenim prostorijama, gde morate voditi računa da vas čuvar ne presretne i odvucara nazad do ulaza ili čak uhapsi. Šunjanje je bazično urađeno, uz očekivano skrivanje ispod stola, iza polica i slično. Doduše, AI doprinosi veoma lepo i tom aspektu igre, s obzirom da je odlično urađen, pa će često menjati rute, zastajati da popriča sa kolegama i slično, kao i u pravom životu. To dosta doprinosi tenziji koju igra postavlja pred vas, a ona je realizovana kroz najbolji deo ove igre – vremensko ograničenje. Imaćete sat za jurcanje po lokacijama, a i usput ćete naučiti određene rutine zaposlenih, koje na primer predstavljaju čišćenje prostorija, sastanke, pauze i slično. Zbog toga ćete naći sebe kako morate unapred da isplanirate kako i kuda idete, ako već posedujete neke od tih informacija. Osetićete kako pesak vremena teče i zjapi vam nad glavom, dok vi pokušavate da skapirate lozinku za računar od lokalnog programera kako biste pristupili njegovim fajlovima. U kasnijim delovima igre ima nešto više fokusa na šunjalačke delove, nego na samo istraživanje, ali i igra do kraja održava balans u svom ne predugačkom trajanju od oko 5 sati. Istini za volju, veoma lako se može i više puta preći, i baš je i sam fokus igre na tom prelaženju i drugačijim pristupima priči u sledećim prelascima, jer zaista, nikada nećete otkriti baš sve tragove i pristupiti slučaju iz istog ugla, i igra vas tu svakako nagrađuje novim stvarima.

Grafički, igra ima veoma dopadljiv vizuelni stil, koji najviše podseća na Dishonored igre. Prezentacija severnjačkog gradića u Engleskoj je odlična i verodostojna, pogotovu sa odličnom glasovnom glumom i, na

> “IGRA NE DRŽI IGRAČA ZA RUKU I DEFINITIVNO ĆETE MORATI SAMI DA POVEŽETE ODREĐENE STVARI I DETALJE ZA IDEALAN ISHOD.”

“GRADIĆ U KOM SE NALAZITE ĆE VAM ZAISTA DATI OSEĆAJ KAO DA STE SE OBRELI NA SEVERU ENGLESKE.”

momente potpuno nerazumljivim severnjačkim akcentima engleskog jezika. Uloženi rad se najviše ogleda kroz same lokacije koje imaju u nekim trenucima apsurdnu količinu detalja i pružaju (ponekad i zamajavaju) pregršt potrebnih i nepotrebnih informacija za vaš intervju. Nažalost, facijalne animacije neretko odaju utisak ukočenosti i veštačkih lica, mada ne u velikoj meri i svakako su na nekim nižim nivoima tolerancije koji nisu upadljivo loši.

Kontrole su veoma čudne i nekad ne reaguju kako treba, pa ćete imati problema u nekim momentima sa preciznošću vašeg kursora na ekranu koji baš neće uvek da vas posluša, kao i pri nekim stealth situacijama gde ćete imati problema sa okretnošću. Osim toga, dolazimo i do najvećeg problema od kojeg The Occupation pati, a to jesu bagovi. Igra je na izlasku bila bagovita skoro do neigrivih razmera, sa dosta malih i velikih bagova koji mogu potpuno upropastiti iskustvo. Lako ćete se zaglaviti u nekim objektima, korisnički interfejs može biti perpun bagova, a poslednje poglavlje igre ima jedan veliki propust koji vas sprečava da shvatite šta vam je ostalo još što biste mogli da odradite u ono malo vremena što imate.

Na svu sreću, razvojni tim je već izbacio jedan masivni peč koji popravlja dosta ovih stvari, ali igra je i dalje u prilično lošem stanju, koje je na granici nedopustivosti. Ipak, ako razvojni tim nastavi sa podrškom za igru i ispravi sve probleme tehničke prirode koji muče ovu igru, igra se, štaviše, može nazvati skrivenim draguljem u istraživačkom i puzzle žanru koji nikako ne biste trebali da propustite.

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**
OS: Windows 10 64-bit
CPU: 2.6 GHz Quad-Core
GPU: GeForce GTX 970
RAM: 8 GB RAM
HDD: 7 GB

IGRU USTUPIO:
**HUMBLE BUNDLE**

**PLATFORMA:**
PC, Xbox ONE, PS4

**IZDAVAČ:**
Humble Bundle

**CENA:**
29.99 €

**RAZVOJNI TIM:**
White Paper Games

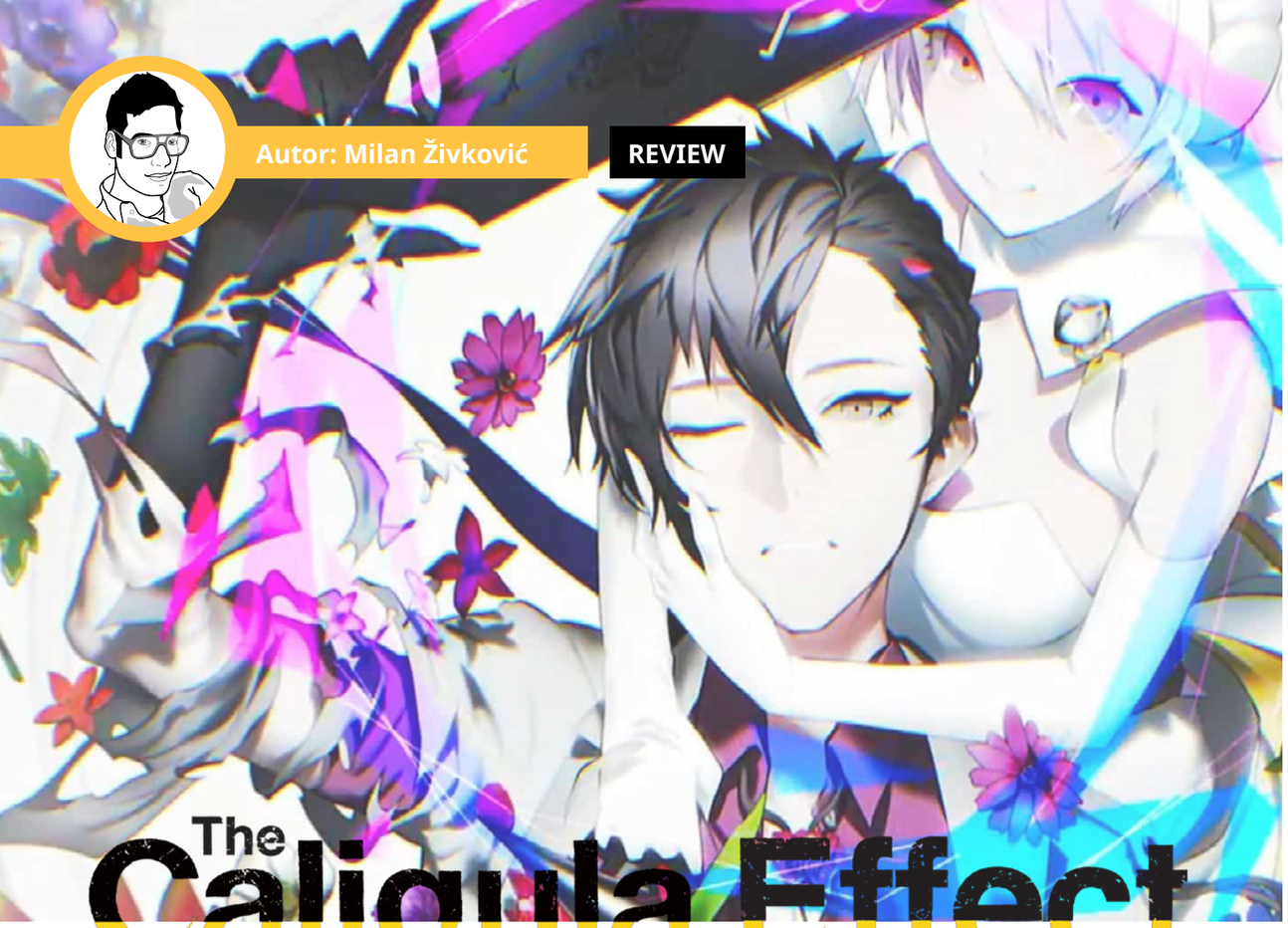
**TESTIRANO NA:**
PC

## OCENA 8.2

- ✓ Zanimljiva priča.
- ✓ Lepa okruženja i detalji.
- ✓ Interesantan istraživački gejmplej.
- ✗ Tona bagova.
- ✗ Šunjanje može postati nekad zamarajuće.



REDRAGON
GAMING DEDICATED
www.redragon.rs





Autor: Milan Živković

REVIEW

# The Caligula Effect OVERDOSE

## KVALITET U OKVIRIMA BUDŽETA

The Calligula Effect: Overdose je igra kompromisa. Kada su vam budžet i vreme za razvoj igre ograničeni, sigurno je da neće baš sve moći da bude prvoklasno, nakon što naslov konačno dospe na police vaših... digitalnih prodavnica. Na svu sreću, ova igra dobro bira kada je odricanje u pitanju, i svi elementi na kojima se zakidalo, nešto su bez čega igra i dalje može biti odlična.

Jednom rečenicom, ovu igru bismo mogli opisati kao siromašniju Persona, franšizu video igara na koje nesumnjivo podseća. Pa, nije ni čudo, s obzirom da je na igri radio čovek odgovoran za nekoliko prvih naslova ovog kultnog serijala.

Uzevši to u obzir, već možete da znate da vas očekuje priča smeštena među mlade ljude i njihov školski život. Ali, to naravno nije sve. Radnja igre je smeštena u digitalni svet "Mobius", predviđen da bude utopija i utočište za sve njegove stanovnike (iliti zarobljenike). Priča i te kako podseća na radnju Matriks filmova, i povlači sa sobom sve one moralne dileme. Da li živeti san koji je lep ali nije stvaran, ili se vratiti u stvarnost i suočiti sa svim problemima koje ona nosi.

Naravno, motiv za ostanak u Mobijusu ne pronalaze svi samo u strahu. Neki su tu jer je to jedino mesto gde osećaju slobodu, dok svi ostali sa sobom vuku zanimljive lične razloge zašto ne žele da napuste ovaj svet laži. Sa druge strane, protagonista (ili protagonistkinja, u zavisnosti od izbora na početku igre), postaje svestan ove prevare i sa nekolicinom istomišljenika, pokušava da stane na put paklenoj bajci.
Jedan od kompromisa koji je razvojni tim napravio, leži u grafičkom prikazu igre. Modeli i okruženje su bazični, animacije siromašne, a dizajn nivoa dosta plitak. Sa druge strane, ovo nadoknađuje veoma kvalitetan stil pri dizajniranju sveta i njegovih likova. Gejmplej koji se zasniva na sistemu poteznog RPG-a, poseduje neka zaista inovativna rešenja. Pre potvrđivanja bilo koje akcije, možemo da vidimo simuliran ishod poteza pod idealnim uslovima. Tako da unapred možemo i da znamo kakvu štetu ćemo zadati protivniku, ukoliko svi napadi pogode svoju metu. A potezi su mnogobrojni i raznovrsni, tako da će i akcioni segment koji zbog grafike deluje siromašno, imati šta da ponudi igračima.

