

play!

z i n e

br.127 | Jun 2019.

REVIEW:

TEAM SONIC
RACING

REVIEW:

RAGE 2

HARDWARE:

LOGITECH G305

TOP 10:

SERIJE KOJE BI ŽELELI
DA BUDU VIDEO-IGRE

REVIEW:

DRAUGEN

IGRA MESECA

A PLAGUE TALE
— INNOCENCE —

BROJ 127 – JUN 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, Luka Zlatić, Milan Živković, Miloš Hetlerović, Stefan Mitov Radojičić, Pavle Momčilov, Pavle Zlatić, Vladimir Pantelić, Nikola Akesentijević, Nikola Vojnović, Dragana Ličina Danojlić, Miloš Živković, Sanja Gajin

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



Jun, ima li uzbudljivijeg meseca za gejmersku populaciju? Ovih dana ne znamo da li više pljušti kiša po Srbiji ili po internetu raznorazne spekulacije, glasihe, cučenja, najave, i svi drugi oblici dizanja hajpa pred legendarni E3 festival.

Iskreno, očekujemo stvarno svašta od ovogodišnjeg E3, ali i pored toga, ostajemo suzdržani da ne bi bili razočarani. Najviše nas svakako interesuje novi Xbox, koji bi navodno trebalo da bude prikazan sada, ali dok ga ne vidimo, nećemo mi da komentarišemo.

U ovom broju kao po običaju tu su sve rubrike koje na koje ste navikli i ponovo ogroman broj recenzija igara, ne baš kao u prošlom broju, ali nije mala brojka ni 23, da se ne lažemo. Možda je za neke iznenađenje naša igra meseca, ali svako je ju je igrao zna da je ona to apsolutno zaslužila, mada je iskreno to mogao biti i Total War: Tri Kraljevstva.

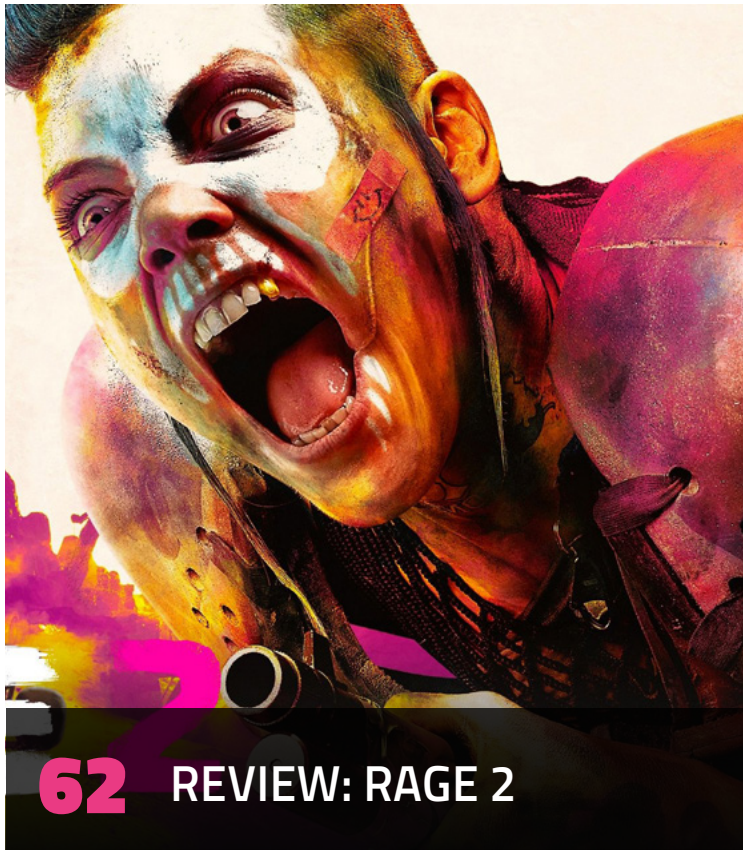
Što se igara u junu tiče, to je tradicionalno suv mesec, jer ljudi ne žele da im interesovanje za igru pojede sva halabuka oko E3, međutim, ima tu i tamo nekih par favorita koje smo izdvojili, a koje možete videti u našoj rubrici pregled meseca.

Još jun da izguramo i onda idemo na tradicionalnu letnju pauzu, ali to ne znači i da nećemo biti tu, jer će nas sajt nastaviti da vas redovno obaveštava o svim novinama i uzbudljivostima tokom letnjih meseci, tako da nas obavezno pratite i tamo.

Prošlog meseca smo pokrenuli i Patreon stranicu, za koju link možete naći ispod, Play!Zine je bio i biće besplatan za sve nove i stare čitaoce, ali ukoliko možda želite da nas podržite na neki način, pre svega recite drugima za nas, da dospemo do široke publike, a onda možda i razmislite o Patreonu, svaka nam pomoć znači i pomaže da rastemo i više se fokusiramo na ovo što radimo.

Hvala vam što nas čitate i nadamo se da ćete uživati u ovoj broju!





Flash (vesti)	6
PREGLED MESECA: Top igre u junu	14
EDITORIJAL: Dnevnik bivšeg gejmera	18
TEMA MESECA: E3 2019	20
TOP 10: serija koje bi želeli da postanu video igre	24
Dark Devotion	28
Blood and Truth	32
Brief Battles	34
Lorelai	36
Draugen	40
A Plague Tale Innocence	44
Moero Chronicle Hyper	48
Layers of Fear 2	50
Figment	54
Nelly Cootalot Spoonbeaks Ahoy!	58
Project Winter	60
Rage 2	62
Heaven's Vault	64
Total War Three Kingdoms	68
Rise of Industry	72
Resident Evil 0	74
Resident Evil	76
Resident Evil 4	78
Impreator Rome	80
Shakedown Hawaii	84
Team Sonic Racing	86
Vambrace	88
Tales of the Neon Sea	90
REINSTALACIJA: Gremlins 2: The New Batch	92
U POKRETU: Android igre	94
BESPLATNI KUTAK	96
HARDWARE: ASUS TUF FX705D	98
HARDWARE: Logitech G305	102
HARDWARE: Nacon PS4 Asymmetric controller	104
HARDWARE: Nvidia RTX 2080Ti	108
MODDING SCENA:	112
HEARTHSTONE: The Dalaran Heist	114



BALDUR'S GATE, NEVERWINTER NIGHTS, PLANESCAPE TORMENT I ICEWIND DALE STIŽU NA SWITCH I OSTALE KONZOLE!

Iz dana u dan Nintendo Switch postaje sve primamljiviji najširem mogućem broju korisnika, od kežual igrača do oldskul hardkor gejmera.

Najnoviji dodatak šarenolikoj kolekciji igara na ovoj prenosivoj konzoli jest set D&D RPG klasika koji je obeležio period krajem 90-ih i početkom ovog veka.

Dobro ste pročitali, kultni računarski RPG klasici iz D&D sveta nam stižu na Nintendo Switch! Osim Switcha, ova selekcija najboljih

D&D RPG naslova će se po prvi put pojaviti i na ostalim konzolama, odnosno na PS4 i Xbox One.

To su The Baldur's Gate: Enhanced Edition Pack (Kec, dvojka i sve ekspanzije), zatim Planescape: Torment: Enhanced Edition, Icewind Dale Enhanced Edition, i na kraju Neverwinter Nights: Enhanced Edition.

Zaista sjajan set igara za Switch, samo se nadamo da je korisnički interfejs implementiran na odgovarajući način i da će igranje biti ugodno, jer ove igre imaju sistem borbe u realnom vremenu sa pauzom, koji zahteva jako puno mikromenadžmenta, što može biti nezgodno na konzoli kakva je Switch, ali verujemo da će to biti uspešno rešeno i da će uživanje biti potpuno.

Igre će krenuti da stižu na konzole u periodu od 27. septembra do 5. decembra ove godine.



BEND IRON MAIDEN TUŽI TVORCE IGRE ION MAIDEN

Kopirajtovanje i trejdmarkovanje su čudna rabota u visokoj industriji, pogotovo kada je u pitanju industrija zabave, poput muzičke i gejmerske.

Zato nas vest iz naslova uopšte ne čudi, da je legendarni metal bend Iron Maiden tužio kreatora igre Ion Maiden, zbog, očigledno, imena.

Mejdeni traže odštetu od dva miliona dolara zbog povrede trejdmarka, i iskreni da budemo, volimo ovaj bend, ali ova optužba deluje poprilično neosonavno i najverovatnije će biti odbačena sa lakoćom.

Ne samo što nije u pitanju isto ime, već je "Gvozdena devica" izraz koji je nastao skoro dvesta godina pre pojave popularnog benda, jer se radi o spravi za mučenje s kraja 18. veka.

Izdavači igre 3D Realms, kao i njeni tvorc, studio Voidpoint, su rekli da



su čuli za tužbu, ali da čekaju zvaničan poziv pre nego što kažu išta na tu temu.

Pratićemo kako se bude razvijao ovaj slučaj, ali se nadamo da to neće uticati na samu igru, jer je u pitanju zaista fantastični oldskul šuter u retro stilu.

ZAVRŠENO JE SNIMANJE THE WITCHER SERIJE

Krajem maja smo pisali o razoračaravajuće smešnim oklopima Nilfgaardian vojnika, koje će nositi u The Witcher seriji, a sada nam stižu i vesti da je snimanje prve sezone serije u potpunosti završeno i da ostaje još samo postprodukcija.

Producentkinja serije, Lauren Hisrič, je to otvoreno potvrdila i u šali rekla da sada "ima dovoljno sede kose" da i sama glumi Geralta.

I dalje imamo veoma malo informacija o samoj seriji, osim toga da se serija radi kao adaptacija knjiga Andžeja Sapkovskog, a ne po video igrama. Sapkovski je i sam radio kao konsultant na seriji, ali ostaje nejasno da li će priča direktno pratiti knjige, ili će imati neki svoj nezavisni tok radnje.

Henri Kavil (Supermen) glumi Geralta, za šta su mnogi sumnjali da nije baš najbolji izbor, ali nam ostaje da vidimo kako će on to iznesti, pa da donesemo objektivnu presudu.

Serija će se pojaviti na Netflixu negde na jesen ove godine.



SVETSKA ZDRAVSTVENA ORGANIZACIJA STAVILA ZAVISNOST OD IGARA NA LISTU PSIHIČKIH POREMEĆAJA

U vikendu za nama skupština Svetske zdravstvene organizacije se sakupila kako bi donela odluku o tome da li će se zavisnost od video igara uvrstiti u duševne bolesti.

Sednica SZO je završena, i sada je i zvanično: zavisnost od video-igara je uvrštena u poremećaje. Ovu odluku donelo je 194 članova 72. regularne skupštine SZO.

Treba naravno imati na umu da se ovo ne odnosi na bilo kakvo igranje igara, već na ono koje predstavlja patern nenormalnog ponašanja. Gde osoba provodi po 8-10 i više sati vezano igrajući igre svaki dan, gde se zapostavljaju lične i profesionalne obaveze, zatim potrebe kao što su higijena, ishrana, hidratacija i spavanje.

Gde zbog igranja video-igara osobe gube ambicije da se bave drugim stvarima, gube interesovanje za društveni život, zapostavljaju porodicu i prijatelje.

I gde na kraju, takav obrazac ponašanja dovodi do manjih ili većih negativnih posledica na društvenom, profesionalnom i zdravstvenom planu, a da osoba pri tome nastavlja sa istim ponašanjem bez obzira na negativne posledice. Tek tada se kod pojedinca uzima u obzir da ima poremećaj zavisnosti od video-igara.

Tako da ne, ne brinite, neće nas niko još uvek smatrati "poremećenim" zato što volimo da igramo video-igre i to je naš glavni hobi kome pridajemo vreme. Ovde se radi samo o slučajevima kojima realno i jeste potrebna pomoć.

NOVI NEED FOR SPEED NAM STIŽE OVE GODINE



Trkačkih igara ima od kad je sveta i veka, raznih tipova, imena i kvaliteta, ali da se ne lažemo, kada pomislimo na trkačine, prosto nam je u 90% slučajeva prva asocijacija Need For Speed serijal.

Za razliku od legendarnih NFS igara iz prošle decenije, u ovoj je NFS uglavnom zakazao što se tiče kvaliteta, što se odrazilo i u broju igara, koje su sve češće preskakale godine, i poslednja igra Need for Speed Payback iz 2017. godine je bila poprilično razočarenje za publiku, pa je napravljena skoro trogodišnja pauza.

Ipak, EA nam javlja da se NFS vraća! Ove godine Need For Speed slavi 25 godina postojanja i zbog toga kažu da im je veoma važno da se vrate "korenima" i da sagledaju šta NFS predstavlja za njih, ali i pre svega šta NFS predstavlja fanovima.

I zato kažu da i pored toga što sa lepim uspomnama gledaju u prošlost, žele da isto tako ambiciozno gledaju u budućnost i donesu nove igre u serijalu na koje će da budu ponosi i koje će igrači da vole.

Osim informacije da novi NFS stiže kasnije ove godine, drugih za sada nemamo, tako da nam ostaje da sačekamo neku zvaničnu najavu u vidu trejlera, samo se nadamo da ćemo dobiti kvalitetnu igru, bez previše mikrotransakcija.

VRAĆAJU NAM SE ISTERIVAČI DUHOVA!



U maju smo pisali o nagoveštajima da se igra Isterivači Duhova iz 2009. godine potencijalno vraća u remaster/rimejk obliku, i sada nam je to i zvanično potvrđeno.

Ghostbusters: The Video Game Remastered stiže kasnije ove godine za PS4! Moramo reći da smo se naježili i osetili opet kao mala deca kada smo videli trejler sa svim originalnim glumcima iz filmskog hita 80-ih, i naravno kultnom muzičkom temom.

Momentalno su nam prošli žmarci kroz telo i suze radosnice, tako da jedva čekamo da zaigramo igru!

CYBERPUNK 2077 NEĆE IMATI PODRŠKU ZA MODOVE PRI IZLASKU

Ostalo je još oko dve nedelje do početka E3 2019 i verovatno najveći broj očiju je uperen ka CD Projekt RED i gejملهj prezentaciji koja nas očekuje za Cyberpunk 2077.

Osim novih gejملهj momenata, koji se dosta razlikuju u odnosu na ono što smo videli na prošlom E3, nadamo se da ćemo dobiti i neke nove konkretne informacije, a ko zna, možda i datum izlaska.

Ipak, jednu informaciju smo dobili i pre E3, koja nije baš najsrećnija, a to je da će podrška za modovanje igre izostati prilikom izlaska iste, ali i da će se verovatno pojaviti u kasnijim fazama.

Ljubitelji The Witcher 3 znaju da je, nakon prvog prelaska, dobar deo lepote igre bio u raznoraznim modovima



koji nam igranje mogu učiniti ugodnijim, lepšim i jednostavnijim, ali i blesavijim i potpuno drugačijim, sve zavisi šta želite i volite.

Zbog toga nas je malo razočarala informacija da će zvanična mod podrška kaskati pri izlasku igre, što je potvrđeno na forumu CD Projekta, ali je isto tako i naglašeno da je pre svega fokus na tome da igra izađe u najboljem mogućem stanje, i da će kasnije biti vremena i da se posvete podršci za modovanje igre.

THE LAST OF US 2 ODLOŽEN ZA POČETAK NAREDNE GODINE



U trenucima kada internet bruji nakon otkrivanja datuma izlaska za čedo Hideo Kodžime, Death Stranding, došla je i objava vezana za drugu veliku Playstation ekskluzivu.

Tu se, naravno, misli na The Last of Us 2, za koji nam je detalje o izlasku otkrio Džejson Šrier, novinar poznat po proverenim informacijama koje otkriva pre vremena.

On je u objavi vezanoj za izlazak Death Strandinga otkrio da je TLOU 2 prvobitno trebao da se pojavi ove jeseni, ali je odložen za sam početak naredne godine.

Ovo se čini kao sasvim logična odluka, jer se na ovaj način daje prostora da Death Stranding zablista punim svetlom u novembru. TLOU 2 će svakako dobiti svoju pažnju i početkom naredne godine, jer gomila fanova čeka samo na ovu igru.

PARADOX NAJAVIO “NAJAVU” NOVE GRAND STRATEGIJE

Izgleda da su u Paradox Interactive usvojili Blizzardovu školu najave novih projekata, pa su sada uradili takozvanu “najavu najave” nove igre.

Ovom prilikom su otišli i korak dalje, pa je „najave“ ne samo za neku skorašnju najavu, nego je u pitanju “velika” najava za PDXCON u Berlinu, koji će se odražati tek kroz nekoliko meseci, u oktobru ove godine, preciznije 19. i 20. oktobra.

Ipak, nije u pitanju najava tek tako neke igre, nego najava sledeće masivne grand strategije iz ove kuće koja je i poznata istim. Ovo je najavio Den Lind, koji je bio i gej m direktor Hearts of Iron IV, pa nas možda očekuje petica? Ili je pak previše rano.

Fanovi su već krenuli da nagađaju koja bi to igra mogla da bude, a ono što sigurno znamo je da nije Victoria III, što je potvrdio Henrik Fahreus, gej m direktor Crusader Kings II.



Šta mislite, šta nam Paradox donosi sledeće? Neki nastavak popularne frašnice, ili nešto potpuno novo?



DEATH STRANDING DOBIO DATUM IZLASKA!

Nakon godina mističnih trejlera, zagonetki, tvitova i drugih oblika kriptovanog marketinga, konačno stiže dan kada ćemo moći da zaigramo Death Stranding, prvu igru Hideo Kodžime od kada je napustio Konami.

To će se desiti 8. novembra ove godine, kako smo mogli da saznamo u trejleru koji je pred preko 200 000 ljudi emitovan uživo na PlayStation Twitch kanalu.

Trejler je nosio naziv “Tomorrow Is In Your Hands” i traje nekih devet minuta. U ovom trejleru ima puno više razgovora karaktera u igri, kao i dosta više gejملهja i lokacija, ali i pored svega toga – mi smo jednostavno i dalje zbunjeni, te i dalje nismo sigurni šta se kog đavola ovde dešava.

Ono što je sigurno, jeste da igra izgleda prosto neverovatno prelepo, možda i najlepša grafika koju smo imali prilike da vidimo u istoriji video igara, barem kada je dizajn karaktera (ljudi) u pitanju. Facijalne animacije su zastrašujuće realne, a sličnost karaktera sa osobama koje ih glume je praktično 1 kroz 1.

NOVA DETECTIVE PIKACHU IGRA STIŽE NA SWITCH



Jedan od najpopularnijih filmova kojeg ovih dana možete pogledati u bioskopu je definitivno Detective Pikachu.

Priča o simpatičnom Pokemonu kojem glas pozajmljuje Rajan Reynolds je odlična i vredi pogledati bez obzira na to koje ste starosti.

Međutim, viđanju sa ovim žutim pokemonom tu nije kraj, jer je u pripremi i nova Detective Pikachu igra za Nintendo Switch uređaje.

Osim zvanične objave da igra postoji, ne postoje nikakvi drugi detalji, ali znamo da nas očekuje dosta zabave dok see budemo bavili rešavanjem niza misterija i izazova koje Pokemon svet ume da pruži.

SPAVAJTE BOLJE UZ POKÉMON SLEEP!

Kada se sredinom 2016. godine pojavio, Pokémon Go je brzinom munje postao globalni fenomen o kome svi pričaju, nešto što je daleko premašilo interesovanje običnih gejmera i zašlo u sfere opšteg kulturnog čuda.

Iako je interesovanje s godinama opalo, Pokémon Go i dalje predstavlja zlatnu koku nosilju koja donosi ogromne pare svojim kreatorima.

E pa, izgleda da ćemo 2020. godine konačno dobiti neku aplikaciju za telefone koja će pokušati da recipira ovu popularnost. Ovoga puta sa igrom Pokémon Sleep, koja će na neki način biti povezana sa našim spavanjem

Još uvek ne znamo ništa o tome kako će tačno raditi i na koji način će naše spavanje uticati na gejملهj, ali svakako zvuči zanimljivo!

Što reče neko na internetu – prvo su nas naterali da se socijalizujemo sa drugim ljudima da bi razmenjivali kartice, onda nas je Pokemon GO naterao da šetamo i budemo aktivni, a sad će i da brinu o tome koliko spavamo! I posle kažu da su igre loše po zdravlje.



MK11 JE PRVA IGRA JOŠ OD 2007. KOJA JE POSTALA NAJPRODAVANIJNA SVIM PLATFORMAMA ISTOVREMENO

Fanovi borilačkih igara su sa nestrpljenjem čekali da se u aprilu pojavi Mortal Kombat 11, a to čekanje se pokazalo izuzetno vrednim, jer se radi o odličnoj igri koja uz par odličnih mehanika iz starih igara, i nekoliko novina, donosi savršenu zabavu.

Bilo je očekivano da će Mortal Kombat 11 imati dobru prodaju, ali to je verovatno nadmašilo sva očekivanja studija NetherRealms, jer je ostvario ono što nijedan drugi naslov nije uspeo u prethodnih 12 godina.

Mortal Kombat 11 je zauzeo prvo mesto po prodaji za sve tri konzole, PS4, Xbox One i Nintendo Switch, što je pošlo za rukom

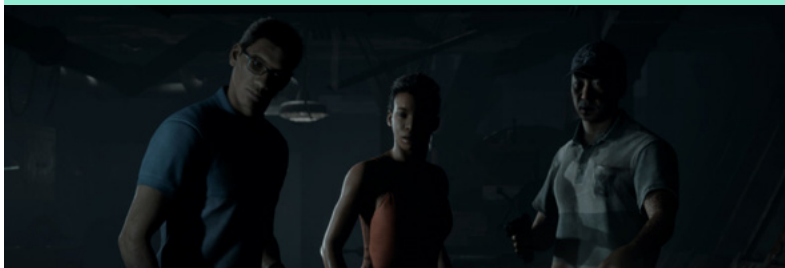


samo igri Guitarr Hero 3, kada se pojavila krajem 2007. godine.

Ova tabačina je takođe nadmašila i ekskluzivu Days Gone kada je u pitanju prodaja na Sonijevoj konzoli, što je za svaku pohvalu

Mortal Kombat 11 je ujedno i prva igra namenjena odraslima koja je zauzela 1. mesto kada je u pitanju prodaja na Switchu, što je pre toga ostvarila samo Bayonetta 2.

PRVA OD IGARA U THE DARK PICTURES HOROR SERIJLU STIŽE OVOG LETA



Na prošlogodišnjem Gamescom festivalu, na prezentaciji koju je održao Bandai Namco, igra koja nam je najviše skrenula pažnju jeste The Dark Pictures.

Zapravo, to nije igra, već antologija igara, koju će činiti pet kraćih horor priča, sa uglavnom proverenim horor tropama. Na ovom serijalu radi studio Supermassive Games, najpoznatiji po Untill Dawn horor hitu iz 2015. godine i njegovim spinof nastavcima.

Ono što će obradovati vlasnike računara, za razliku od igara iz Untill Dawn serijala, igre u The Dark Pictures antologiji će stići odmah i na Steam, pored Xbox One i PS4.

Prva među njima je Man of Medan, čiji je datum izlaska 30. avgust.

Priča prve igre u serijalu nas vodi na dobri stari ukleti brod, nasukan daleko na otvorenom moru.

Mi smo igru imali prilike da probamo u Kelnu prošle godine, i moramo da kažemo da jedva čekamo da je zaigramo ponovo!

DŽON ROMERO, KREATOR DOOM IGARA, I PARADOX INTERACTIVE RADE NA NOVOJ STRATEGIJI



Studio koji nam je doneo brojne popularne strategije i menadžerske simulacije, poput Cities Skylines, Victoria, Hearts of Iron i mnoge druge, se sada udružuje sa Džonom Romerom u radi na novoj strategiji.

Kreator DooM igara, ali i mnogih drugih tokom 90-ih godina prošlog veka, sada umesto na pucačinama radi na strategiji sa popularnim studijom, ali osim najave o saradnji, ne postoje nikakvi drugi detalji šta bismo mogli očekivati.

Paradox je objavio kako uskoro možemo očekivati više detalja o strategiji na kojoj rade, a nama ostaje samo da se pitamo šta bi to moglo biti i kuda bi nas odvelo.

Ova igra definitivno neće biti bazirana na nekim istorijskim razdobljima ili menadžmentu gradova, već nas verovatno očekuju demonolika stvorenja i "paklena" atmosfera.



OUYA ODLAZI U PENZIJU

Da li se neko još seća priče o OUYA konzoli?

Sada već davne 2012. godine, bila je jedna od najvećih priča na Kickstarteru, sakupivši tada ogromnih 8 i po miliona dolara, što je i dalje jedna od najvećih kampanja na Kickstarteru ikada.

Svi su maštali o novoj, nezavisnoj konzoli, koja radi samo preko Android platforme, koja je otvorenog tipa i jednostavna za korišćenje i developerima i korisnicima i koja nudi more igara za prihvatljiv novac. Tada se činila kao "Steam konzola". Prošlo je jedva dve godine od kada je izašla juna 2013. godine, da bi se već jula 2015. godine proglasila komercijalnim neuspehom i proizvodnja je potpuno obustavljena, a preostali asseti su prodati Razeru, koji je servise održavao u životu narednih 4 godine, ali sada i tome dolazi kraj.

Naime, korisnicima ove platforme je stiglo obaveštenje da će svi servisi vezani za Ouya konzolu prestati sa radom 25. juna, što znači da će praktično sama konzola postati potpuno neupotrebljiva, i da ni igre koje imate na njoj neće moći da se koriste.

Sigurni smo da će u budućnosti primer Ouya konzole biti zanimljiv za proučavanje kao jedan od većih neuspeha na tržištu konzola, koji je uspeo da stvori toliko hajp i zanimanje oko sebe. Verovatno najveći problem je bio što je gađao "kežual" publiku, a upravo ta publika nije bila previše upućena u ovakve stvari. Čudna su vremena bila rane godine ove odlazeće decenije.

PLAYSTATION 5 ĆE KORISTITI NAJNOVIJU GENERACIJU AMD NAVI GRAFIKE SA ZNAČAJNIM POBOLJŠANJIMA



Već odavno je poznato da će Playstation 5 igre pokretati procesori i grafika kompanije AMD, ali se dugo naslućivalo o kojoj se generaciji radi.

Sada je potvrđeno da će grafika u Playstation 5 konzoli biti najnovije generacije, sa RDNA arhitekturom koje donosi značajna poboljšanja performansi dok će održati normalnu potrošnju.

Zahvaljujući ovoj informaciji, vidi se da će Playstation 5 napraviti veliki skok po pitanju performansi i grafike u igrama nove generacije, koje će biti moguće pokretati i u 8K rezoluciji.

Lepo je znati sve ove detalje, ali tek trebamo videti kako će se sve ovo odraziti na cenu konzole, pošto se za sada govori da je reč o cenovnom rangu od oko 600\$.

BORDERLAND 2 USKORO DOBIJA NOVI DLC



Ne, ne čitate vest od pre nekoliko godina, već Gearbox u vreme kada svi sa nestrpljenjem očekuju izlazak trojke donosi novi DLC za Borderlands 2. Kako određeni izvori navode, novi DLC bi bio predstavljen na E3 sajmu i odmah bi postao dostupan igračima.

Otkriveno je da će DLC nositi naziv "Commander Lilith i the Fight for Sanctuary", a glavni zadatak bi mu bio da premosti prazninu između drugog i trećeg dela.

Trenutno se radi o glasinama, ali svakako očekujemo ovako nešto što bi dalo više detalja o karakterima. Ovu ulogu bi odlično ispunila i igra studija Telltale, Tales from the Borderlands, ali ona zbog gašenja nije više dostupna za kupovinu, dok se 2K trudi da je vrati u prodavnice.

DEAD ISLAND 2 NIJE “DEAD”, NA IGRI SE I DALJE RADI

Naslov Dead Island iz 2011. godine je predstavljao popriličnu mešavinu utisaka kada se pojavio. Igrači su voleli atmosferu, gejmplaj i odličan humor, ali je igra imala gomilu tehničkih poteškoća, koje su otežavale uživanje u igri.

Ipak, na kraju dana, igra je uspjela da kupi ogromnu bazu fanova, tako da je najavljen nastavak 2014. godine, koji je prvobitno trebalo da izađe još 2016. godine, ali je odložen u beskonačnost.

THQ Nordic, koji je vlasnik Dead Island licence (preko izdavača Deep Silver), je nedavno potvrdio da se na igri zapravo i dalje radi, putem konferencijskog razgovora unutar kompanije, i da možemo da očekujemo još informacija uskoro.

U nekom trenutku je promenjen i razvojni tim na igri, a originalni studio Techland je izbacio naslov Dying Light, koji je takođe pridobio publiku, tako da sada svi jedva čekaju da stigne nastavak.

Ovo nije prvi put da smo dobili potvrdu da je projekat i dalje živ, jer su se prošlog leta javili sa zvanične Twitter stranice i rekli da je igra u razvoju i da “neće ništa pokazivati dok nije spremno.”



THQ NORDIC TRENUTNO IMA PREKO 80 IGARA U RAZVOJU

THQ Nordic je kompanija o kojoj u poslednje vreme slušamo pre svega o tome kako je kupila neki novi studio ili da je pod svoje okrilje dovela neku novu franšizu.

Sa svakom kupovinom je polako rastao broj naslova koje THQ Nordic ima u razvoju, pa je tako sada brojka dostigla čak 80 naslova, od kojih je trenutno veliki broj nenajavljen.

To su naslovi iz različitih franšiza, kako postojećih tako i novih, na kojima radi više studija (oko 16). Od nekih igara na kojima se verovatno radi su Dead Island 2, novi Kingdoms of Amalur, novi Expedition, Carmageddon, kao i mnogi drugi, a bitno je napomenuti da se radi i na remasterima mnogih starih igara.

THQ Nordic je nedavno postigao i dogovor sa studijom koji stoji iza Metro serijala, 4A Games, za rad na novom AAA naslovu, ali o tome trenutno nema detalja.

80 igara je stvarno zapanjujuća brojka, ali nadamo se da to nije tek onako kako bi se obradovala javnost, već se stvarno radi o tako velikom broju igara koje će sa sobom doneti određeni kvalitet, a da pritom ne ugroze finansijsku stabilnost kompanije.

SNIMA SE JUST CAUSE FILM, ADAPTACIJU RADI PISAC JOHN WICK FILMOVA



Nemačka produkcijska kuća Constantin Film objavila je da je kupila prava na snimanje filмова po uzoru na serijal igara Just Cause.

Scenario za igru će pisati Derek Kolstad, kreator John Wick filmova i pisac scenarija za sva tri naslova u ovom serijalu.

Priča će pratiti dobrog starog Rika Rodrigeza na “vremenski ograničenoj” misiji, gde mora da zaustavi dežurne negativce serijala, Black Hand.

Constantin Film je objavio da im je ovo “glavni” prioritet i da snimanje kreće već početkom ove 2020. godine, a ovoj kući ovo nije prvi izlet u svet video igara, jer su ranije radili Resident Evil filmove.

Producent na filmu biće Martin Mošković, ali će na celom filmu čvrsto sarađivati sa ljudima iz Square Enix i Avalanche Studios, kako bi se sve uradilo što je adekvatnije moguće.

VALVE POTVRDIO DA RADI NA NEZAVISNOJ DOTA AUTO CHESS IGRI



Kada je Valve je registrovao ime Dota Underlords, i bilo je desetak dana spekulacija šta bi to moglo biti, ali ubrzo smo saznali da je u pitanju njihova verzija igre Dota Auto Chess.

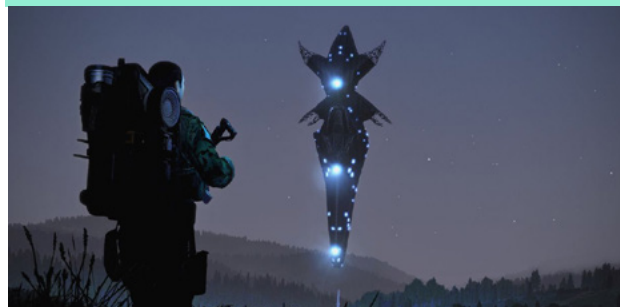
Kako kažu, oduševljeni su modom te su i sami bili jako navučeni prethodnih pola godine, pa su putovali u Kinu da se sastanu sa ljudima iz Dodo Studio tima (ekipa koja je napravila originalni mod), kako bi se dogovorili oko toga da zajedno rade na projektu.

Nažalost, do dogovora nije moglo doći iz različitih razloga, ali su se obe strane dogovorile da će neometano nastaviti da rade na svojim verzijama i pomažu jedne drugima.

Tako je Dodo napravio svoju mobilnu verziju igre, što je i razumljivo, jer je mobilni gejming neverovatno popularan u Kini/ Aziji, dok Valve trenutno radi na nezavisnoj PC verziji igre. Obe strane se međusobno pomažu i sa tehničkog i sa kreativnog aspekta, što je lepo čuti.

Da li to Valve ima novi hit u rukama, kao što je to bila Dota? Ostaje nam da sačekamo i vidimo.

VANZEMALJCI STIŽU U ARMA 3



Kada je u pitanju Arma 3, navikli smo da vidimo sve i svašta u njenim ekspanzijama i sadržaju koji se pojavljuje, ali jedna karakteristika je uvek bila konstantna, a to je insistiranje na realnosti.

Malo je međutim poznato da je ARMA 3 prvobitno planirana kao pucačina sa invazijom vanzemaljaca, pa nas zato i ne čudi najava “Arma 3 Contact” spinof ekspanzije, koja nam donosi, pogađate, priču o vanzemalcima.

Contact nam donosi singleplejer kampanju “Prvi dodir”, zatim 163 km² novog terena Livonia, dve nove frakcije (Livonian Defense Force i Russian Spetsnaz), pet novih oružja, dva nova vozila, gomilu nove opreme i multiplejer scenarija i još štošta preko toga.

Contact stiže već ovog leta, 25. jula, tako da jedva čekamo da ga igramo.

PATHFINDER: KINGMAKER DOBIJA DLC “BENEATH THE STOLEN LANDS”

Kreatori RPG naslova Pathfinder: Kingmaker, iz studija Owlcat Games, najavili su sinoć skorašnji dolazak DLC ekspanzije koja nosi naziv Beneath the Stolen Lands.

Zajedno sa ovom ekspanzijom, koja donosi rogue-like dungeon iskustvo na novoj lokaciji Tenebrous Depths, stiže i “Enhanced” edicija igre, koja bi trebalo da popravi brojne bagove i druge probleme sa kojim je ova igra stigla kada se pojavila. Ona će biti besplatna za sve postojeće vlasnike, i između svih poboljšanja i popravki, donosi i novu klasu – Slayer.

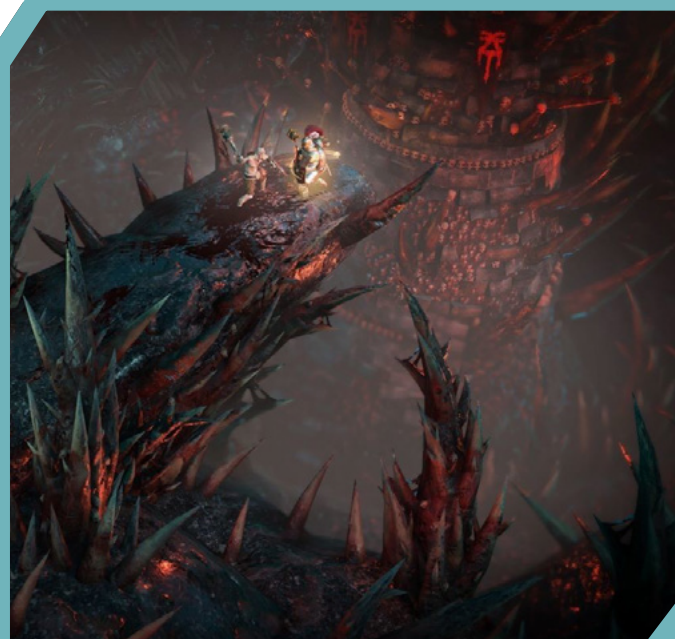
Generalni utisak fanova je da je Pathfinder odličan RPG sa ogromnim šmekom klasičnih RPG igara, da je borba odlična, karakteri zabavni i humor na mestu, ali da su nažalost brojni problemi često bili velika prepreka u punom uživanju u ovom naslovu.

Tako da se nadamo da će EE izdanje igre da reši ako ne sve, onda makar dobar deo problema. Detaljno o “Enhanced” ediciji i ekspanziji, možete pročitati u zvaničnoj objavi, prateći ovaj link.



Autor: Milan Janković

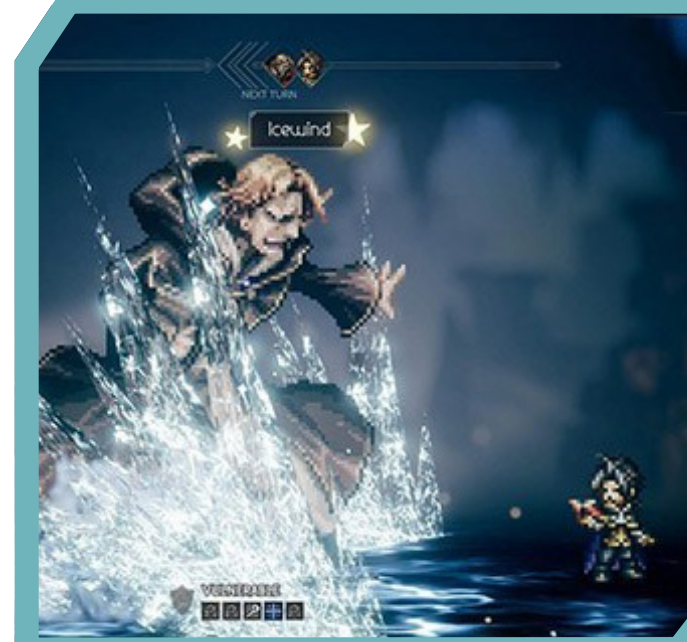
TOP IGRE U JUNU



WARHAMMER CHAOSBANE

Konstantno rastućoj listi brojnih igara smeštenih u Warhammer univerzum se pridružuje i Chaosbane. Radi se o akcionom RPG naslovu koji je jako sličan Diablo igrama. Igrači će ovde birati jednu od četiri ponuđene klase koje se razlikuju po ulozi i sposobnostima koje nude. Sa njima će obilaziti razne predele fantastičnog sveta, boriti se protiv čudovišta i bossova(sami ili co-op), a Chaosbane sa sobom nosi i jedinstvenu mehaniku zvanu bloodlust. Ona je izuzetno korisna u boss okršajima, jer od bloodlust nivoa zavisi koliko ćete imati bonusa za brzinu i dodatne sposobnosti, kao i njihovo trajanje.

4. JUN - PC, PS4, XBOX ONE



OCTOPATH TRAVELER

Oko godinu dana nakon premijere na Nintendo Switch konzoli, Octopath Traveler stiže i na računare. Ova igra će starije obožavatelje video igara podsetiti na eru Super NES igara, sa predivnim HD-2D stilom igranja i zanimljivim gejملهj elementima. Octopath Traveler igrače stavlja u ulogu jednog od ukupno osam pustolovaca, od kojih svaki nudi drugačije putovanje i iskustvo. Igra funkcioniše po turn-based principu gde se koriste različite sposobnosti karaktera u borbi protiv neprijatelja. Igra se na Switch konzoli pokazala izuzetno uspešnom i pokupila je dosta pohvala od igrača.

7. JUN - PC

HELL LET LOOSE

Početak juna će obeležiti dolazak najnovije multiplejer pucačine koja nas vodi u period Drugog svetskog rata. Hell Let Loose sa sobom donosi bitke širokih razmera, za do 100 igrača, ali ne u battle royale stilu, što je iznenađujuće. Na raspolaganju vam je dosta oružja, tenkova, artiljerije i raznih drugih borbenih mašina, koje igraju veliku ulogu na bojištu i donose neverovatnu dinamiku igračima. Iako se igra kao FPS, Hell Let Loose poseduje i elemente strategije, pošto igrači moraju pametno raspolagati rezervama municije i drugih resursa, kako bi odneli pobedu na frontovima baziranim po onim stvarnim.

6. JUN - PC



MOTOGP 19

Sa bojišta Drugog svetskog rata selimo se na vrele staze prepune bučnih motora. MotoGP za 2019. godinu je oficijalna igra istoimenog šampionata i nudi preko 35 licenciranih dvotočkaša za trku do pobede na 19 različitih staza. Tu je i preko 50 trkača, kako mlađih, tako i onih legendarnih koji su obeležiti istoriju moto-trka. MotoGP 19 nudi različite modove igranja, kampanju u kojoj gradite karijeru kroz trkanje sa naprednim AI trkačima koji vas proučavaju iz trke u trku, a tu su i multiplejer modovi za više igrača.

6. JUN - PC



F1 2019

Na našoj TOP listi igara se našla još jedna trkačina, samo što umesto motocikala sada imamo neverovatno brze zujalice Formule 1. F1 2019 dolazi čak 2 meseca pred početak šampionata na osnovu kojeg je spravljena i nosi dosta ambiciozne promene u odnosu na naslove iz prethodnih sezona. F1 2019 sa sobom nosi izuzetno realistično trkanje formulama, po pitanju fizike kao i u vizuelnom smislu, a tu je i multiplejer igranje sa bogatim opcijama za kastomizaciju, ali i velikim novinama za serijal.

PC, PS4, XBOX ONE - 28. JUN



CRASH TEAM RACING NITRO FUELED

Originalni Crash Team Racing beleži pune dve decenije postojanja, a Activision je rešio da to obeleži izdavanjem punokrvnog rimejka CTR: Nitro-Fueled. Iz samog naziva se može zaključiti da nas očekuje trkanje kao u kulturnom originalu, samo sa mnogo više detalja i prelepom grafikom, a novine su kastomizacija i menjanje vozila, kao i onlajn multiplejer. Ovde se trkate sa karakterima iz Crash Bandicoot sveta sa ciljem da pobedite ostale, a na raspolaganju osim brzine imate i razne power-upove koji vam daju ubrzanje ili se mogu koristiti kako bi sabotirali ostale vozače. Šta da vam pričamo kad već i sami sve znate.

21. JUN - PS4, XBOX ONE, SWITCH



JUDGEMENT

Judgement je igra koja nije postala popularna zahvaljujući odličnoj priči i gejmpleru koji je pružila PS4 igračima prošle godine, iako je to svakako njena odlika. Ova igra je zapravo u širu javnost dospela zahvaljujući nizu osuda(pun intended) na račun jednog od glavnih glumaca, Pjera Takija, pošto je on uhapšen zbog posedovanja i upotrebe kokaina. Igra je povučena iz prodaje i trenutno se radi na posebnoj verziji koja će zameniti ovog glumca. Elem, ova akciona avantura nas vodi u svet Yakuza serijala gde pratimo detektiva kroz rešavanje slučajeva serijskog ubice. Jedan deo gejmplera se razlikuje od onog iz Yakuza serijala, dok je borbena mehanika ostala manje-više ista.

25. JUN - PLAYSTATION 4



HEAVY RAIN

Malo ko je očekivao da će se ovo ikada ostvariti, ali zahvaljujući Epic Games prodavnici, na PC stiže Heavy Rain. Verovatno ste već čuli za ovaj kulni naslov, koji se pojavio početkom decenije i pred Playstation 3 igrače je doneo neverovatni narativ i rešavanje slučajeva Origami ubice. Igrači interakciju vrše kroz odabir ponuđenih akcija na ekranu, a svaki izbor utiče na dalji tok priče i sam završetak, pa tako i sam glavni karakter može biti ubijen. Takođe, u narednim mesecima očekujemo da se i Beyond Two Souls i Detroit Become Human, takođe PlayStation ekskluzive istog studija, pojave za PC uređaje na Epic prodavnici.

24. JUN - PC

THE SINKING CITY

Još jedna igra nastala po uzoru na Lavkraftov genij uskoro dolazi na računare i konzole. U pitanju je The Sinking City studija Frogwares, akciona igra sa svetom otvorenim za istraživanje u kojem je prisutna gomila ljudi-riba. Ovaj naslov nas stavlja u ulogu privatnog detektiva sa zadatkom da otkrije šta se stvarno zbiva u tom malom gradiću. Radnja i estetika ove igre dosta podsećaju na Call of Cthulhu izdat pre par meseci, no to je svakako samo zbog lavkraftovske estetike. Glavni adut ove igre je „replay value“, jer se svaki slučaj može rešiti na više načina, dok istovremeno pokušavate da ne poludite. Igra se prvobitno trebala pojaviti u martu, ali je odložena za jun, kako bi developeri imali više vremena za rad.

27. JUN - PC, PS4, XBOX ONE



SUPER MARIO MAKER 2

Najnovija mešavina side-scrollera i kreatora igara, Super Mario Maker 2, stiže već ovoga juna ekskluzivno za Switch uređaje. Kao i u prethodniku, igrači ovde mogu koristiti brojne asete iz ostalih Super Mario igara za potrebe kreiranja svojih nivoa koje kasnije mogu podeliti sa ostalim igračima širom sveta zahvaljujući online komponenti. Igrači imaju i tu slobodu da menjaju mehaniku igre i ponašanje neprijatelja, a dvojka je dosta bogatija u odnosu na prvi deo, kako po pitanju mehanika, tako i po ponudi aseta. Da ne zaboravimo da je moguće da dva igrača istovremeno kreiraju jedan nivo, a za takmičenje na njima je dozvoljeno do 4 igrača.

28. JUN

Autor: Vukašin Stijović

Dnevnik bivšeg gejmera

U poslednje vreme igram samo Dotu 2. Kad kažem „poslednje vreme“, mislim na period od 6-7 godina, tokom kojeg sam povremeno uključivao druge igre i odustajao posle jedne ili dve seanse. Skinem ih, instaliram, probam, poneka mi se i sviđa, onda ih više ne pokrenem, samo da bih ih deinstalirao par meseci kasnije kad se nagomilaju na hard disku. Možda su nove igre prosto smeće. Možda sam postao previše zauzet da bih uspeo da u kontinuitetu odigram desetak noći za redom, umoran da posle dugačkog dana razmišljam koji je ovo sad zapravo nivo, i kako su podešene kontrole. A verovatno su nove igre podjednako dobre i loše i osrednje kao i pre 10, 15 ili 20 godina, samo sam ja matoriji i ciničniji da bih napravio leap of faith i prepustio se. Dota je poznato, udobno mesto – nema dijaloga, nema zapleta, nepoznatih kontrola i novog gejmplaja. Ne moram da čitam nemušte dijaloge, ne moram ništa da podešavam; uđem u partiju koja će se završiti za četrdesetak minuta. Možda će partija biti očaj, ali tu je uvek nova. Ne smeta mi ni činjenica da zapravo ne znam da igram Dotu, da sam u većinom kanalu sa ostalim pacerima i pored dve hiljade sati provedenih u igri (ponekad mi žulja sujetu ta činjenica, u trenucima kada bacimo dobijenu partiju, ali ne dovoljno da bih se nervirao oko toga ili odustao).

Na poslednjoj Steam rasprodaji sam uzeo Dishonored 2; prvi deo sam baš voleo i igrao, u periodu kad mi se rodio prvi klinac. Ustajao bih noću da mu dam mleko, i sledeća dva sata provodio igrajući se i čekajući da se probudi ponovo, sa slušalicama stavljenim na jedno uvo. Igranje u gluvo doba noći, bez griže savesti, izuzetno sam koristan i sjajan kao otac, pritom i žena može da uhvati par sati

spavanja u komadu. Sve sam uskladio, ko kaže da se stvari menjaju kad dođe dete. Perfekcija. Dvojku ću sigurno voleti i igrati i preći, razmišljao sam, dopašće mi se sve, world building deluje odlično, gejملهj je produbljen, sad možeš da biraš između dva lika, obrnuću je dvaput, back2back. Odigrao sam prvi nivo, pritom otključavši achievement da nikog ne ubijem, bravo za mene, jedva čekam da uključim ponovo. Napravio sam pauzu par dana, i kad sam ponovo seo za računar, uz blagi osećaj razočaranja, opet sam uključio Dotu.

Dugo vremena sam osećao potrebu da mi se igre svide, potrebu da se gejming, koji je oduvek imao važno mesto u rasporedu slobodnog vremena, ne svede samo na jednu igru. Obradujem se najavama nekih igara koje bi mi, iz ovog ili onog razloga, mogle značiti. Izlazi novi Vampire: Mascarade, a Bliz-zard pravi rimejk Warcrafta 3! Gledam trejlere, prve utiske, i razmišljam hoće li moja omatoreda grafička kartica moći da pokrene igru makar na srednjim

podešavanjima. „Nećeš igrati rimejk System Shocka, ne primaj se, tebi se samo dopada ideja da igraš rimejk System Shocka“, rekao mi je drugar, pod navalom hajpa koji sam sipao u Vajber grupu, i jednom rečenicom dekonstruisao moj problem. Meni se samo dopada ideja da igram rimejk System Shocka. Neću ga igrati, verovatno ću samo probati i ostaviti da trune dok ne dođe sledeće veliko čišćenje. Možda će mi se i dopasti, na racionalnoj ravni. Ali ga neću igrati. Deprimirajuće i oslobađajuće, istovremeno. Hvala Papi.

To saznanje me je pogađalo, spoznaja da je zapravo gotovo, da sam zauvek ostao bez jedinstvenih trenutaka koje ti pruža igra koja te usisa, pojede, da ne znaš koliko je vremena prošlo od kad si seo. Ostao sam bez momenata kad te igra uvuče u matriks, kada potpuno izgubiš svest o bilo čemu drugom, svi nivoi u igrama koje pamtiš kao nešto posebno, ta linija dijaloga koja je napisana samo za tebe i pogađa te na način na koji ne može



nikog drugog na svetu. „Whenever I smell asphalt, I think of Maureen.“ To je moja rečenica. Nije je napisao Tim Šejfer za Full Throttle.

Nekako u to vreme, sa starijim sinom sam počeo da igram co-op igre. Prebaci TV na HDMI izlaz, prikači svoj kontroler (moj stari) i moj novi bežični kontroler koji sam dobio od Deda Mraza („tata, ti poželi nov kontroler da možemo lepo da se igramo zajedno“), i igramo i prelazimo igre koje inače ne bih pipnuo. Lego Batman 2 (i tri, i osam, i uostalom sve superherojske lego igre koje postoje), Trine 2 i Lara Croft and Guardian of Light, Streets of Rage 2 i Golden Axe. Uživam dok otkriva igre, njihovu unutrašnju logiku i pravila, dok mi izlaže plan da napravi igru za deset ljudi koju svi mogu da igraju istovremeno, jer možda neka porodica ima mnogo dece. Uživam u njegovim fascinacijama, reakcijama, komentarima i pitanjima, nerviranju i brojanju koliko poena je sakupio, i kako je moguće da je 200 i nešto hiljada već je od 30 i nešto hiljada, kad je tri veće

poginuo na samom kraju, posle svih opasnosti. Ne znam šta da mu odgovorim. Možda je poginuo da bismo mi ostali više cenili život, pomislim da kažem, ali mi zazvuči glupo i prazno, i kažem mu da se nekad u životu prosto tako nešto desi. Ne može da prihvati odgovor i pita me ponovo, postavlja mi isto pitanje u sledećih par dana, kaže da bi on napravio drugačije. Da ti praviš igru, da li bi tako uradio? Ne bih, kažem mu iskreno, ali su tako odlučili ljudi koji su pisali scenario. Zašto? Ne znam. Verujem samo da će pamtiti taj momenat, kraj igre dok pokušava da sakrije svoju reakciju, i dok mu govorim da je u redu da je tužan, i da sam ja takođe tužan. Pamtiću ga i ja.

Uživam u tome što igramo zajedno, iako se radi o igrama koje inače ne bih pipnuo. Verovatno neću igrati rimejk System Shocka, ali ću sigurno igrati Streets of Rage 4 kad bude izašao. Pogledali smo prvi trejler, i zaključili da će biti strava.





Autor: Nikola Savić

ŠTA SVE OČEKUJEMO OD E3 2019?

Jun mesec je vrlo verovatno jedan od ljudima najdražih meseci. To je mesec kada počinje leto, mesec koji označava završetak škole, mesec u kome počinju planovi za letovanja i otvaraju se bazeni, mesec sa najdužim danom u godini, mesec sa verovatno najboljim temperaturama... i za nas gejmere, mesec kada se održava najveći praznik igara – E3 festival.

Ovogodišnji E3 će biti pomalo čudan, je po prvi put u preko dvadeset godina istorije festivala, na njemu neće biti prisutan Sony, koji je još krajem prošle godine najavio svoje odsustvo sa E3 2019. Još jedna velika kompanija se odlučila da manje više „iskulira“ ovogodišnji E3, to je Electronic Arts, koji će biti prisutan u „okolini“ događaja sa EA Play sesijom, ali koja će biti izuzetno skromna i neće biti deo zvaničnog programa.

Sony se verovatno uveliko priprema da svetu predstavi PlayStation 5 konzolu i pošto još uvek nisu spremni da to učine na E3, smatraju da je bolje i da se ne pojave, jer će tako potencijalno napraviti osećaj razočaranosti kod fanova, ukoliko dođu i ne pokažu PS5, pogotovo zato što se zna da konkurencija (čitaj: Microsoft) sprema nešto veliko.

Slično je i sa Electronic Arts, koji em što nemaju šta da pokažu, em su majstori loših konferencija, dovoljno je samo da se setimo prošle godine koliko je loše bilo i sve nam je jasno. Tako da je za ove dve kompanije možda i najbolje što neće biti tu. S tim što treba imati u vidu da će nam EA ipak prikazati ekskluzivno gejmplej iz Jedi: Fallen Order, tako da imamo makar malo razloga da se radujemo njihovom EA Play.

No, da vidimo onda šta da očekujemo od ovih što će biti tu.

Activision-Blizzard: Blizzard kao po običaju nije direktno prisutan na E3 i sve velike najave radi ili na BlizzConu ili na Gamescomu (gde ove godine neće biti), tako da je fokus samo na onome što će nam Activision prikazati ove godine. A iskreno, nismo sigurni da imamo puno toga da vidimo, sasvim sigurno će to biti gejmplej i gomila drugih detalja za nedavno najavljeni Call of Duty: Modern Warfare, ali mimo toga nemamo drugih očekivanja. Još malo promocije za Crash Team Racing pred izlazak, eventualno neka Sekiro ekspanzija? U stvari, da, setili smo se – biće najavljen Sypro za Steam!

Što se tiče Bethesde njenih studija, mnogi su se potencijalno nadali da

ćemo imati nove informacije o The Elder Scrolls 6 i Starfield, ali se to neće desiti, jer prosto još uvek nisu spremni da pričaju o njima. Tako da će glavni fokus biti na već poznatim naslovima, za koje očekujemo skori izlazak, odnosno Wolfenstein: Youngblood i Doom Eternal, ali smo sasvim sigurni i da ćemo videti neke nove igre, pre svega od strane Arkane Studios i Tango Gameworks, koji trenutno sasvim sigurno rade na nečemu, jer su završili sa svim „javnim“ projektima. Dishonored 3? Nastavak Prey ributa? Svakako se nadamo nekoj takvoj najavi.

Capcom će verovatno imati solidnu prezentaciju ove godine, da pokuša da nastavi stazama slave i uspeha koje je ustanovio poslednjih godinu i po dana. Resident Evil 7 i RE2 Remake, DMC5,



Monster Hunter World... sve su veliki hitovi koji su doneli ogromnu zaradu i prodaju ovoj kompaniji proteklih godina, i na sve to povratili poverenje i ljubav fanova, tako da se nadamo da će da nastave ovim putem. Ono što očekujemo je najava još kojeg rimejka Resident Evil, ili možda čak i Resident Evil 8, ko zna? Najveći broj očiju je ove godine ipak okrenut ka Microsoftu i onome što će nam oni pokazati. Sve nam trenutno govori u prilog tome da nas očekuje otkrivanje nove generacije konzola (šuška se o dva modela), a znamo i da je u pripremi ekskluzivno predstavljanje čak 14 novih igara iz studija koje je Microsoft kupio proteklih godina, a tu su naravno i Halo Infinite i Gears 5, igre najavljene pre godinu dana za koje ćemo sada imati prilike verovatno i da vidimo gejmplaj, a potencijalno i čujemo datume izlaska. Prošle godine je Microsoft prezentacija bila ubedljivo najbolja, sa minimumom prosipanja šuplje priče, a maksimumom prezentovanja igara, tako da isto očekujemo i sada. I sam MS je najavio da će ovo biti „najveći E3 ikada“ kada je u pitanju



Microsoft i Xbox, tako da se radujemo njihovoj prezentaciji.

Nintendo takođe ne dolazi praznih ruku. Pričalo se o promociji novog Switch modela, ali će ona izgleda ipak izostati, no, to ne znači da nećemo imati šta da čujemo od vesele Nintendo ekipe. Switch stalno obogaćuje iskustvo njegovih vlasnika proširivanjem ponude igara na zaista širok spektar naslova, ali ipak, ono što ljudi najviše vole, jesu igre

koje sam Nintendo donosi. Pokemon Sword and Shield, The Link's Awakening rimejk, Luigi's Mansion 3, Super Mario Maker 2 i Astral Chain su samo neki od uzbudljivih naslova koje će nam Nintendo pokazati, a verujemo i da imaju još pokoji keč u rukavu koji nisu otkrili.

Square Enix iza sebe ima jako čudnu godinu koju je obeležilo nekoliko velikih promašaja, ali se nadamo



da je sa time gotovo, jer nije da ova kompanija nema šta dobro da nam ponudi, kad se potruži. Ono što sigurno znamo je da ćemo se konačno, posle dve godine, upoznati sa Avengers projektom, kao i sasvim sigurno nešto novo vezano za Final Fantasy 7 Remake. Najavili su i novu igru Outriders, koja deluje prilično zanimljivo, tako da i tu čekamo da vidimo o čemu se radi.

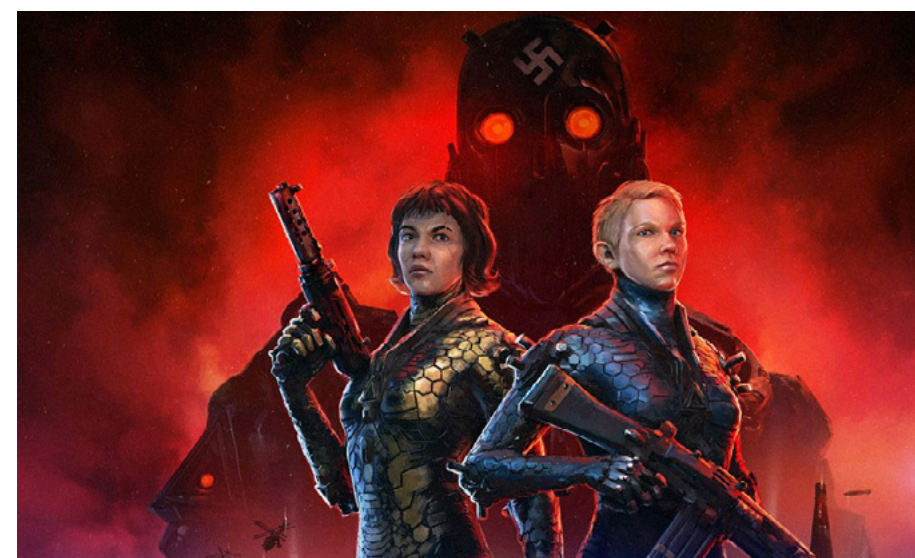
UbiSoft takođe tradicionalno voli da se „pokaže“ na E3, pa verujemo da će Francuzi i ove godine da se pojave sa širokom ponudom zanimljivih naslova. Prošle godine je svakako najzanimljiviji deo prezentacije bio Beyond Good and Evil 2, za koji je potvrđeno da će imati važno mesto i ove godine, ali igri Skull and Bones od tada ni traga ni glasa, kao da ni UbiSoft nije baš najsigurniji šta žele sa tom igrom.

Verovatno ćemo videti i Ghost Recon Breakpoint akciju, kao i igru sa rolerima o kojoj se priča, ali možda saznamo više i o glasinama da će UbiSoft predstaviti svoj pandan EA servisu EA Access, što nekima takođe može da bude zanimljivo.

Novi Splinter Cell? Nije nemoguće. Mooožda novi Assassin's Creed? Teško.

Od ostalih, naravno, tu će biti CD Projekt RED, koji je već najavio jednočasovnu prezentaciju gejmplaja iz Cyberpunk 2077, što će verovatno biti jedna od glavnih atrakcija događaja, a postoje neke šanse i nadanja sa će FromSoftware i Bandai Namco predstaviti novu igru na kojoj navodno rade sa Džordž Martinom, autorom Igre Prestola.

Kao i uvek, PC Gaming Show će svakako biti zanimljiv za ljubitelje PC i indie naslova, samo nas je malo strah toga što je Epic ovogodišnji sponzor, ali dobro. Možda se tu negde ugura i Larian, koji bi trebalo da predstavi Baldur's Gate 3.



Autor: Nikola Savić

TOP 10: SERIJE KOJE BI ŽELELI DA BUDU VIDEO-IGRE

Adaptacije jednog oblika umetnosti u drugi su često bile pipljiva stvar i neretko su više bili promašaji ili mediokriteti nego dobitne kombinacije. Ovo je posebno upečatljivo kod filmova baziranih na video-igrama, ali poslednjih godina vidimo kako se Netflix fokusirao na to da umesto filmova, krene da radi serije iz svetova popularnih video igara, kao što su Catlevania i The Witcher.

Ovo nam je dalo jednu zanimljivu temu za razmišljanje, a to je šta bi voleli da vidimo u drugom pravcu, koje bi TV serije bile odlične igre ili makar imaju potencijal da to budu? Retko koja serija je adaptirana u video-igru, imamo The Walking Dead, Game of Thrones i South Park da nam među retkima padnu na pamet (ako ne računamo Anime serije), a svakako mislimo da je to prostor koji ima puno potencijala. Pa da vidimo kojih bi deset serija voleli da vidimo u formi video-igre.

Lista nema nikakav poseban red, broj 1 nije važniji od broja 10.

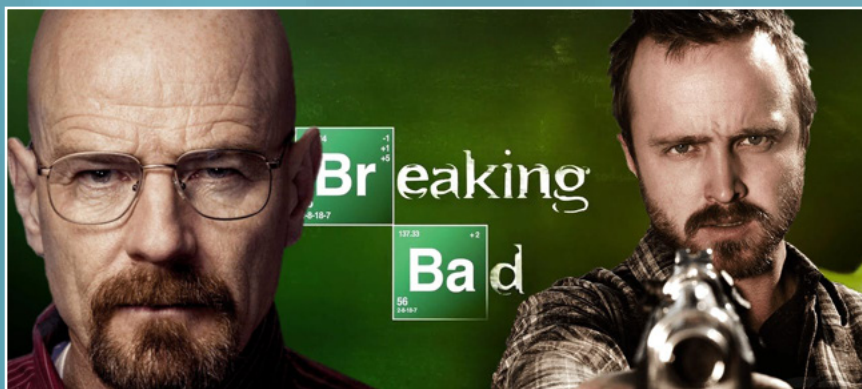
10. VIKINGS

Popularna istorijska drama nam deluje kao sjajan materijal za neku akcionu avanturu u duh God of War ili Horizon Zero Dawn, a što da ne i neki akcioni RPG. Igra bi imala snažan fokus na borbenim mehanikama i veštinama igrača bi se ogledala u tome, a snažan akcenat bi takođe bio i na mehanikama moreplovstva. Igra bi bila sa Open World dizajnom, gde imamo i glavnu priču, ali i puno raznoraznih sporednih aktivnosti



9. BREAKING BAD

Legendarna serija o bolesnom profesoru koji se okrenuo kriminalu kako bi obezbedio porodicu je savršen materijal za neku igru ala GTA, gde bi vodili čuvenog gospodina Vajta od ranih početaka do stvaranja narko imperije. Nasilje, droga, gomila spletki i zanimljivih karaktera su nešto što može dati more inspiracije za dobro osmišljenu igru.