Muzika je takođe odlična. Iako repetitivna zbog ponavljanja u nivoima koji mogu da potraju zaista dugo, osim sirovog kvaliteta donosi i lep efekat tranzicije, gde u zavisnosti od toga da li ste u borbi ili samo istražujete nivo, dodaje instrumentale i vokal na postojeću pozadinsku melodiju. Jako interesantan i originalan efekat.
Kao element koji navodi na dalje igranje, najviše se možda ističu interakcija i odnosi sa drugim karakterima. Likova je zaista mnogo, a moguće je upoznati gotovo svakog lika sa strane, i učestvovati u zadacima vezanim konkretno za njih i njihovu sudbinu. Dok možda veze koje zasnujete sa njima ne mogu da ostvare dubinu kakvu smo viđali u Persona igrama, opet predstavljaju impresivno dostignuće. Zapravo, sa prvim likom kog sam upoznao, razmenjivao sam poruke gotovo petnaest minuta i sve su bile nešto novo, bez ikakvog ponavljanja i vrtenja u krug. Karakteri su interesantni, glasovna gluma odlična i često prisutna, a povremene animirane sekvence dodatno pojačavaju mogućnost uživljavanja u ovaj svet. Dakle, da je neko pokušao da mi otme Switch iz ruku usred igranja, pitanje je kakva bi me moralna dilema strefila u tom momentu. Da li bih dopustio tom okrutnom spasiocu da me vrati u stvarnost ili bih se borio za koji minut duže u digitalnom svetu u kom je sve moguće. I posle kažu da video igre ne razvijaju kognitivnu inteligenciju i filozofiju...

I dok bi otimanje Switch-a iz ruku bilo donekle moguće, zbog dodatno zamućene grafike (ali malo stabilnijeg frejmrejta) u prenosivom modu, ne dopustite nikome da vam otme kontroler dok igrate ovo na televizoru. The Calligula Effect: Overdose je remaster igre sa Vita sistema, koji, iako i dalje čuva svoje mane u temelju, sada blista u punoj snazi. Iako jeste neispolirana, čime nije za širu publiku čiji je prosek zaista zahtevan (hvala Bogu, jer to poziva na progres igračke industrije), ova igra poseduje dovoljno kvaliteta da bez problema može da bude preporuka svakom ljubitelju JRPG naslova. Ako ste jedan od njih, dajte joj priliku.

> "BORBE POSEDUJU NEKOLICINU INOVATIVNIH SISTEMA, KAO ŠTO JE PREDVIĐANJE ISHODA AKCIJE PRE IZVOĐENJA POTEZA."

IGRU USTUPIO:
**NIS AMERICA**

**PLATFORMA:**
PC, PS4,
Nintendo Switch

**IZDAVAČ:**
NIS America

**CENA:**
50 €

**RAZVOJNI TIM:**
Historia

**TESTIRANO NA:**
Nintendo Switch

## OCENA 7.5

- ✔ Intrigantna priča.
- ✔ Pregršt likova i interakcije.
- ✔ Zabavan borbeni sistem.
- ✘ Slabija grafika.
- ✘ Nestabilan frejmrejt.
- ✘ Siromašne animacije.

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

# Fate EXTELLA LINK

## VIRTUELNI HEROJI IZ ISTORIJE

Fate serijal je davno počeo kao grafička novela, erotskog karaktera, onda zapravo prešao u anime svet i napravio nekoliko odličnih naslova, bez erotskog elementa, i u proteklih par godina se vraća u svet igara u različitim žanrovima i opet bez već pomenutog karaktera. Kao nastavak na Fate/EXTELLA vraćamo se u vode Dynasty Warrios, ili tu Musou žanra.

Priča počinje odmah po završetku dešavanja iz prethodnog dela, u kome ste sa vašim herojskim Servantima osvojili Holy Grail rat na veoma čudnom mestu. Sve ovo se odvija u virtuelnom svetu SE.RA.PH. koji je napravio super računar postavljen na mesec.Vaš predah i odmor, od prethodnih velikih bitaka, biva ubrzo prekinut iznenadnim napadom podivljalih agresivnih programa. U spas vam stiže veliki vitez Charlemagne i od tog momenta postaje glavna tačka za vašu sledeću avanturu. U kojoj naravno morate poraziti zlog podivljalog kralja koji želi da uništi, ili bar „preuredi“, ceo virtuelni svet po svom nahođenju i pretežno bez ljudi u njemu. Kroz ostatak priče, koja će pretežno biti prikazana u obliku vizuelne novele, ćete upoznati veliki broj heroja koji će vam se vremenom pridružiti u ovoj borbi, i čak ćete imati mogućnost otkrivanja više krajeva.

Ako ste ikada igrali bilo koju Musou igru, tipa Dynasty Warriors ili Samurai Warriors, odmah ćete znati na šta će se svoditi glavni deo gejmpleja. Za one koji su novi u ovom podžanru, tu spadaju ogromne, masivne bitke, sa stotinama protivnika, podeljene u manje sektore u koje ćete moći bukvalno da uskočite. Kretanje između sektora je brzo i skoro istog momenta ste u novoj zoni. Pošto očistite taj sektor od mini bossa ili komandir protivnika, vi preuzimate oblast i dolaze vaše jedinice. I pazite se, mogu i vaše zone da budu ponovo osvojene na isti način. U ovom delu ćete voditi, u svakoj borbi, jednog od 26 heroja iz istorije i čak mitologije

> “DIREKTAN NASTAVAK NA PRETHODNU IGRU KOJI JE KOMPLETNO UNAPREĐUJE.”

iz celog sveta. Među njima će vam na raspolaganju biti kralj Artur, Nero iz Rima, Jovanka Orleanka, Aleksandar Veliki, Tamamo sveštenica, Lu Bu, Meduza, Cu Chulainn i mnogi, mnogi drugi. I naravno svi oni će biti otključani samim igranjem igre i kampanje.

No, da ne bi igra postala apsolutno dosadna posle dve, tri misije, i pošto ovaj podžanr to može da izazove brzo, developer je odlučio da skoro svaku misiju učini posebnom i na neki način zanimljivom. Dok budete čistili zone i osvajali teritorije, konstantno će se dešavati specijalni događaji koji ćete specifično juriti i koji će drastično menjati vašu taktiku i terati vas da se aktivno krećete kroz bojište. Od toga da vaš glavni komandant, ili ti zapravo vaš lik, bude napadnut ili otet, da će biti napadnut sa druge strane mape, onda da neke zone krenu konstantno da prave napadačke heroje dok to ne zaustavite, do da sama mapa bude sakrivena dok ne otklonite kule koje ometaju vidljivost, i mnogo toga drugog što može da se navede, ali bolje da se to ostavi vama da otkrijete.

> “OGROMAN BROJ OPCIJA MOŽE IZGLEDATI ZASTRAŠUJUĆE, ALI ZAPRAVO NIJE.”

Ali, da se vratimo na glavni deo koji zapravo ipak čini najveći deo cele zabave, a to je besomučno mlaćenje protivnika. Sam sistem borbe je poprilično jednostavan i izvođenje specijalnih poteza se radi kroz vrlo lake kombinacije tastera, i svaki od njih, na svih 26 heroja i potpuno različitih stilova borbi je podjednako zadovoljavajući, zabavan za gledanje, i izuzetno eksplozivan i šaren. Na to možemo da dodamo i specijalni Noble Phantasm potez, koji je opet potpuno jedinstven za sve heroje, vezan direktno za njegov „lore“ i potpuno animiran i pokriven čak sa nekoliko različitih glasovnih poruka, tako da čak iako to ponavljate, neće brzo postati dosadno.

Tu su i Rush potezi, u stilu brze razmene udaraca između likova, jedinstveni kombo potezi i Drive mod - mogućnost da dodatnim magijama zalečite ili ojačate svog heroja, pozovete pomoćne heroje da vam pomognu ili napadnu sa vama. Može se reći da igra pruža izuzetan broj opcija samo za borbu. Van borbe ćete imati opciju da povećate nivo svog omiljenog heroja, napravite opremu koja će mu dati dodatne moći, zamenite njegove glavne veštine, pojačate neke sposobnosti, pokupite sporedne misije, i naravno pre svega - popričate i upoznate ga. Oh, ali čekaj, čekaj to nije sve, pored glavne kampanje, koja ima oko 30 misija tu su i ekstra misije van priče, u kojima otključavate još zanimljivosti i čak 4v4 multiplejer, u kom vi i još 7 drugih igrača može da se isproba u masovnoj šorci.

Grafički igra predstavlja prelepu kombinaciju anime i cell shaded stilova, u kom ćete vrlo lako uživati ako volite ovaj vizuelni šmek i animaciju. Likovi su odlično animirani i prikazani a okolina je blago rečeno jedinstvena i poprilično čudna, ali i dalje spektakularno prikazana.

Glasovna gluma je, bar za sad, isključivo urađena na originalnom japanskom jeziku. I čak i tako nije nimalo loše urađena i jedinu manu koju ovde možemo zapaziti je da tokom borbi često nećete znati šta se drugi likovi deru na vas pošto će i sam prevod vrlo brzo proleteti preko ekrana, i time možete propustiti važnu informaciju za vašu misiju. Muzika takođe odlično prati svaki momenat, zonu i tempo igre, ali doduše možda ne toliko dobro kao prethodni deo.

Mana praktično i da nema. Developer je odlučio da napravi Musou tip igre u Fate univerzumu i pošto im je ovo druga igra po redu, vidi se da su drastično unapredili stvari na skoro svim poljima u odnosu na prethodni deo. Zamerka se može staviti na priču, koja je malo konfuzna i zbrzana, ali suštinsko uživanje i gejmplej u igri vam neće biti oštećen.

Fate/EXTELLA LINK predstavlja savršeni primer dobro odrađene Musou igre, u koju mogu da uskoče stari fanovi žanra kao i oni koji prvi put hoće da se upuste u isti. Predznanje o Fate univerzumu je poželjno, ali nije obavezno, pošto se većina narativnih stvari lako objasni, a jedino se likovi iz prethodnih serijala pojavljuju, ali ne i priče. Ukoliko ste fan žanra ili Fate serijala, onda vam je ovo apsolutna preporuka da uzmete i igrate, a iako niste, slobodno je pokupite na nekom popustu, pošto će vam vrlo lako popuniti sate i sate igranja.

> “IGRA USPEŠNO ODRAĐUJE ONO ŠTO JE SEBI ZACRTALA DA URADI.”

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**
OS: Windows 7
CPU: Intel Core i5-4460 3.4GHz
GPU: Nvidia GeForce GTX 960
RAM: 6GB
HDD: 14GB

IGRU USTUPIO:
**XSEED GAMES**

**PLATFORMA:**
PC

**IZDAVAČ:**
XSEED Games

**CENA:**
49.99 €

**RAZVOJNI TIM:**
Marvelous Inc.

**TESTIRANO NA:**
PC

## OCENA 8.5

- ✓ Zabavna borba.
- ✓ Pregršt opcija van borbi.
- ✓ Ogroman izbor misija i likova.
- ✗ Zbrzana priča.
- ✗ Manjih problema sa PC portom.

Autor: Milan Živković

REVIEW

# THE PRINCESS GUIDE

## VODIČ ZA USPEŠNE PRINCEZE

Ponekad pomislim da Japan drži apsolutni monopol na sve sumanute i originalne ideje današnjice. Pre neki dan, čitam radnju serije o zmajevoj zubarki, koja održava čeljusti kolosalnog zmaja i štiti ga od bakterija, te jednog dana u karijesu zuba pronalazi dečaka poreklom iz suparničke države čiji dolazak prema proročanstvu nagoveštava veliku katastrofu. Šta, molim?

Ili anime koji sam nedavno gledao, gde mladić koji iznenadno gine na ulicama Tokija biva reinkarniran u telu "slajma" (poput onog iz Dragon Quest igara) negde u nepoznatom, fantazijskom svetu, gde ga sudbina vodi da postane vođa ujedinjenoj federaciji čudovišta. Ne, zaista, odakle im ovakve ideje? Bez obzira da li količina sirove ribe unete u organizam utiče na maštovitost ili ne, igra iz japanske kuhinje koja je pred nama, sa sobom donosi takođe jedan maštovit koncept. U The Princess Guide, nalazimo se u ulozi veoma iskusnog i cenjenog vojnika koji postaje mentor veoma simpatičnom kvartetu živopisnih princeza.

Na početku igre, potrebno je da odaberete jednu od princeza kojoj ćete prvo biti mentor (svaka će kasnije doći na svoj red). U odabiru vam svakako pomažu njihovi zanimljivi motivi. Jedna od princeza želi da porazi zmaja koji teroriše njen narod, ali da ga nakon toga i pojede jer... Zašto baciti savršeno svežeg zmaja, pretpostavljam?

Druga princeza ima čarobnu biografiju iza sebe (veštica!) i sve što želi je da pokori svet jer "red bi bio". Pa ni preostale dve nemaju nešto manje maštovite razloge zašto bi vas unajmile, tako da budite sigurni da ne postoji način da se izvučete iz blesavog i nadasve zabavnog pripovedanja.

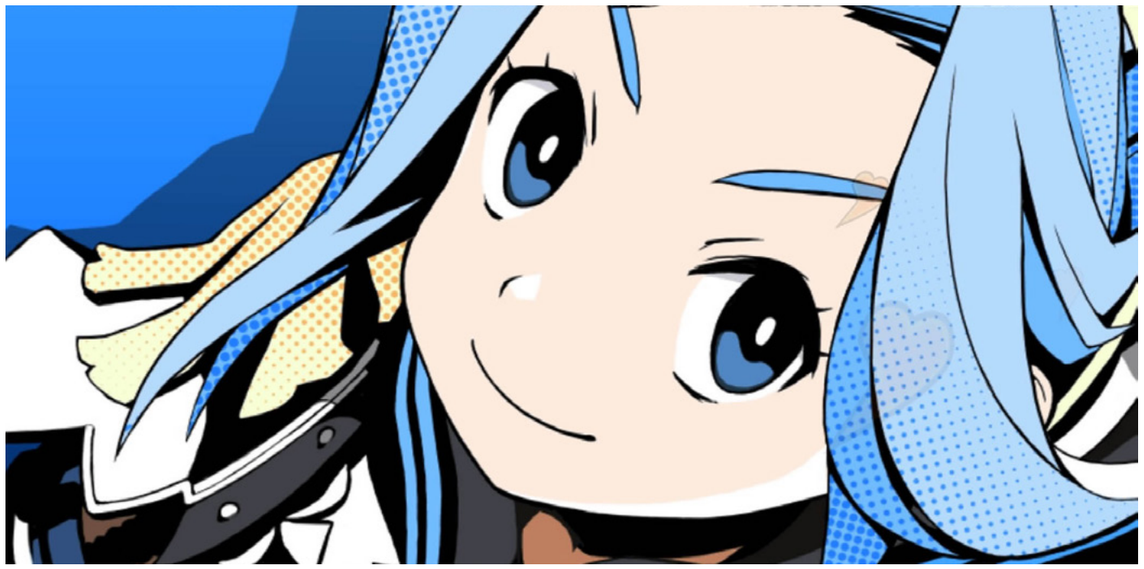
Osim što birate pol protagoniste, možete odabrati i neku od njegovih najbitnijih karakteristika, što kasnije donekle menja tok razgovora. Moj vojnik je muškarac i pomalo je perverzan, što je svakako rezultovalo nekolicinom zaista smešnih scena i razgovora... Svakako pravi izbor, što se mene tiče! Veliki deo igre, odvija se kroz priču u stilu "vizuelne novele". Osim dosta humora i hiperaktivne naracije, gde se svaki karakter koji govori pomera kao da jaše krilatog đogata u galopu (ne, zaista tako izgleda), povremeno imamo izbor da pohvalimo ili iskritikujemo princezu koju mentorišemo, u zavisnosti od lične procene onoga što ona u tom trenutku uradi.

> "PAZITE KADA ĆETE POHVALITI, A KADA IZGRDITI PRINCEZU. KADA ZBOG NJE IZGINE CEO GARNIZON VOJSKE, NIJE BAŠ NAJBOLJI TRENUTAK ZA LEPE REČI. OSIM AKO NE ŽELITE DA NAPRAVITE NEKAKVOG MONSTRUMA OD NJE?!"

Osim za vreme razgovora, ovo je moguće raditi i u borbama. Pravi izbor ove opcije rezultira u privremeno povećanim statistikama ili predmetima koji trajno mogu da ojačaju likove.

Borbe, odnosno akcioni segment igre, sastoji se iz vođenja malene čete vojnika kroz nivoe ispunjene neprijateljima i zamkama. Osim što vođa čete (princeza ili vi lično) može da napada protivnike običnim i specijalnim udarcima, i vojna pratnja može da napada i sledi vaše komande. Pa su ovi vojnici jako važan element, jer osim napadanja, služe i da vas odbrane od protivnika. Međutim, ne krasi ih preterano visoka inteligencija. Neretko će popiti više

> "ZA PRELAZAK PRIČE, POTREBNO JE DVADESETAK SATI, TOKOM KOJIH VAS OČEKUJE DOSTA RAZGOVORA I HUMORA."



**“NA MOMENTE, AKCIJA NA EKRANU UME DA BUDE TOLIKO HAOTIČNA, DA ĆETE OČIMA TRAŽITI SVOG KARAKTERA KAO ZRNO PASULJA POD VEŠTIM PRSTIMA ULIČNIH ŠIBICARA.”**

udaraca nego je to bilo neophodno, samo zato što ne umeju bolje da prate vaše kretanje po ekranu.

Osim vaših i napada vojnika, zamke na nivou je moguće osvojiti i okrenuti u sopstvenu korist. Tako će navlačenje protivnika na preuzete klopke često biti i najbolja strategija, pogotovo na kasnijim i težim nivoima gde je obična akcija u kombinaciji sa povremeno konfuznim kontrolama, pravi Sizifov posao za prste i iskusnijih igrača.

Nakon prelaska sve četiri priče, na igraču je izbor sa kojom princezom želi da nastavi dalje, što unosi i nekoliko emotivnih i interesantnih momenata u ovo iskustvo od oko dvadesetak sati. Ali bez obzira kakav izbor donesete, budite sigurni da vas ni jedna od četiri ljupke heroine neće u potpunosti ostaviti na miru.

Ovde dolazimo i do verovatno najlepšeg elementa igre, a to je grafika. Na stranu dvodimenzionalni akcioni segment koji izgleda sasvim pristojno - dizajn likova, animacije i izbor palete boja, prelepi su po svim anime standardima modernog gejminga. Ako baš ništa drugo ne uspe da vas privoli na prelazak ove igre, barem će vizuelni stil i sjajni crteži i animacije uspeti da prigrabe deo vaše pažnje.

The Princess Guide nije najdublji akcioni RPG ni po kakvim standardima. Ali je barem po pitanju priče i prezentacije u pitanju jedan jako zabavan naslov koji ne ostavlja mnogo pasivnih minuta u svom hiperaktivnom izvođenju. Ukoliko ste ljubitelj japanske animacije, već imate dovoljno razloga da probate ovu igru. A ukoliko niste... Bilo bi najbolje da ste prvo pročitali ovaj pasus i zabavu odmah potražili na nekom drugom mestu.

U svakom slučaju - hvala na pažnji! Ja idem da još malo proćaskam sa onom što hoće da pojede zmaja. Pa i sam da prezalogajim nešto. Način na koji ona o hrani priča, nabaciće i meni još koje kilo...

IGRU USTUPIO:
**NIS AMERICA**

**PLATFORMA:**
PS4,
Nintendo Switch

**IZDAVAČ:**
NIS America

**CENA:**
40 €

**RAZVOJNI TIM:**
Nippon Ichi Software

**TESTIRANO NA:**
Nintendo Switch

**OCENA 7.5**

- ✓ Jako lep vizuelni stil.
- ✓ Interestantan koncept mentorisanja.
- ✓ Zabavna i duhovita naracija.
- ✗ Lošija inteligencija saboraca.
- ✗ Konfuzne kontrole.
- ✗ Haotičan akcioni segment.

Autor: Ivan Danojlić

DUAL REVIEW

Autor: Dragana Ličina Danojlić

# Degrees of Separation

## NEKI TO VOLE VRUĆE, A NEKI HLADNO

Moram vam priznati odmah na startu da nisam fan ovakvih igara. I kad kažem to, ne mislim na zagonetke, već na stil u kojem je igra urađena. Ja sve takve i slične igre zovem "umetničke", a to znači da su te igre pravljene uglavnom za umetnički dojam, a ne toliko za igranje. To najbolje zna kolega Milan Živković, sa kojim najviše "diskutujem" o ovakvim igrama.

I na prvi pogled mislio sam upravo da je i ova igra jedna od tih, gde je umetnost na prvom mestu, a mehanika i sadržaj na poslednjem. Ali na moju sreću, i na sreću moje žene sa kojom sam igrao ovu igru, to uopšte nije slučaj sa ovim naslovom. Da, igra izgleda kao bajka u pokretu, i u nekim trenucima me je podsetilo malo na igru Ori and the Blind Forest (jednostavniju i ružniju, naravno), ali su zagonetke interesantne i izazovne, a mehanika je jednostavna i odlično odrađena, pogotovo kada igrate sa još nekim, što je pretpostavljamo bio i krajnji cilj dizajnera ove igre.

Igra vas stavlja u ulogu Ember i Rime, dvoje mladih ljudi iz različitih kraljevstva sa specijalnim moćima, koji shvataju da nešto nije u redu sa njihovim svetomvima, i u istraživanju problema nailaze jedno na drugo. Iako su njihove moći sušta suprotnost jedna drugoj, oni shvataju da moraju da rade zajedno kako bi otkrili šta muči njihov svet i spasili ga od totalne propasti. Igra nije previše duga, nekako je taman kako treba, pet svetova svaki sa svojim izazovima i otkrićima, po mom mišljenju su kreatori tačno pogodili dozu. Kao što već rekoh, glavni protagonisti imaju različite moći, dok Ember okružuje vatra i toplina, Rime je taj kojeg prati led i hladnoća, i to ih sprečava da budu zajedno, pa ćete kroz celu igru samo orbitirati jedno oko drugog, bez kontakta. Ovo stvara interesantnu dinamiku između likova, i zanimljiva

## TI I JA, ŽERAVICA I INJE

Odakle početi sa izlivima oduševljenja kad je u pitanju igra Degrees of Separation? Iskreno, igru smo muž i ja uzeli na predlog urednika časopisa, izgledala je pristojno i bilo je zanimljivo što se može igrati u dvoje i to je jedni razlog što smo pristali. Hvala uredniku od srca što nam je ovo predložio, jer je igra meseca što se tiče našeg domaćinstva, ili barem ženskog dela istog.

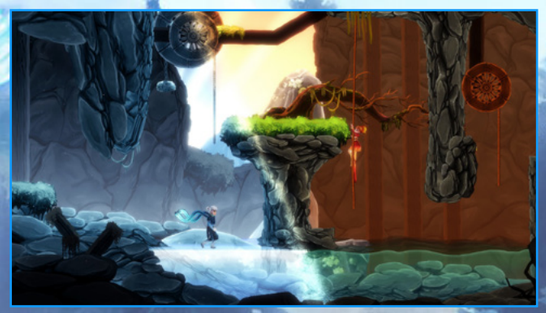
Nisam očekivala da ću išta romantično da igram u neko dogledno vreme ali me je dirnula ideja da se par likova sa kojim igrate zapravo ne može dodirnuti, jer su različite sile prirode, ali da među njima postoji privlačnost koja ne jenjava i koja ih zabrinjava baš zbog njihovih različitosti. Vi i vaš saigrač zapravo igrate kroz likove Ember (Žeravice) i Rime (Inja). Njih dvoje se bude u svojim svetovima, shvatajući da nešto sa njima ne valja, sreću se i kroz igru pokušavaju da shvate šta nije u redu i kako to da poprave, prepreke prelaze uz saradnju i malo logike igrača. Ember je ovaploćenje toplote, oživljavanja i otopljavanja prirode kao i ženska polovina, dok je Rime ovaploćenje hladnoće, stagniranja i zaleđivanja prirode, kao i muška polovina igre. Ja sam fascinirana lakoćom prelaza grafike iz toplog u hladno, i to ne samo lakoćom već i raznovrsnošću i lepotom. O video, audio i mehanici igre pogledajte tekst o ovoj igri koju je pisala moja jača polovina.