8. BLACK MIRROR

Netflixovo naučno-fantastično/horor čudo je oduševilo svakoga koje ikada imao prilike da odgleda ovu seriju, neverovatno realnom glumom, inovativnim temama i veoma, veoma provokativnim i mračnim viđanjem budućnosti, koja je zastrašujuća zato što deluje tako realno.

Kako je serija antologijska, i igra bi mogla da bude epizodnog tipa, gde je svaka epizoda priča za sebe. Žanr bi bio point and click avantura iz prvog lica, gde moramo da nađemo način da se izvučemo iz zastrašujuće situacije u kojoj smo se zatekli.



7. DEXTER

Dobročudni serijski ubica je osvojio srca mnogih fanova, a sama serija je smatrana jednom od najboljih serija prošle decenije. Mislimo da bi bio zicer uraditi nešto po uzoru na Hitman igre, sa tim obrtom da igru igramo iz dva ugla, jednu kao „dnevni“ Dexter gde nalazimo mete i pokušavamo da se uklopimo u normalan život, i drugu kao noćni Dexter, gde lovimo naše žrtve i brinemo da ništa ne pođe po zlu.



6. TRUE DETECTIVE

Krimi drama „Pravi detektiv“ je, ako nas pitate, remek delo moderne sinematografije i redefinisane onoga kako jedna triler detektivska priča treba da izgleda. Kao igru, True Detective zamišljamo u nekom noir stilu mešavine Max Payne i detektivskih igara, gde bi imali elemente akcije, istraživanja, dijaloga i generalno snažnog akcenta na priču. Igra bi trebalo da bude jako emotivna i da sadrži i neke teške odluke.





5. WESTWORLD

Tehnički, Zapadni Svet već ima igru, ukoliko se sećate onog slučaja tužbe između Fallout Shelter i Westworld igre, koja je bila samo identična kopija. No, ta igra za mobilne je povučena zbog toga, tako da je ne računamo.

Westworld vidimo, pravo da vam kažemo, kao neki futuristički Battle Royale, ma koliko vam ovo verovatno loše zvučalo. Velike mape nekog „sveta“ i gomila robota i ljudi ostavljeni da se poubijaju do poslednjeg. Ovde nam verovatno inspiraciju najviše daje originalni film Westworld sa Jul Brinerom.

4. STRANGER THINGS

Serija koja sva „pršti“ od osamdesetih bi bila idealna kao avantura za nešto mlađu populaciju u kojoj mogu da uživaju i odrasli. Na pamet nam padaju igre kao što je Hari Poter za PlayStation 1 i drugi, slični tipovi avantura iz trećeg lica, sa linearnim misijama. Birali bi koje karaktere vodimo pred svaku misiju, i svaki od njih bi imao neke svoje jedinstvene sposobnosti koje bi pomagale u prelasku misija, rešavanju problema i u borbi sa nemanima. Prostora za zabavne i zanimljive misije ima na pretek.



3. PEAKY BLINDERS

Smeštena u siromašni Birmingem po završetku Prvog svetskog rata, serija prati ulične bande u bori za prevlast i preživljavanje. Igru zamišljamo kao pucačinu iz prvog lica u kome počinjete kao novi član bande i probijate se kroz redove dokazivanjem tako što radite razne sitne i velike „poslice“ koji vam stvaraju status i reputaciju.



2. COWBOY BEBOP

Jedna od najboljih anime serija svih vremena po mišljenju mnogih, svakako zaslužuje da ima i video igru. Malo je znano da zapravo postoji Cowboy Bebop igra, i to iz davne 2005. godine za PlayStation 2, sa podnaslovom Tsuioku no Serenade, ali ona nikada nije izašla iz Japana, a i po onome što vidimo mislimo da nije dospelu seriji.

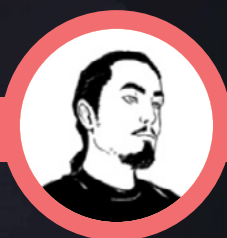
Naša zamisao igre bi bila da na našem brodu, koji koristimo kao bazu, putujemo od planete do planete slobodno i rešavamo razne glavne i sporedne misije, usput imaju interakciju sa morem zanimljivih i upečatljivih likova, i sve to naravno praćeno i sa zanimljivim pričama. Gejmplej bi bio uglavnom akcioni, ali bi akcenat bio na priči i dijalozima.



1. BOLJI ŽIVOT I SREĆNI LJUDI

Zar stvarno mislite da bi ova lista bila potpuna bez ova dva bisera domaće televizije? Koji bi žanr to bio i kakav bi gejملهj imale? Nemamo pojma, ali bi ih svakako igrali!





Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

DARK DEVOTION

ZANIMLJIV KOKTEL TEMA I IGARA

Indie developeri su jedini koji imaju hrabrosti da ugrabe žanr blender i sa njim prave nove koktele. Ovaj specifičan recept se sastoji iz 2D skrolajuće avanture u Metroidvaina duhu, sa dodatkom Dark Souls sveta, malo Darkest Dungeon težine i sa vrlo malim začinom Rogue Lite akcije nalik Dead Cells.

Vas, kao pripadnik templarskog reda, zajedno sa ostatkom vašeg tima, šalju do svetog i dalekog grada koji je pao pod starim prokletstvom. Istražujući isti, naletite na razna čudovišta, ali i misterioznog mačevaoca, koji vas u jednom zamahu odstrani. Vi se budite pod statuom boginje i tu počinje vaša prava avantura. U mračnom hramu, u zapuštenom gradu, ćete naći odgovore na pitanja šta se dešava i zašto ste tu, ali samo ako nastavite da idete sve dublje i dublje, i u sve mračnije delove istog. A svaki korak će testirati ne samo vašu volju



nego i vašu veru, u koju ste kao templar oduvek imali neprekidno poverenje.

Kao što smo spomenuli na početku, igra predstavlja specifičan koktel različitih žanrova i dizajna. Samim tim, gejmplej

takođe uzima po koji delić iz svakog od njih. Za početak, imamo izuzetno dobro raspoređenu mapu hrama, koja se zapravo ne menja mnogo prilikom svakog ulaska u isti, ali se veoma dobro povezuje. Čudovišta ostaju na istom

mestu, poluge za otvaranje vrata takođe, kao i prolazi do daljih zona. Stvari koje će se menjati su razni bonusi i predmeti na koje ćete naići i pokupiti, kao što priliči rogue lite igrama. Jedino što je bitno ovde, jeste da nećete nikako moći da se vratite u prethodne sobe, tako da pažljivo birajte gde idete.

Sistem borbe je klasičan akcioni, sa dodatkom energije koju trošite prilikom svakog zamaha ili izbegavanja, nalik na Dark Souls, i isto tako daje dobru dozu izazova. U početku će vam se činiti da je poprilično spor i da vam treba dosta da zamahnete, ali takođe i neprijatelji neće imati previše različitih napada i lako ćete ih naučiti i znati kako da ih izbegnete. I dalje morate biti pažljivi, pošto vas igra lako može baciti protiv više protivnika u isto vreme. No, prilikom svakog silaska dublje u hram, najviše utičaće vam imati oprema, oružje, oklop i raznorazni bonusi koje ćete pokupiti. Kazna koju dobijete kada poginete je doduše poprilično visoka i izgubićete svu tu opremu i

bonuse. Nešto od opreme i oružja ćete moći da povratite od kovača u startnoj zoni, ili pak da kupite trajne bonuse, ali svaki sledeći silazak će biti praktično ispočetka, što se kvalitetne opreme tiče kao i bonusa. Doduše, igra daje opciju za teleportaciju na kasnije lokacije, gde otključavate teleport, kako bi izbegli besomučno prelaženje istih deonica.

Moraćete da pazite ne samo na benefite koje pronađete, nego i na pregršt bolesti i kletvi koje možete pokupiti, one stvarno mogu da vam zagorčaju život i vaš trenutni prelaz. Njih ćete se otarasiti putem posebnih molitvenih lokacija na koje naiđete i koristeći verske poene, iste te možete iskoristiti i da otključate neki nasumičan bonus ili

“MRAČAN I MORBIDAN SVET.”



“APSOLUTNO ADEKVATAN KOKTEL VIŠE ZANIMLJIVIH ŽANROVA.”

“NEMA VRAĆANJA UNAZAD, SAMO NAPRED U MRAK.”



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7+ 64-bit
CPU: i3-6100
GPU: GeForce GT 730
RAM: 6GB
HDD: 500MB



IGRU USTUPIO:
**THE ARCADE
CREW**

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
The Arcade Crew

CENA:
19.99€

RAZVOJNI TIM:
Hibernian Workshop

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

7

- ✓ Mračan svet.
- ✓ Odlično prikazana igra.
- ✓ Dovoljno sistema i težine da vas duže drži zainteresovane.

- ✗ Spor sistem borbe.
- ✗ Boss karakteri su nekad prejak za vaš trenutni status.
- ✗ Nemogućnost da promenite kontrole.

dobijete neko dobro oružje. Neizbežni su i Boss okršaji, koji će u početku biti izazovni, a neki će biti i poprilično izluđujući. Pripremite svoju veštinu, baš kao i svoje živce.

Dark Devotion predstavlja stvarno pohvalan i zadržavajući primer šta sve može da se prikaže sa prostim piksel art stilom. Toliko pažnje je posvećeno detaljima i toliko je sitnica uspešno prikazano kroz gomile malih piksel kockica, da ćete često stati i samo uživati u trenutnoj lokaciji na kojoj se nalazite ili se pak zgroziti od iste (u pozitivnom smislu umetničkog dojma). Muzika odlično prikazuje progresivno mračniji i morbidniji svet u koji ulazite, a i zvučno pokriće što se efekata tiče je sasvim fino odrađeno. Glasovna gluma je ekstremno minimalna, i štaviše, iskreno nedostaje ovako mračnom svetu.

Nedostaci kod igre se svode najviše na nivou neugodnosti koje su vezane

za neke od glavnih sistema u igri. Kao što je teleport odmah ispred Boss sobe, gde ćete ući samo sa bazičnom opremu koju dobijete od kovača, a u Rogue-lite igrama treba do tad da skupite gomilu bonusa. To da morate do kovača da idete svaki put kad poginete i uzmete novu veoma slabu startnu opremu i nije problem, ali je trebalo biti bolje ddizajnirano i balansirano. I povrh svega ovoga, nemogućnost da promenite kontrole i podesite ih onako kako vi želite je nešto što je za igru baziranu na veštini apsolutno nedopustivo.

Igra predstavlja sasvim fin zalogaj za svakoga koji je zainteresovan za izazovne igre, kako Souls tako i Rogue lite žanra, pogotovu u periodu kad se čeka neki veći naslov. Ako ste ljubitelji tih žanrova, od nas svaka preporuka da kupite ovu igru i podržite rad ovog studija, koji to svakako zaslužuje.



GAMING DEDICATED

www.redragon.rs



Autor: Miloš Živković

REVIEW

BLOOD & TRUTH

KRVAVA ISTINA VIRTUELNOG SVETA

Da li ste ikada poželili da budete glavni junak u nekom filmu punom pucnjave, drame i holivudskog šmeka? Da se borite za ono do čega vam je stalo, a da pritom to sve ne bude gluma, već da zaista imate osećaj da odlučujete o nečemu. Jeste? Onda je jedan najboljih načina za to da nabavite sebi upravo ovu igru i Playstation VR, pa kroz svet virtuelnih igara uskočite u čizme Rajana Marksa, elitnog vojnog specijalca.

Ukoliko ste ponosni vlasnik Playstation VR uređaja, a sve vreme imate osećaj da ni jedna igra koja je do sada objavljena ne koristi pun potencijal vašeg ponosa i dike, možda će vam ova igra promeniti tok razmišljanja.

Na početku, vredi napomenuti da je Blood and Truth inspirisan mini igrom "London Heist" koju ste mogli da probate u okviru naslova "VR Worlds". Sličnosti

će biti vrlo upečatljive već pri samom početku, tako da i niste znali odakle se vuče inspiracija, to biste primetili „na keca“. Od uvodne muzike, pa do prvih kadrova i same mehanike igre, sve deluje poznato. A ako vam ni to ne bude dovoljno, pregršt easter egg momenata će svakako potvrditi vaše sumnje.

Kad već pominjemo mehaniku, ona je gotovo pa preslikana iz London Heist, uz jednu malu, ali bitnu promenu -sada možete i da se krećete. Ne baš slobodno, ali ne baš ni kao Ceca sa nanogicom... Naime, pogledom prema lokaciji gde postoji marker i pritiskom "move" dugmeta na "move" kontoleru, vaš karak-

ter će samostalno odšetati do zadate destinacije. Što je, moramo priznati, jako lukavo rešenje iz više razloga.

Prvi i osnovni razlog? Na ovaj način je izbegnuta potreba za komplikovanim komandama. Drugi razlog je još bolji, a znači da ćete ovako moći lakše da se fokusirate na pokrete glave, što će vam stvarati mnogo manji osećaj vrtoglavice u akcionim momentima. A treći razlog je to što će vam ograničiti istraživanje i usmeriti vas na ono što je najbitnije, a to je priča.

Ono što je takođe jako kul, jeste gomila zezalica, poput onih u London Heist

(navikli ste se verovatno do sada sa ovim upoređivanjem). A koje će učiniti da se osećate kao da ste zaista u prisutni u tom virtuelnom svetu. Zezalice poput pištaljki, cigara, sprejeva, figurica... Dakle, čak iako niste sudija i pasionirani pušač, slobodno svirnite koji prekršaj ili povucite neki dim (jer, bez brige, nema katrana i nikotina).

Što se tiče drugog najbitnijeg elementa igre, a to je naravno akcija, ništa se ne brinite, jer ona je na sasvim zadovoljavajućem nivou. Na raspolaganju imate toliki broj različitih vatrenih oružja, da je jako teško pronaći monoton momenat u igri. Osim oružja, biće tu i dodatne opreme, u vidu raznih bombi i eksplozivnih naprava, a ono što bi možda trebalo posebno naglasiti, jeste "toolkit" koji ćete koristiti u momentima kriznih situacija, ili kada budete morali da zaobiđete neku zaštitu. Mehanika kod korišćenja ovih alatki je posebno zanimljiva, a kako tačno to izgleda, ostavljamo vama da sami otkrijete.

Priča u smislu scenarija je na sasvim zadovoljavajućem nivou. Uostalom, ukoliko ste očekivali Šekspira, prvo pokušajte da se setite nekog golog akcionog filma sa vanserijskom pričom. Da, slažemo se da i nisu naročito česti...

Kvalitet grafike je dosta dobar, određene probleme vam može praviti sporije učitavanje tekstura, ali na svu sreću to se neće tako često dešavati da bi moglo da vam pokvari celokupni doživljaj. Ono što bi moglo da vam zasmeta



"KRETANJE JE MOGUĆE, ALI I OGRANIČENO NA PREDEFINISANE LOKACIJE PO NIVOIMA. ZVUČI GROZNO ALI ZAPRAVO FUNKCIONIŠE! I JAKO OLAKŠAVA IGRANJE."

u određenim situacijama, jeste loša početna kalibracija pozicije vašeg karaktera i osećaj loših proporcija predmeta i likova, što pomalo utiče na celokupnu atmosferu. Dok se ne naviknete i prepustite svim onim dobrim elementima igre, da vas zamađijaju poput kvalitetnog holivudskog specijalnog efekta.

Dakle, Blood and Truth predstavlja jako dobru zabavu za ljubitelje akcionog žanra, a i svakako jedno osveženje u virtuelnom svetu PlayStation igara.

Ukoliko imate priliku, svakako vam savetujemo da je probate. Jer šta može da pođe naopako kada nosite kacigu za VR i slušalice u ušima, besomučno mlatarajući palicama po sobi? Dokle god je televizor osiguran od iznenadnih udaraca uživljenih VR igrača...



IGRU USTUPIO:
SONY

PLATFORMA:
PS4 VR

IZDAVAČ:
Sony Interactive Entertainment

CENA:
€

RAZVOJNI TIM:
SIE London Studio

TESTIRANO NA:
PS4 VR

OCENA

8.6

- ✓ Dinamične misije.
- ✓ Jednostavne kontrole.
- ✓ Odlična grafika za jedan PSVR naslov.

- ✗ Ponekad osećaj loših proporcija predmeta i likova.





Autor: Dragana Ličina Danojlić

REVIEW

BRIEF BATTLES

KO SE RADUJE NOVIM GAĆAMA?

Da mi je neko rekao da ćemo se muž i ja boriti oko zlatnih gaća kad nam dete zaspi, prvi odgovor bi mi bio vrlo oštar, a za baš bliske prijatelje podjednako bezobrazan. Avaj, šta god da je mogla biti asocijacija na ovakvu izjavu, ova igra se obrnula i okrenula u zabavno veće puno smeha. Zaključak da smo naleteli na pravu igru za društvo.

Igru može da igra samo jedan igrač, ali bolja je u saradnji sa saigračima protiv nadolazećih talasa čudovišta, a najbolja u samoj borbi protiv saigrača u različitim arenama sa različitim ciljevima. Igra podržava do četiri igrača istovremeno, nema onlajn opciju i nema botova protiv kojih možete da je igrate. Iako ima opciju da igra samo jedan igrač, ona je ograničena, jer se uglavnom svodi na neku vrstu uvoda u igru, savladavanje kontrola i sakupljanje gaća, igranje protiv štoperice i sl. Posle nekog vremena to dosadi, i ja sam jedva čekala da mi jača polovina dohvati svoj gejmped, da isprobamo i igru u dvojce.

Igra nema priču u bilo kakvom obliku, niti objašnjava zašto se vi svi borite za super gaće i zašto ste uopšte u svetu gde su gaće vrhunac vašeg dana i borbe za opstanak. U glavnom meniju imate tri opcije: Borba, Izazov i Nagrade

(Battle, Challenge i Rewards). Osnove i supermoći se lako savladaju, tako da ne zahteva veliku gejmersku kilometražu, pa je preporučujem i početnicima. Grafički je igra veoma šarenolika i lepo urađena. Postoji najmanje pet različitih okruženja za arene i bitke, od peščanih i tropskih, do zimskih, i svako to okruženje donosi sopstvene zamke koje morate izbegavati. Igra ima 50 različitih arena u tih pet okruženja, tako da ne dosadi i ne dozvoljava vam da se uljuljkate u osećaj poznatog, posebno u bitkama protiv prijatelja.

Igru možete da igrate kroz šest ponuđenih likova, koji, sem različitog

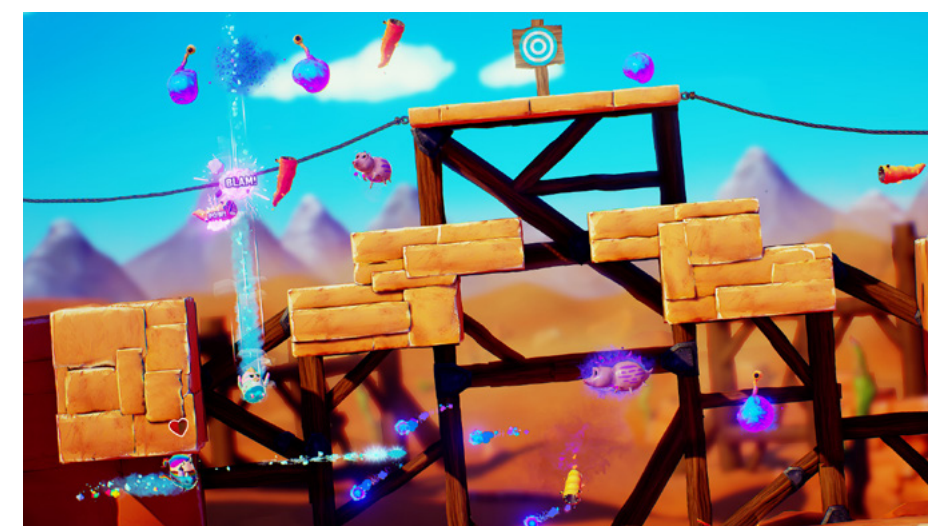
izgleda, ne nude ništa drugo. Svi imaju istu moć prijanjanja uz zidove i osnovnu moć super moćnog skoka ubice, sve ostalo tokom same borbe dobijete kroz pokupljene gaće koje se same generišu tokom igre ili vam budu date u toj areni. Neke od moći su zanimljive i korisne a neke su izluđujuće i više doprinose samoubistvu vašeg lika no trudu da odnesete prevagu u borbi jedan na jedan, ili protiv čudovišta. Samo okruženje u arenama je vrlo nemilosrdno prema vašem liku, možete da padnete u ambis, nabodete se na šiljke ili naprosto se istopite u bari kiseline, tako da su neprestani skokovi i pomeranje često put



u propast. Na zidove se možete uhvatiti i penjati sa svih strana, čak sa lakoćom i da visite sa plafona.

Ova igra posle nekog vremena postaje predvidljiva u opciji gde ubijate nadolazeće talase čudovišta jer se ta čudovišta generišu uvek na istom mestu i u isto vreme, tako da posle stotog puta možete kroz tu arenu da se krećete kao Neo kroz Matriks, nema tog metka koji može da vas pogodi, niti tih gaća koje mogu da vam izmaknu. I to bi bilo dosadno da je to glavna ideja igre, ali srećom nije, i igra je u suštini napravljena da se igra u društvu i da je igrate jedno protiv drugog ili jedno protiv troje ljudi, jer što više to bolje.

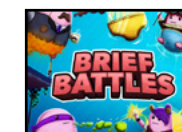
Opcija borbe, gde se igraju arene u kojima se borite protiv prijatelja, je vrlo zabavna. Te arene se ne otežu vremen-ski, brzo se završavaju i većina je čak i vremenski ograničena. Tu vam se nude četiri režima borbe, Klasična borba, Sakupljač donjeg veša, Zadrži zlaćane i Nokaut. U klasičnoj borbi je vaše dupe neprijatelj ostalima i to je klasični PvP. Sakupljanje donjeg veša govori dovoljno samo za sebe, poenta je da u zadatom roku vi sakupite više gaća od vaših protivnika. Zadržavanje zlaćanih gaća na vašem golom dupencetu zapravo ima dve opcije za igranje, jedna je da prvi uh-



vatite zlatni paket i što duže da ga držite, a drugi se zove Gologuzan i zahteva da grčevito držite to malo materijala zlatnih gaća u periodu od 20 sekundi, tokom kojih ne smete da ih ispustite ili zaginete. Na kraju, imate i Nokaut opciju, bez vremenskog ograničenja, gde je ideja da se međusobno borite dok samo jedna osoba ne ostane u areni. Svaka od ovih opcija se osvoji tako što morate prvi da budete bolji pet puta od drugih učesnika.

Već vam je iz samog teksta jasno da je ova igra zapravo samo drugačije obrađena klasika, da nisu u pitanju gaće i zanimljivi nazivi supermoći koji

proizilaze iz sveta donjeg veša, igra ne bi iskakala ni u kom pogledu, ali u isto vreme, igra i ne podbacuje ni u kom pogledu. Poučena iskustvom zazirem od bilo kakvih igara finansiranih preko kampanja na Kickstarter platformi, još kad pročitam da se razvojni tim sastoji iz dvoje ljudi, već očekujem nešto ispod proseka. Da se razumemo, ne zbog čistog snobizma već zbog lošeg iskustva. Srećom, ova igra je pokazala da se može napraviti sasvim razuman proizvod i sa takvom finansijskom strukturom i ljudstvom. Preporučujem je kao laku i zabavnu igru za opušteno popodne uz društvo.



IGRU USTUPIO:
JUICY CUPCAKE

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4,
IZDAVAČ:
Juicy Cupcake
CENA:
12,45€

RAZVOJNI TIM:
Juicy Cupcake
TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

7

- ✓ Odlična u društvu.
- ✓ Veoma šarenolika igra.
- ✓ Suluda ideja sa gaćama.

- ✗ Generisanje čudovišta je predvidivo.
- ✗ Ne preporučujem solo igranje.

“DA MI JE NEKO REKAO DA ĆEMO SE MUŽ I JA BORITI OKO ZLATNIH GAĆA KAD NAM DETE ZASPI, PRVI ODGOVOR BI MI BIO VRLO OŠTAR, A ZA BAŠ BLISKE PRIJATELJE PODJEDNAKO BEZOBRAZAN.”



Autor: Nikola Savić

REVIEW

LORELAI

OPROSTI MI, LORELAI

Prošlo je tačno 10 godina od kada se pojavila igra Downfall, malo horor remek-delo za koje sam imao sreću da čujem i da u istom uživam još te 2009. godine.

U pitanju je igra koja je svojim sirovim vizuelnim stilom i brutalnim narativom uspela u meni da izazove užas i šok veći nego bilo koji „klasični“ horor naslov toga doba, koji su se uglavnom oslanjali na štrečalice i „gore“ elemente. Da se razumemo, Downfall je bio pun teških slika užasa na sve strane, ali je taj užas bio istinski, zloslutan i nekako previše realan, valjda zbog vizuelnog stila koji je bukvalno bio škrabotine grafitnom olovkom, kao da gledate kakve košmarne crteže psihički obolele osobe koja je svakodnevno na esid terapiji.

Taj sirovi užas se sjajno preneo i u drugi deo zamišljene trilogije, The Cat Lady (2012), koji je možda čak i morbidnije i

mračnije ostvarenje nego što je to bio Downfall. Igra je zadržala identičan vizuelni stil i paletu boja, ali je kvalitet grafike podignut za koju nijansu više, taman toliko da se dovoljno istaknu svi detalji.

Prošlo je sedam godina od tada, i konačno je pred nama treći zamišljeni deo trilogije, koji nosi naziv Lorelai. I dok smo u Downfall pratili očajnog muža koji pokušava da spasi brak i ženu, a u The Cat Lady usamljenu suicidnu četrdesetogodišnjakinju, ovde pratimo mladu damu iz naslova igre. Ona tek što je završila srednju školu, živi u teškoj rupi, okružena tugom i nesrećom, od hronično depresivne majke do očuha siledžije. Otprilike, tu negde i počinje naša priča.

Prvo što primetite kada upalite igru jeste fenomenalna numera u glavnom meniju i to je nešto što će oslikavati čitavu igru od početka do kraja.

Soundtrack ove igre je vrlo verovatno najbolji u čitavom serijalu, a verujte mi, i prethodni delovi su imali sjajnu muziku. Možda malčice vuče na te tinejdžerske elemente, ali ne previše. No, to je svakako u redu, jer je u skladu sa time da ovde i pratimo devojkicu od 19 godina kao glavnog lika.

Kao što smo napomenuli gore, njeno okruženje je jako potresno, beznadežno, sumorno... manje-više, poprilično u duhu prethodnih igara i idealno je plodno tle za klicu Kraljice larvi, koja se hrani ovakvim izgubljenim i beznadežnim dušama. Ukoliko ste igrali prethodne delove, znate da je Queen of Maggots „glavni negativac“ serijala, da se tako izrazimo. Ona je neka vrsta proždrljivog demona propadanja, koja ima moć da vraća u život i taj svoj dar najčešće daje uz uslov i „uslugu“ od onih koje je vratila nazad. Voli smrt, destrukciju, očaj i najviše od

svega, voli slabe, slomljene ljude. Njenu pravu agendu iza svega ovoga ćete možda otkriti konačno tokom prelaska, ali u suštini, njoj ne treba agenda, ona je jednostavno iskonsko zlo koje je van granica našeg poimanja i kao takva je možda i najbolja da ostane.

Pomenuli smo da je prvo što primećujete muzika, i ta audio komponenta nastavlja da bude sjajna i na ostalim poljima. Glasovna gluma britanskih glumaca (radnja se odigrava u Enleskoj), je apsolutno besprekorna i na najvišem profesionalnom nivou, zaista značajno utiče na sveopštu atmosferu igre i ostavlja utisak daleko krupnijeg naslova. To sve isto važi i za sve male i velike zvučne efekte u igri, koji umeju zaista da izazovu nelagodu u pojedinim trenucima.

Nakon zvuka, sledeća stvar koja prirodno vam skreće pažnju u igri jeste

“IGRA JE USPELA DA ZADRŽI PREPOZNATLJIVI VIZUELNI IDENTITET OVOG STUDIJA, A DA PRI TOME OSAVREMENI CEO TAJ PAKET I DA MU MODERNIJI IZGLED.”



“STUDIO IZA OVE IGRE SE MEĐU LJUBITELJIMA HORORA PROSLAVIO SA IGRAMA DOWNFALL I THE CAT LADY, KOJE SU SMEŠTENE U ISTI UNIVERZUM KAO I LORELAI.”



So... where are we going?
You wanna tell me something about yourself?



“GLAVNI PROBLEM KOJI IMAM SA IGROM JE ŠTO JE IZOSTAO ONAJ MOMENAT POTPUNOG LUDILA I USAMLJENOSTI KOJI JE KRASIO PRETHODNE NASLOVE U SERIJALU.”



Uz sve to, i Lorelai i pomenuti momak komšija pomalo i previše forsiraju reference iz pop kulture, što nekako probija četvrti zid, iako razumemo da su oni karakteri u našem svetu i da je logično da imaju takva interesovanja, opet nekako nije na mestu i odskoče kada čujemo Game of Thrones ili Final Fantasy 7. Čak postoje i takvi meta momenti da lik u svojoj sobi ima postere za Downfall i The Cat Lady. Simpatično, ali ubija atmosferu.

Šta reći na kraju? Lorelai je odlična igra, sa sjajnim vizuelnim stilom, vrhunskom glumom i muzikom, i morbidno-depresivnom atmosferom u najboljem duhu horora. Ako ste voleli dva naslova koje ovde provlačim kroz ceo tekst, apsolutno znate da morate da odigrate i ovu igru kako bi završili sagu, samo, nemojte biti previše oštri prema igri, iako možda nije toliko mračna kao prethodnici, i dalje je sasvim okej i verna korenima, samo je prosto izostao taj određeni momenat koji je krasio prethodnike.

Ako pak niste ranije igrali prethodne delove, ali vam ovakav tip horora deluje primamljivo, obavezno prvo odigrate njih, da biste i razumeli bolje priču, ali i shvatili zašto sam pomalo razočaran narativom.

vizuelni identitet. Za razliku od prethodne dve igre, koje su bile u potpunosti ručno crtane 2D scene, Lorelai predstavlja miks tog stila sa 3D elementima. Neke scene su 2D crtane, dok su neke druge 3D prostori. Neki predmeti su 2D ručno crtani, dok su drugi pak 3D modeli. Većina karaktera su odrađena u 2D ručno crtanom stilu identičnom onome u Downfall i The Cat Lady, ali ima i nekih koji su 3D modeli. Ovaj miks generalno izgleda OK, i 3D delovi igre bojama i stilom ne odskoču od onog sumornog tona koji krase ručno crtane delove, tako da ovo nije uticalo na generalni vizuelni utisak i identitet igre.

Međutim, ono što jeste problem je nerazumljivo loša optimizacija igre, što je verovatno rezultat ovog čudno spoja. Igra koja bi bez razmišljanja trebalo da radi u 80+ frejmova je često uspela da mi pada na neke nerazumljivo niske brojeve frejmova po sekundi, neretko i na

ispod 30 u nekim izrazito zadimljenim/maglovitim deonicama. Ne znamo da li će developer ovo uspeti da reši, ali jeste veliki problem i nadamo da se će biti zakrpljeno sa nekim narednim patchom.