Igra je platforma u kojoj rešavate zagonetke, kako da dođete do šalova raštrkanih kroz svetove uz pomoć vaših različitosti. Cela igra ima pet svetova u kojima otkrivate šta se dešava, u svakom svetu vaši likovi imaju drugačije sposobnosti kao odraz njihove međusobne interakcije. U prvom svetu na koji naiđete ne možete ništa posebno uraditi, samo koristite vaše

rešenja zagonetki. Veliki plus u ovoj igri je sistem brzog putovanja, koji vam omogućava da se prebacite između dve tačke unutar nivoa zaobilazeći sve prepreke koje ste već prešli.

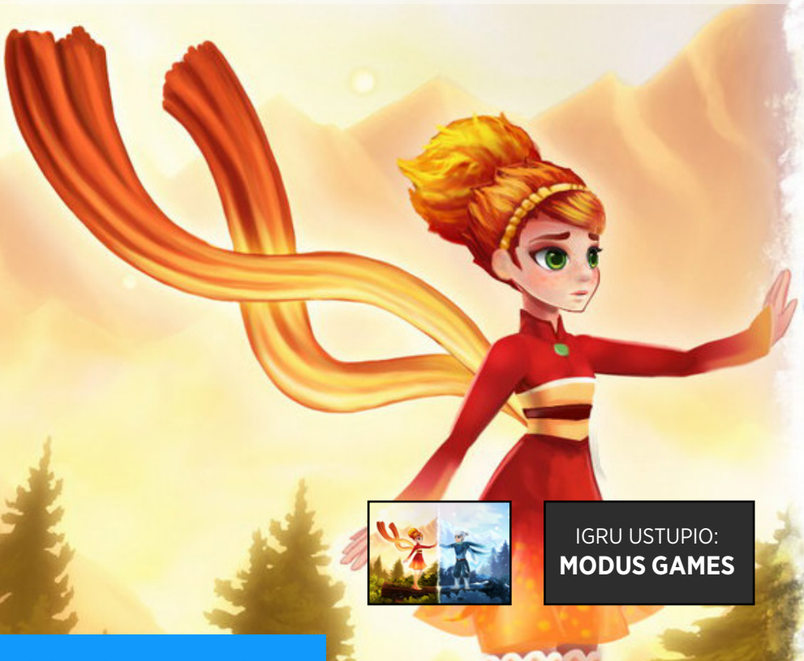
Što se tiče grafike, ona najviše odgovara konzolama kao što su Switch ili PS3, ali to uopšte ne umanjuje njenu lepotu. Najbolji opis koji vam mogu dati je da ćete imati osećaj kao da igrate kroz neku bajku koju su vam babe i dede čitale dok ste bili mali. Kada se malo zaigrate, a i ako imate prijatnog saputnika za ovu igru, čak i okoreli fanovi 4k-120fps detalja će uživati u ovoj igri, i moći malo da opuste oči. Muzička podloga je prijatna, a od glasovne glume je tu jedino narator koji vas vodi kroz priču, dok su glavni likovi nemi. Moram priznati da iako nema mnogo zvukova prisutnih u igri, malo je veća tonalna razlika između naracije i zvučnih efekata, tako da smo morali često da pojačavamo i utišavamo kada smo hteli da čujemo šta se priča. Takođe sam imao problema da ispratim priču u nekim trenucima, pošto je naracija urađena da čim dođete do neke tačke, nije bitno da li ste namerno ili slučajno tu stali, ili da li možda morate da se vratite nazad, priča će nastaviti da teče dalje, jer igra očekuje da ste sve rešili i da želite da nastavite dalje. Zagonetke su interesantne i izazovne, ali nemojte očekivati da razbijate glave na nivou Portala ili Talos Principle. Svaka će zahtevati učestvovanje oba karaktera, a ponekad i korišćenje predmeta i pomagala koja možete naći na svakom nivou. Da budem iskren, jedino su dve zagonetke bile toliko teške da smo morali da varamo i pogledamo na netu kako da ih rešimo, za ostale je bilo dovoljno da upregnemo mozgove i osmotrimo dobro ceo teren da bismo došli do nagrade.

Za igru od koje nisam očekivao ništa i koju sam dobio na preporuku urednika, priznajem da sam ostao pozitivno iznenađen, jer ne smatram da sam protraćio vreme na istu, štaviše, proveo sam veoma zabavno vreme sa svojom lepšom polovinom, i čak me nije ni priča nešto puno interesovala, već činjenica da sam uspevao da dođem do rešenja zagonetke pre moje žene je bila najbolja nagrada koju sam mogao da dobijem, i zato sam zahvalan ovoj igri, koju preporučujem svim parovima koji vole lepe, interesantne i izazovne platforme, sa dozom takmičarskog duha.



uobičajene moći topljenja i zaleđivanja. U jednom od svetova Ember i Rime zajednički prave most da bi dohvatili stvari simbolizujući podršku u vezi, te priča u tom svetu odslikava takav tip odnosa, u sasvim drugom svetu njih vvvvvvvvvvvdvoje postaju uznemireni i džangrizavi i njihova interakcija završi sa eksplozijama oslikavajući takav vid odnosa, zatim imate svet gde u potpunosti visite i budete vođeni od strane vašeg partnera oslikavajući potrebno poverenje u vezi. I naizgled jednostavne ideje su stvarno lepo simbolički uklopljene u nešto više. Taj simbolizam se i ogleda u tome da vi možete da idete iz sveta u svet van nekog očiglednog redosleda, kao i to da kad pređete svet vi možete da mu se vratite da pokupite ono što ste možda propustili. Zar nije svaki odnos među ljudima takav? Bez redosleda, sa ponavljanjima i željom da se vratite da biste bili bolji.

Ni jedna od zagonetki nije nešto preterano teška, posebno jer su dve glave pametnije od jedne, tako da kad vi zapnete negde vaš saigrač vam može dati predlog kako dalje. Zadovoljavajuće je kad jedno drugo začikavate zbog lošeg tajminga, zaglavljenosti na nekom delu ili naprosto zbog toga što ste malo težu zagonetku rešili baš Vi a ne vaš saigrač, ali nema ničeg slađeg kada nešto zapravo zajednički rešite i kada vam nešto ide jer se dopunjujete kao par, nešto poput Ember i Rime. Iskreno sam se radovala trenutku kad padne veče, uspavamo dete i kad dohvatim gejmpedove da još jednom pokažem mužu kako se to igra.





IGRU USTUPIO:
**MODUS GAMES**

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

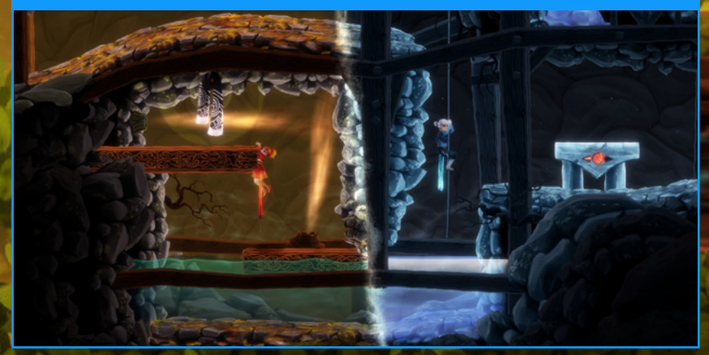
**IZDAVAČ:**
Modus Games

**CENA:**
17.67 €

**RAZVOJNI TIM:**
Moondrop

**TESTIRANO NA:**
PS4

“PRIČU ZA IGRU JE OSMISLIO KRIS AVELON, KOJI STOJI IZA NASLOVA KAO ŠTO SU KOTOR 2 I PLANESCAPE: TORMENT”



## OCENA 9

- Zanimljiva mehanika i rešenja problema.
- Lepa igra sa lepom pričom.
- Igra se u saradnji sa saigračem.

Autor: Dragana Ličina Danojlić

REVIEW

# WHERE THE BEES MAKE HONEY

## GEJMERSKI BUĆKURIŠ

Where the Bees Make Honey je indie igra koja je između ostalog finansirana preko Kickstarter platforme. Njen kreator je Brajan Vilson, koji je ideju za priču ove igre dobio u dečijem pretvaranju da ste neko ili nešto drugo, a dečija mašta može svašta. I nezavisnost stvaranja ove igre je zapravo ono što me je mučilo u davanju ocene, jer njen kreator stvarno zaslužuje pohvalu za interesantnu ideju, inače bi na keca dobila „sedi jedan“ zbog loše izvedbe te ideje. Iskreno ne znam kad mi je trebalo ovoliko vremena da se odlučim za neku ocenu bilo čega iz segmenta zabave, ali na kraju - htela sam da budem fer onoliko koliko igra zaslužuje.

Where the Bees Make Honey je igra sa 3D mozgalicama, ili nivoima koje morate da pređete manipulišući 3D okruženjem i to je najzanimljiviji i najlepši deo igre. Nažalost, takvih nivoa ima izuzetno malo i između njih morate da igrate nešto što kreatori nazivaju vinjetama, nešto što bih nazvala događajima među mozgalicama koji su mi bili nezanimljivi i dosadni, a povrh svega predstavljaju želju kreatora igre da pokuša da napravi igrački bućkuriš, i u tome je uspeo utoliko što kao i svaki drugi bućkuriš neiskusnog kuvara ovo ne zadovoljava ni jedan gastronomski tj. gejmerski kriterijum.

Igra priča o devojci Sani, zaglavljenoj u dosadnom kancelarijskom životu radnice telefonskog centra kompanije, koja po ko zna koji put zaglavi posle radnih sati, radeći posao koji je dovodi na ivicu egzistencijalne krize. I tu ulazite u magični svet mozgalica, prvo prolazeći vinjetu gde sam htela da odustanem zbog sporosti odziva kontrola, apsolutno neprimerenoj tom događaju i samoj igri. Srećom, novinarska etika me je naterala da igru zapravo pređem da bih se iznervirala u nekoj drugoj vinjeti zbog toga što kontrole imaju tako spor odziv da sam htela opet da odustanem i zapravo i jesam na par dana.

Vinjete, i kratki filmovi koje dobijete na kraju svake mozgalice, zapravo vas vode kroz nostalgiju odrasle Sani i kroz sećanja o njenom detinjstvu, onda kada je sve bilo sunčanije i lepše, kada je volela da nosi kostim pčelice i odatle zapravo igra nosi ime. U jednoj od vinjeta vam se kunem da sam dobila utisak da cela ova priča ima neku tragediju iza sebe, međutim ni to nije nigde odvelo.





“RAZVOJNI TIM KOJI STOJI IZA IGRE ČINI SAMO JEDAN ČOVEK, BRAJAN VILSON.”

Onog trenutka kada sam morala da vozim autić iz njenog detinjstva mi je stvarno prekipelo, jer stvarno nisam htela da većinu vremena provedem igrajući sve ostalo sem mozgalica, koje su kad uspete da dođete do njih izuzetno lepog vizuelnog stila, ali isuviše jednostavne i bez izazova.

Mozgalice predstavljaju u osnovi mala „ostrva“ sa gomilom detalja, odnosno 3D platforme koje možete da rotirate levo i desno za po 90 stepeni. Prilikom rotacije se u mozgalicama takođe pokreću i pokretni delovi iste, poput mostova, platformi ili merdevina. One su jako lepo koncipirane sa veoma prijatnim i lepim bojama, te svaka predstavlja i pripada određenom godišnjem dobu, kao i vinjeta koja joj prethodi. Zahtevaju snalaženje u prostoru kad se pogled ka njoj izmeni i zapravo su veoma prijatne dok ih rešavate i slažete, šteta što ih ima malo i što nisu preterano zahtevne, te da je igra duža bilo bi i prostora za razvoj njihove zahtevnosti.

I za kraj bih volela da vam kažem da igra jeste uspela da me vrati u moje detinjstvo jer godinama nisam igrala igru gde uspem da zaglavim između grafičkih slojeva iste. Prava šteta, jer je igra lepa i ima iskreni umetnički momenat autora, ali je prosto previše frustrirajuća i trenutno neigriva u ovakvom obliku.

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**
OS: Windows 10
CPU: Intel Core i7
GPU: Nvidia GTX 1080 ili bolje
RAM: 8 GB
HDD: 4 GB dostupnog prostora

IGRU USTUPIO: **WHITETHORN DIGITAL**

**PLATFORMA:** PC, Xbox ONE, PS4,
**IZDAVAČ:** Whitethorn Digital
**CENA:** 8.84 €
**RAZVOJNI TIM:** Wakefield Interactive
**TESTIRANO NA:** PC

OCENA **4**

✓ Lepe mozgalice sa interesantnom 3D premisom.

✗ Komande koje nisu sigurne da li su preosetljive ili neosetljive.

✗ Poigrava se sa svim mogućim žanrovima na loš način.

Autor: Milan Živković

REVIEW

# YOSHI'S CRAFTED WORLD

## SVET OD ŠTAPA I KANAPA

Kada sam pre gotovo čitavu deceniju, po prvi put video najavu igre Kirby's Epic Yarn, pomislio sam kako je u pitanju najkreativnija ideja za video igru - ikada! Kompletno iskustvo jedne Kirby igre prebaciti u svet vunice, i sva njegova pravila zasnovati na fizici i ponašanju pletiva, koje je "odmotavalo" put dalje na svaki mogući nekonvencionalan način koji je razvojnom timu mogao pasti na pamet... Pa, vau!

No, Kirbi nije jedini simpatični proždirač neprijatelja kog je Nintendo izrodio... Nekako su uspeli da stvore i dinosaurusa koji dugačkim jezikom uvlači protivnike u usta i pretvara ih u džinovska jaja. Ideja za koju nikada neću moći da razumem kako je uspela da zaživi, jer na papiru zvuči kao najstrašniji horor, pravo iz Lavkraftove mračne lobanje.

Joši, dragi čitaoci... Poznat i kao Mariov "konjić", jedan je od najprepoznatljivijih Nintendovih likova svih vremena. Provereno i znam da me zadovoljno posmatra sa police, kroz oči svoje Amiibo verzije, dok kucam ove redove. Slatko? Da. Jezivo? I te kako! Kao verovatno i svaka Jošijeva avantura, kada barem malo dublje razmislite o njoj...

Šalu na stranu, nakon što se upustio u vuničastu avanturu kroz Yoshi's Wooly World, zeleni (višebojni) dinosaurus se vraća sa sličnom tematikom kroz najnoviju igru koju nam donosi isti razvojni tim koji je radio i na prethodnim igrama. Crafted World je igra smeštena u svet sačinjen od svega onoga što bi đak prvak upotrebio da ukrasi školski pano. Karton, vuna, pliš i pletivo... Pregršt materijala koji otvara mogućnosti za dosta prepoznatljivo-maštovitih ideja po pitanju gejmpleja.

Vizuelno, igra odlično izgleda. Svi realistični materijali od kojih se sastoji svet, opet imaju tu neku crtanoliku notu koja ublažava potencijalno jeziv utisak. Da, nekima od nas pomisao na super-realističnog plišanog Jošija koji trčkara kroz babin krojački pribor, diže kosu na glavi. Pa šta?

Jedina zamerka na ovom polju jeste čudno zamućenje grafike, bez obzira da li igru igrate u prenosivom režimu ili na televizoru. Igra bi izgledala još lepše da je krasi nešto oštriji prikaz, ali ni trenutno stanje stvari nimalo ne razočarava.

Lepota samog gejmpleja, ogleda se naravno u dizajnu nivoa. A on je očekivano dobar! Platformisanje, postepeno podizanje težine, kon-

"SVAKI NAREDNI NIVO, IAKO ZADRŽAVA TEMATIKU SVETA KOM PRIPADA, DRASTIČNO JE DRUGAČIJI OD PRETHODNOG. INOVACIJE U DIZAJNU SE SAMO REĐAJU!"

stantan izazov koji je prisutan, ali i zanemarljiv ukoliko ne želite da mu se posvetite... Sve je tu, baš onako kako se i može očekivati od jedne Jošijeve avanture.

Osim smera s leva na desno, Joši povremeno može da poseti i "pozadinu" ekrana kretanjem u dubinu. A moguće je i igranje pređenih nivoa "sa druge strane kartona", kada se kompletan svet zarotira za 180 stepeni po horizontali, pa možemo da zavirimo i vidimo šta se krije iza elemenata koji čine nivo. No, koliko god cela mehanika i platformski dizajn bili odlični, kao da je činjenica da se nalazimo u svetu od kartona i kanapa, blago neiskorišćena. Prisutne su originalne ideje i maštovita rešenja, ali s obzirom na primenjenu tematiku, Yoshi's Crafted World ne ide mnogo koraka dalje od osnovnog odličnog gejmpleja. Ne shvatite pogrešno, samo... Da je kompletan svet imao bilo koju drugu tematiku, ceo doživljaj se ne bi značajno razlikovao od trenutnog.

Muzika i zvučni efekti su očekivano neodoljivi. Zapravo, muzika se pomalo i poigravala sa mnom, dosta se ponavljajući kao da čeka momenat kada bih joj to zamerio. I u tom momentu, ploča se menja, nova muzika sa prepoznatljivom temom nastupa i ja se već osećam nasamareno...

Mogućnost kooperativnog igranja, uvek je plus! Tako i sada, možete udružiti snage sa još jednim Jošijem, za čijim kormilom može biti vaš drug, sestrić, mama, devojka ili dečko... Jer u Jošijevim avanturama može uživati bilo ko. Svaki zalogaj je velik koliko možete da zagrizete, a svaki izazov težak koliko izazivač vešt. Iako suštinski laka igra, kompletirati je biće izazov i za iskusnije igrače...

"MUZIKA TEK ŠTO POSTANE REPETITIVNA, LANSIRA NOVU MELODIJU KOJA VAS PONOVO UVERI U VISOK KVALITET AUDIO PODLOGE."

Zapravo, ne mogu, a da ne priznam da je izuzetno frustrirajuća činjenica da su neki od izazova u nivou dostupni svega nekoliko sekundi. Ukoliko ne uspete, nemate ponovnih pokušaja. Jedino da nivo krenete ispočetka, ukoliko želite da ga baš 100% kompletirate.

Moguće je koristiti i Amiibo figure, kako biste Jošiju nabacili neka od simpatičnih "odela". Zapravo, u pitanju su kartonske kutije koje nosi sa sobom poput improvizovanog kostima za maskenbal iz osnovne škole.

Verovatno najlepša činjenica u vezi sa Jošijevim avanturama, leži u tome što svako može sa lakoćom da odredi neki element ili segment igre koji mu je omiljen. Meni je to recimo jahanje simpatičnog psa Pučija, pred kojima se neprijatelji rasturaju poput lišća na vetru. Međutim, ukoliko Mario jaše Jošija a Joši jaše Pučija, javlja se neizbežno pitanje i automatski odgovor... Pa Puči mora da je ogroman! Pas kog jaše dinosaurus, sigurno dnevno pojede mesečne zalihe sedmočlane porodice Eskima. Rekao bih da je u pitanju poprilično precizno poređenje... Hvala ti Nintendo na večitim temama za razmišljanje.

Yoshi's Crafted World je igra kojoj se ne može mnogo toga zameriti. Umerena je i odmerena u svom naumu da vas kvalitetno zabavi, ali i opusti. Možete je igrati lagano i relaksirajuće, a možete i testirati svoje igračke sposobnosti brojnim izazovima koje pruža. Jedina zamerka odlazi na račun nepotpune iskorišćenosti potencijala njenog sveta. A ni to nije Bog zna kakav minus...

Crafted World poseduje neverovatan šarm. Mislim da me haotična slatkoća ovako nije zaskočila još od onda kada sam zaigrao remaster blesavog LocoRoco-a... Pa i pored svega toga, ovo ostaje jedna odmerena igra u kojoj mnogi mogu da uživaju. Ukoliko volite Nintendo, Jošija, platforme, a pre svega opuštanje uz video igre... Ovo je jedna lepo skockana preporuka od nas - za vas.

"KOOPERATIVNO IGRANJE JE VEOMA ZABAVNO. MADA POVREMENO MOŽE DA BUDE I HAOTIČNO, ZBOG PREVIŠE DEŠAVANJA NA EKRANU."

IGRU USTUPIO:
**CD MEDIA**

**PLATFORMA:**
Nintendo Switch

**IZDAVAČ:**
Nintendo

**CENA:**
60 €

**RAZVOJNI TIM:**
Good Feel

**TESTIRANO NA:**
Nintendo Switch

## OCENA 8.5

- ✓ Šarmantni vizuelni stil.
- ✓ Dobar platformski dizajn.
- ✓ I opuštajuće i izazovno.
- ✗ Svet je mogao biti bolje iskorišćen.
- ✗ Neki od izazova previše odskaču.

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

# JOŠ JEDAN HOMERUN U DRUGOJ POLOVINI DEVETOG CIKLUSA

Bejzbol. Ne baš najpopularniji sport u ovim našim krajeva, ali svakako jedan od svetskih fenomena na dalekom zapadu, ali i na dalekom istoku, odnosno u Japanu. San Dijego studio, jedan od ogranaka Sonijeve armade razvojnih timova, već godinama unazad drži vodeću poziciju u simulacijama ovog sporta. MLB The Show 19 je poslednje izdanje ubedljivo najpopularnije franšize bejzbola, i sudeći po napretku poslednjih godina, definitivno i zaslužuje to mesto.

MLB The Show 19 je prvenstveno odličan uvod u bejzbol za početnike, čak iako apsolutno ništa ne znate o ovom sportu, dok sa druge strane predstavlja vrhunsko iskustvo za stare fanove. Gejmplej deluje nikad bolje, gde je San Dijego napravio odlične pomake za sportske igre generalno, u fluidnosti animacija i kroz različite pozicije i stilove igre. Bilo da igrate bacača, udarača, hvatača ili nekog u polju, svaki deo gejmpleja deluje autentično, a igrači se ponašaju u skladu sa njihovim performansima, kako u stvarnom životu, tako i u skladu sa njihovim rejtingom unutar igre. Kontrole, iako mogu biti kompleksne novajlijama, se brzo uče uz odličan tutorijal, koji prožima celu igru i sve njene opcije ako izaberete da ih istražite. Na samom početku dobićete priliku da odigrate uvodnu utakmicu sa vašim omiljenim timom, gde će vas igra polako uvoditi u različite aspekte igre i kontrola, a pritom ćete imati i izbor između nekoliko različitih kontrolnih šema za svaku od pozicija u igri.