Gejmplej je, kao i kod prethodnih igara, „svedeni“ point and click. Zagonetke će uglavnom biti manje više lagane i logične, uz tek pokoju nešto izazovniju, što je sasvim okej, jer se time ne remeti prirodni tok razvoja priče. Imate inventar i predmete u njemu, koji mogu imati ili međusobnu interakciju ili interakciju sa okolinom, i tako ćete rešavati većinu vaših problema. Dijalog je, čini nam se, do sada najbogatiji u serijalu, što je za svaku pohvalu. Svaki razgovor poseduje veliki broj razgranatih opcija, a neke će prosto i nestati u zavisnosti od toga u kom pravcu se razvije razgovor. Ono što, sa tehničke strane, malo zamara kod gejmplaja, jeste što ne postoji opcija upotrebe miša

ni u kakvoj formi, za celo igranje ćete morati da koristite samo tastaturu, što vam ruke stavlja u poprilično nezgodan i neprirodan položaj, te ne razumemo zašto nam nije omogućeno da koristimo miš za kretanje, ali šta je tu je. Sa druge strane, velika pohvala za to što igra poseduje mogućnost čuvana pozicije u bilo kom trenutku, umesto samo „auto save“, nešto što mnoge igre danas iz nejasnog razloga oduzimaju od igrača.

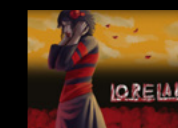
Generalno, igra je uspela da zadrži atmosferu prethodnih igara, nije da nije, oseća se ona na svakom koraku. Priča je neverovatno „heavy“, jako ozbiljne teme i puno momenata gde ćete morati da radite neke baš s***ane stvari kako bi nastavili progres, stvari koje će učiniti da se osećate loše. Ali, ne možemo da se otmemo utisku da je pripovedanje prosto slabije nego li kod prethodne dve igre, fali tog iskonskog

ludila, te potpune poremećenosti koja je krasila Downfall i pogotovo The Cat Lady, to je teren na kome su ove igre cvetale. Moje lično mišljenje je da su dva razloga kriva za to. Prvi je to što je glavna protagonistkinja „izgubljena tinejdžerka“, a to nekako prosto ne leži ovim igrama, jer ma koliko izgubljena i u sjebanom okruženju, ona je i jaka, buntovna i puna životne energije, nešto što se suštinski ne slaže sa žrtvama koje Kraljica crva voli da lovi. Nekako se osećate previše sigurno sa Lorelai, ona je više junak nego žrtva, vidite da je jaka i ona je ta koja pomaže drugima, a ne ta kojoj treba pomoć.

Drugi faktor koji ruši atmosferu jer njen štreberki komšija koji je zaljubljen u nju, lik koji je upao u celu priču kao iz kakve romantične komedije i koji joj pomaže, a što opet sve narušava taj osećaj izolovane manijakalnosti i tonjenja u dubine ludila, koji je krasio prethodne igre.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7, 8, 10
CPU: Intel Core i7-4770 @ 3.4 GHz
GPU: NVIDIA GeForce GTX 960/AMD Radeon HD 7870 2GB
RAM: 8 GB
HDD: 11 GB



IGRU USTUPIO:
SCREEN 7

PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
Screen 7
CENA:
15€

RAZVOJNI TIM:
Harvester Games
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

7.7

- ✓ Uvrnuta atmosfera.
- ✓ Prepoznatljiv vizuelni stil u osveženom ruhu.
- ✓ Vrhunska audio komponenta.
- ✗ Izgubljena je sirovost koja je krasila prethodne igre.
- ✗ Bez ozbiljnijih izazova.
- ✗ Neoptimizovanost.



Autor: Sanja Gajin

REVIEW

DRAUGEN

I am not alone

Draugen je psihološka misterija iz prvog lica svrstana u novoosnovani žanr fjord noir (kombinacija noir žanra i norveških fjordova), kako ga je nazvao Ragnar Trnkvist, glavni pisac koji je odgovoran za naslove Dreamfall, Dreamfall Chapters, The Longest Journey i The Secret World.

Radnja se dešava u fjordovima Norveške. Godina je 1923. i vi ste Edvard Čarls Harden, večni akademik, koji se sa svojom štičenicom Alisom (to jest, Lizi) uputio u selo Gravik u potrazi za svojom nestalom sestrom, novinarkom Elizabet "Betí" Harden. Međutim, nestanak Elizabet nije jedina misterija koju će njih dvoje morati da reše. Ona je samo delić mnogo

veće, a i veoma mračne, tajne koju kriju Gravik i njegovi žitelji.

Da vas odmah razočaram, u Draugenu nema ni D od draugura, norveških nemrtvih koje smo navikli da tamanimo u grobnicama i pećinama Skyrima. Takođe, nema ni horora koji je bio obećan kad je Red Thread prvi put najavio igru, leta gospodnjeg 2014. godine. Da, prošlo je pet godina od najave ovog naslova, a za to vreme je došlo do nekoliko grafičkih i stilskih izmena.

Igra je, u svom najosnovnijem obliku, walking simulator bez ikakvih zagonetki i sa dosta priče. Na vama je da kroz istraživanje Gravika otkrijete šta se desilo sa ljudima iz sela i sa Beti, a koliko toga ćete saznati zavisi isključivo od toga koliko volite da se zavljučite po čoškovima kuća i klikćete

na svaku sitnicu ne bi li videli da li će Edvard ili Lisi prokomentarisati nešto. A verujte mi, Lizi ima mnogo štošta da kaže. Ako ne i previše.

Gejmplej je zaista jednostavan; krećete se unaokolo sa WASD, klikom na E zumirate na predmete, a desnim klikom miša otvarate vrata, podižete stvari ili birate opcije u dijalogu. Ukoliko zalutate, Edvard u svom dnevniku ima uređno nacrtanu mapu, a takođe možete pozvati Lisi koja će skoro uvek biti blizu mesta na koje treba da idete.

Red Thread naglasak stavlja na dijalog, naraciju i Edvardov odnos sa Lizi. E sad, njegov odnos sa njom će umnogome zavisi od toga koliko vi možete da tolerišete njeno konstanto trtljanje. Neću da lažem, da sam imala opciju da je ostavim na čamcu, rado bih to uradi-



la. Nekima će možda biti simpatična, ali meni nije. Nije mi simpa kako non-stop zove Edvarda matorim i dosadnim, niti kako skoro svaku njegovu akciju mora da iskritikuje na ovaj ili onaj način. Uz to, njen odnos sa Edvardom, kao i poenta njenog lika, ostaje misterija. Da ne spojlujem, priča ima određen momenat vezan za nju, ali je tako loše objašnjen da mi nekako više odmaže nego što mi pomaže. Cela priča, isto tako, ima dobar početak, ali veoma smuljan i razočaravajući kraj. Red Thread je pomenuo da će vaši izbori u dijalogu imati uticaj na priču i odnos sa Lisi, ali

ja nisam stekla taj utisak. Nekako mi se sve čini već određeno i sređeno i kao da su te opcije čisto date da vas natera da pomislite kao da imate izbora.

Doduše, moram da pohvalim to što će Lisi da vam kaže da je gledate u oči dok pričate sa njom ukoliko budete pokušavali da gledate unaokolo dok ona bude pričala. Fora je veoma dobra, ali opet, meni smeta, jer sam htela da se šetam unaokolo i razgledam veoma lepu i detaljnu okolinu umesto da je po stoti put slušam kako Edvarda zove introvertom i knjiškim moljcem koji ne



“FINANSIJSKU POMOĆ JE PRUŽIO CREATIVE EUROPE PROGRAMME OF THE EUROPIAN UNION.”



“OSNOVANO UZ POMOĆ NORVEŠKOG FILMSKOG UNIVERZITETA.”



zna da se ponaša jer je ceo svoj život proveo blenući u knjige (da sam htela da me zovu štreberom, vratila bih se u srednju). Takođe, na par mesta ćete imati opciju da pustite Edvarda da sedne i da u svom dnevniku nacrti neki deo pejzaža koji mu je zapao za oko. Ovo ne doprinosi ničemu, ali je veoma lep način da danete dušom i uživajte u muzici i okolini i nešto slično smo videli u Life is Strange 2.

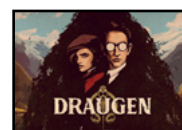
A što se grafika i pozadinske muzike tiče, one su fantastično urađene, a ja sam verovatno i dalje pod uticajem God of War, jer me celokupna atmos-

fera podseća na to. Samo što je i God of War imao draugure. Ovo je možda do mog matorog kompa, ali par puta se desilo da se teksture nisu pravilno učitale, pa je sve bilo veoma pikselizovno. “Uključi - isključi” fora je odma’ rešila problem.

Sve u svemu, manjak nemrtvih i opcije da učutkam Lizi na stranu, priča i atmosfera su dovoljno dobre da vam održe pažnju do samog kraja. Ovaj fjord noir će se svideti svim fanovima walking simulator žanra, kao i onima koji vole psihološke misterije i ne smeta im malo smuljana priča.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: Intel Core i7
GPU: 4 GB VRAM
RAM: 8 GB
HDD: 10GB



DRAUGEN

IGRU USTUPIO:
EVOLVE

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ:
Red Thread Games

CENA:
20€

RAZVOJNI TIM:
Red Thread Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

8

- ✓ Atmosfera.
- ✓ Kratko i zabavno.
- ✓ Prelepa grafika i muzika.
- ✗ Kompanjon koji ne ume da učiti.
- ✗ Manji bagovi sa grafikom.
- ✗ Nema vrednost ponovnog igranja.



© 2018 Activision Publishing Inc. ACTIVISION, CRASH TEAM RACING, CTR, CRASH BANDICOOT and CRASH are trademarks of Activision Publishing, Inc.

BEENOX ACTIVISION



Autor: Ivan Danojlić

REVIEW

A PLAGUE TALE INNOCENCE

MILION OČIJU IZ MRAKA GLEDA ME

Iako već godinama pišem za Play!Zine, retko kada mi dođe neka igra izvan žanrova vožnje i tuče, a i kada dođe, na prste jedne ruke bih mogao da nabrojim sve kvalitetne naslove koje bih (i koje sam) preporučio vama i meni dragima da probaju. Sada je pred mene došla jedna odlična igra iz Asobo studija, koju, ne da mogu da dodam tim malobrojnim kvalitetnim naslovima, već mogu i da je uvrstim među top 3 naslova koje sam opisao. Eto, toliko me oduševila.

Igra vas stavlja u ulogu Amicije De Rune, francuske plemkinje razigranog duha, koja samo želi da uživa u životu i postane odličan lovac pračkom. Nažalost, tokom jednog izleta u prirodu saznaje da je nešto mračno počelo da uništava floru i faunu u šumi, i da se približava njenom domu. To nešto mračno je crna kuga, koja je u tom periodu harala Evropom, i koju su kreatori ove igre hteli da prikažu kao nešto natprirodno i nezaustavljivo, i to su uradili kroz „zombi“ pacove i bodljikav korov. I kako je život nekome majka, a nekome maćeha, sudbina je odlučila da bude najgora maćeha u istoriji, pa je poslala

malo i inkviziciju da zagorča život mladoj Amiciji. I nakon male čistke od strane vitezova inkvizicije, ona ostaje sama sa svojim mlađim bratom Hugom, dečakom sa specifičnom bolešću, koji je ceo život proveo unutar svoje sobe pod budnim okom njihove majke. Sada, oni moraju naći čoveka koji je pravio lekove za Huga, kako bi mu pomogao, i da prežive sve što ih može i pokušava ubiti, a toga nema malo. Pored kuge i pacova koji kao roj prolaze kroz Francusku i ne ostavljaju ništa iza sebe, i inkvizicije koja uništava zemlju i sve u njoj zarad svojih viših, sebičnih ciljeva, tu su i seljaci koji pogođeni svime ovim pucaju po šavovima i uzimaju stvari u svoje krvave ruke, kao i Hugova bolest, koja izjeda i muči dete, i niko ne zna šta će biti kada ga potpuno preuzme. Tako da imate dosta stvari o kojima morate da brinete i da pazite. Na vašem putovanju ćete susretati razne likove koji će vam se priključiti i pomagati vam, svako iz svojih razloga.

Kreatori su uspeali da stvore odličnu atmosferu, i da kroz nju ispričaju ovu mračnu priču tokom teškog perioda jedne zemlje, i to se može primetiti tokom cele igre. Nije bitno da li bežite pred mrakom koji vas juri ili se šunjate i sakrivate od inkvizicije i poludelih seljaka, uvek ćete imati osećaj da ako

stanete, biće gotovo i vaša priča će se završiti. Meni lično najnapetiji trenuci su prolaženje kroz more pacova sa veoma slabim i nesigurnim izvorom svetlosti, gde samo jedan pogrešan korak ili samo malo skretanje sa puta, može biti razlika između života i smrti.

Mehanika igre je jednostavna i dobro urađena, nećete čak morati ni da koristite sve tastere na džojpadu da biste prešli ovu igru. Kretanje je svedeno na trčanje i šunjanje, dok skakanja nema. Takođe, od oružja vam je dostupna samo pračka i čupovi koje koristite za distrakciju vojnika inkvizicije. Tokom igre ćete naučiti još neke veoma korisne stvari, ali vam nećemo otkrivati više. Amicija ima mogućnost sakupljanja različitih stvari kroz igru, od kojih one specijalnije i sakrivenije vam otkrivaju više o tom periodu, dok će vam druge poslužiti da unapredite vaš inventar.

Kao što sam već spomenuo, imaćete saborce u timu, koje ćete moći da kontrolišete lakim izdavanjem naredbi. Oni su svi samo-izdržavajući, tako da nećete morati i za njih da skupljate potrepštine. Štaviše, oni će vama davati sastojke i pomagati vam da naučite nešto novo. Pacovi su najveći neprijatelji u ovoj igri, i jedino oružje koje ima dejstvo na njih je svetlost, i to



“RAZVOJNI TIM JE RADIO NA IGRAMA KAO ŠTO SU FUEL, THE CREW I QUANTUM BREAK”

uglavnom veštačka u vidu vatre. Pored raznoraznih baklji i drugih zapaljivih pomagala, moraćete ponekad i da se snalazite, prvenstveno sa grančicama koje gore dobro, ali ne gore dugo, tako da kada krenete da prolazite kroz gomilu pacova sa tim u ruci i bratom u drugoj, i ono krene da treperi, bolje se nadajte da ste blizu cilja i sigurne lokacije. Interesantna stvar je da, iako oni žele vas da pojedu, takođe žele da pojedu i sve ostalo oko vas, tako da ćete moći da ih iskoristite da napadnete neprijatelje i očistite sebi put. Čak će i izmučeni Hugo imati svoje svetle trenutke i pomoći vam tako što će da se provlači kroz male i uske prolaze, gde vi ne možete proći.

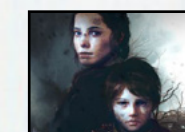
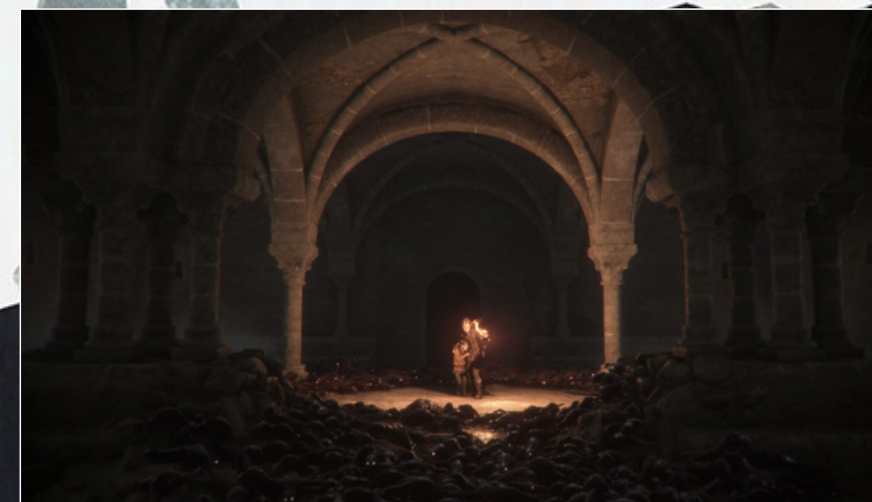
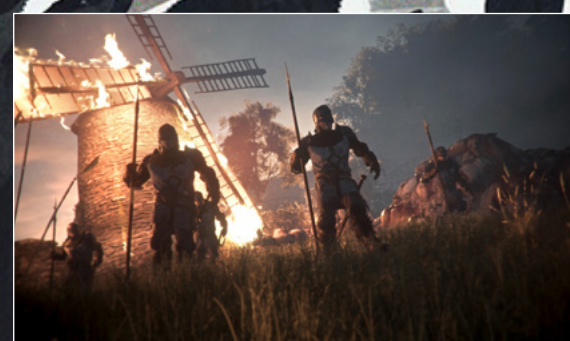
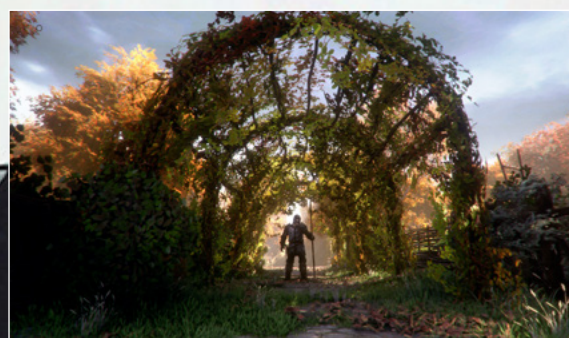
Najlepša stvar u igri je što za većinu problema nemate samo jedan način da ga rešite, već više, pa tako recimo možete se prošunjati pored stražara, ubiti ga praćkom, uspavati ga ili poslati pacove na njega, toliko izbora. Ja sam recimo jedan ceo kamp prešao samo uz šunjanje, bez ijednog ispaljenog kamenčića. Vojnici će vas lako primetiti ako se ne krijete dobro, ali i tada, u zavisnosti od udaljenosti između vas, kao i osvetljenja, oni će ili da posumnjaju da su nešto videli, ili će odmah pohrliti ka vama.

Grafički igra izgleda prelepo, okolina je urađena po ugledu na slike poznatih umetnika iz 16. veka, dok su svi likovi veoma detaljni. Naravno, nije svaki vojnik jedinstven, dosta njih deli model, ali ako vas ne napadne, to nećete ni primetiti, tako da se može oprostiti dizajnerima. Kako je veći deo igre borba svetlosti i tame, osvetljenje u igri je odlično odrađeno, a mora i biti, jer je bitan deo gejmplaja i život će vam zavisi od toga u nekim delovima igre. Muzička podloga je dobra i doprinosi atmosferi igre, dok je glasovna gluma na nivou, iako svi Francuzi pričaju engleski sa akcentom umesto svog maternjeg jezika, ali dobro, nije na nivou „Alo, alo“ francuskog.

A Plague Tale: Innocence je odlična igra koja kombinuje horor, dramu i akciju, šunjanje i jurcanje da se spasi živa glava, prirodno i natprirodno, ali je prvenstveno priča o bratu i sestri, koji su ostali samo jedno sa drugim, i koji pokušavaju da prežive u veoma opasnom svetu u opasno vreme. Dugo nisam igrao neku igru koja me je ovako privukla na više nivoa, tako da svaka čast razvojnom timu, nadamo se da ćemo videti još ovako kvalitetnih naslova od njih u bliskoj budućnosti.



“INSPIRACIJU ZA DIZAJN PEJZAŽA JE TIM NAŠAO U SLIKAMA UMETNIKA IZ 16. VEKA, PRVENSTVENO KLODA LORENA”



IGRU USTUPIO:
**COOMPUTER-
LAND**

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4,
IZDAVAČ:
Focus Home Interactive
CENA:
45€

RAZVOJNI TIM:
Asobo Studio
TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

9

- ✓ Odlična atmosfera.
- ✓ Vizuelno prelepa igra.
- ✓ Mogućnost rešavanja problema na više načina.
- ✗ U retkim trenucima igra nije jasna šta želi od igrača.
- ✗ Neprijatelji se ponekad prelako mogu zavarati.



Autor: Milan Živković

REVIEW

MOERO CHRONICLE HYPER

ONE HOĆE ISTO ŠTO I MI... VALJDA.

Hej ti, mladiću! Da, baš ti. Znam da je svet za tebe uvek bio čudno mesto, a svaka od devojaka, tih misterioznih stvorenja, pravo čudovište za tvoje samopouzdanje. E pa danas imaš sreće, jer napravili su video igru zasnovanu na tvom liku i delu i konačno ćeš moći da sagledaš svoju situaciju iz drugog ugla!

Protagonista priče je dečko po imenu Io, nežnog srca i glave pune konfuznih pomisli - baš kao ti! Jer svaki put kada pokuša da razgovara sa nekom devojkom, um mu obuzmu takve misli da postaje samoproklamovani perveznjak. Mislim, zar je normalno samo o tome razmišljati? Strašno je pričati sa devojka... Ma, one su strašne, poput pravih čudovišta!

Zapravo, u lovom svetu, devojke i jesu čudovišne, glavom i bradom. Iako to ne znači da su ružne(naprotiv), činjenica je da nisu u potpunosti ljudi, već rasa za sebe („Zar nije tako i u stvarnom svetu?“ - loša fora urednika). Miroljubiva rasa koja voli ljudski rod, ali jednog dana, iz neobjašnjivih razloga, postaje u potpunosti divlja. Pa je, naravno, na našem protagonistu da prođe svet i vrati čudovišne devojke u normalu, a



usput poradi i na svom samopouzdanju i muško-ženskim... odnosima.

Moero Chronicle Hyper je kompletno izdanje igre koja je do sada bila dostupna na PlayStation Vita i Windows platformi, i spada u takozvani "dungeon crawler" podžanr RPG igara, gde vas očekuje mnogo "grindanja" i istraživanja po nivoima u potrazi za slavom, nagradama i u ovom slučaju - devojka.

Jer svaku od čudovišnih devojaka na koju naiđete, možete da vratite natrag

u miroljubivu normalu, nakon čega se automatski pridružuje vašem timu. U tim možete postaviti maksimalno pet članova odnosno devojaka, što neće biti lak izbor, s obzirom da na raspolaganju imate oko 40 različitih likova.

Ceo svet u koji je igra smeštena, obiluje brojnim... nagoveštajima. Ako se uopšte i mogu tako izraziti, jer protivnici, od kojih su neki nalik letećim tanjirima sačinjenim od suptilnih delova ženskog grudnog koša, ostavljaju malo prostora za nagađanje i dosta prostora

za razmišljanje. Duboko i naporno razmišljanje, sve dok u kadar ne uleti stvorenje nalik mladunčetu foke i vidre sa ženskim gaćicama umesto portikle, na šta uz pljesak konačno možete da odahnate - pa da, Japan, naravno! Odakle bi i inače poteklo nešto ovako bizarno i maštovito.

I dok se igra odvija najvećim delom iz prvog lica, a borbe sastoje iz nekolicine bazičnih specijalnih efekata na likovima koji lebde na ekranu ispred vas, sam proces "osvajanja" novih karaktera, odnosno devojaka, uvodi nas u drugi najveći segment igre - "dating sim" odnosno simulaciju zavođenja i zabavljanja.

Da biste devojku osvojili, nakon što je pobedite u borbi uništavajući delove njene odeće (logično!), potrebno je da trljanjem njenih nasumično skrivenih, osetljivih zona (tu Nintendo Switch ekran osetljiv na dodir upada na scenu i rešava stvar), nesrećnicu raspametite i vratite u normalu. Eto jedne Switch igre sa kojom nikada nećete moći da me uhvatite u javnom prevozu... Osim ako ne budem na licu imao nindža masku i putovao apsolutno inkognito.

Nakon što devojka upadne u tim i vrati se u grad, čeka je mnogo lepih aktivnosti sa vama. Prvenstveno mislim na dosta razgovora i primanja poklona i... preuređivanja sobe i povremene mini-igre trljanja ekrana, čisto da ne



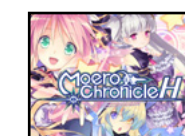
zaboravi ko je tu glavni "svičotrljač". Pre nego što kompletno prolupam od otrcanih šala na račun igre koja se više šali na moj račun nego ja na njen, verujte mi na reč da je u pitanju naslov koji zapravo pruža mnogo sati zarazne zabave. Istraživanje nivoa uz RPG elemente, nagrade i mnoštvo devojaka za pronaći i osvojiti, pa naknadno i što bolje upoznati, nije sadržaj koji bi trebalo zanemariti.

Kao ni poprilično detaljan sistem statistika i borbenih rešenja, sa sve za Switch ekskluzivnim auto-pilotom kroz nivoe i nekoliko sitnih dodataka koji do sada nisu bili prisutni. U svakom slučaju, pogotovo uzveš u obzir cenu igre, Moero Chronicle Hyper nudi dosta blesave, istraživačke RPG zabave uz popriličnu

dozu seksi elemenata, kakve, moram priznati, nisam očekivao da ću ikada ugledati na jednoj Nintendo konzoli.

Ukoliko za vas devojke i nisu toliko monstrozne, nemate problema sa njima, ili možda čak i niste muškog roda... Možda je ovaj tekst trebalo bolje da isplaniram. No ipak, ne dozvolite da vas to odvraća od igranja. Ako su simpatična priča i lepa doza humora, ono što najviše tražite u igrama - samo navalite. Slatka beba vidro-foka sa portiklom od gaćica, jedva čeka da vas upozna.

P.S. Igra nije horor, časna reč.



IGRU USTUPIO:
**COMPILE
HEART**

"BORBE SU BRZE, A POSTOJI MOGUĆNOST I DODATNOG PRESKAKANJA ANIMACIJA."



"PRE SVAKOG NAPADA, IO MOŽE DA PRIKUPLJA MOĆ "UZBUĐENOSTI" KOJU KASNIJE OSLOBAĐA NA NEKOJ OD DEVOJAKA, ČIME POJAČAVA NJENE NAPADE. ALI UKOLIKO PRETERA U TOME, VAN IGRE JE NEKOLIKO KRUGOVA. KRAJNJE OČEKIVANO, ZAR NE?"

PLATFORMA: PC, PS4, PS Vita Nintendo Switch IZDAVAČ: Compile Heart CENA: 20€	RAZVOJNI TIM: Compile Heart TESTIRANO NA: Nintendo Switch
---	--

OCENA

7

- ✓ Humor.
- ✓ Lep crtež i dizajn.
- ✓ Pregršt sadržaja.
- ✗ Dosta grindanja.
- ✗ Nekolicina repetativnih dijaloga.
- ✗ Grafički siromašnije lokacije.



Autor: Nikola Savić

REVIEW

LAYERS OF FEAR 2

“LAYERS OF FEAR 2 NASTAVLJA SA ISTRAŽIVANJEM TEMA „LUDILO UMETNIKA“, I NADAMO SE DA ĆEMO U BUDUĆNOSTI VIDETI POKRIVENU JOŠ NEKU UMETNOST.”



NIT LEJERA, NIT STRAHA

Prvobitni Layers of Fear je izašao pre sada već više od tri godine (leti vreme), i u to vreme sam tadašnjeg urednika zamolio da ja radim recenziju, kao generalni ljubitelj horora koga je igra iskreno zaintrigirala.

Iako nije bio bog zna kakav horor koji probija granice u smislu gejmplaja, pa čak i narativa, ono što je ovu igru izdvojilo je tematika kojoj se bavi i način na koji je isti iskorišćen za horor elemente. Igra nas je stavila u cipele slikara koga su razni nesrećni događaji u životu, ali i njegova pomahnitela potraga za

savršenom slikom i inspiracijom, doveli do dubokih ponora ludila iz kojeg nema povratka. Igra je sjajno koristila činjenicu da je on slikar, pa je dobar deo horor elemenata prikazan kroz boje koje se raspršuju, slike koje varljivo igraju u pomeraju se pred vama, realnost koja se pretapa u slike i obrnuto... Videlo se da su dizajneri na igri imali jako puno inspiracije i pustili mašti na volju da se dobro zabave i pokažu svoju kreativnost, što je na kraju donelo jedan sasvim solidan naslov.

U međuvremenu je studio Bloober Team izbacio i igru Observer, koju

nisam imao prilike da zaigram, ali sam iz utisaka drugih zaključio da je imala i svojih svetlih i ne toliko svetlih momenata. No, najava za Layers of Fear 2, koji se jedno vreme vodio pod kodnim imenom Project Méliès, me je i više nego zaintrigirala, tako da sam jedva čekao da testiram ovaj naslov.

Iako je igra iz istog serijala, priča je potpuno nezavisna i jedina zajednička tačka je ta tema istraživanja ludila umetnika. Kako smo prošlog puta imali slikara, sada imamo glumca u ranim periodima filma, 20-ih godina prošlog veka. Narativ je sledeći: Naš agent nam

je obezbedio ulogu veka kod proslavljenog, ali veoma ekscentričnog režisera, koji uvek traži specijalne glumce za sve svoje uloge. Film će se snimati na brodu, čiji je dobar deo iznajmljen za privatne potrebe studija, upravo kako bi se snimao film. Međutim, očigledno da nešto nije baš kako treba, i početak igre nas zatiče same na brodu, gde krećemo da lutamo i rešavamo misteriju. Detalje priče ćemo otkrivati kroz pisma, poruke, audio i video zapise na koje nailazimo.

I tu dolazimo do prvog i možda najvećeg problema. Priča je previše

apstraktna da bi zaista brinuo šta se dešava. Nemojte me razumeti pogrešno, volim dobro pisanje i narativ koji ostavlja prostora za razmišljanje i spajanje delova slagalice, ali ovde od starta postoji nekoliko niti narativa koje pratimo, i svaka od njih je maglovita, nejasna i ne baš najbolje stavljena u kontekst naše situacije. Teško je pratiti i jednu nedefinisiranu nit četiri za koje od starta nemate pojmā o čemu pričaju i možete samo da nagađate. Nećemo više ulaziti u ovo da ne bi spojlovali priču, ali nadamo da vam je jasno šta želim da kažem.

Drugi problem koji imam sa igrom je što je, za razliku od prvog dela, ovde previše jeftinih horor momenata iz klasičnog horor arsenala, koji pri tome apsolutno „fejlju“ da indukuju bilo kakav strah u meni. Malo se vrata zalupe ili otvore, malo sijalice krenu da pucaju ili se pale/gase, malo se pojavljuju neke senke i prikaze, malo neko nešto šapuće nerazgovetno...bukvalno sam sve vreme u fazonu: „važi, važi, znam, to je strašno, moram da se plašim, evo sad ću“. Kao osoba koja obožava da se prepusti strahu i uživa u hororu, odavno nisam bio manje uplašen igrajući horor. Igra je više Walking Simulator nego horor, i nije



“IGRA NAS SMEŠTA NA PRAZNI BROD NA PUČINI, ALI OVO NIJE PRIČA O UKLETOM BRODU.”

“ZA HOROR IGRU KOJA GOVORI O „SLOJEVIMA STRAHA“, OVDE JE STRAH PROSTO IZOSTAO.”

da imam nešto protiv walking simulatora, volim mnoge od njih, ali kad znam da želim da igram taj žanr. Čak i igra kao što je SOMA, koja je takođe sebe dosta udaljila od horor elemenata, je bila neverovatno jeziva i stalno sam imao osećaj straha zbog same atmosfere, lokacije i priče, a ovde me je savršeno bolelo uvo, što bi opet možda povezao sa onim gore da je priča nejasna i samim tim, uopšte ne brinem šta će se desiti. Postoje određene deonice koje bi trebalo da budu strašne i napete, ali i one nisu uspele da me ozbiljnije uplaše i to malo jeze koje se pojavljivalo tada je više bilo rezultat napetosti u gejملهj smislu, nego klasični strah.

U gejملهj smislu, kao što sam već i pomenuo, igra je dobrim delom Walk-

ing Simulator, ali da ne grešim dušu, ima i zanimljivih zagonetki i deonica gde ćete morati da malo uključite mozak ili se pak iscimate da nešto uradite na određeni način. Ti delovi umeju da budu zabavni. Neke od zagonetki koriste i glavnu tematiku igre (film) na interesantan način, i šteta je što nije bilo više toga u igri. To je ujedno i sa narativnog i sa gejملهj aspekta još jedan nedostatak, sama tema „glume i filma“ se nekako previše slabo koristi, dobar deo početnih štrečalica nema veze sa filmom, nego predstavlja generalne momente zaplašivanja u hororima. To je nešto gde je prvi deo sijao, i nešto na čemu je dvojka zakazala.