Svaki udarac i bacanje je veoma autentičan, dok pruža i srazmerno zadovoljavajući osećaj pri izvođenju istih. Da vam ne bi igra ubrzo dosadila, MLB The Show 19 odlikuje dosta modova, kakvi se često viđaju u sportskim igrama, dok doprinosi i nekim od svojih originalnih dodataka. Karijerni mod je jedan od glavnih svakako, gde možete voditi vašeg igrača do samog svetskog vrha, uz to vodeći i njegov život van terena uz intervjue, vežbe i slično. Atributi vašeg lika će se povećavati ili smanjivati u skladu sa performansama i korišćenjem istih unutar mečeva, dok van terena igra će se osvrtati na vašu ličnost i ulogu i timu, pa možete birati da li ćete se poneti kao vođa tima, neko ko unosi pozitivnost ili pak kao solo igrač. Kreacija lika je veoma detaljna takođe, gde možete provesti dosta vremena, a uz to, igra vam dozvoljava da menjate kako izgled vašeg lika, tako i vašu opremu do najsitnijih detalja. Nakon izbora klase, dobićete tim i tu vaša bejzbol avantura može da počne.

Osim karijere, postoji i nekoliko drugih modova, kao što je klasična franšiza gde vodite jedan od profesionalnih timova na putu ka slavi, uz to vodeći računa o finansijama, transferima i slično. Nažalost, ovaj mod je dosta bazičan i neće vam pružiti ništa što već nije viđeno. Glavni mod igre jeste Diamond Dinasty, koji će biti poznat svima koji su imali ikakvog dodira sa FIFA Ultimate Team modom ili sličnim modovima u PES, NFL ili NBA igrama. Ovde ćete uz ogromnu količinu utrošenog vremena moći da budžite vaš tim sa sve boljim karticama(igračima), a igra ih definitivno nudi dosta, sve u cilju većih šansi za pobedu u multiplejer mečevima, gde naravno imate ranked ligu, kao i obične prijateljske utakmice. Iako je mod preplavljen mikrotransakcijama, imaćete dosta mini modova unutar istog na raspolaganju. Neki od zanimljivijih su Conquest, gde na mapi pokoravate teritorije vašim fanovima i igrate mečeve protiv velikih klubova, Battle Royale koji je ekvivalent Draft modu u FIFI, ili najzanimljivijem – Moments modu.

> "ODLIČAN UVOD ZA NOVAJLIJE, A ISTOVREMENO VRHUNSKI ZA VETERANE BEJZBOLA."

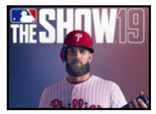
Moments će vas baciti protiv ili u kožu nekih legendarnih timova i igrača, kao što su recimo Vili Mejs ili Bejb Rut, gde ćete u veoma specifičnim situacijama imati nekoliko zadataka da učinite i zacementirate, ili pak promenite istoriju. Ovo je svakako lepa adicija igri, pogotovu u starijim mečevima i na starim stadionima, gde će slika postati crno bela, a i sama igra poprimiti drugačiji osećaj. Uz dosta zabavnih zadataka i izazova, ovaj mod, iako predstavlja dosta grajnda, jeste jedno zabavno iskustvo koje će vam dugo držati pažnju. Na kraju, najnoviji dodatak franšizi jeste March to October mod, gde birate tim na početku sezone i vaš cilj jeste da ga dovedete do titule Svetske Serije. Ovde će vas mod, za razliku od klasične sezone (koja nije prisutna u igri nažalost), bacati u neke situacije tokom ključnih utakmica sezone kao što su veoma neizvesne situacije u poslednjim ciklusima ili borbe protiv jakih rivala, simulirajući sve između i predstavljajući neko polunarativno iskustvo.

Grafička podloga je odlična i predstavlja raj za oči na momente. Od stadiona, preko igrača i svetlosnih efekata, sve je na mestu. Većina igrača, iako neki nisu toliko dobro urađeni, se može veoma lako raspoznati, ukoliko naravno pratite ovaj sport. Pored veoma dobrih modela lica, svaki stadion je odlično odrađen i verno prenesen u igru, pogotovo neki stariji stadioni iz dvadesetog veka, što je za svaku pohvalu, s obzirom da dobar deo njih ne postoji više. Svetlosni efekti, senke, pesak i zemlja koja pršti, slomljena palica pri povremenim udarcima, oprema na igračima, sve je urađeno sa dosta detalja, pa i pored nekih mutnih tekstura trave i čudne publike, iskustvo je na visokom nivou.

Zvučna podloga ne kaska ni malo za grafičkim i sve deluje veoma autentično. Komentatori imaju pregršt linija koje vam neće delovati toliko ponavljajuće, udarci palice, trčanja po pesku, hvatanja, publike, sudija, sve je bez ikakvih većih mana. Muzički repertoar doduše nažalost predstavlja sijaset nekih veoma napornih za slušanje pesama, iako postoje poneke numere koje gode igri, brzo će vam se veći deo njih smučiti. Na sve to dodajte odličnu MLB prezentaciju i licencu, koja svakako odaje utisak kao da gledate televizijski prenos.

Igra radi besprekorno u 60 slika po sekundi, i ne poseduje problematičnije bagove osim ponekih unutar samog interfejsa, što se lako da ispraviti, nadamo se. Naposletku, MLB The Show 19 je jedno potpuno iskustvo i uprkos nekim svojim manama koje su tipične za moderne sportske igre, radi većinu stvari bolje, inovativnije i imerzivnije od većine drugih sportskih franšiza.

> “KARIJERA ĆE VAS PROVESTI OD ULOGE POTPUNOG POČETNIKA DO SVETSKE SLAVE.”




IGRU USTUPIO:
**SIE SAN DIEGO STUDIO**

**PLATFORMA:**
PS4

**IZDAVAČ:**
SIE San Diego Studio

**CENA:**
59.99 €

**RAZVOJNI TIM:**
Sony Interactive Entertainment

**TESTIRANO NA:**
PS4

## OCENA 8.7

- ✓ Pregršt modova.
- ✓ Odlična grafika i prezentacija.
- ✓ Fluidan i realističan gejmplej i animacije.
- ✗ Mikrotransakcije u online modu.
- ✗ Mod franšize je veoma bazičan.
- ✗ Loš i repetitivan muzički repertoar.



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

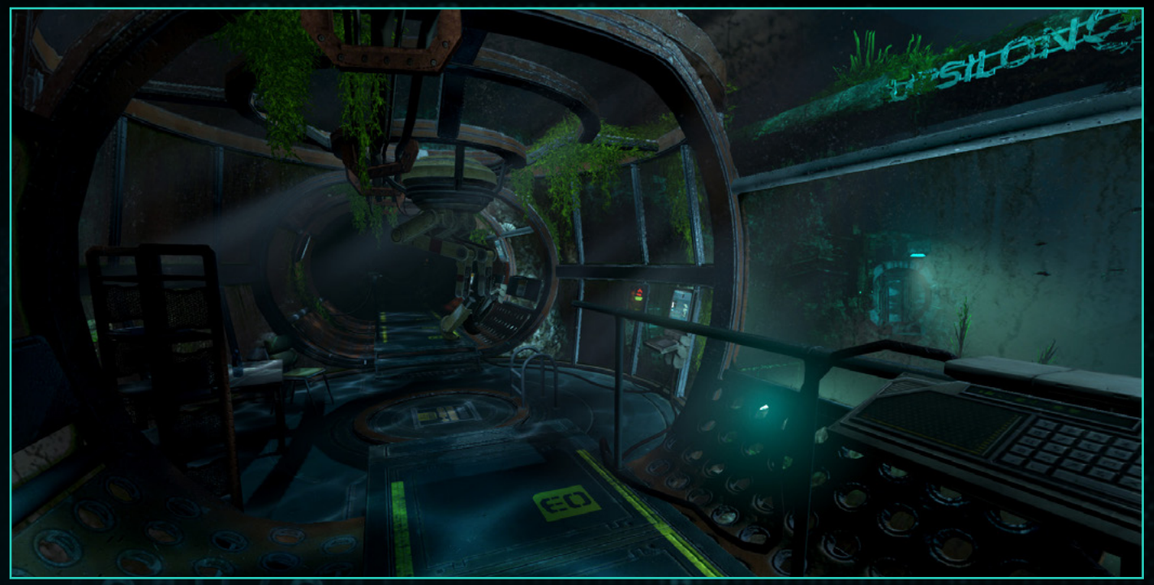
Autor: Nikola Savić

# SOMA

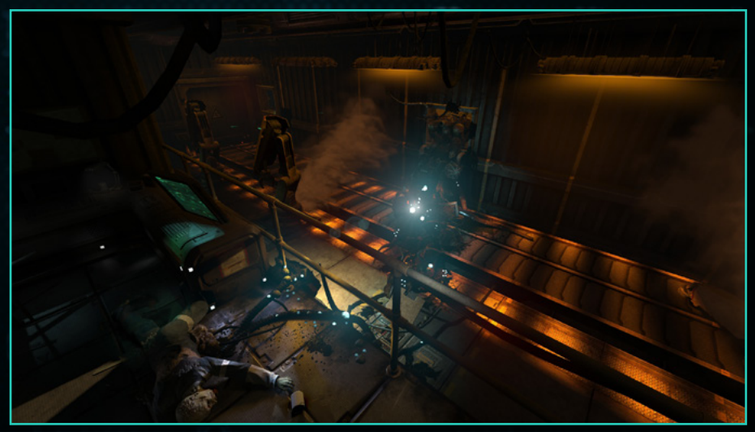
SOMA je bila jedna od najiščekivanijih horor igara ove 2015. godine, što nas ne sme nikako čuditi kada znamo da iza nje stoje ljudi koji su radili jedan od najvažnijih horor naslova poslednjih desetak godina, igru Amnesia. Ukoliko niste čuli za Amneziju, onda ovaj tekst verovatno nije za vas, tako da ćemo preskočiti priču i hvalospeve o jednoj od najstrašnijih i najoriginalnijih horor avantura ikada, o igri koja je postavila standarde u horor žanru i izrodila brdo klonova. Ali ćemo, sa druge strane, pomenuti serijal Penumbra, manje poznatog starijeg brata Amnezije, koji je nezasluženo pao u zasenak , a koji vam preporučujemo pod obavezno, ukoliko ste voleli Amneziju, a znamo da jeste.

Elem, da se vratimo na to šta nam SOMA nudi. Na ovoj igri je developer radio maltene od izlaska Amnesia: The Dark Descent (2010), pošto su rad na igri Amnesia: A Machine for Pigs (2013.) prepustili studiju Chinese Room. U Penumbri smo posećivali tajna podzemna postrojenja u sadašnjosti, u Amneziji smo lutali po dvorovima u prošlosti, a SOMA nas vodi stotinak godina u budućnost, u podvodnu istraživačku stanicu PATHOS-2. U ulozi ste Simona, običnog Kanađanina, koji jednog dana u 2015. godini, odlazi na, naizgled, rutinski pregled glave, iz koga se budi u 2104. godini, na pomenutoj PATHOS-2 stanici. Naravno, nema pojma ni šta, ni kako, ni gde, ni zašto, pa mu ostaje samo da krene u istraživanje.

Priča igre se odvija odličnim i prirodnim tempom, vrlo lagano ćete otkrivati detalje i saznati gde se nalazite, šta se tu dešava, odnosno se desilo, kao i to šta se desilo sa Zemljom uopšte, ali sama vaša lična uloga u svemu tome će ostati misterija duže vreme. To sve ćete otkrivati čitanjem logova na računarima, slušanjem memorija posade na data stanicama, ali i razgovorom sa Katrin, jedinom preostalom osobom na brodu. Priča je napisana sjajno i bavi se temom kojom se vrlo brzo možemo i sami pozabaviti u budućnosti, a to je – šta čini čoveka? Koji su to osnovni elementi da bi čovek mogao da se nazove čovekom, a kada to prestaje da bude?



Atmosfera i „vožnja“ igre su u vrlo sličnom stilu ranijih naslova Frictional Gamesa, s tim što je SOMA generalno nekako manje strašna, ili smo bar mi stekli takav dojam. Lokacije po kojima se krećemo su nabijene mučnom atmosferom nečeg opasno pogrešnog što se desilo na brodu, sluzava tečnost nalik ulju curi svuda oko vas dok kombinacija biološko-mehaničkog materijala se širi po raspadnutim i zarđalim prostorijama stanice, i sve vreme se jednostavno osećate mučno i čak depresivno dok se krećete po stanici, ali ozbiljan strah je nekako izostao. Moguće da je ključni razlog tome što u ovoj igri vaš glavni junak je zapravo izuzetno pričljiv za razliku od ranijih likova koje ste vodili u igrama Frictional Gamesa, i ne samo da je pričljiv, već je njegov glas nekako neprirodno staložen i miran do čak bizarno veseo, kada imamo u vidu situaciju u kojoj se nalazi. Nema u njegovom glasu nikad ni traga panici i strahu, osim teškog disanja u opasnim situacijama. A čovek bi pomislio da biste bili bar uzrujani kad vas neko transportuje 100 godina u budućnost, ko zna koliko duboko pod okean, među robotima koji su umislili da su ljudi i sve oko vas se raspada.



Monstrumi u igri su raznovrsni i u klasičnom maniru ranijih igara, imaju svoje lokacije koje „čuvaju“ i vaš jedini cilj je da neopaženo odradite šta treba i prođete dalje. Ni oni nisu toliko strašni, ali su svakako zanimljivo dizajnirani i jedinstveni, pa će vam gotovo svaki susret biti novost. Pojedine situacije sa monstrumima umeju da budu napete, ali to je više odraz frustracije zbog nemogućnosti da ih zaobiđete, nego rezultat realnog straha. Glavni lik nema merač stresa poput onog iz Amnezije, tako da možete da sedite u mraku koliko želite, jedino ćete padati u blagi panic mode kako opasnost bude rasla, a mnogi neprijatelji stvaraju statiku na vašem ekranu kao indikator da su blizu. Gejmplej je najsličniji pomenutoj Mašini za svinje, koja je prva igra koja je odstupila od klasičnih inventarskih zagonetki kakve smo viđali u Penumbra igrama i prvim Amnezijama. I mada možete uhvatiti, pogledati i baciti bukvalno svaki predmet koji vidite oko sebe, to ćete retko kad i koristiti, jer nema nikakve svrhe. Najveći broj zagonetki svodi se na rešavanje nečeg u samom prostoru

oko vas, unošenje šifara i koordinata, pritiskanje raznih tastera i prekidača, obrtanje ventila, “čupanje” kojekakvih kablova, dakle jednostavno rečeno – interakcija sa okolinom. Te zagonetke , ako se tako mogu nazvati, su jednostavne i najviše ćete vremena provesti zapravo u lutanju po lokacijama kako bi ste otkrili šta treba da uradite. Često ćete morati da se krećete od jednog do drugog kraja nivoa i nazad, što povećava tenziju, posebno na lokacijama za koje još niste načisto da li ima neprijatelja na njima ili ne. Simon može da trči, čuči, skače i šunja se, ali ne može – da pliva. Što je potpuno bizarno i mislimo da je propuštena odlična prilika, posebno zato što postoji dosta sekvenci igre na površini dna okeana koje izgledaju neverovatno dobro, i što smo mogli da vidimo i sa nešto veće visine kad bi se Simon setio kako ide plivanje. Grafički dometi igre su prosečni, ali zadovoljavajući, i to je tako uvek bilo sa Frictional igrama, te svakako nije mana.  Sam dizajn stanice je odličan i čini značajan deo atmosfere igre. Uski, klaustrofobični hodnici, napuštene prostorije i postrojenja po kojima se polako hvata patina, ali i pomenuta čudna biomehanička masa, se smenjuju sa lokacijama na otvorenom dnu mora koje izgledaju neverovatno i kroz koje je šetnja pravo uživanje, čak i u trenucima kada se frustrirate, jer ste se pogubili i niste sigurni gde treba da se krećete. Zvukovi u igri su vrhunski, i to je uvek bila snažna karika ovih igara, baš kao i retka muzika koja se odlično uklapa u okeansku atmosferu i asocira vaš na nešto što biste i čuli u nekom naučnom dokumentarcu o dubinama okeana. Glasovnu glumu smo već pomenuli, i čini se da je ona glavni “krivac” za to što atmosfera gubi na strašnosti, ali su zato glasovi nekih robota u igri sjajno odrađeni, i taj prizvuk zbunjene mašine koja misli da je čovek je prenesen kako treba.

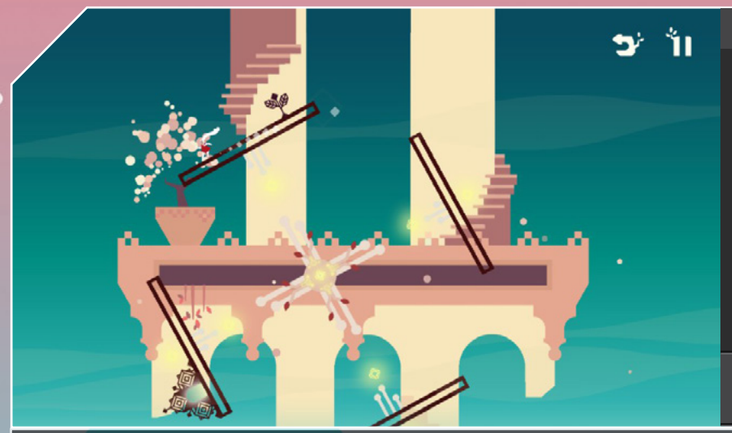
I mada smo mi sami u ovom tekstu možda i previše upoređivali igru sa Amnezijom i Penumbrom, vama savetujemo da to ne činite, iako će to biti dosta teško ako ste igrali i voleli ove igre. SOMA je odlična igra sa dobro napisanom pričom i atmosferom u koju lako zaronite , ali ne očekujte od nje noći bez sna kakve ste imali nakon igranja Amnezije, jer je ovde akcenat na psihološkom momentu, čini da se osećate nelagodno, mučno i klaustrofobično, ali se nećete previše naplašiti.

**RAZVOJNI TIM**
Frictional Games

**IZDAVAČ:**
Frictional Games

**GODINA IZLASKA:**
2015.

**PLATFORMA:**
PC, PS4, Xbox ONE



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Crescent Moon Games

CENA:
Besplatno/IAP

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA DA

## LINN: PATH OF ORCHARDS

Još jedna igra mozgalica je na našoj listi, samo još lepša i sa elementima koji dosta podsećaju na renomirani Monument Valley. Igrate kao čuvar prirode zvani Aban, na zadatku da povrati drevno drvo života. No, taj zadatak je dosta teži nego što se čini, sa gomilom rotirajućih platformi po kojima je potrebno skakati kako bi došli do predmeta koji obeležava završetak nivoa. Osim mućkanja glavom, morate valjano koristiti i reflekse tokom skakanja po dinamičnim platformama kako biste uspeli da pređete nivoe kako valja.

Path of Orchards izgleda stvarno zadivljujuće, zajedno sa odličnim izazovom koji pruža, a osim besplatne verzije, na raspolaganju imate i plaćenu koja uklanja reklame.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
uBeeJoy

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA DA

## TYPOMAN

Naširoko je poznato da puzzle igara ima na pretek i na svu sreću imamo određeni broj developera koji se trudi da se svojom igrom istakne u moru ostalih i to pre svega za zanimljivom implementacijom načina rešavanja zagonetki.

Jedan od boljih primera koji se skoro pojavio za mobilne uređaje je Typoman. Kao što možete zaključiti, igra se vrti oko slova i reči, pa je tako i sam karakter načinjen od istih. Pred igračima ja zadatak da kreiraju, menjaju i uništavaju reči, kako bi uspeli da reše zagonetke koje ih čekaju na svakom uglu. Vidi se da je obraćeno dosta pažnje, o čemu najbolje govore posledice ako igrači pogreše.

Atmosfera u ovoj igri je takođe dosta interesantna i mračna i fino se uklapa u čitav taj sklop sa rečima, pogotovu ako niste voleli srpski jezik u školi.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
11 bit studios

CENA:
Besplatno/IAP

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA DA

## BEAT COP

Od studija 11 bit nam stiže Beat Cop, naslov koji nas vodi pravo u mračne u zabačene uličice Njujorka gde obitavamo kao detektiv osuđen na ubistvo koji iz dana u dan nailazi na sve više nevolja.

Kako bi sprao ljagu sa svog imena, ovaj detektiv mora raditi sve najgore kako bi otkrio ko mu je smestio i kako bi preživeo surovu gradsku džunglu. Gejmplej je prost i odvija se u istraživanju gradom i tabanju onih koji vam stanu na put, i igra vas ne vodi po unapred određenoj putanji, već sve možete rešavati svojim tempom i redosledom, tako da je sloboda obezbeđena. Igru krasi odlični šmek i humor 80-ih godina, koje smo viđali u brojnim filmovima i serijama o pandurima, pa ćete sebe lako zateći kako se cerekate na glupe fore.

Početak igre možete igrati potpuno besplatno, a ako vam se svidi imate priliku da kupite Beat Cop. Detaljniju recenziju Switch verzije takođe možete pročitati u ovom broju.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Hora Games

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA DA

## CRYPTO IDLE MINER

Ovo je igra domaćeg studija iz Novog Sada, Hora Games, koji su povodom aktuelnih dešavanja u industriji u proteklih par godina rešili da naprave igru o rudarenju kriptovaluta. Crypto Idle Miner pripada tycoon tipu igara, pa tako igrači polako grade svoju imperiju i postaju "gazde" svog biznisa kako vreme odmiče.

Ono što ovu igru izdvaja od ostalih iz tog odeljka je da igrači usput mogu da nauče gomilu stvari o kriptovalutama i blockchainu, koja će im eventualno zatrebati, dok istovremeno mogu na sopstvenoj koži osetiti muke koje imaju majneri kriptovaluta sa konstantnom varijacijom cena.

Igra je stvarno zanimljiva i radi kao što je i očekivano, a varijacija i dodatnih objektiva ima kako biste proveli dovoljno vremena igrajući. Pa slobodno isprobajte ovaj naslov domaćeg studija.

**Autor: Milan Janković**

PLATFORME:
Android

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Chucklefish Games

CENA:
9$

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA **DA**

# STARDEW VALLEY

Ovo ime većini igračke zajednice zvuči poznato, ili barem zaljubljenicima u pixelart. Concerned Ape je Stardew Valley napravio već odavno, te PC i iOS igrači su već proveli stotine sati i in-game godina radeći na svojim farmama, a sada je ova simpatična farming igra stigla i za Android igrače.

Ako niste upoznati sa tematikom, naredni deo ovog teksta ćemo posvetiti upravo tome. Priča počinje tako što vi u nasledstvo od vašeg deke dobijate pismo koje otvarate tek 20 godina kasnije, kada okovi modernog života počinju da stežu, i otkrivate da ste nasledili malu farmu u jednoj zabačenoj varošici. Odlazite tamo kako biste našli svoj mir i bavili se poljoprivrednim i opuštajućim poslovima. Počinjete da čistite zaraslo zemljište oko kuće, obrađujete ga, sejete, zalivate zemlju, u međuvremenu obilazite mesto i upoznajete ostale meštane i polako osećate kako vas igra mami da igrate sve više i više.