Vizuelno, igra izgleda sasvim korektno i na mestu, nije poslednji krik grafike,

ali je tu negde. Ono što je za svaku pohvalu jeste fenomenalna optimizacija i generalna utegnutost igre, sve radi kao podmazano i kako treba i na visokim rezolucijama sa maksimalnim podešavanjima, i na mojoj ne baš najnovijim mašini kod koje se igram kući. Muzika je u duhu vremena i sasvim je okej, ali se opet nekako totalno čudno i van konteksta koristi u samoj igri. Često krene da gradi napetost u trenutku kada se napetost nikada neće desiti, u nekim drugim trenucima ide ona „opusti se, sad je sve u redu“ muzika koja u hororima generalno komunicira da se prošao pretnju, samo da bi iznenada opet krenuo neki kaos. Ne znamo da li je ovo urađeno namerno ili ne, ali prosto deluje neprirodno i ruši neka pravila koja postoje sa razlogom



u žanru. Postoje neke oblasti gde nema prostora da se bude kreativan, već je prosto skoro pa tehničko pitanje. Glasovna gluma je takođe vrhunska i tu se nema šta previše dodati, gotovo svako pismo i belešku na koju naletite će pratiti glas onoga za koga je vezano i to je urađeno na zavidnom nivou.

Kada se podvuče crta, nije da nisam uživao u igri, stvarno, u suštini me je držala da je predem do kraja te jedne noći koju sam izdvojio za nju (neće vam trebati više od -6 sati maksimalno), ali

sam se prosto osetio razočaranim jer sam primetio sve ove gorenavedene mane, i što je ono zbog čega igram horore izostalo, a to su kvalitetan strah, i mistična, ali jasna priča, koja me motiviše da nastavim dalje.

Igra ima već sada sasvim korektnu cenu za ono što nudi, ali bih vam i dalje ipak preporučio da sačekate neku rasprodaju, pa da je onda kupite, za kada padne na nekih -10-12 dolara, tada će biti sasvim ok kupovina.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Win 10
CPU: Intel Core i5-6500 (3.2 GHz) /
AMD Ryzen 5 1600
GPU: GeForce GTX 1070RAM: 8GB
HDD: 14GB



IGRU USTUPIO:
GUN MEDIA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4
IZDAVAČ:
Gun Media
CENA:
25€

RAZVOJNI TIM:
Bloober Team
TESTIRANO NA:
PC

OCENA **6.5**

- ✓ Tema i postavka igre.
- ✓ Odlična glasovna gluma.
- ✓ Odlična optimizacija.

- ✗ Previše apstraktna priča.
- ✗ Više Walking Simulator nego klasičan horor.
- ✗ Strah je jednostavno izostao.



Autor: Dragana Ličina Danojlić

REVIEW

Figment

PUT KROZ DELOVE LIČNOSTI



“SVE SJAJNE PESME IZ IGRE MOŽETE SLUŠATI I NA ZVANIČNOM SAJTU STUDIJA.”



U poslednja dva broja časopisa Play!Zine sam igrala dosta igara sa sličnom tematikom, a različitim izvođenjem zamisli. Tematski sve igre, pa i ova, vas vode na put kroz sopstvena osećanja i nude na uvid unutrašnji svet sa kojim možete, a ne morate, da se poistovetite. Figment je jedinstven jer je poput dečije knjige vrlo živo oslikan i svrsishodno tematski razdвоен.

Kroz priču i avanturu vas vodi (anti) heroj Dasti (Dusty), uz pomoć vaše

domišljatosti i njegovog drvenog mača. Dasti mora da pobedi neprijatelje i reši zagonetke na koje nailazi u celom ponuđenom svetu, razdвоенom po temama, a sve to da bi pronašao lopova i vratio nešto vredno izgubljeno. On je zajedno sa šarenolikim okruženjem dovoljno interesantan da privuče i najmlađe igrače, ili barem decu u nama odraslima. Igra nije ni u jednom momentu omanula u svojoj prijemčivosti za mlađu gejmersku populaciju, a istovremeno nije izgubila svoju dozu

napetosti i zabavnosti. Cela ova vesela, šarena igra sadrži jedan zreo narativni sloj koji omogućuje da u isto vreme u igri uživaju i deca i odrasli ljudi na sasvim dva različita načina, a da ni jedan tu ne trpi. Sam početak igre počinje sa automobilskom nesrećom i tu ova igra nudi nešto i starijoj populaciji, vodi vas kroz priču o traumama, maštama, strahovima i ceo Dastijev put zapravo simbolizuje put kroz um osobe koja je preživela traumu, i njen oporavak.

Pošto se cela igra odvija u umu jedne osobe, koja se u isto vreme bori protiv traume, ništa na samom vizuelnom nivou nije baš realno, a često i nerealni pejzaži sadrže delove koji su naznake oštećenja uma. Mostovi u glavnom gradu su napravljeni od istrošenih olovaka, most ka mašti se sastoji od biljke koju zasadite, put ka racionalnom delu mozga vodi preko zupčanika. Verujem da je grafičko odeljenje apsolutno bilo oduševljeno idejom i da je dalo sve

od sebe, jer izgleda do maksimuma razvijeno. Svi likovi su vrhunski animirani. Sve izgleda kao da je rukom oslikano i sklopljeno od svakodnevnih objekata koje jedna osoba može da koristi. Glavni lik Dasti ima rep i mačije uši i ogroman crveni nos, i još se poput deteta bori protiv neprijatelja sa drveni mačem. Svaka oblast uma je vrlo detaljno i tematski različito obrađena, i kad uđete u njih ne treba vam mnogo da pogodite šta ta oblast treba da

predstavlja čak i ako izuzmemo to što vidite nazive oblasti na mapi. Kad smo kod mape tu imam i jednu jedinu zamerku, često se desi da lutajući nekom oblasti naprosto izađete iz nje i krenete u neku sasvim drugu, i tom prilikom se nalazite u nekom „među ekranu“ koji prikazuje mapu, a zapravo omogućava učitavanje sledeće oblasti, problem je što naprosto morate ići napred, ne možete da se vratite u oblast iz koje ste greškom odlutali.

“CELA OVA VESELA, ŠARENA IGRA SADRŽI JEDAN ZREO NARATIVNI SLOJ KOJI OMOGUĆUJE DA U ISTO VREME U IGRI UŽIVAJU I DECA I ODRASLI LJUDI NA SASVIM DVA RAZLIČITA NAČINA, A DA NI JEDAN TU NE TRPI.”

Glavni Dastijev cilj je da uhvati Noćnu Moru koja je ukrala nešto od Dastija. Ispostaviće se da će morati da rešava zagonetke, izbegava zamke i bori se protiv neprijatelja, dva manja bosa i na kraju glavne Noćne More, a negde usput će se zapravo i izboriti sa samim sobom. Svaki bos ima svoju pesmu koju peva svaki put kad se pojavi kao i muziku za borbu sa njima, i te pesmice su izuzetno zabavne i ulaze u uši, ali nisu samo zabavna muzička podloga već su i tekstovi o egzistencijalnim strahovima izraženi na jednostavan način. Tako da nije samo grafičko odeljenje dobilo šansu da zasija već i pisci, pa i audio odeljenje, jer pesmice su izuzetno zabavne. A ako poželite pesme, možete i da preslušate na zvaničnom sajtu tima koji je radio na igri Bedtime Digital Games.

Sama borba protiv manjih i većih neprijatelja je veoma jednostavna i svodi se na slabije ili jače zamahivanje mačem i izbegavanje neprijateljskih zamki, sve to se radi uz pomoć dve komande na džojpedu. Što se tiče zagonetki koje morate rešiti tokom igre one su uglavnom poprilično jednostavne ali zabavne i veoma raznovrsne. Neke su teže od ostalih i uglavnom su te

teže one opcione preko kojih dobijate bisere sećanja nazvane Remembrance, koji vam pružaju mogućnost da bliže upoznate osobu čiji um je poprište vaše avanture. Svako sećanje se otkriva uz sliku koju prati tekst otkrivajući nešto iz pravog života tog uma. Kao što rekoh naracija cele igre ima nekoliko nivoa i to je čini izuzetnom.

Jedno od dostignuća u igri jeste da zakucate na vrata svih kućica u svakom od delova uma, što je u mom slučaju slučajno otkriveno, ali me je nateralo da zakucam bukvalno na svaka vrata i otkrijem ko su stanovnici tih kućica. U glavnom gradu su uglavnom osnovne emocije i karakterne osobine, svaki stanovnik se javi na specifičan način i to dodaje celoj zabavi. Naš (anti) heroj je pomalo nadrndan i razočaran lik, kojeg iz letargije izvuče sopstveni sebičluk i nepodnošljivo srećan i poletan saputnik u vidu ptice zvane Piper. Na kraju igre postoji i otkriće vezano za to ko je i šta je Dasti i zašto baš on prolazi kroz povređen um rešavajući se noćnih mora. U jednom trenutku glavni neprijatelj na vas šalje neprekidne talase očajanja koje morate da izbegavate i od kojih morate da se krijete, i meni iskreno nije bilo sve-

jedno, jer ko god da je iskusio istinsko očajanje i beznadežnost, zna kakvi su to parališući strahovi, oni koji uzimaju dah pa i život, i oh, kako je to lepo preneto u igru. Svaka čast celom timu uključenom u stvaranje ove lepe igre pune značenja.

Sama igra ima oko pet sati sadržaja kojem možete da se vratite da bi ste pokupili sva sećanja ili otključali sva dostignuća. Igra je tako lepo osmišljena i izvedena u skoro svakom aspektu da je od srca preporučujem, dobila bi skoro savršenu ocenu da je omogućeno lakše kretanje kroz mapu. Meni sada ostaje da sačekam najavljeni Figment: Creed Valley kojeg najavljuju kao nastavak Figmenta i njegove priče, sa sasvim novim oblastima uma i raspevanim neprijateljima.



IGRU USTUPIO:
BEDTIME DIGITAL GAMES

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4,
Nintendo Switch
IZDAVAČ:
Bedtime Digital Games
CENA:
18€

RAZVOJNI TIM:
Bedtime Digital Games
TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

9

- ✓ Zabavne zagonetke.
- ✓ Odlične pesme za borbe sa bosovima.
- ✓ Maštoviti vizuelni dizajn.

✗ Viz





Autor: Sanja Gajin

REVIEW

Just in today: 'Carrots of the Pic-ribbean'...

NELLY COOTALOT: SPOONBEAKS AHOY!

JESTE LI SPREMNI DECO?! JESMO KAPETANE!

Nelly Cootalot HD je, kako i samo ime kaže, HD rimejk besplatne freeware igre koju je Beket napravio svojoj devojci za rođendan 2007. godine.

Neli Kotalut, strašni pirat, je dremala u svom čamcu kada joj se odjednom ukazala utvara ozloglašenog pirata Blod-birda (dalje u tekstu, Krvobradić). Kapetan Krvobradić ima strašne vesti za Neli - iz baronije Mith je nestala čitava populacija ptica Spunbiks (Kašikare?). Neli, strastveni ljubitelj ptica sa kašikastim kljunovima, dobija zadatak da otkrije šta je to trulo u baroniji Mith. Tokom svoje avanture upoznaje barona Vajdbird (Širokobradić, čija je brada dovoljno široka da služi kao nastrešnica u slučaju provale oblaka), njegovu ženu (kojoj bi svaka Kardašijan zavidila na, khm, oblinama), trgovce Olafsena

i Bjorna, i još par lokalaca, kao i malu koloniju leprkiona koji žive na susednom ostrvu (ima smisla, kunem se).

Nelly je standardna point and click avantura. Levim klikom kontrolirate kuda Neli ide, a desnim ispitujete okolinu i predmete. Svaki pokupljen predmet ima svoju svrhu i može se bolje ispitati desnim klikom, a takođe se može kombinovati ili sa nečim u okolini ili sa drugim predmetom u inventaru. Mapa služi za fast travel između lokacija koje ćete posećivati više puta.

Puzzle su jednostavne i raznovrsne i nekada ćete morati malo da pomučite vijuge ne bi li ste skapirali gde tačno šta ide. Iako vam igra ne govori kuda treba da se ide niti šta treba da se radi, šanse da ćete se zaglaviti su veoma male. Često će

vam u dijalogu biti dat neki hint koji će vas usmeriti na pravi put.

Samo da naglasim, pošto mi se desilo da se igra u jednom momentu skršila, igra nema auto save opciju.

A kad smo već kod dijaloga, žitelji baronije Mith (i van nje) su veoma raspoloženi za čavrljanje. Neli je veoma znatiželjna osoba i zapitkivače ljude o svemu i svačemu (takva joj je profesija, šta ćeš). Imaćete opciju da birate "prave" odgovore i pitanja ne bi li ste napredovali. Doduše, ukoliko pogrešite, uvek možete ispočetka (ljudi će vam se malkice rugati, ništa strašno). Kako je ovo HD rimejk, jedan od novina jeste glasovna gluma koju izvodi gospodin odgovoran za igru - Alasdair Beket. Na početku same igre ima kratki video klip u kojem vam kaže da ovo

možete isključiti ali ja savetujem da tu opciju ne dirate jer se čovek zaista potrudio da odglumi što više glasova i akcenata može. Jedini lik kojem ne daje



"SVA ZARADA OD IGRE ĆE BITI DONIRANA RSPB-U (ROYAL SOCIETY FOR THE PROTECTION OF BIRDS)."

glas je upravo Neli. Pozadine i likovi su jednostavni, ali unikatni, i ručno crtani. Doduše, zbog te jednostavnosti je ponekad teško videti na šta se može kliknuti, a šta je samo deo pozadine. Srećom, u gornjem desnom uglu ima i "hint" opcija koja će vam iksićem označiti šta sve možete da proučite.

Ukoliko volite point and click igre, pirate i dijaloge pune opskurnih (i manje opskurnih) referenci, pridružite se Neli u misiji spasavanja ptica. Štaviše, svi novci od prodaje igre će biti donirani RSPB-u (Royal Society for the Protection of Birds), dobrotvornoj britanskoj organizaciji za zaštitu ptica.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows Vista, 7,8 or 10
CPU: 700MHz
GPU: /
RAM: 64MB
HDD: /



IGRU USTUPIO:
**APPLICATION
SYSTEMS
HEIDELBERG**

PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
Application Systems
Heidelberg
CENA:
€

RAZVOJNI TIM:
Alasdair Beckett-King
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

9

- ✓ Kratko, ali slatko.
- ✓ Ručno crtana pozadina i likovi.
- ✓ Zanimljivi dijalozi i fore.
- ✗ Manji bagovi.



Autor: Milan Janković

REVIEW

PROJECT WINTER

PREŽIVETI IZDAJU

Po definiciji, izdaja je čin narušavanja nečijeg poverenja ili moralnog standarda koje dalje vodi u niz problema. Tu se pre svega misli na to da se stav prema osobi koja vas je izdala znatno promenio, naravno na gore, što može značajno narušiti socijalnu strukturu i društveni život svakoga obuhvaćenog izdajom.

Ako želite da iskusite ovako nešto, i to bez ikakvih većih posledica, onda je

Project Winter prava stvar za vas. Reč je o multiplejer naslovu studija Other Ocean Interactive, u kojem je fokus na preživljavanju, kao i na društvenoj komponenti i smenjivoj ljudskoj prirodi. Svaka partija počinje sa maksimalno 8 igrača koji imaju cilj da prežive i evakuišu se iz snegom okovanog krajolika. To će učiniti kroz sakupljanje resursa, spravljanje oruđa i oruđa, kao i obavljanje zadataka koji igrače približavaju ka finalnom cilju.

Međutim, postoji jedna caka, u svakoj partiji neko od osmorice dobija ulogu izdajice, uz šta idu i specijalni zadaci i sabotaža ostalih članova. U početku samo igrač koji ima ulogu izdajice zna da je izdajica, ostali igrači nemaju blage veze ko bi to mogao biti. Svi počinju na istom mestu, sakupljaju resurse, beže od oluje, ali neko ima totalno drugačiju svrhu u toj hladnoj oblasti. Igrač koji je izdajica ima potpunu slobodu u obavljanju zadataka, a sam može odabrati trenutak kada će zabosti nož u leđa svojim "prijateljima" i otkriti svoje pravo lice.

Project Winter odlično uvodi ovu skrivenu ulogu u gejmplej, koji je orijentisan na saradnji i timskom radu, jer preživljavanja nema osim ako ne sarađujete. To važi i za onoga ko ima ulogu izdajice, on može pomagati ostalima u njihovom cilju, i tako na početku graditi poverenje ostalih. U stadi ovaca uvek postoje one jedinke koje će se odvojiti i same otići za boljom travom, a tako je i ovde. Uvek će se naći neki igrač koji neće obraćati pažnju na ostale i ići svojim putem u divljinu. U divljini čekaju brojne opasnosti, poput mećava, divljih životinja, ali i vas, koji lako možete savladati jednog igrača, a da ostali ne saznaju da ste to bili vi. Izdajica ima veliku slobodu u tome kako će doći do svojeg cilja,



može sabotirati razne procese, širiti laži i samim tim okretati igrače da se međusobno svađaju ili steknu pogrešan utisak o tome ko je ubica. Sam gejmplej je i više nego dobar, što je pre svega zahvaljujući gore spomenutim i klasičnim survival elementima, zbog čega Project Winter možemo lako svrstati u jednu od boljih koje su dostupne na Steamu na temu preživljavanja. Radnju pratite iz ptičije perspektive, gde imate dobru, ali opet ograničenu preglednost, što snalaženje namerno čini otežanim, pa tako morate paziti da ne zalutate, jer se nikad ne zna kada će da naiđe neka ledena oluja.

Grafički gledano, Project Winter poseduje predivni low-poly vizuelni stil koji se lepo uklapa u temu igre, a ujedno čini da ovaj naslov radi glatko na velikom broju starijih mašina. Vizuelni stil je samim tim dosta prost, ali ujedno i elegantan i pruža svakom onoliko

koliko treba. Slična situacija je i sa zvukom, gde sve ima lepu čistoću, bilo da je to zvuk koračanja u snegu, hućanje vetra ili pozadinska muzika. Jedina mana na ovom polju je što ponekada zvuk može da vas dezorijentiše, jer ćete nešto čuti sa leve strane, a zapravo je sa desne, i slično.

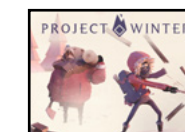
Vaš autor je ovu igru pokrio još kada se pojavila u Early Access fazi, gde je bilo jako malo igrača. To se nažalost prenelo i na 1.0 verziju igre, ali nije toliko strašno kao što je bilo pre par meseci. Zajednica jeste mala, ali je izuzetno dobra, jer ćete uvek naći ljude spremne za priču i za saradnju, a ako ste novajlija dobićete i par saveta kako biti bolji. Ova poslednja stvar je zapravo jako dobra, jer ćete od drugih igrača i dosta naučiti, jer igra sama nema mnogo objašnjenja i instrukcija za početnike. Mala zajednica vas primorava da stalno

menjate stil igre i taktiku, jer će vas u suprotnom veoma brzo otkriti. Što se sadržaja tiče, Project Winter je obogaćen novim mapama za istraživanje i sabotažu, samostrelom na koji možete staviti otrov, a tu je i "uspavljivač" koji će usporiti igrače i onemogućiti im da koriste glasovnu i tekstualnu komunikaciju, što je savršeno za ulogu izdajnika.

Na kraju, Project Winter je odlična igra za sve zaljubljenike u survival naslove i one koji stalno tragaju za nečim novim. Ovaj naslov sa svojom ponudom uloga i izdajice svakako predstavlja odličnu zabavu koja će često terati igrače da se počesu po glavi i razmisle pre nego što načine sledeći korak, ili se udalje od ostalih. Čekanje na početak partije može biti ponekad jako dosadno, ali u svakom slučaju imate našu preporuku.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: i5 6600+
GPU: GTX970
RAM: 8GB
HDD: 3GB



IGRU USTUPIO:
EVOLVE

PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
Other Ocean Group
CENA:
17€

RAZVOJNI TIM:
Other Ocean Interactive
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

8

- ✓ Uloga izdajice.
- ✓ Primoravanje na saradnju.
- ✗ Nema tutorijala.
- ✗ Audio ume biti zbunjujući.

"U SVAKOJ PARTIJI NEKO OD IGRAČA DOBIJA SKRIVENU ULOGU IZDAJICE."



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

RAGE 2

RAGING MAX

Rage 2 je nastavak jedne od zaboravljenih igara studija id Software, koja nije najbolje prošla na tržištu, primarno zbog svoje kratke priče i velikog broja tehničkih problema koje su je mučile. Nova instalacija ove franšize pokušava da ispravi sve greške, i baci igrače u jedno zabavnije okruženje od tadašnjeg, koje u velikoj meri na prvi pogled podseća na neku mešavinu DOOM i Mad Max naslova, igara koje su „sasvim slučajno“ razvijane od strane dva tima koja rade na samom RAGE 2. Pravo je pitanje – da li uspeva u tome?

Igra vas baca u post-apokaliptični otvoreni svet i perspektivu prvog lica, očekujući od vas da krenete da rešete sve što vam se ne sviđa na prvi pogled. Kako se nadovezuje na veoma zanimljivu pozadinsku priču prve igre, RAGE 2 pokušava da nastavi priču o Autoritetu. Ovoga puta General Kros, ljut na sve normalne ljude što nisu prihvatili njegove planove za evoluciju čovečanstva, diže se iz podzemlja sa svojim mutanti i kreće da ubija sve što vidi, slagalo

se sa njim ili ne. Vaš zadatak jeste da ga u tome sprečite, nadenuvši rendžerski oklop na sebe i dobijajući kibernetičke moći koje taj oklop nosi (čitaj između redova - Crysis).

Priča ne odlazi u nešto dublje detalje od ovih, i drži se nekog ne preterano originalnog narativnog toka. Ovo bi primarno bio problem, da RAGE 2 nije igra čiji fokus svakako i nije na priči, ali ovde narativ vrši funkciju koju treba da vrši i to čini sa prolaznom ocenom. Glavni lik je malo iritantan, bilo da ste izabrali muškog ili ženskog lika, dok se sporedni likovi verovatno dobrom delu ljudi neće svideti, ali iako detinjasto napisani, nekako uspevaju da se lepo uklupe u svet u kojem ste se našli i doprinose atmosferi igre. Dečije fore, luda i uvrnuta okruženja i ponašanje likova tipično za sumanute post-apokaliptične svetove ipak ne odmažu celom iskustvu u kraćim pauzama od vožanja po mapi i potpunog uništenja.

Glavni adut kojim RAGE 2 maše jeste prezabavan gejmplej, kada dođete do njega. Puškanje, skakanje, korišćenje

svojih kibernetičkih moći i potpuni adrenalin i brzina tipični za DOOM i slične FPSove. Oružja se ponašaju u skladu sa svojim klasama, a možete trošiti iskustvene poene i resurse na nekoliko različitih načina, bilo na njihovo unapređivanje, ili na unapređivanje vozila i otključavanje novih kibernetičkih moći. Vožnja je zabavna, iako tokom nje se najviše vidi ispraznost sveta u kojem se nalazite, s obzirom da su zone između naseobina i kampova puste, a AI će se retko pojaviti da vas pojuri u tim vozačkim sesijama. Sve to malo oduzima od utiska tog divljeg opasnog sveta tamo napolju van gradova.

Van toga, vozačke borbene sekvence umeju biti prezabavne, i iako ne dobijate previše opcija za budjenje vašeg vozila, uprkos tome što postoji nekoliko zanimljivih oružja za ista, svakako su lepa promena od borbe na nogama. Osim glavne priče, RAGE 2 ima i nekoliko zanimljivih sporednih aktivnosti, kao što su trke vozilima, arene i određene sporedne priče. Sve to ume varirati u kvalitetu, ali ima nekih

dosta zabavnih stvari koje dodaju na inače kraće trajanje glavne priče od oko 11-12 sati. Za AI protivnike se ne može reći da su nešto preterano inteligentni i da predstavljaju veći problem, osim na Nightmare težini, ali rade posao dovoljno dobro, tek toliko da ne budu iritantno glupi ili previše jaki.

Grafički, igra je pogodak i promašaj istovremeno. U otvorenim okruženjima izgleda prelepo i dizajn samog sveta je odličan i vapi za istraživanjem (dok ne postanete svesni njegove ispraznosti), dok sa druge strane, neke unutrašnje lokacije često mogu prikazati mutnije teksture i budu predmet ponavljanja. Oružja, vizuelni efekti i facijalne animacije likova su takođe prilično dobre, kao i generalno animacije cele igre. Nažalost, pogon u kojem je igra pravljena zjapi od tehničkih poteškoća i teško se suočava sa inače veoma agresivnim koloritom igre i veoma izraženim osvetljenjem. U momentima kada radi, igra izgleda vrhunski, ali svakako može oduzeti na iskustvu prilikom naglog pojavljivanja tekstura, treperenja osvetljenja i generalno čudnog izgleda igre u nekim momentima. Tu se javlja i problem optimizacije cele igre, pošto na konzolama one rade u Full HD rezoluciji, ali nekad čak i na PS4 Pro konzoli broj slika u sekundi može padati lako ispod 50, što za igru koja poseduje toliko grafičkih bagova u momentima i nije baš za gledanje kroz prste. Na računarima je nešto bolja situacija, ali će vam i dalje biti potrebna solidno jaka mašina za rezolucije više od 1080p.

Muzička podloga je vrhunska, a numere koje inicijalno podsećaju na DOOM,



ipak više idu u industrijske vode. Synth i gitarske deonice zvuče sjajno i odlično nabijaju adrenalin. Glasovna gluma je pristojna, pogotovu kod sporednih likova, dok, nažalost, kod glavnog lika performans nije baš najbolji i ume zvučati monotono. Srećom, vaš lik ne govori previše tokom igre. Zvučni efekti su na mestu i sve zvuči baš kako treba da zvuči, od eksplozija koje pršte na sve strane, preko zvuka oružja, do besnih motora vozila i opšteg haosa na ekranu.

Na kraju se vidi da RAGE 2 pokušava da nadmaši svog prethodnika koji nije baš visoko postavio lestvicu, i delimično uspeva u tome. Uprokos svim svojim manama, iza, nažalost loše iskorišćene, pozadinske priče sveta i vašeg lika, krije se jedno prezabavno iskustvo koje svakako najviše briljira u svojim borbenim momentima. Iako vam neće pružiti neku dugotrajniju zabavu, RAGE 2 bi svakako trebali da pro-

bate, pogotovu ako ste ljubitelj brzog FPS-a i adrenalinske akcije (u slučaju da možete da ga poterate ili vam ne smeta povremeni pad performansa na konzolama).

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7, 8.1, 10 64-bit
CPU: Intel Core i7-4770
GPU: AMD Vega 56 8GB
RAM: 8 GB RAM
HDD: 50 GB



IGRU USTUPIO:
CD MEDA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4
IZDAVAČ:
Bethesda Softworks
CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
id Software, Avalanche Studios
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

6.5

- ✓ Adrenalinska akcija i prezabavne borbe.
- ✓ Interesantna pozadinska priča sveta.
- ✓ Odlična muzika i generalni vizuelni dizajn igre.
- ✗ Grafički bagovi i loša optimizacija.
- ✗ Bolno prosečna priča.
- ✗ Isprazan i dosadan svet između naseljenih lokacija.

“KAKO SE NADOVEZUJE NA VEOMA ZANIMLJIVU POZADINSKU PRIČU PRVE IGRE, RAGE 2 POKUŠAVA DA NASTAVI PRIČU O AUTORITETU.”





Autor: Sanja Gajin

REVIEW

HEAVEN'S VAULT

IZGUBLJENI U PREVODU

Heaven's Vault vas stavlja u prašnjave čizme arheologa Alije Elsare koja sa svojim robotom-pomoćnikom Šesticom (ne pitajte šta se desilo sa prvih pet) odlazi u potragu za izgubljenim kolegom sa univerziteta na "Mesecu" Ajoks.

Za razliku od svojih kolega arheologa iz drugih franšizi (khm, Nejtan Drejk, khm, Lara Kroft), Alija nema tendenciju da uništava svako arheološko nalazište na koje naleti, već sakuplja i proučava artefakte u želji da otkrije šta se tačno zbilo sa drevnim civilizacijama. Skoro svaki artefakt na sebi ima zapis na Drevnom jeziku u formi, donekle, piktografskog pisma koje vi i Alija treba da odgonetnete. Isprva nećete imati pojma šta te silne kukice i spiralice znače, ali ćete veoma brzo

skopčati da kontekst mnogih zapisa zavisi od mesta na kojem se nalazite – tako ćete, na primer, znakove vezane za vatru pronalaziti na kaminima i lampama; a kako je pismo donekle piktografsko, zaključićete da tri krivudave linije imaju nekakve veze sa vodom. Iako će vam uvek biti ponuđeno par opcija za reči koje još ne znate, često ćete grešiti. Alija će vremenom uvideti gde su greške i pogrešne prevode će izbacivati, a tačne će upisivati u svoj rečnik (kojem vi, nažalost, nemate pristup). Takođe, prevode možete odnositi i svom prijatelju u univerzitetu koji će vam pomoći da odgonetne gde ste pogrešili i često vam davati nove artefakte. Prevođenje ujedno predstavlja i srž veoma jednostavnog gejmljea koji u kombinaciji sa istraživanjem nalazišta sasvim lepo odgovara arheološkoj temi igre.

Svi "Meseci" su povezani Nebulom, tj. sistemom svemirskih reka, kojima ćete krstariti Alijinim brodom, Nightingale. Ovo možda zvuči zanimljivo, ali, nažalost, nije. Iako Nebula izgleda predivno, a muzika koja svira u pozadini dok krstarite je prelepa, sam sistem krstarenja je krš, a vaš GPS nema pojma kuda ide i stalno će vas terati da proveravate mapu ne bi li ste stigli tamo gde treba. Opcija „Fast travel“ skoro da i ne postoji. Kontrolu nad brodom možete prepustiti Šestici samo dok plovite ka već poznatim destinacijama, kojih ima svega tri. Sve ostale lokacije su u "nepoznatim vodama", te ćete vi sami morati da se snadete do tamo. Takođe, iz nekog razloga, opcija da posetite već otkrivena nalazišta ne postoji, a ukoliko omašite nešto (što će se verovatno dogoditi) moraćete da čekate New Game+ (u koji ulazite sa

svim rečima koje ste naučili u prethodnoj turi). Isto tako, iako ste slobodni da "Mesece" i lokacije istražujete po kom god redosledu vi želite, može da vam se desi, kao što se meni desilo, da sasvim slučajno dođete do tačke bez povratka i da vam igra 'ladno zabrani da kažete "će se vratim kasnije" i da završite igru bez da ste videli sve što Nebula može da ponudi.

Moj najveći problem je to što se Alija kreće brzinom puža golača; da sam mogla, levi bubreg bih dala za postojanje sprint opcije. Da ne pominjem da

"ZA RAZLIKU OD SVOJIH KOLEGA ARHEOLOGA IZ DRUGIH, ALIJA NEMA TENDENCIJU DA UNIŠTAVA SVAKO ARHEOLOŠKO NALAZIŠTE NA KOJE NALETI"



“SKORO SVAKI ARTIFAKT NA SEBI IMA ZAPIS NA DREVNOJ JEZIKU U FORMI, DONEKLE, PIKTOGRAFSKOG PISMA KOJE VI I ALIJA TREBA DA ODGONETNETE.”

vas Šestica non-stop požuruje da se vratite na brod kao da je dete koje je mama dovela na druženje sa drugaricama i želi da ide kući što pre. Takođe, igra će vam često otežati kontrolu i odvesti Aliju u nekom potpuno levom pravcu (ili će vas PET PUTA TERATI DA SE PENJETE UZ ISTO STEPENIŠTE JER ZAŠTO DA NE?!).

Priča sama po sebi je solidna i kompleksna, moraćete malo da se potrudite ne bi li ste pohvalili sve konce. O svetu i istoriji ćete učiti iz razgovora sa meštanima “Mesece”, proučavanjem artefakata i nalazišta. Likovi su okej, pomalo stereotipni i veoma pričljivi. Ukoliko volite da čitate, ovo će vam biti super, ukoliko ne, nadrljali ste ga, pošto ne postoji opcija za ubrzavanje niti preskakanje teksta, već morate da sedite tu i pustite ljude da se ispričaju. Mada, ako ne volite da čitate, onda ovo verovatno ni nije igra za vas.

Ne pomaže ni to što će Alija ponekad naglo stati, ne bi li razgovarala sa nekim, onemogućujući vam da razgledate okolinu. Što se vašeg mešanja kao igrača tiče, prilikom dijaloga ćete ponekad moći da birate između tri ponuđene opcije. Van dijaloga, ćete imati priliku da postavljate pitanja i komentarišete. Međutim, Heaven’s Vault ima isti problem kao i Mass Effect u smislu da nemate pojma šta će

izaći iz Alijinih usta kad kliknete na ponuđenu opciju. Veoma često će se desiti da uvredite nekoga (uglavnom jednu Šesticu) iako to niste želeli, jer Alija izgleda misli da je popila svu pamet ovog sveta. Mada nemojte da se brinete jer vaši odgovori ne utiču na kraj igre (koji je veoma nezadovoljavajući), već na vaš odnos sa likovima (koji može da se raspadne kao kula od karata ako samo jednom izaberete pogrešan odgovor).

Grafički gledano, ili ćete voleti ili mrzeti veoma jedinstven spoj 3D pozadina i 2D ručno crtanih likova. Animacija hodanja je veoma čudna (i veoma, veoma spora), a svi NPC karakteri su kopija možda pet modela. Svi likovi su providni od struka na dole, a Alija za sobom ostavlja polu-prozirnu siluetu sebe svaki put kad se pomeri. Čudno jeste, ali ljudi na forumima tvrde da je to tako ne bi li se dočarala “prolaznost svega i kako svi mi ostavljamo svoj otisak u vremenu”...dobro de, nekako je i poetično.

Za razliku od NPC karaktera, svaki “Mesec” je jedinstven i vrzmaćete se po prašumama, pustinjama, podzemnim rudnicima, kao i u žurbanim i krčnim tržnicama. Jedini problem je što su sva mesta veoma mala, i mogli biste da ih obidete u roku od dva minuta, da nije dijaloga i monologa

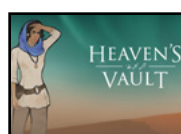
koji traju po pola sata i koji vas teraju da blenete u jedan te isti zid.

Muzike ima veoma malo i koristi se čisto da naglasi veoma važne trenutke ili da ispuni duže vremenske periode (uglavnom tokom putovanja), ali je divna i “epika” kad se pojavi. Glasovna gluma postoji samo u trenucima kada Alija komentariše nove “Mesece” koje posećujete ili kada ima nešto važno da kaže. Vaša istraživanja će uglavnom biti ispunjena zvukovima koji odgovaraju atmosferi “Mesece” na kojem se u tom trenutku nađete – od šuštanja vetra do halabuke marketa.

Sve u svemu, uprkos svojim manama i mojim zanovetanjima, Heaven’s Vault je igra koju rado preporučujem. Iako je priča veoma spora, igra je super za sve koji žele da se odmore od silnih pucačina i tabačina koje nam se non-stop nude, i malo se opuste.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: SSE2
GPU: Nvidia GeForce GTX 660/
AMD Radeon HD 7850
RAM: 4 GB
HDD: /



IGRU USTUPIO:
INKLE LTD

PLATFORMA:
PC, PS4,
IZDAVAČ:
Inkle Ltd
CENA:
21.99€

RAZVOJNI TIM:
Inkle Ltd
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

8

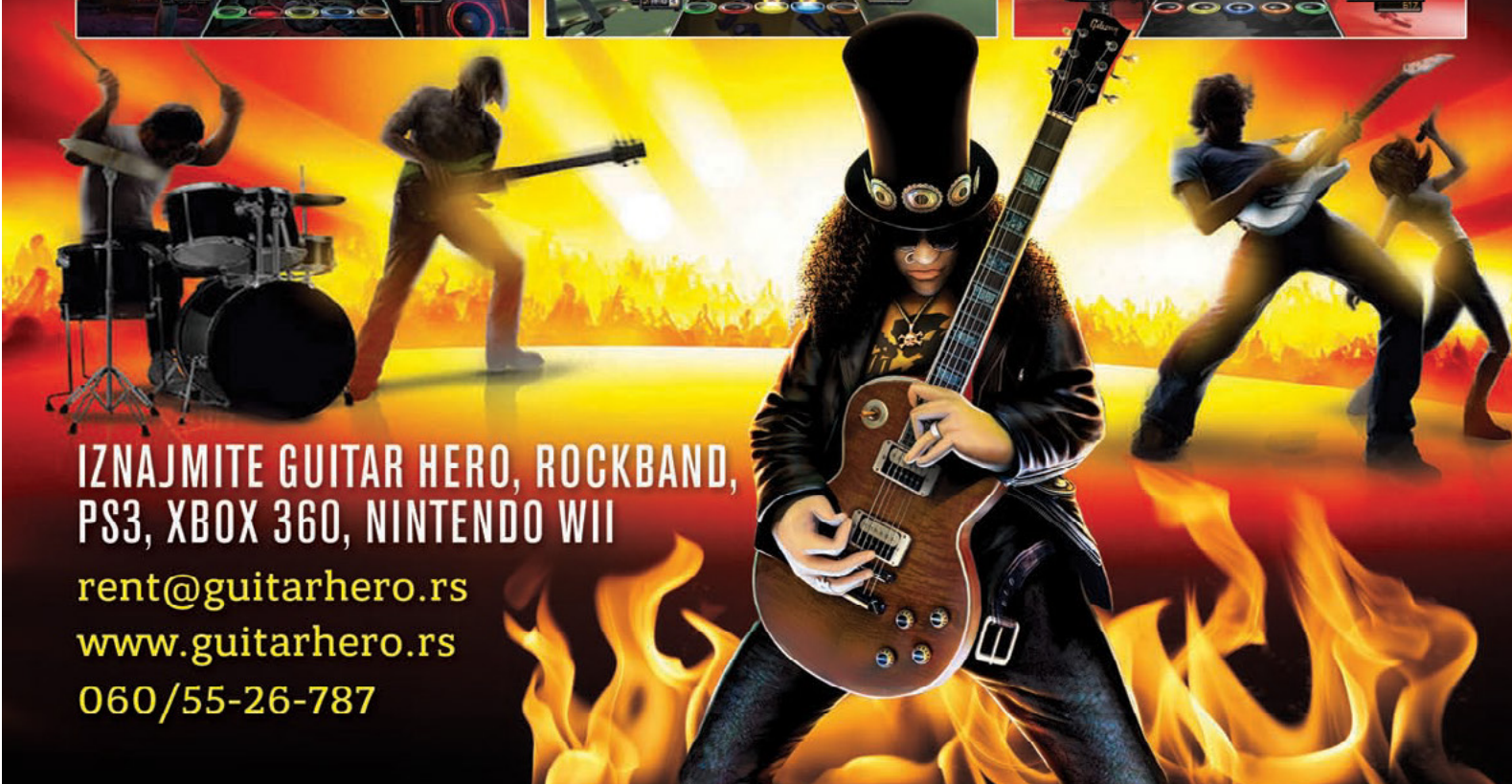
- ✓ Muzika.
- ✓ Zanimljiv gejмплеј.
- ✓ Unikatna grafika.

- ✗ Kamera i (povremeno) kontrole.
- ✗ Sporo hodanje glavnog lika.
- ✗ Proketo letenje po Nebuli.



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

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



IZNAJMITЕ GUITAR HERO, ROCKBAND, PS3, XBOX 360, NINTENDO WII

rent@guitarhero.rs

www.guitarhero.rs

060/55-26-787



Autor: Nikola Savić

REVIEW

TOTAL WAR™

三國

THREE KINGDOMS

Uvek sam imao čudan odnos sa Total War serijalom. Još od najmanjih nogu sam bio ljubitelj klasičnih strategija u realnom vremenu, kao što su StarCraft, WarCraft, Red Alert i Age of Empires, i to je žanr kome sam tada davao najviše pažnje, dok se nisam navukao na RPG igre.

U toj nekoj priči strategija se uklapao i Total War, iako nikada nije bio RTS u klasičnom smislu, već neki miks između potezne, grand i real-time strategije. Upravo zbog toga, nikada nisam umeo da se postavim najbolje prema ovom

serijalu kao klinac, jer mi ni jedan aspekt igre nije bio dovoljno snažan da bi ga pojedinačno zavoleo na način koji volim WarCraft 3 ili Hearts of Iron. A onda, kako sam odrastao, kako sam shvatio da niti imam dovoljno vremena i živaca da vežbam mikromanje jedinica, niti dovoljno vremena da izučavam sve silne i kompleksne mehanike 4X grand strategija, shvatio sam da mi je Total War serijal najbolji prijatelj, i baš u to vreme došao je Total War: Shogun 2 u koji sam se potpuno zaljubio. Živeo sam tada u Studenjaku i cimer mi je svedok da nisam prestajao da ga igram

kao lud dani i noćima kada je izašao. Neverovatno zabavna igra.

Tako nešto sam kod Total War igara doživao tek sa Warhammer 1 i 2, koji su mi takođe doneli brdo zabave, ali koliko god da su bili fenomenalni, iskreno, falila mi je istorijska postavka, to je razlog zašto volimo Total War, zbog istraživanja istorije ratovanja. I tako, put nas je ovoga puta naneo na Daleki istok, skoro 1800 godina u prošlost, u period Kine poznat kao Tri kraljevstva (220–280), kako se ovaj Total War i zove.



Biću odmah iskren – ovo je verovatno najbolje Total War iskustvo u kome sam ikada imao prilike da uživam. Mislim da je Creative Assembly kao nikada ranije uspeo da postigne savršen balans kompleksnosti i taktičko-strateške dubine sa jedne strane, a da sa druge strane igra istovremeno bude izuzetno pristupačna i laka za uhodavanje, kako veteranima žanra, tako i onima kojima je ovo tek prvo iskustvo sa Total War igrom.

Možda sam i malo previše igrao Total War: Warhammer, ali prelazak na novu „ogoljenu“ igru u serijalu, koja je em

vanila, em istorijska, em smeštena praktično u jednoj naciji, stvarno pokazuje koliko je zapravo TW:W bio kompleksna igra. U Tri Kraljevstva se vraćamo na svedenije vojne formacije i mnogo realističniji pristup bitkama, gde nemamo bučkuriš raznoraznih specijalnih jedinica, već ono što je realno i činilo vojske tog vremena, uz naravno, ipak neke specijalne mehanike koje ima svaka od frakcija. Tu na scenu stupaju „herojske“ jedinice, gde je bačen akcenat kao nikada do sada u serijalu. Oni ne samo da imaju važne mehanike „na terenu“ prilikom bitaka, već imaju i svoje šarenolike ličnosti, koje mogu



biti od velikog značaja na borbenim poljima, ali i u diplomatiji. Recimo, neki generalni se mogu zbližiti i postati verni saborci, što će se odraziti i u bitkama, a pogotovo ako nekom generalnu pogine prijatelj, pa može da reaguje veoma burno. Jako je bitno pametno koristiti sve vaše heroje i brinuti se o njima, jer kao što rekosmo, imaju dosta veliku ulogu u ovoj iteraciji Total Wara.

Ono što me je najviše oduševilo jeste neverovatna lepota igre. Od glavnog menija preko samih terena na kojima se odvijaju bitke, sve izgleda jednostavno fantastično. Često zameran savremenim igrima „hladne“ i konzolaške korisničke interfejsa, ali ovde, ovde je verovatno najbolji UI koji ćete videti ove decenije. Stabla za razvoj izgledaju bukvalno kao stabla koja otvaraju svoje pupoljke i cvetaju, kako vi u tom pravcu razvijate nešto. Ako postoji neka nagrada za umetnike koji dizajniraju UI, ne gledajte dalje, dajte ovim ljudima sve, jer to i zaslužuju.

I same bitke izgledaju kao iz snova, animacije su tečne, prirodne i veoma raznovrsne, kada zumirate borbe izgledaju verovatno najrealnije do sada



“NAJZAOKRUŽENIJE TOTAL WAR ISKUSTVO DO SADA.”

od bilo koje Total War igre i uopšte, i pravi je melem za oči uživati u bitkama, do te mere da ćete često i zaboraviti da vodite vašu vojsku dok se ne naviknete. Identična je stvar i sa zvučnom komponentom, zvukovi okruženja nikada ranije nisu bilo tako prisutni na ma-

pama kao sa Tri Kraljevstva, od žubora potoka, preko cvrkuta ptica, ako dovoljno duboko zumirate mapu.

Možda je ova recenzija nešto kraća nego što sam inicijalni planirao da je napišem, ali zaista ovde nema potrebe



“OVO JE TOTAL WAR GDE JE FOKUS NA KARAKTERE I NJIHOVE LIČNOSTI NAJVAŽNIJI U ISTORIJI SERIJALA.”

reći više od ovoga što ste pročitali iznad. Neki Total War puritanci među igračima će sasvim sigurno ovoj igri zameriti manjak nekih strateških i taktičkih opcija i to što je preveliki fokus na herojskim karakterima i u bitkama i u diplomatiji, ali mi mislimo

da je to dašak svežeg vetra u serijalu koji neretko prete da deluje kao jedno te isto, tako da vam savetujemo da samo date malo vremena i prilike igri, i kad vas uvuče, ako ništa drugo, zbog svoje lepote, zaljubićete se i nećete želiti da je pustite.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Win 10
CPU: Intel i5-6600 | Ryzen 5 2600X
GPU: GTX 970 | R9 Fury X 4GB VRAM
RAM: 8GB
HDD: 60 GB



IGRU USTUPIO:
**COOMPUTER-
LAND**

PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
SEGA
CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
Creative Assembly
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

9

- ✓ Razvoj karaktera.
- ✓ Neverovatno zarazna kampanja.
- ✓ Prelepo dizajnirani korisnički interfejs.
- ✗ Ume da pravi tehničke probleme.
- ✗ Loš AI.



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

RISE OF INDUSTRY

Rise of Industry je strateška menadžment igra koja vas baca u cipele industrijalca ranog 20. veka. Spolja delujući kao tipičan city-builder, zapravo predstavlja „najjednostavniju kompleksnu“ igru na koju možete naići. Igra je provela nešto više od godinu dana u fazi ranog pristupa, da bi ovog meseca izašla u svojoj punoj verziji.

Teško je objasniti zašto je Rise of Industry tako kompleksan. Celokupan gejmpler ove igre se bazira na vašem sakupljanju resursa, pravljenju stvari od njih i baratanja fabrikama i proizvodnim pogonima za kreiranje istih tih dobara. Iako sve to zvuči veoma jednostavno, igra vas baca u jedno veoma zamršeno okruženje, gde imate nekoliko grana industrije, pa ćete praviti delove za određena dobra, pa će ta dobra biti delovi za neka još kompleksnija... do nekih dosta dalekih razina. Sve to utiče na vašu organizaciju grada, i jed-

nostavno, kada budete morali da vodite računa o tolikom broju različitih načina proizvodnje, zagađenju, transportu dobara i pozicioniranju vaših pogona, glava ume zaboleti. Transport pogotovu može iritirati igrače, s obzirom da će neke fabrike stajati nefunkcionalne jer je vaš transport neophodnih dobara do njih prespor ili obratno, a sve to predstavlja problem jer je veoma teško u svoj gunguli naći balans između svega.

Ipak, pored tih omanjih mana, najveća izranja pri samom početku vašeg igranja – nedostatak dobrog tutorijala za igru. Iako vas tzv. „tutorial“ uvodi u osnovne mehanike igre, mnogo toga ostaje neobjašnjeno, ostajete bez ikakvog fokusiranog pravca, pa ćete sigurno restartovati partiju nekoliko puta u prvim satima dok ne shvatite kako igra funkcioniše. Ovo će odbiti mnoge igrače, s obzirom da igra sama po sebi ima dosta mehanika koje umeju da vas potpuno unazade u građenju vaše im-

perije, ako ne umete njima da baratate. Uprkos svemu tome, Rise of Industry je jedno veoma zabavno iskustvo, kada skapirate sve što igra ima da ponudi, pa ako ste fan žanra, posavetovao bih vam da se ipak potrudite i date igri šansu. Pored moda karijere, koji vas baca u različite scenarije gde gradite vašu industriju sve više i više, postoji i sandbox mod, gde možete kreirati svoje scenarije uz neke blage manipulacije nad generisanjem mape. Veliku hvalu zaslužuje i podrška za modabilnost igre, što definitivno proširuje potencijal ovog simulatora višestruko, ako se igračka zajednica prihvati modovanja igre aktivnije.

Rise of Industry izgleda prelepo i ima jedan savršen minimalistički stil koji se vrhunski uklapa u estetiku igre. Grafičkoj podlozi, koja se tako savršeno uklapa u sve, animacije doprinose još više, pa je pravo uživanje gledati kako vaše minimalističke fabrike rade punom



parom, dok gomile kamiona razvoze vašu dobra svuda po mapi. Interfejs je takođe odlično odrađen sa simpatičnim simbolima za svaki vaš proizvod, dok su stabla za istraživanje pregledna i jednostavno sve odiše time kao da je razvojni tim ovim hteo da nadomesti nedostatak dobrog tutorijala, kako biste sve shvatili lakše. Muzička podloga je opuštajuća, a samim time i dodaje na iskustvu vašem opuštajućem „haosu“ na ekranu, iako se ni po čemu originalnom ne ističe.

Što se tiče optimizacije, razvojni tim je se potrudio da kroz Early Access ispravi sve bagove koje je igra posedovala do te mere da je ozbiljnije bagove veoma teško naći. Sve će veoma lepo i lagano teći na vašem ekranu, čak

i na nešto starijim konfiguracijama, uz moguće povremeno usporavanje tokom kasnijih tokova igre.

Rise of Industry predstavlja veoma zanimljiv pristup strateškim tycoon igrama i, ako bi uspeo da ispravi nekoliko svojih mana koje poseduje, mogao bi veoma lako da zauzme ulogu pionira u žanru. Uprkos svemu tome, ovo čeljade kreatora poznatog indie hita zvanog Project Highrise, svakako predstavlja dokaz da Dapper Penguin Studios zna šta radi i uspeva da od jednostavne formule napravi igru sa zavidnom dubinom. Ako uspete da izdržite prvih nekoliko časova petljanja po interfejsu i shvatanja mehanika na kojima se igra zasniva, čeka vas pravo zadovoljavajuće iskustvo.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: AMD FX-6400, 3.5GHz
GPU: Nvidia GeForce 900 series
RAM: 6 GB RAM
HDD: 1 GB



IGRU USTUPIO:
KASEDO GAMES

PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
Kasedo Games
CENA:
29.99€

RAZVOJNI TIM:
Dapper Penguin Studios
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

7.8

- ✓ Podrška za modove.
- ✓ Prelep vizuelni stil igre.
- ✓ Jednostavno, a kompleksno.
- ✗ Iritantan transportni sistem.
- ✗ Veoma oštra kriva učenja i nedostatak tutorijala.



Autor: Milan Živković

REVIEW

RESIDENT EVIL ZERO

SA NULA ŠEĆERA?

Neprikosnovenog vladara i utemeljivača "survival horror" žanra video igara, narodski rečeno - preživljavanja kroz stravu i užas, ne treba posebno predstavljati. Davno postavljeni standardi koji i dan danas odjekuju, nedavno su nas ponovo oduševili kroz rimejk drugog nastavka kulturne franšize, ali Resident Evil ne oduševljava samo novim naslovima. Nekad je dovoljno da se osvrnemo i na staro, i oduševljenje je neminovno.

Sada već davne 2002. godine, objavljen je Resident Evil Zero na Nintendoj GameCube konzoli. Igra koja je trebalo da pažnju posveti dešavanjima koja su prethodila radnji prvog dela, pokupila je dosta pozitivnih kritika, ali i nekolicinu negativnih. Ali kakve god da su kritike bile tada, gledajući na igru sada čitavih 17 godina kasnije, ne mogu, a da se ne zadivim. Zar ovako izgleda gotovo "punoletan" naslov, od pre skoro pa tri generacije konzola?

Resident Evil Zero izgleda fantastično. Prerenderovane pozadine sada možemo videti u punom kvalitetu i to u 16:9 odnosu stranica, što je rešeno suptilnim skrolovanjem ekrana preko četvrtaste pozadine. Ali, osim što je rezolucija podignuta, malo je toga što može da pokvari utisak kada pomislimo da je igra praktično isto izgledala i pre

toliko mnogo godina. Baš kao i remaster prvog dela, u pitanju je prelepa igra koja je odlično "ostarila".

Po pitanju gejmplaja i samog duha serijala, Resident Evil Zero ne zaostaje mnogo. Kulturni osećaj preživljavanja i dalje je prisutan, ali malo i poljuljan elementom koji nije tako čest u Resi-



dent Evil igrama. Ovaj put, protagonista, odnosno protagonistkinja Rebeka Čejmbers, nije sama. Na putu kroz horde zombija, pratiće je Bili Koen, zatvorenik kog je jurila ali sa kojim udružuje snage, zbog novonastale situacije.

Likovi se mogu kretati zasebno dok su na istom ekranu, ali i u potpunosti odvojeno, na skroz različitim lokacijama. Ovo, osim što ubija osećaj usamljenosti po čemu je serijal poznat, donosi i novi element ranjivosti. Jer saborac, iako koristan pri rešavanju zagonetki, uglavnom predstavlja smetnju na koju često morate da pazite da ne pogine, ili koja troši dragocenu municiju u pokušajima da bude od pomoći.

Osim ove razlike, koja je rizikovala da naruši Resident Evil duh, i ceo sistem inventara je promenjen. Umesto dosadašnjih kutija u koje ste mogli da odložite višak opreme, a kasnije ga s lakoćom i pokupite, sada višak stvari možete odložiti na zemlju gde god da

se nalazite. Ovo istovremeno povlači i potrebu da se na istu lokaciju i vratite kako biste pokupili ostavljeno, što nekad može da znači i dug put natrag samo kako biste uzeli važan predmet od kog zavisi dalji prelazak igre.

Iako ovaj sistem ima svojih prednosti i mana, takođe je i rizična inovacija, koja kompletno poznato i kvalitetno iskustvo pomalo ugrožava. Na svu sreću, ostali elementi čvrsto stoje na zemlji, pa nije pogrešno ni reći da Resident Evil Zero bez problema može da se uvrsti u biblioteku odličnih igara serijala. Dobro, pored konkurencije kakvu čini recimo šesti nastavak, malo koja igra zapravo može izgledati loše...

Komande su takođe redefinisane, pa osim klasičnih "tenk" kontrola kretanja, sada možete koristiti i moderniji kontrolni sistem. Ali jedno od neprijatnijih iznenađenja svakako jeste dužina učitavanja nivoa, koja deluje čak duplo duže nego što bismo to od ove igre mogli da očekujemo.



"MOGUĆNOST SPUŠTANJA OPREME NA ZEMLJU RADI OSLOBAĐANJA MESTA U INVENTARU, PRUŽA TRENUTNO OLAKŠANJE, ALI NA DUŽE STAZE, DOSADNO JE DO BOLA. TREBA IPAK PREPEŠAČITI SAV TAJ PUT NATRAG, KROZ PREDUGA UČITAVANJA, KAKO BISTE UZELI NATRAG ONO ŠTO JE VAŠE."

Ukoliko ste ljubitelj žanra i serijala, a posedujete Switch, nemate baš ni jedan razlog da ne nabavite ovu izvornu priču iz sage "pritajenog zla". Po mom skromnom mišljenju, verovatno i najlepša Resident Evil igra na platformi. A ukoliko vas nekoliko eksperimentalnih promena ne može odvratiti od, nesumnjivo kvalitetnog ostatka igre, sazovite društvo za vikend i probajte da obrnete ovo retuširano izdanje izvornog "Rezija". Sigurno je da ćete se dobro provesti.

"SIMULTANO KONTROLISANJE DVA LIKA OD STRANE JEDNOG IGRAČA, POPRILIČNO JE JEDINSTVEN PRIMER U RESIDENT EVIL SERIJALU. I NEKAD JE NAPORNO, A NEKAD I - ISPUNJAVAJUĆE."



IGRU USTUPIO:
CD MEDA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4,
Nintendo Switch
IZDAVAČ:
Capcom
CENA:
30€

RAZVOJNI TIM:
Capcom
TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

7.9

- ✓ Dobre strane inovacija.
- ✓ Sjajna vanvremenska grafika.
- ✓ Dosta odličnog i klasičnog recepta.
- ✗ Loše strane inovacija.
- ✗ Preduga učitavanja.



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

“ČAK I NA MALOM EKRANU, IGRA IZGLEDA DOBRO.”

RESIDENT EVIL

PRENOSIVA VERZIJA

“ODLIČNA ZABAVA NOĆU NA PUTU.”



IGRU USTUPIO:
CD MEDA

S tvarno je pitanje šta više reći i kako ponovo opisati jednu od najlegendarnijih survivor horror igara ikad napravljenu. Resident Evil je vremenom ušao u krug igara koje su dobile veliki broj remastera, rimejkova i brdo portova na druge platforme. No, za razliku od Skyrima, koji se konstantno portuje sa svim greškama i bugovima koji su popravljani još pre 8 godina, Capcom bar svaki put kada prebaci RE serijal na novu platformu, to učini sa poboljšanom i propisno odrađenom verzijom, koja je dobro portovana za novu konzolu.

Za one koji su bili živeli pod kamenom od devedesetih, rezime priče ide ovako. Alfa tim, specijalnog STARS odreda, biva poslan duboko u šume izvan Raccoon grada, gde je prethodno nestao Beta tim, koji je bio poslat da istraži

seriju misterioznih ubistava. Ubrzo po sletanju u šumu, tim biva napadnut od strane podivljalih pasa. Bežeći na sigurno mesto, tim se rastavi i jedini koji završe u obližnjoj vili su Džil, Kris, Beri i Wesker. Kako bi otkrili ko stoji iza ubistava, i kakvi su to šetajući mrtvaci koji jedu ljude, tim će morati da istraži ovu sablasnu i čudnu vilu. Po svemu sudeći noć je tek počela i puna je opasnosti.

Resident Evil predstavlja jedan od kamena temeljica survivor horror žanra i kao takav predstavlja besmrtni izvor opcija koje nove igre i dan danas koriste. Ako ste igrali bilo koju igru slične tematike, vrlo brzo i lako ćete skočiti u klasičan gejmplej koji RE pruža. Čupaćete kosu razmišljajući koje predmete da ponesete u svom veoma limitiranom inventaru, koje da ostavite za kasnije ili ćete se pak vraćati po ko zna

koji put u istu zonu da bi sve pokupili. Neprijatelji će progresivno postajati sve teži, brži i izdržljiviji kako budete napredovali i konstantno će vas igra držati napetim. Zagonetke su logične, i osim prečestog trčanja svugde po vili, lako ćete se snaći sa njima i rešiti ih.

Što se tehničke strane ovog porta tiče, pred nama je već dobro poznata Gamecube verzija iz 2002. godine, dodatno ispolirana i sređena za savremenu Switch konzolu. Zapravo je poprilično prijatno i iznenađujuće kako lako i bez ikakvih problema igra funkcioniše na prenosivoj platformi. Kontrole su lake i dobro raspoređene, i čak iako se ne koriste opcije ekrana osjetljivog na dodir. Doduše, uvek možete promeniti i vratiti igru na stare kontrole iz originalne verzije. Podržane verzije ekrana su 4:3 i 16:9, dodat je 5.1 zvuk,

rezolucija i tekstura likova je prebačena na 1080p, i čak su dodati i novi modeli za njih. Sve ovo može dovesti do malo dužeg učitavanja, ali vredi tih nekoliko dodatnih sekundi.

Resident Evil serijal je primarno baziran na prenošenju atmosfere u kojoj se glavni likovi nalaze i to čak i u portabilnoj verziji u potpunosti funkcioniše. Vizuelno, kao i na zvučnoj bazi, igra će vas odmah uvući u svoj svet i lako ćete igrati čak iako je na malom ekranu, a vi ste negde van kuće ili na putu. A onda, kad se vratite, vrlo lako možete da je ubacite u dock i na velikom ekranu nastavite vašu avanturu.

Mane su minimalne, i svode se na standardne muke oko kontrolisanja lika dok prelazi iz jedne u drugu fiksnu

kameru, što može dovesti do gubljenja, ili pak do malo dužeg snimanja pozicije nego što bi trebalo. Još jedna mana bi bila vezana za osvetljenje, igra je poprilično mračna, te ako je igrate negde napolju na svetlu, teško ćete šta videti u samoj igri.

Ovaj port predstavlja prvi zapravo portabilni Resident Evil koji možete lako poneti sa sobom i igrati gde god poželite ili podeliti iskustvo sa nekim prijateljom. Uključujući cenu uz koju se prodaje i mogućnost nabavke sa još 2 odlična RE naslova, ovo nikako ne bi trebalo da propustite ako niste igrali, a imate Switch ili hoćete da imate horor igru za poneti. Odličan klasik na novoj platformi, čak i da ste igrali vredi pokupiti i ponovo iskusiti.

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4,
Nintendo Switch
IZDAVAČ:
Capcom
CENA:
29.99€

RAZVOJNI TIM:
Capcom
TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

8

- ✓ Klasik.
- ✓ Horor legenda za poneti.
- ✓ Odličan port.
- ✗ Stari problemi sa kretanjem.
- ✗ Sporo snimanje.



Autor: Igor Totić

REVIEW

RESIDENT EVIL 4

KLOT KUPUS

Resident Evil 2 Remake me je potpuno razmazio. Odlična atmosfera i nostalgija koju sam imao za ovim serijalom jer verno preneti na moderne sisteme sa savremenim vizuelnim efektima i odličnim kontrolama. Zato sam sa radošću prihvatio da radim recenziju Resident Evil 4 za Nintendo Switch, jer mi je četvorka bila najomiljeniji deo serijala i jedva sam čekao da zaronim opet u nju. Moj utisak odmah posle prvog sinematika sam već napisao u prvoj rečenici: Resident Evil 2 me je potpuno razmazio.

Mislim da je skoro jednoglasno u RE zajednici da je četvrti deo možda najbolji u serijalu. Priča prati Leona Kenedija, koji je poslat da spasi predsednikovu ćerku, koja je kidnapovana i odvedena u neku zabiti u Španiji. Tokom ove misije, Leon se susreće sa sektom zvanom „Los Illuminados“, koja koristi neke mutirane parazite da kontroliše lokalne seljake. Na Leonu je

da spasi predsednikovu ćerku, pronađe odgovorne za stvaranje parazita i da ispadne totalni baja i heroj na kraju dana(spoiler: uspe).

RE4 je uvek bila akcioni survival horor iz trećeg lica, i to se nije promenilo ni na ovoj verziji igre (Igra je izašla za skroso sve konzole u postojanju). Ovaj port igre je HD „remaster“ originala koji je dostupan na konzolama poslednje generacije i PC ali ne donosi nikakve bitnije promene, što je šteta. Šta više, čistije teksture izgledaju lepše ali na pojedinim mestima ubijaju atmosferu koju su zamućene teksture unosile u originalu.