U osnovi ove igre leži prosta mehanika igranja, dodatno uprošćena na Androidu, gde prostim tapkanjem po ekranu zadajete komande vašem karakteru kojeg ste kreirali i imenovali na samom početku. Stardew Valley vam dozvoljava da radite šta želite, ali kako biste napredovali dalje(što je najbitnije u početku) pametno je pratiti misije i zadatke koji vam se daju. Na taj način, kako vraćate farmu u život, tako se broj obaveza proširuje, pa osim prostog sejanja i žetve biljaka, morate da brinete o stoci, pecate, rudarite i radite mnoge druge aktivnosti koje će vas držati vezanim za ekran telefona, i nema momenata u kojima ćete pomisliti da je igra dosadna. Stardew Valley odlično prenosi draž koju je donela na PC-u i sa kojom se proslavila, u vidu muzike, grafike i harizme, a ujedno pruža i sasvim prigodno igranje na Androidu sa prilagođenim kontrolama, olakšanjima u vidu toga da možete držati prst na ekranu i tako određivati gde ići umesto konstantnog tapkanja. Moguće je uvećati i umanjiti prikaz i tada će igra ostati sasvim igriva i pregledna, dok ćete uživati u predivnoj paleti boja pikselizovanog sveta. Ono čega nema ovde(barem trenutno) je multiplejer.

Problema ima, ali ne preterano, desilo se par puta da igra prestane da reaguje usred učitavanja, i poput konfuzije tokom pecanja gde je teško odrediti u kojem smeru će udica biti bačena, ali se sve da blagovremeno rešiti.

Stardew Valley je pravo osveženje za sve obožavatelje farming igara na Androidu, i on je svojim odličnim gejmplej mehanikama i ljukom grafikom već pronašao specijalno mesto kod dosta mobilnih igrača.



GUITAR HERO®

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

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

IZNAJMITE GUITAR HERO, ROCKBAND, PS3, XBOX 360, NINTENDO WII
rent@guitarhero.rs
www.guitarhero.rs
060/55-26-787

Autor: Milan Janković

## BATTLE BOLTS

Iz komšijskog studija Croteam nam stiže jako interesantan naslov - Battle Bolts. Radi se o multiplejer strategiji u kojoj do 4 igrača(ili sa botovima) uskaču u arenu sa tenkovima za borbu do pobede. Bitka se odvija po turn-based principu, pa tako igrači moraju dobro isplanirati naredni, i naredna dva poteza, kako bi uvek bili korak ispred ostalih. Igra je dizajnirana tako da postoje power-upovi i da se izgled "table" u areni može koristiti tokom igranja.

Battle Bolts se nedavno pojavio na Steam Early Accessu kao besplatna igra i možete je slobodno zaigrati, samo imajte u vidu da multiplejer funkcioniše samo kao lokalni, a u narednim mesecima nas očekuje dosta poboljšanja kao i implementacija onlajn igranja za više igrača.

RAZVOJNI TIM:
Croteam

GDE PREUZETI:
https://store.steampowered.com/app/606790/Battle_Bolts/

## SERIOUS SAM TORMENTAL

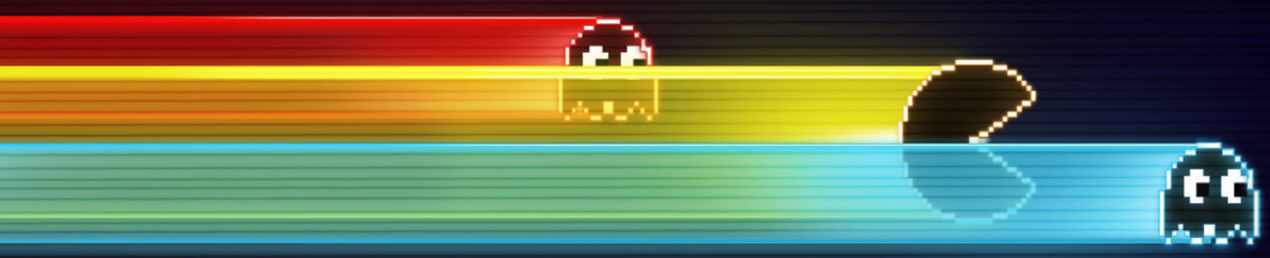
Još jedan naslov od strane studija Croteam se našao na našoj listi. Sada je reč o igri koja bi trebala da nam privremeno utoli žeđ za ubijanjem čudovišta dok ne dođe Serious Sam 4.

Serious Sam Tormental pripada rogue-like klasi igara gde se iz ptičije perspektive borite protiv gomile čudovišta koja samo postaju jača kako dalje napredujete ka cilju predstavljenom kao ego Notorious Mentala.

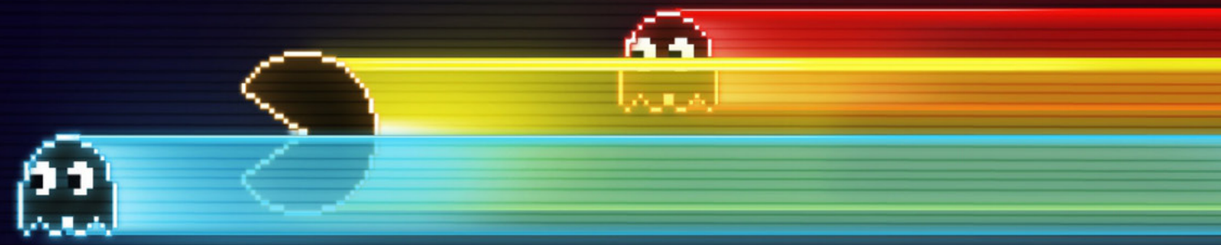
Igra se uskoro treba pojaviti na Steamu, ali je rana verzija već dostupna za besplatno igranje putem itch.io platforme.

RAZVOJNI TIM:
A

GDE PREUZETI:
h







## ZERO DEATHS

PewDiePie je harizmatična persona za koju je verovatno svako čuo, makar za kao najpopularnijeg jutjubera na svetu. On je nedavno premašio brojku od 90 miliona pretplatnika na Youtube platformi, pa tako nije teško zamisliti koja baza fanova stoji iza njega. U njegovu čast je napravljena još jedna igra(pored gomile ostalih), i koja nosi naziv po uzoru na njegovu čuvenu foru "Zero Deaths".

Zero Deaths je postapokaliptična avantura napravljena za svega 14 dana, u kojoj ste u ulozi Pjudipaja u 2033. godini gde je poražen od strane T Series i bez slave koju je stekao u mladosti. Kako bi povratio sve što je izgubio, on se mora izboriti sa gomilom mrtvih mimova, u vidu 2D platformera sa generalno prostim i uzbudljivim gejmplejom.

Igra je besplatna, a možete i platiti koliko novca želite kako biste podržali developere i pomogli organizaciju Gamers for Good.

RAZVOJNI TIM:
AtmosGames

GDE PREUZETI:
https://atmosgames.itch.io/zero-deaths

## ELDRIDGE MISNOMER

Gotovo svaka igra ima za cilj da od vas načini odvažnog heroja koji se ne bolji ničega kako bi spasao svet ili nešto slično. U Excuses Galore to nije slučaj, već se radi o anti-avanturi.
Smešteni smo u rolu osobe koja ne voli da izlazi i radije bi provela dane u krevetu crtajući ono što voli, a svakoga dana mora da nađe izgovor kako da ne izađe sa prijateljima u grad.
Sva radnja se odvija u vidu teksta i toga da igrači biraju izgovore, a opcije za slaganje i izlazak nema. Koliko god čudno zvučala, igra je zapravo dosta zabavna i nudi razne nasumične likove i pozive za izlazak, tako da će definitivno uspeti da vas valjano nasmeje s vremena na vreme.

RAZVOJNI TIM:
Eldridge Misnomer

GDE PREUZETI:
https://eldridge-misnomer.itch.io/excuses-galore

Autor: Nikola Savić

# MORROWIND – MODOVI BEZ KOJIH NE ZAPOČINJETE IGRANJE

Krajem marta je legendarni The Elder Scrolls serijal proslavio svoj 25. rođendan i povodom toga je Bethesda rešila da časti sve fanove besplatnim primerkom trećeg dela u serijalu, igre Morrowind, koja je praktično postavila temelje i kalup onoga po čemu će kasnije Bethesda RPG igre biti prepoznatljive.

Za mnoge mlađe igrače će ovo verovatno biti možda i prva prilika da zaigraju ovaj naslov, pa smo zbog toga želeli da sastavimo ovaj tekst u kome vam skrećemo pažnju na sve ključne modove za igru bez kojih ne biste trebali da započinjete igranje ukoliko želite da imamo ispeglano iskustvo koje je koliko-toliko blizu nekih današnjim standardima. Sve ove modove možete naći na sajtu Nexus Mods.

**MGE XE** – mod koji generalno poboljšava kvalitet grafike i uvodi stvari kao što su renderovanje stvari u daljini, visokokvalitetne senke, skaliranje korisničkog interfejsa, kvalitetan antialiasing i još mnogo, mnogo toga.

**Morrowind Code Patch** – ovaj dodatak je jako bitan, jer ispravlja mnoge bagove i greške u samom kodu igre, od kojih mnogi mogu da vam potpuno unište igranje, kao što je korumpiranje „save“ fajlova. Pored toga, omogućava stabilnije igranje bez pucanja igre. Lista bagova koje ispravlja je zaista ogromna, u šta se možete i sami uveriti kada posetite stranicu ovog moda.

**Morrowind Optimization Patch** – mod čiji je fokus pre svega na afektivnoj optimizaciji igranja u otvorenim regionima igre, kako bi se značajno povećao frejmrejt, jer je Morrowind, i pored toga što je stara igra, poprilično loše optimizovana. Primer koji je dat kaže da je FPS povećan sa 37 na preko 90! Pored ovoga, bavi se i ispravka nekih modela i bagova vezanih za floru sveta.

**Patch for Purists** – Ovo je patch koji vam donosi čisto igranje igre onako kako je i zamišljeno i bavi se isključivo ispravljanjem bagova, bez ikakvog drugog „obogaćivanja“ igre. Kako mu i samo ime kaže, patch je za „puritance“, odnosno one koji žele da iskuse igru u originalnoj formi, bez ikakvih izmena, i jedino žele da se otarase svih problematičnih bagova koji nikada nisu ispravljeni.

**Glow in the Dahrk (GITD)** – Veoma zanimljiv i veoma popularan mod, koji omogućava da prozori na kućama i uopšte svim objektima u svetu noću – svetle! Naizgled jednostavan mod, ali mod koji dodaje tako puno na doživljaju igranja kada padne mrak u igri. Iako nije „obavezan“ kao modovi iznad koji popravljaju igru, od nas svakako preporuka.

**UI Expansion** – jako praktičan i koristan mod, koji značajno proširuje i obogaćuje opcije korisničkog interfejsa igre, kao što su mogućnost pretrage i filtera, specijalni prozori za trgovinu, prozorčići koji daju neka dodatna pojašnjenja i statistike, novi tabovi zarad bolje organizacije... Jasno vam je već da je u pitanju jako koristan mod koji će vam olakšati život.

**Happy Harvesting** – mod koji će vam spasiti brojne izgubljene živce, jer značajno olakšava život kada je u pitanju sakupljanje resursa, odnosno čini ga automatskim za sve organske resurse, bez mukotrpnog i sporog otvaranja inventara.

Aesthesia Groundcover – mod koji dodaje jako lepu i detaljnu travu u regionima gde bi trebalo da ima trave, čineći svet igre značajno življim i bogatijim. Nije posebno bitan, ali svakako pomaže da bolje uživate u igri.
Ovo su samo neki od desetina i stotina modova za Morrowind, i jednom kada uronite u igru, svakako vam savetujemo da istražite dalje bogat svet ovih modova i pronađete nešto što će vam se svideti i omogućiti još zabavnije igranje ovog legendarnog klasika.

play
zine