Kontrole u ovoj igri su u svoje vreme bile revolucionarne. Nisu koristili klasične „tenk“ kontrole iz prethodnih igara sa fiksnom kamerom, već je kamera bila uvek iza vas. Mogli ste da se krećete i rotirate, ali niste mogli da pucate dok ne stanete. Ovaj tip kontrole je namerno dizajniran da

uvede taktički element u situacijama kada morate da birate da li ćete se boriti ili nastaviti da bežite radi boljeg pozicioniranja. Ovo su sad već zastarele kontrole i „freelook“ je nešto što je postalo univerzali standard, pa čak može lepo da se uklopi i u RE igre, što je RE2 Remake i dokazao. Nintendo Wii verzija RE4 je, na primer, imala nišanje kontrolama za pokret, koje su bile odlične i uvele su nove elemente u tad već staru igru. Switch takođe podržava kontrole za pokret, ali ovaj port to ne koristi. Zapravo, sem portabilnosti, ne koristi ni jednu prednost Switch konzole, što je šteta. Ovo je klot port, koji bi bio savršen, da se unelo malo truda i par promena.

Performanse igre su odlične u prenosivom modu, dok na doku se znatno primećuju gubici frejmova. Doduše, sigurno ne bih uzeo RE4 za Switch da bih ga igrao u dock modu, kada su sve druge verzije superiornije u smislu bolje rezolucije. RE4 je namen-

jen da se igra portabilno i tu odlično održava čvrstih 60 frejmova.

Resident Evil 4 košta 30 evra, što je previše za igru ovoliko staru i za ovakav bazičan port. Ova verzija je 10 evra skuplja od PS4 verzije i čak ne koristi pune mogućnosti sistema na koji je

portovana. Port zaslužuje više pažnje i truda, kao RE2 što je imao, a ne da se koristi kao sredstvo za brzu zaradu. Nemojte me shvatiti pogrešno, RE4 je i dalje odlična igra koju bi svako trebalo da pređe makar jednom, ali starost, port i manjak truda ne opravdavaju cenu ove verzije.



“STAROST, PORT I MANJAK TRUDA NE OPRAVDAVAJU CENU OVE VERZIJE.”



“PERFORMANSE OVE IGRE SU ODLIČNE U PRENOSIVOM MODU, DOK NA DOKU SE ZNATNO PRIMEĆUJU GUBICI FREJMOVA.”



IGRU USTUPIO:
CD MEDA

PLATFORMA:
Nintendo Switch
IZDAVAČ:
Capcom
CENA:
30€

RAZVOJNI TIM:
Capcom
TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

7

- ✓ Prenosiv RE4.
- ✓ Bezvremeni klasik.
- ✗ Cena.
- ✗ Neiskorišćenost sistema.



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

IMPERATOR: ROME

RIM GORI, MAKAR DOK NE KUPITE DLC ZA ISTI

Imperator: Rome, poslednje čeljade Paradoxovog razvojnog tima i njihove ergele grand strategija. Sada, ako ste fan istih, pogotovu Paradoxovih instalacija u žanru, svakako ste već čuli za ovu igru i verovatno je uveliko igrate. To znači i da ste se uverili da je Paradox jedno predatorsko stvorenje koje želi da izmuze što više novca iz vašeg džepa na dodatke za igru koji su već trebali da postoje u osnovnoj igri. Iako to nije delovalo tako užasno u njihovim prethodnim ostvarenjima, nakon toliko godina novih mehanika koje bi trebale da postanu srž svake njihove buduće igre, razvojni tim ipak i dalje Imperatorom ne odstupa od formule izbacivanja površne igre na njenom inicijalnom izlasku. Ipak, to ne znači da je pred vama loše grand strategy iskustvo, ali ako ste iskusili neko od prethodnih izdanja, bićete duboko razočarani, iako biste trebali da pružite šansu ovom novom vremen-skom razdoblju koje Paradox pokriva.

Imperator vas baca u ulogu vođe jedne od država 450 godina nakon osnivanja

Rima, tj. 304. godinu p.n.e. Klasično sandbox okruženje vlada i ovom igrom, pa ćete upravljanjem svoje države imati opciju da stvarate njenu istoriju i istoriju ostalih oko sebe kako god vi poželite. Igra pozajmljuje većinu svojih mehanika i rešenja iz ranijih Paradox igara, kao što su Europa Universalis IV i Crusader Kings 2. Ovde, iako imate distinktnu likove, koji su deo vladarskog staleža vaše države, fokus na nije na njima, već na vođenju države. Nažalost, iako zanimljivo na prvi pogled, većina mehanika vezanih za karaktere nisu bitne, kao direktna posledica zanemarivanja i izostavljanja očigledno neophodnih mehanika za taj deo igre. Mapa je podeljena na provincije, od kojih svaka ima nekoliko gradova, koji su ispunjeni populacijom podeljenom u četiri različita staleža. Naravno, pored toga što ćete morati da se ulagujete karakterima koji vladaju, moraćete da vodite računa i o vašem odnosu sa imućnim porodicama, kao i sa staležima u vašoj državi, kako biste izbegli građanske ratove i druge probleme. Osim toga, rukovodićete vojskom, petljati se u diplomatske odnose sa drugim državama,

balansirati ekonomiju i još pregršt drugih stvari koje možete očekivati od ovog žanra. Nažalost, Imperator, iako poseduje ogroman potencijal i tonu dobrih ideja ubačenih u svoj suštinski gejmplaj, jednostavno deluje plitko na svakom od već pomenutih polja.

Borbeni sistem je skoro identičan onome iz Europa Universalis, gde imate generale koji vode vojske sa određenim kompozicijama jedinica koje vi odredite. Sistem tvrđava iz iste igre je takođe ovde ponovo u glavnoj ulozi prilikom ratovanja, pa ćete imati kontrolne zone tvrđava koje kontrolišete vi ili vaši protivnici i koje mogu čak i obuhvatati i neprijateljsku teritoriju. Uz sve to, moraćete da vodite računa da vašim generalima održite lojalnost na višim nivoima kako biste ponovo izbegli mogućnost izbijanja građanskih ratova. Samo zauzimanje teritorije je ovde znatno lakše i ekspanzija vaše države je znatno lakša i agresivnija nego u drugim Paradoxovim strategijama, što se donekle i poklapa sa periodom, pa možete pokušati pohode Aleksandrovog nivoa za kraće vreme.



Sve bi to bilo super, da AI nije priglup, pa će neretko i na višim nivoima težine praviti neke diskutabilne poteze, dosta vam olakšavajući posao.

Ipak, plitkost velikog dela igre se ne iskazuje samo u njenim karakterima, već i kroz nedostatak različitosti nacija i država, nepostojanju nekih logičnih dodataka interfejsu i prosto manjka

sadržaja kroz dobar deo aspekata koji određuju kakva je vaša država. Religije se tehnički gotovo uopšte ne razlikuju, već imaju samo različito ime vrhovnog božanstva, kulturni bonusi su za sve države isti i gotovo nebitni, a najviše boli nedostatak toga da osetite razliku ako igrate kao Grčka, Rim, Jermenija... Eventovi koji se pojave s

vremena na vreme su za većinu država isti, a oni koji nisu su veoma površni i ima ih malo, ne više od 3 specifična za svaku državu, što je bezobrazluk posmatrajući na količinu sadržaja koji nude EU4 i CK2. Na kraju i ekonomija kao finalna tačka ne igra preveliku ulogu osim finansiranja vaših vojski i zadovoljavanja porodica i ljudi, bez ikakvog većeg baratanja sa novcem ili nekom dubljom ulogom istog koja se može videti u još jednoj Paradoxovoj igri – Victoria II. Sve to, kao glavnu posledicu, ima da van ratnog stanja nećete preterano imati šta da radite, niti činiti nešto previše zanimljivo.

I nakon svega toga, Rome je ipak ubacio neke zanimljive ideje u žanr kroz svoju borbu, sistem vlade i porodica, zanimljiv sistem uvoza i izvoza dobara, i još dosta toga, uprkos svim površnostima i očiglednim rupama ostavljenim da budu popunjene dodacima koje će Paradox izbacivati u godinama koje dolaze. Interfejs je lep za oko, iako je nažalost propuštena

“BORBENI SISTEM JE SKORO IDENTIČAN ONOME IZ EUROPE UNIVERSALIS, GDE IMATE GENERALE KOJI VODE VOJSKE SA ODREĐENIM KOMPOZICIJAMA JEDINICA KOJE VI ODREDITE.”



“MAPA JE PRELEPA I IZGLEDA NAJBOLJE OD SVIH DOSADAŠNJIH PARADOXOVIH IGARA, A NUDI SVE ONE RAZLIČITE NAČINE OZNAČIVANJA NA OSNOVU KULTURE, POLITIKE I OSTALIH PARAMETARA.”

šansa da se makar kolorit istog menja u zavisnosti od države ili kulture sa kojom igrate. Sve je dosta pregledno i neće vam zamarati oči, čak i nakon dužih sesija, doduše nedostatak nekih osnovnih opcija zna da iritira. Jedna od tih jeste nepostojanje prozora sa podacima o svim državama u svim njihovim aspektima, kako diplomatskim i administrativnim, tako i vojnim. Mapa je prelepa i izgleda najbolje od svih dosadašnjih Paradoxovih igara, a nudi sve one različite načine označivanja na osnovu kulture, politike i ostalih parametara. Modeli vojnika su takođe lepi, kao i modeli gradova i likova, mada, likovi umeju ponekad izgledati čudno jer su njihova lica generisana nasumično. Muzička podloga je, očekivano, vrhunska i poseduje izuzetne numere koje se uklapaju sa situacijom na ekranu, kako za vreme mira, tako i za vreme rata.

Igra je prilično dobro optimizovana već od samog starta i radi veoma dobro i na nekim starijim konfiguracijama, makar dok ne dođete do kasnijih faza igre koje mogu pomučiti procesorsku snagu vašeg računara. Bagovi postoje, ali nisu većih razmera uglavnom, i razvojni tim će ih brzo ispraviti ako je verovati istorijatu prethodnih grand strategy igara koje je Paradoxov razvojni tim izbacio. Sve u svemu, Imperator je još jedan dokaz da Paradox više nije nesposoban da napravi igre bogate sadržajem i



dubinom zbog koje ih svi vole, već da je u pitanju čista pohlepa i namerno ostavljanje rupa u skoro svim sitnim aspektima i mehanikama igre. Sve jednostavno miriše kao da je ostavljeno tu radi dodatnog dorađivanja i produbljivanja nekim od plaćenih dodataka za igru, koji će se kroz sledećih nekoliko godina nakupiti u ogromnoj meri kao i sa Imperatorovim prethodnicima. Iako sija potencijalom i predstavlja jednu zabavnu igru ispod svega, Imperator je u trenutnom stanju plitak i nedostojan svojih uzora u vidu Europe Universalis IV i Crusader Kings II, ponajviše zbog činjenice da tamo već posedujete dodatke za igru koji su prešli trocifrene vrednosti uveliko.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: /AMD Ryzen 3 2200G
GPU: Nvidia GeForce GTX 660
RAM: 6 GB RAM
HDD: 3 GB



IGRU USTUPIO:
**PARADOX
INTERACTIVE**

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Paradox Interactive

CENA:
39.99€

RAZVOJNI TIM:
Paradox Development
Studio

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **5.5**

- ✓ Prelepa mapa i crteži.
- ✓ Petljanje sa imućnim porodicama, trgovina.
- ✓ Zanimljiv vremenski period.
- ✗ Nedostatak nekih bitnih elemenata u dizajnu interfejsa.
- ✗ Priglup AI.
- ✗ Plitke i zapostavljene mehanike na svakom koraku.



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

RAZBIJAMO VAŠE KONZOLE



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



Autor: Milan Živković

REVIEW

SHAKEDOWN: HAWAII

A ŠESNAEST BITA, NIKAD RULJA SITA...

Retro City Rampage, bila je igra koja je delovala toliko nelogično da je automatski bila veoma kul. Osmobitni grafički stil za igru u GTA fazonu, terao nas je da se zapitamo šta bi bilo da je tako nešto bilo moguće u doba prve Nintendove konzole. Bila bi verovatno u pitanju najbolja NES igra svih vremena!

Najava nastavka koji je grafički bio u fazonu igara iz ere konzola sa 16 bita, opet je automatski značila kul igru. Samo, ko bi rekao da će proći gotovo sedam godina od Retro City Rampage naslova, do najnovijeg - Shakedown: Hawaii. Čekanje nije nikako kul, igro. Nikako kul...

Na svu sreću, pred nama nije neko razočarenje već baš ono što je obećano

i što smo očekivali. Gejmplej prvih GTA igara uz šesnaestobitnu grafiku i mnogo nelogično izmodernizovane nostalgije. Drugim rečima - poslastica.

Shakedown: Hawaii nas stavlja u čizme antiheroja, što je bilo i za očekivati. Čovek koji je držao monopol nad taksi kompanijama, video klubovima i prodavnicama nakon čega je napisao bestseler "Moja kompanija sama pravi pare dok ja kuliram na plaži" i... otišao da kulira na plaži dok kompanija sama pravi pare, sada je u problemu. Vreme je jeftinog prevoza, onlajn prodavnica i video strimovanja.

I dok bankrot kuca na vrata, naš biznis-genije ima savršen plan, odnosno stari recept za novo doba. Udari monopol na sve, ne birajući sredstva. Ako organizo-

vana pošta uništava posao tvojoj kurirskoj službi - uništi sve poštanske kombije! Ako je prihod od prodaje automobila mali - daj ih na lizing pa ukradi natrag i opet prodaj! I sve to uz zdravu dozu humora i harizme, kako bi čak i ovaj maksimalni "anti", ipak bio heroj u vašim očima.

Gejmplej je kompletno u fazonu prva dva GTA naslova, sa pogledom iz ptičje perspektive i pomahnitalom akcijom uz vožnju i pucanje kroz gusto naseljen grad. I sve ovo naravno vizuelno predstavljeno uz grafiku 16 bita, koja uz fenomenalno uklopljenu muziku iz ove ere, čini sjajan paket kom je teško pronaći manu sa tehničke strane.

Srž igre jeste prelazak priče, ali osim te glavne niti, na putu vas očekuje i mnogo aktivnosti, odnosno misija sa strane.

"UKOLIKO "PUSTITE MOZAK NA OTAVU", SIGURNO ĆETE SE ODLIČNO PROVESTI. ALI UKOLIKO MNOGO RAZMIŠLJATE I TRAŽITE KONSTANTNE INOVACIJE, NEDOSTACI MOGU LAKO IZAĆI NA VIDELO. ZATO, NE RAZMIŠLJAJTE PUNO! IGRA JE ZABAVNIJA NA TAJ NAČIN."

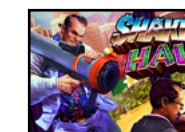


"SVAKI PROTAGONISTA SA PAROLOM "BURGIJA VRTI GDE PARA NEMA", NE MOŽE A DA NE BUDE BAR MALO SIMPATIČAN."

Multiplejer i drugi, slični modovi kojima ste se možda nadali, nažalost ne postoje. Ali zato je tu "free roaming mode" u kom možete... paaa, divljati do mile volje. I to je nešto, ako mene pitate.

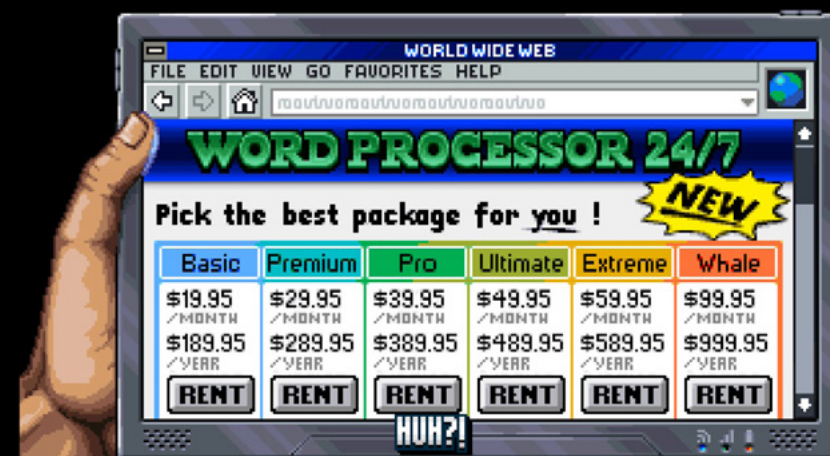
Osim šesnaestobitnog nasilja u akcionom delu igre, važno je i pametno planiranje investicija, odnosno čemu se posvetiti, kako biste što brže zaradili novac i umakli zlom čika bankrotu. U tom smislu, menadžment igra važnu ulogu u prelasku priče, iako je to zapravo paravan i sve se svodi na akciju u kojoj grabite sve pred sobom. Verujte, zabavnije je nego što zvuči!

Jer cela poenta ove igre jeste - što bolje se zabaviti. Da li kroz blesavu priču i situacije, ili retro grafiku koja vas momentalno ušuškava i čini da sve deluje mnogo bolje nego što možda jeste, nije toliko ni važno jer igra uspeva u tome. Shakedown: Hawaii je jedan izuzetno zabavan naslov, za koji ukoliko mislite da je možda za vas - bez greške to i jeste. Ne propustajte.



IGRU USTUPIO:
VBLANK ENTERTAINMENT

"PRISUSTVO ŠIFRI ZA VARANJE U IGRI, AUTOMATSKI GREJE SRCE SVAKOG IGRAČA SA DUŽIM IGRAČKIM STAŽOM..."



PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4,
Nintendo Switch, 3DS
IZDAVAČ:
Vblank Entertainment
CENA:
20€

RAZVOJNI TIM:
Vblank Entertainment
TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

7.6

- ✓ Zabavna akcija.
- ✓ Utegnuta retro grafika.
- ✓ Odlična muzika.
- ✗ Povremeno repetativno.
- ✗ Nedostatak više modova.
- ✗ Na momente plitko.



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

TEAM SONIC RACING

MORAMO IĆI BRŽE OD OVOG

Sonic i ceo njegov serijal igara nije baš imao preteranog uspeha sa novijim naslovima, ako izuzmemo sjajnu Maniju. Da, bilo je kompetentnih igara, ali i onih ne toliko. Plus, ako na to dodamo i užasan pokušaj njegovog redizajna za film, imamo nov talas negativnih stvari koje se vezuju za franšizu, a takođe ćemo zaboraviti i crtanu seriju koja je izlazila u prethodnih par godina. Sa svime ovim, izbaciti jednu Sonic baziranu igru, ali u obliku trkačine sa poznatim likovima iz serijala, je veoma smeo poduhvat.

Priča je nekako kratka i jasna. Čudni matorac, pod imenom Dodon Pa, pozove Sonica i njegovo društvo da učestvuju u seriji trka pod njegovim pokroviteljstvom. On će im pružiti vozila i opremu, a na njima je samo da se trkaju po sve luđim i čudnijim stazama. Sonic i društvo naravno odmah prihvate, i ukrcaju se na Dodon Paov svemirski brod i kreću u avanturu. Iako otvoreno misle da je Dodon Pa zapravo Doctor Robotnik ili neki njegov sluga.

Sam Team naziv u imenu igre nije tu da bi čisto razdvojio igru od drugih sličnih naslova ili aludirao na nešto. Team sistem je zapravo glavni gimmick cele igre. Svaku glavnu trku u kam-

panji i onlajn mečevima ćete voziti u timu od tri trkača. Ovo znači da, iako vi zauzmete prvo mesto ukoliko vaši saigrači nisu blizu ili odmah iza vas, vaš tim će verovatno zapravo izgubiti trku. Kako bi izbegli frustraciju igrača sa veoma lošim AI saigračima, koji su česta odlika ovakvih igara, developer se zaista potrudio da poradi na celokupnom AI kontrolisanju i drugim opcijama. Između koji su i mogućnost da za power up koji pokupite, vi pošaljete svojim članovima u timu, i taj isti boost će se u tom momentu pojačati. Ako recimo vozite iza nekog od svojih prijatelja, možete uhvatiti ubrzanje od

njega i lansirati se ispred. I na kraju, ukoliko dobro sarađujete, napunićete i specijalan bar za ultimativni potez, koji će se aktivirati za sve saigrače i zajedno pomoći da pobedite.

Timski mod naravno nije jedini, moći ćete da se oprobate samostalno u trkama, ako baš želite, ali tu su i dodatni specijalni modovi ili trke u kojima ćete morati da sakupljate poznato zlatno prstenje iz Sonic serijala ili da izbegavate stubove i još ponešto. Postavka trkača nije preterano velika, ali ćete sigurno videti sve glavne i klasične likove iz Sonic sveta. Nažalost, to će biti



“LEP, ŠAREN I LUD SVET I MAPE”



“SOLIDAN IZBOR PREPOZNATLJIVIH LIKOVA”

i jedini likovi, pošto Sega neće dodavati likove iz drugih serijala igara u ovu. Sad, da ne bi igra postala dosadna brzo, postoje i opcije podešavanja, farbanja i unapređivanja vozila. Doduše, ovo je regulisano kroz nasumične loot kutije, koje kupujete sa poenima koje zaradite tokom trka, bar ne možete da ih kupite za prave pare, pa je i ovo donekle okej.

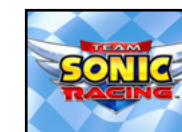
Ceo svet i likovi su apsolutno preterano šareni u veoma pozitivnom smislu. Mape su veoma lepe i ugodne oku, a dopada nam se i na način na koji su „sklepene“, za šta mislimo da je ovde prava reč. Toliko čak, da ćete se često zakucati u nešto ili zagubiti zbog sve količine stvari na koje nalećete ili prolećete pored.

Glasovna gluma je fino odrađena, i likovi će aktivno pričati, kako tokom kampanje, tako i tokom trka, ali nikad do iritirajućih nivoa. Muzika solidno prati ludu akciju i otkaçene trke, pa čak ima dobre numere i dok samo sređujete stvari po opcijama.

Mane se mogu svesti na ponekad nasumično i čudno ponašanje kompjuterski kontrolisanih karaktera, kao i na loše balansirane i ne dobro objašnjene sporedne modove u igri.

Iako možda ne toliko dobar naslov kao Mario Kart 8, sa svom količinom likova i opcija, Team Sonic Racing je i dalje sasvim adekvatna opcija u ovom žanru

kart trkačina. Dovoljno je zabavan, i čak izazovan, da će vas sigurno držati zainteresovane neko vreme, ili bar dok ne izađe Crash Team Racing krajem ovog meseca. Topla preporuka ako ste Sonic fan ili želite neku zabavnu igru koju možete igrati čak i na porodičnom nivou i kompletno kooperativno.



IGRU USTUPIO:
**COOMPUTER-
LAND**

PLATFORMA:
PC, Nintendo Switch
IZDAVAČ:
SEGA
CENA:
39.99€

RAZVOJNI TIM:
Sumo Digital
TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

7

- ✓ Zadovoljavajuća trkačina.
- ✓ Solidna količina opcija i podešavanja vozila.

- ✗ Loš balans sporednih aktivnosti.
- ✗ Neobjašnjeni sistemi.



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

VAMBRACE

COLD SOUL

DOBRODOŠI U GRAD LEDENICA

Neko je sigurno pozeleo da vidi kakva bi igra Darkest Dungeon bila da je smeštena u ledeni severni zamrznuti grad, umesto neizmjernih tamnica ludila. Na svu sreću, njegova želja se apsolutno ispunila sa ovom igrom. Opet imamo mali koktel žanrova, pa pored pomenutog Darkest Dungeon serijala, po rečima developera, igra dodatno vuče inspiraciju iz serijala kao što su FTL, Final Fantasy i Castelvania.

Evelia Lyric se vraća kući posle nekoliko dugih avantura po svetu. Tu zatiče tužnu vest da joj je otac preminuo i da je pored veoma čudne rukavice ostavio nedovršen kodeks i testament. Kako bi razotkrila šta se desilo njenom ocu, ona, po instrukcijama iz testa-menta, odlazi do ledom odsečenog i okovanog grada Icenair. Po dolasku u isti, saznaće da je uz pomoć magične rukavice, koju je dobila od oca, ona zapravo jedino ljudsko biće koje je uspeo da uđe u zamrznuti grad. Kralj Senki je grad okovao u neprohodni led, koji u momentu zamrzne svakog ko pokuša da se probije kroz njega. Dok mrtve duše građana lutaju ulicama i napadaju sve živo što tu pokuša da hoda. Na vama je sad da sakupite grupu avanturista i sa njima pronađete način da pobedite kralja i oslobodite ovaj pali grad. Zadatak koji je od samog starta neverovatno težak.

Za sve koji su igrali Darkest Dungeon, ovo će biti kao ponovna šetnja parkom. Zaleđenim, smrtonosnim, hladnim parkom, prepunim zamki i hodaćih mrtvaca. Za one koji pak nisu upoznati, cela poenta gejmla je da sakupite adekvatnu grupu avanturista, svaki od njih sa ponekom specijalizacijom, i zajedno probate da se probijete kroz 5 zona, pre nego što pobedite boss čudovište. Svaka od zona se deli na nasumični broj raspoređenih soba. Na svu sreću, nisu sve sobe pune čudovišta i protivnika. Neke od njih će vam doneti zanimljiv nasumični susret ili događaj, druge će biti pune kovčega sa resursima i kovčega koji su mimici, ili čak kamp mesto, gde možete da se odmorite i oporavite. Pored glavne junakinje, imaćete opciju da povedete sa

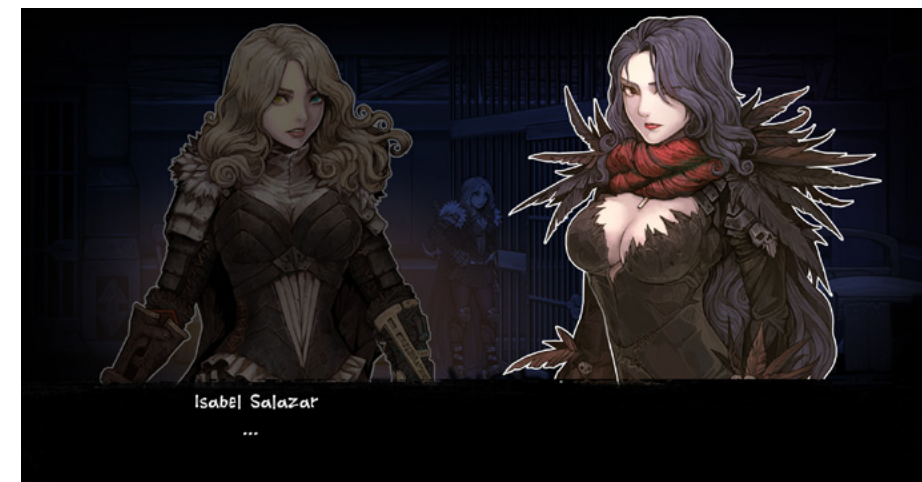
sobom još troje drugih avanturista, ali, ako neki od njih poklekne tokom avanture, on je zauvek ostao među ostalim zaleđenim leševima u gradu. Tako da, pazite kako se i sa kime borite, da ne bi morali da menjate prijatelje svaki put.

Sama borba je, naizgled, poprilično prosta, koristeći sistem potezne strategije gde brzina lika odlučuje kad će ko reagovati. Svaki lik ima jednu akciju da izvrši po potezu, pre nego što se smeni na protivnika ili drugog igračevog lika. Pozicioniranje je takođe bitno, pošto to određuje koje protivnike možete pogoditi sa vašim običnim napadom. Pored običnog, svaki lik poseduje i specijalni napad, čiji se bar puni tokom svakog okršaja. Mada, igra vam neće dopustiti da se samo čistom sna-

gom probijete kroz nju. Zato je bitno napraviti grupu savršeno balansiranu, kako za bitku tako i za raskrinkavanje i rešavanje pregršt zamki i specijalnih događaja na koji ćete naići. U zavisnosti kog lika pošaljete da to razreši, ili ostavite da pazi na kamp dok ostatak spava ili pak pokuša da podigne moral grupe tokom odmora, od toga će vam veoma zavisi uspeh trenutne avanture. Kretanje po mapi se deli na veliku mapu po kojoj se brzo krećete kao mali sprajt, bezbedne zone u kojima možete i da trčite dok istražujete i pričate sa ljudima, i mape u gradu, gde zavisi koga prvog vodite i gde ćete se poprilično sporo kretati. Naravno, moramo spomenuti da ukoliko ne uspete da stignete do glavnog bossa zone i uklonite ga, moraćete ponovo ispočetka ceo nivo i svih 5 zona da očistite, da bi pokušali da je pobedite. A igra ima kontinualno uključen automatski sistem snimanja pozicije, bez mogućnosti da se vratite na prethodni sekv, što znači da svaku grešku koju napravite nećete moći lako da ispravite.

Animacija i grafika bi se svela na veoma prosti flash stil, sa minimumom ponavljajućih pokreta, kao što je već viđen u Darkest Dungeon, koji ovde već toliko pominjemo. Mada, ono što će ovaj naslov odvojiti od drugih je apsolutno ocharavajući i predivan artwork i dizajn likova, kao i atmosferu lokacija i scena u igri.

Muzika takođe ne posustaje za vizualnim prikazom, i takođe je zadržavajuće dobro odrađena. Uživacete u obilju numera koje pokrivaju skoro svaki kutak startne oblasti kao i u samom zamrznutom gradu. Glasovna gluma je poprilično minimalna, ali sasvim dovoljno dobro urađena.



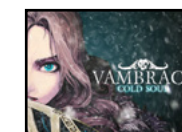
“ZA SVE KOJI SU IGRALI DARKEST DUNGEON, OVO ĆE BITI KAO PONOVNA ŠETNJA PARKOM. ZALEĐENIM, SMRTONOSNIM, HLADNIM PARKOM, PREPUNIM ZAMKI I HODAJUĆIH MRTVACA.”

Igra je većim delom stabilna i bez grešaka. A onda se desi jedna zbog koje se u sred istraživanja zaglavite i ne možete da nastavite dalje, što je neoprostivo i nadamo se da će rešiti što pre. Takođe vrlo velika mana je nedostatak podešavanja kontrola.

Ako ste veteran igre Darkest Dungeon i želite novi, možda čak i teži, izazov, onda nikako ne smete da propustite ovaj naslov. Novi igrači će doduše možda biti uhvaćeni nespremni, sa količinom opcija koje igra pruža, kao i sa težinom same na početku. No, ako uspete da prihvatite to kao izazov, sigurno ćete provesti sate i sate istražujući ovaj ledeni svet i savlađujući svaki izazov koji on pruža.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: Core2Duo
GPU: Nvidia 7900
RAM: 4GB
HDD: 4GB



IGRU USTUPIO:
HEADUP

PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
Headup
CENA:
24.99€

RAZVOJNI TIM:
Devespresso Games
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

8

- ✓ Prelep artwork.
- ✓ Ledeni Darkest Dungeon.
- ✓ Brutalno teška igra.
- ✗ Brutalno teška igra.
- ✗ Checkpoint save sistem.
- ✗ Greške i bagovi koji mogu pokvariti progres igre.





Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

TALES OF THE NEON SEA

PIKSELIZOVANI BLADE RUNNER

Priče Neonskog mora, koje pred vas baca kineski razvojni studio Palm Pioneer, se drže sigurnih granica koje odlikuju sajber-pank žanr. Zamišljen kao pikselizovana 2D retro puzzle avantura, Tales of the Neon Sea možda ne prezentuje ništa inovativno žanru (kako na polju narativa, tako i na polju gejملهja), ali to ne znači da je jedno nekreativno ostvarenje.

Igra vas baca u ulogu Rika Dek.. Pardon, detektiva Rekse, sada u penziji, koji radi kao privatni istražitelj. Ubrzo vas igra uvlači u blago zamršenu priču, primoravajući vas da se bacite na rešavanje serije ubistava i ostalih problema koji su počeli da izranjaju u gradu. Kako budete napredovali kroz priču i odmotavali klupko, igra neće prezati od odličnog postavljanja likova i sveta u kom se nalazite. Naime, veći broj bitnih likova su veoma lepo okarakterisani i dijalozi su odlično napisani, doduše, malo se vide neki problemi pri lošem prevodenju sa kineske originalne verzije, koja je bila izvorna u prvom izdanju igre. Sam svet je jedan velelepno odrađen sajberpank grad koji odiše životom, ogromnim

brojem detalja, boja, reklama, letećih kola, robota i ljudi. Priča se drži nekih ustanovljenih sajberpank dogmi, pa prezentuje kao glavnu klasnu podelu društva na robote ili augmentovane ljude, i obične ljude, i tu se obazire na neke već viđene stvari i nejednakost između istih. Iako uzima inspiraciju iz nekih klasika filmske i igracke industrije, to nikako nije loša stvar, a uhvatit ćete sebe lako investirane u likove i svet oko njih. Najveća šteta je to što sama priča nije završena, pošto u trenutnoj verziji igre postoje samo prva tri poglavlja,

koja će vam uzeti dobrih desetak sati. Razvojni tim je doduše obećao da će na jesen izbaciti ostatak priče, naravno besplatno za sve koji su kupili igru, ali ovo će ipak odbiti neke od ulaženja u priču do tog momenta.

Tales of the Neon Sea je primarno puzzle platformer. Trčkarate po mapi na sve strane, gde će vam priča biti dostavljana, pored razgovora sa likovima, i kroz zagonetke i istraživanje mesta zločina. Što se tiče samog istraživanja mesta zločina, igra

uzima inspiraciju od Arkham igara, gde ćete samo zumirati i skenirati bitne tačke i dolaziti do tragova. Kada prikupite dovoljno tragova, igra vas baca u mini igru gde slažete zupčanike u određenom redosledu kako biste rešili slučaj. Ostatak igre čine zagonetke koje su dosta raznovrsne i zanimljive. Balans težine između istih je veoma dobar, pa i na one najteže nećete potrošiti duže od 15 minuta vremena. Jedino što ume da pravi problem jeste prečesto pojavljivanje samih zagonetki i njihovo preveliko korišćenje za apsolutno sve u igri, što ume napraviti problema sa tempom priče. Uprkos tome, igra se trudi da vam drži pažnju svojom raznovrsnošću, pa ćete imati i deonice gde ćete igrati kao Vilijam, Reksova mačka, i otkriti da postoji ceo razvijeni svet kućnih ljubimaca. Za svaku pohvalu je i nešto zanimljiviji pristup zagonetkama u tim momentima, gde ćete dosta interagovati sa okolinom, umesto rešavanja nekih logičkih problema koji su tipični za Rekse.

Igra izgleda prelepo i grafička podloga je na najzavidnijem mogućem nivou. Tales of the Neon Sea se čvrsto drži svog pikselizovanog stila, dok pri dijalozima ćete imati priliku da ugledate veoma lepo nacrtane portrete likova. Animacije i boje pršte na sve strane, i kao što je već pomenuto, sve u cilju boljeg dočaravanja prelepog distopijskog sveta u koji ste bačeni. Kako grafička, tako i zvučna podloga ne manjka na svom kraju, uprkos



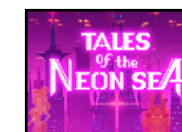
nedostatku glasovne glume. Veoma zanimljivo je to što je zvuk dosta dinamičan, pa ćete, ako priđete otvorenom prozoru, glasnije čuti zvukove grada napolju, dok će, kako se budete udaljavali, zvuk biti sve tiši, što možda ne deluje kao nešto bitno, ali nakon dužeg vremena znatno doprinosi atmosferi cele igre. Nažalost, iako igra nije nimalo zahtevna, naići ćete na nekoliko bagova, manjih i većih, od kojih će neki biti već popravljani u momentu kada budete čitali ovaj tekst. Srećom, igra nema problema sa prikazivanjem punog broja slika u sekundi, pa je optimizacija uz sve bagove relativno dobra, a razvojni tim se trudi da ispravi iste u najkraćem mogućem roku.

Iako dosta konvencionalna, igra koja ne rizikuje previše, Tales of the Neon Sea je jedan skriveni dragulj indijske scene, koji će sve fanove žanra obradovati u najvećoj mogućoj meri. Njegova najveća mana jeste nedovršenost priče,

koja zjapi kao crni oblak nad igrom, ali ako je verovati razvojnom timu, dočekajte jesen i nećete zažaliti pri uranjanju u ovo odlično pikselizovano iskustvo.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: Intel Core i5-2300
GPU: Nvidia GeForce GTX 650/Radeon HD 7750
RAM: 8 GB RAM
HDD: 2 GB



IGRU USTUPIO:
**ZODIAC
INTERACTIVE**

PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
Zodiac Interactive
CENA:
13.99€

RAZVOJNI TIM:
Palm Pioneer
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

8.5

- ✓ Zanimljiva priča.
- ✓ Prelep i živopisan svet.
- ✓ Raznovrsne zagonetke.
- ✗ Nezavršena priča.
- ✗ Ne uvodi ništa inovativno.
- ✗ Za neke može biti „previše zagonetki, premalo priče“.



Autor: Nikola Savić

GREMLINS 2: THE NEW BATCH

Danas, posle dužeg vremena, u rubrici reinstalacija putujemo daleko, daleko u prošlost. U davnu 1990. godinu i eru kada je NES i dalje bio najpopularnija konzola.

To je ujedno bila i prva „prava“ konzola koju sam ja posedovao, iako je kroz moje detinjstvo prošlo i par pijačarskih Terminatora i drugih sličnih konzola karakterističnih za naš region tog doba.

I moram da vam kažem, mnogo sam voleo taj NES, neke od najboljih uspomena ranog, predškolskog detinjstva, su mi vezane za njega. Sećam se kako sam bio srećan svaki vikend kada

me tata vodi u lokalnu radnju sa NES kertridžima, gde bi iznajmio 2-3 igre na nedelju dana i igrao se kao lud. Taj svet video-igara je još tada za mene bio nešto potpuno vau, potpuno van ovoga sveta, nešto što me je kupilo i omađijalo još tih ranih 90-ih i prvih godina mog života.

Osim igara koje sam iznajmljivao, postojalo je i par naslova koje sam imao ja lično u vlasništvu, odnosno koje su mi moji kupili. Pored naravno kultnog Marija (od keca do trojke), tu je bilo još par naslova, ali se jedan posebno istakao i koga sam tako slikovito pamtio, da sam i u decenijama kasnije znao nivoe i muziku iz igre napamet. U pitanju je Gremlins 2: The New Batch.



Igra je izašla paralelno sa istoimenim filmom, delimično kao promocija filma, ali i prosto kao još jedan proizvod u popularnoj franšizi koji može dobro da prođe. Film je na kraju pukao u bioskopima, zaradivši 40 miliona dolara, dok je budžet bio 50, ali je sama igra tiho stekla poprilično kulni status.

U suštini je veoma kratka, ali je to za ondašnje pojmove bilo normalno, no, nemojte da vas to zavara, kratka je samo ukoliko vam uspe da zapravo prođete igru bez smrti. U pitanju je jedna od najtežih NES igara ikada, rame uz rame sa takvim noćnim morama kao što su Nindža Kornjače.

Igramo kao čuveni mali slatki Gizmo, koji pokušava da se probije kroz zlu laboratoriju i dospe do vrha, kako bi pobio sve gremline. U pitanju je avantura-platformer u 2D polju, gde se možete kretati levo, desno, gore ili dole. Dizajn nivoa je takav da sa jedne strane imamo razna čuda koja nas napadaju, a sa druge strane, samo okruženje predstavlja pretnju i prepreku koju treba savladati, od platformi rupa, preko pokretnih traka, vatre, bodlji, šiljaka koji se pojavljuju i nestaju, i svega drugog standardnog za žanr tog tipa.

Igra nije bila ništa specijalno u smislu dizajna i može se reći da je baratala nekim standardnim elementima koje vidamo za to vreme, ali je prosto ceo sklop atmosfere, težine i pre svega muzike, učinio da igra postane jedan od klasika sa NES-a.



Muzika je jednostavno neverovatna i Sunsoft je stekao slavu kao jedan od najboljih studija za pravljenje muzike u video-igramama te ere. Melodije su bile upečatljive, veoma zarazne i poprilično intenzivne, pa me zato i ne čudi da sam muziku ove igre pamtio tako kristalno čisto i jasno svih ovih godina, iako sam igru igrao kao dečak od 4-5 leta. Svaki level je imao svoju muziku, koja je ionako tešku igru dodatno činila dramatičnom i neizvesnom.

I kada sam je ponovo čuo pre par meseci po prvi put, momentalno sam se vratio 25 godina unazad kao da je juče bilo, setio se svoje stare sobe u prvom stanu gde smo živeli, setio se prastarog El Niš televizora na kome sam igrao NES igre, setio se osećaja držanja kultnog NES kontrolera u rukama kao klinac, i ceo ostali paket udara nostalgije koji ide sa tim.

Probao sam da igram igru danas, i shvatio zašto više ne volim da igram platformere. Nemam živaca, brate. Sa 31 godinom više volim igre koje neće da testiraju koliko sam blizu nervnog sloma, a ovakva hardkor oldskul teška igra prosto nije za mene. Umesto toga, odgledao sam lika koji je na Youtubeu prešao igru za 23 minuta, podsetio se svega i divio sam mu se na umeću.



RAZVOJNI TIM
Sunsoft

IZDAVAČ:
Sunsoft

GODINA IZLASKA:
1990.



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
One Up Plus

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA **DA**

SPELLSWORD CARDS: ORIGINS

Magic The Gathering Arena i Heartstone su jako popularni naslovi sami po sebi, ali fanovi kartičnih igara konstantno tragaju za novim igrama koje će im prodrmati moždane ćelije. Za mobilne uređaje tu je i Spellword Cards: Origins, igra sa izuzetno lepim vizuelnim stilom i raznovrsnim gejملهj mehanikama. Spellword nudi preko 400 karata, osam klasa i pet

različitih puteva koje možete pratiti kroz svaku avanturu, koja je proceduralno generisana. Kroz napredovanje, igrači se mogu nadograđivati, vršiti fuziju karata i tako postajati još jači. Glavni kvest možete preći sa dve klase potpuno besplatno, a za otključavanje ostalog sadržaja je potrebno dati par dolara i reč je o one time investiciji.



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Crescent Moon Games

CENA:
Besplatno/IAP

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA **DA**

MARGINALIA HERO

Ova igra je namenjena onima koji su zaljubljenici u srednjovekovni period i estetiku tog doba, kao i onima koji vole da se oprobaju u pomalo uvrnutim mobilnim igrama. Marginalia Hero nosi prostu borbenu mehaniku sa ritmom kao važnim elementom, gde je potrebno pritisnuti na pravom mestu na ekranu i to u pravo

vreme. Kroz igru sakupljate novčiće koji vam služe za kupovinu oružja i štita radi što efikasnije borbe sa čudnim kreaturama. Igra nije preterano teška i može se igrati veoma lako i bez mikrotransakcija, što je uvek lepo čuti.



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Valsar

CENA:
600rsd

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA **DA**

DUNGEON WARFARE 2

Ovaj naslov je već duže vremena dostupan na PC-u, ali je sada portovan i za mobilne telefone. Dungeon Warfare 2 je tower defense igra i sa sigurnošću tvrdimo da je jedna od boljih koje su dostupne. Vi ovde vladate tamnicom i ne smete dopustiti da vam je neko opljačka, a branite se postavljanjem raznih zamki koje

trebaju sprečiti avanturiste da dođu do blaga. Igra nosi klasični vizuelni stil sa sobom, kao i dosta dobar gejملهj, u kojem nije baš lako savladavati talase i talase neprijatelja, već morate i promisliti o vašoj strategiji.



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
10Tons Ltd

CENA:
1200rsd

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 7

OCENA **DA**

TESLA VS LOVECRAFT

Još jedna igra koja je već dostupna na PC platformi je Tesla vs Lovecraft, u kojoj se kao naš popularni naučnik sukobljavate sa gomilom Lavkraftovih čudovišta. Gejملهj se odvija iz ptičije perspektive i vi na svakom nivou imate zadatak da očistite sve nemani, a tokom samog igranja sakupljate oružja i nadogradnje

za moćno Teslino odelo. Tesla vs Lovecraft odlično funkcioniše i na mobilnim uređajima i radi se o sasvim prigodnom portu. Vaš autor je imao prilike da igra PC verziju igre i imate svaku preporuku ako ste obožavatelj top-down šutera ili želite da probate nešto novo.

Autor: Milan Janković

EAT THE RICH

Ovo je naslov inspirisan čuvenom izrekom Žan Žak Rusoa "Kada ljudi više ne budu imali šta da jedu, poješće bogate". Eat the Rich je „simulator crnog petka“ u kojem okupljate rulju sa kojom harate prodavnicama sa ciljem da ostvarite što veće popuste pri kupovini. Igra je napravljena po uzoru na Gang Beasts i prilično je urnebesna i savršena je ako želite nešto kratko da se zabavite. Imajte samo na umu da se radi o izuzetno ranoj alfa verziji igre i da je prisutno dosta bagova, kao i da ima ukupno 10 minuta gejmplaja.



RAZVOJNI TIM:
Call of the Void

GDE PREUZETI:
<https://callofthevoid.itch.io/eat-the-rich>

UNBOUND

Igre sa elementima rešavanja zagonetki nam nikada neće dosaditi i zato smo u stalnoj potrazi onih koje će zadovoljiti našu žeđ za njima. U tom traganju za njima smo naišli na besplatni demo igre Unbound. Ovde igrate kao ljupki čarobnjak Soli, koji ima moć da otvara razne portale ka drugim dimenzijama. Ti portali dozvoljavaju da se ostvari dalji napredak u nivou ili da se u potpunosti zaobiđe neko čudovište. Gejملهj je dosta raznolik i igra gaji predivan vizuelni stil, tako da ako vam se dopada demo, slobodno podržite developere na Kickstarteru kako bi doneli još više nivoa.



RAZVOJNI TIM:
Alien Pixel Studios

GDE PREUZETI:
<https://alienpixelstudios.itch.io/unbound>



SECOND EARTH

Second Earth nas vodi na udaljenu planetu u univerzumu i pred nas stavlja zadatak kreiranja nove planete Zemlje. Za ostvarenje tako teškog zadatka je potrebno graditi baze za sakupljanje i ekstrakciju resursa, ali i odbrambene mehanizme protiv vanzemaljaca koji konstantno vrebaju. Ovo je dosta zanimljiva strategija sa base-building elementima i fanovima ovakvih vrsta igara će se definitivno dopasti i pružiti dosta izazova, iako se radi o prototipu koje će u narednim mesecima biti obogaćen mnogim novinama.



RAZVOJNI TIM:
Squidcor

GDE PREUZETI:
<https://squidcor.itch.io/second-earth>

/SPEK.TAKL/

Horor igara koje su kreirane na osnovama koje su postavili čuveni Silent Hill naslovi nikako ne manjka, a Spek.takl je svakako naslov koji se tu može svrstati i radi poprilično dobar posao u zaplašivanju igrača. Ovde imate zadatak da istražujete jezivu kuću koja se konstantno menja i u kojoj nalazite čudne kasete koje možete gledati, a na raspolaganju su vam razne alatke koje možete koristiti kako bi dalje istraživali. Spek.takl je dosta jeziva igra i nosi takvu atmosferu kroz celokupno igranje, ako vas strah ne natera da ranije odustanete.



RAZVOJNI TIM:
Somewhat

GDE PREUZETI:
<https://somewhat.itch.io/spektakl>



Autor: Stefan Starović

ASUS TUF FX705D

Crveni i zeleni tabor u jednom uređaju

Gejming laptopovi za ljude sa nešto skromnijim budžetom sve više postaju interesantna stvar - praktično se razlika između solidnog gejming desktopa i laptopa svede na nekoliko stotina evra za slične performanse. Ali ono što smo ovoga puta dobili na test od Asusa nije zanimljivo samo zbog pristupačnosti - posle ne znam ni ja koliko vremena imamo priliku da probamo jedan laptop sa AMD procesorom, a ono što je još i neverovatnije jeste da se u njemu nalazi Nvidia grafička kartica!

Pristupačna sedamnaestica

Asus je napravio popriličnu segmentaciju u svojoj ponudi laptopova, a naročito

gejming laptopova, tako da je nedavno najavljeno više modela iz ROG serije koja spada u sam vrh ponude. Sa druge strane, TUF Gaming serija, kojoj pripada i laptop koji nam je na testu, spada u pristupačnije modele i u tom smislu se prave neki kompromisi, ali je moj lični utisak da su svi kompromisi poprilično na mestu i da ne utiču značajnije na osnovno iskustvo. TUF FX705D je laptop sa ekranom dijagonale 17.3" i samim tim spada u malo glomaznije uređaje, ali s obzirom na veličinu ekrana uopšte nije preveliki niti predebeo, što pokazuje i težina od samo 2.7 kilograma, što je i više nego pristojno za ovu klasu uređaja. Naravno, deo toga duguje i šasiji i poklopcu ekrana koji su izrađeni od plastike, ali Asus vrlo ponosno naglašava da

je ovaj laptop izrađen po američkom vojnom MIL-STD-810 standardu, koji važi za izuzetno izdržljive uređaje koji se mogu koristiti u različitim okolnostima. Nismo baš probali da ga koristimo na temperaturama ispod nule, ali sam utisak je i više nego pozitivan i kvalitet izrade je na najvišem nivou.

Takođe, trebalo bi da podnese jako velike visine i da je do dva puta otporniji na udarce od standardnog laptopa - moram priznati ni da ovu opciju nisam probao, jer ne znam kako bih tačno definisao, šta je samo dva puta jači udarac od "standardnog". Sa unutrašnje strane je plastika na neki način izrezbarena sitnim linijama što daje vrlo lep osećaj. Ono što je malo čudno jeste da

"EKTRAN JE JAK ADUT OVOG RAČUNARA"

mi se dešavalo da mi ostaju otisci prstiju i masnoće u delu oko touchpada i tastature, ali realno ništa problematično. Radi boljeg hlađenja, ekran ima takozvani trapezoidni izrez sa donje strane i najveći deo toplote izlazi sa zadnje ili sa desne strane računara, iako postoje i otvori iznad tastature, ali tu nisam primetio topao vazduh. Sve u svemu, čak i pod punim opterećenjem, ovaj računar nije previše bučan, rekao bih čak i manje od nekih skupljih modela, jedino što mi je bilo malo čudno jeste da sam imao utisak blagih vibracija pod tastaturom verovatno prouzrokovanih ventilatorom na maksimumu, ali sam to prestao da primećujem već posle par minuta igranja.

Zanimljiva stvar sa izlazima sa desne strane, jeste da se sa te strane ne nalazi bukvalno nijedan port za povezivanje, samo Kensington lock, za



obezbeđivanje računara. To na prvi pogled deluje malo čudno, ali ima jako dobru primenu - na taj način će svi kablovi biti sa leve strane, što je sa jedne strane elegantnije rešenje, dok sa druge strane to ostavlja prostor da mišu ne smetaju nikakvi kablovi. Naravno, samo ako ste dešnjak, ali razumljivo je da verovatno nisu mogli baš mogli i to da prilagode. Sa leve strane su priključak za

punjač, jedan USB 2.0 port (vrlo zgodno za miša na primer), dva USB 3.0 Gen 1 porta, HDMI, LAN i audio priključak. Primećujemo da nema nekih interesantnijih priključaka, kao što su DisplayPort, USB-C, Thunderbolt i slično, čak ni čitača SD kartica, ali je po mom mišljenju sve to vrlo razumljivo - ako je negde trebalo da se uštedi to je sasvim opravdano.



"AMD PROCESOR I NVIDIA GRAFIKA SE JAKO LEPO SLAŽU"



Tastatura ima pozadinsko LED osvetljenje, koje se može podešavati, ali samo za celu tastaturu odjednom, podešavanja po pojedinačnom tasteru su ostavljena za skuplje modele, ali ne mogu reći da za time baš plaćem. WASD tasteri su izrađeni od providne bele plastike, a s obzirom na veličinu, tu je i numerički deo tastature. Sam hod svih tastera je vrlo prijatan i upotrebljiv kako za kucanje(ovog teksta) tako i za igranje igara. Touchpad je poprilično velik i koristi Windows Precision drajvere, s tim da sam, pošto nema odvojenih fizičkih dugmića, povremeno imao utisak kao da se prilikom klika pomera više nego što je potrebno. Tu je i 720p web kamera ali ne verujem da je to nešto što će gejmeri posebno koristiti. Ugrađeni zvučnici su pristojnog kvaliteta za reprodukciju zvuka, ali ništa što će vas oboriti s nogu. Računar takođe ne poseduje čitač optičkih diskova, ali to je nešto s čime smo se poprilično pomirili kod modernih laptopova, bez obzira na veličinu.

Ekran dijagonale 17.3" je jedan od velikih aduta ovog računara. Vrlo je svetao i

boje su jako dobre, i iako Asus navodi da je on samo "IPS-like" mogu reći da deluje bolje od nekih punokrvnih IPS jeftinijih ekrana koje sam video. Osvežavanje u seriji koja stiže na naše tržište je ograničeno na 60Hz, ali bih rekao da je uz ugrađeni hardver to sasvim u redu. Dobra stvar je i što su ivice oko ekrana poprilično tanke, ne baš kao na top modelima, ali definitivno daju računaru jedan moderan izgled.

Performanse

Konačno dolazimo do ključnog aspekta ovog laptopa - prosto se ne sećam kada sam poslednji put imao pred sobom laptop sa AMD procesorom, ali očigledno je da Ryzen generacija menja sve. Ovde ugrađeni Ryzen 7 3750H ima 4 jezgra i 8 threadova, i po performansama je negde između mobilnih Intel procesora između i5 i i7 kategorije poslednje generacije. To znači da ako ste baš zagrejani za neku igru koja intenzivno koristi procesor, na ovom računaru možete imati nešto niži frejmrejt u odnosu na top i7 modele, ali sa druge strane procesor je i više nego dovoljan za igranje najvećeg

broja igara u vrlo pristojnom frejmrejt na najvišim podešavanjima. A u tome mu naravno pomaže drugo iznenađenje ove konfiguracije - Nvidia GTX 1660Ti grafička kartica sa 6GB memorije. Ovo je najnoviji čip sa Turing arhitekturom, ali sa izbačenim RTX instrukcijama koje trenutno realno i predstavljaju samo preskupi tehnološki demo. U tom smislu su njegove performanse skoro pa približne GTX 1070 grafičkim karticama prethodne generacije, što je i više nego impozantan uspeh. U praksi to znači da ćete najveći broj igara moći da igrate u 1080p rezoluciji u nekih 60fps ili više na ultra detaljima što je verovatno dovoljno za najveći broj gejmera. Zanimljivo je da računar ima i ugrađenu grafiku u procesor, koja se koristi za manje zahtevne zadatke, a to je u ovom slučaju AMD Vega čip. Dakle, možete odmah prebaciti sa AMD na Nvidia grafiku i obrnuto, vrlo zanimljiva su vremena u kojima živimo.

Ostatak komponenti ovog računara je takođe sasvim adekvatan - ima NVMe SSD kapaciteta 256 GB i još dodatni hard disk od 1TB koji se vrti na



"KVALITET IZRADE JE I VIŠI OD OČEKIVANOG ZA OVAJ CENOVNI RANG"

5400rpm, pa je možda bolje sve bitne igre ubaciti na SSD. Tu je i 16GB DDR4 memorije za sasvim ugodan rad. Na kraju dolazimo i do baterije, koja s obzirom na komponente i na jako veliki ekran i ne drži baš previše, ali smo uspeli da izvučemo oko dva i po sata rada u standardnom Office/internet okruženju. Dobro je i što sam punjač nije prevelikih dimenzija, pa to jako lepo ide u kombinaciji sa relativno malom težinom celog sistema kako bi ipak bio solidno prenosan čak i za ovaj povećani ekran.

Zaključak

Moram priznati da me je TUF FX705D jako prijatno iznenadio - jasno je da je AMD procesor nešto slabiji od najboljih Intel takmaca trenutno, jasno je da se tu i tamo uštedelo na nekom aspektu izrade, porta ili nečeg drugog, ali hrabrost da se ukombinuje AMD procesor i Nvidia grafika se i te kako isplatila, ovaj

računar je jedna vrlo ozbiljna gejming mašina. Pritom, iako još uvek nije zvanično stigao na naše tržište, očekuje se da njegova cena bude i više nego povoljna, bar nekoliko stotina evra niža od top modela. U tom smislu, kada uračunamo desktop računar sličnih performansi sa nekim najjeftinijim monitorom i periferijama, dođemo do razlike koja se nikad više smanjila i može iznositi možda samo 100 ili 200 evra u korist desktopa. Naravno, neko će reći da je ergonomija presudan faktor kod korišćenja standardnog PC računara, ali mora se reći da laptopovi apsolutno imaju svojih prednosti, pogotovu što gejming laptopovi više nisu ni približno onako teški i glomazni kako je to ranije bio slučaj. Sve u svemu, izbora je nikad više za ozbiljnog gejmera, a moram reći da je TUF FX705D jedan jako dobar izbor za ljude koji hoće da se ozbiljno igraju na laptopu, a žele usput i da prištede koji dinar.

Karakteristike:

Model	FX705D
Procesor	AMD Ryzen 7 3750H
Memorija	16GB DDR4 2400 MHz
Grafička kartica	nVidia GeForce GTX 1660Ti 6GB GDDR6
SSD	256 GB
Hard disk	1 TB HDD
Povezivanje	1xHDMI 2.0, 2xUSB 3.1 Gen1, 1xUSB 2.0, Gbit LAN, WiFi, Bluetooth
Ekran	17.3" 1920x1080 IPS-level, 60Hz
Težina	2.7 kg

Testiranje:

Igra Ultra settings	1920x1080 (average FPS)
Witcher 3	70.5
Battlefield 1	97.7
Assassin's Creed Odyssey	52.4
Shadow of the Tomb Raider	59.1

"PORTOVI SU ODLIČNO RASPOREĐENI, ALI FALJE NEKA NAPREDNIJA POVEZIVANJA"



Autor: Stefan Starović



LOGITECH G305

Povoljno a brzinom svetlosti

Pre nekog vremena Logitech je predstavio svoju Lightspeed tehnologiju koja omogućava bežično igranje sa istom brzinom i komunikacijom kao i ono koje se vrši preko USB kabla. Međutim mnogi su očekivali da će dugo vremena ova tehnologija biti rezervisana samo za top modele ove kompanije, ali G305 u potpunosti demantuje ove tvrdnje.

Dizajn

Malo je čudno pričati o dizajnu ovog miša s obzirom da je on daleko od novog – praktično identičan dizajn smo videli i kod G Pro modela i kod G203. Jedina suštinska razlika jeste taj nedostatak kabla i nešto malo veća težina, prouzrokovana naravno baterijom

unutra. Ne da bilo šta fali tom obliku – zapravo smo ga i u oba prethodna slučaja izuzetno hvalili, pa nema razloga da to ne uradimo i sada. Ono što možda treba obratiti pažnju jeste da vam oblik neće biti baš najbolji ako imate ekstremno veliku šaku. Radi se o mišu koji je prilagođen za korišćenje i levom i desnom rukom, relativno plitak i vrlo lak za korišćenje u igrama. Nažalost, na to da nije baš u potpunosti simetričan utiču forward i back dugmići koji su prilagođeni da budu pod palcem desne ruke, pa ih levoruki korisnici moraju nekako drugačije iskoristiti. Ukupno poseduje šest dugmića, dva glavna koja su sertifikovana na po 10 miliona klikova, pomenuta dva sa strane, jedno odozgo za promenu DPI osetljivosti i klik na točkić. Sam točkić je takođe interesan-

tan, jer je prijatnog gumenog osećaja i dosta širok, pa tako i vrlo zabavan za korišćenje. Jedina još bitna razlika jeste boja – G305 je sada ponuđen korisnicima i u beloj i u crnoj boji, tako da je to jedan izbor više, a mi smo na test dobili upravo beli primerak i mogu reći da izgleda baš lepo. Treba naglasiti i da je težina i dalje izuzetno mala kada je u pitanju bežični miš: zajedno sa AA Duracell baterijom teži samo 99 grama. Težina može varirati koji gram gore ili dole zavisno od baterije koju ubacite, ali će svakako biti idealan za one koji vole nešto lakše miševe.

Naravno kabl fali, ali tu je sada poklopac sa gornje strane uređaja u kome su se sakrili mesto za bežični risiver i jedna AA baterija. Treba napomenuti da zato

“MIŠ JE SIMETRIČAN – POGODAN ZA KORIŠĆENJE I LEVOM I DESNOM RUKOM.”

“IZUZETNO MALA TEŽINA OD 99G SA AA BATERIJOM.”

što koristi Lightspeed tehnologiju G305 ne može da koristi Logitech Unifying adapter koji koriste mnogi drugi njihovi bežični uređaji, pa treba rezervisati jedan USB port specijalno za njega. Sama AA baterija traje oko 250 sati u igranju, dok proizvođač navodi da u takozvanom Endurance modu može da traje čak i do 9 meseci. Naravno, performanse će u tom slučaju biti nešto redukovane, ali to ima smisla ako na primer preko radnog vremena koristite miš za standardne računarske primene, a onda ga ubacite u brži mod samo kada vam treba za igranje. U priloženom softveru uvek možete proveriti stanje baterije, a kada ona dođe na ispod 15% kapaciteta, počće da svetli i mala LED dioda sa gornje strane, čisto da da vas podseti da ne dodete u problem. Miš ne poseduje RGB osvetljenje kako bi bolje čuvao bateriju, ali iskren da budem, ne bih rekao da mu to i smeta, čak bih pre zaključio da je možda malo i previše tih RGB svetiljki na sve strane.

Performanse

Logitech G305 je po senzoru negde tačno između svoje braće po obliku, G203 i G Pro, i ima Hero senzor maksimalne osetljivosti od 12.000 DPI. Senzor



“LIGHTSPEED TEHNOLOGIJA NUDI ISTE PERFORMANSE KAO I KABL.”

nema nikakvu akceleraciju, smoothing ili filtere, tako da će praćenje vaših pokreta biti apsolutno tačno, čemu doprinosi i ugrađeni 32-bitni ARM procesor. DPI osetljivost se može podešavati u opsegu od 200 do 12.000 DPI preko Logitech softvera, a kada jednom pohranite podešavanja u miša on će ih memorisati i tako raditi i na drugom računaru bez potrebe za instaliranjem dodatnog softvera.

Naravno, tu je i Lightspeed tehnologija, koja omogućava potpuno istu brzinu komunikacije sa računarom kao i preko

USB kabla i to brzinom od 1ms, odnosno učestalošću od 1.000 Hz. Dakle, imate bežičnog miša koji ima potpuno iste performanse kao i onaj sa kablom, samo je mnogo praktičniji.

Zaključak

Najbolja stvar kod G305 nisu ni izuzetne performanse, ni sasvim lep oblik i mala težina, već upravo njegova povoljna cena – za nešto preko 70 evra dobijate fenomenalan bežični miš! Najbliži konkurenti su bar 10-20 evra skuplji, a ne nude ni približno ovaj nivo performansi. Svakako, treba imati u vidu da je u pitanju bežični miš, pa ga ne možete porediti sa modelima sa kablom koji donose slične performanse za isto ili manje novca, ali su daleko od praktičnosti koju vam omogućava G305. Zato mu dodeljujemo i Great for Games nagradu, zaista je zaslužio!

Karakteristike:

Model	Logitech G305
Tip	Optički miš
Povezivanje	Lightspeed Wireless
Senzor	12.000 DPI
Dodatno	DPI prebacivanje





Autor: Stefan Starović

NACON ASYMMETRIC CONTROLLER FOR PS4

Alternativa za vašu konzolu

Kako je poprilično izvesno da se završava ciklus u kome su trenutne konzole na tržištu, proizvođači se sve manje drže svojih normi i počinju da daju licence drugim proizvođačima periferija za rad sa njihovim konzolama. Imali smo prilike da se poigramo sa modelom kontrolera kompanije Nacon, namenjenim Playstation 4 konzoli, koji nudi nešto drugačije iskustvo od onoga koje daje standardni Sony DualShock 4 gejmped.

Zašto je bitan raspored analognih palica?

Kao što mu i sam naziv kaže, glavna razlika ovog kontrolera u odnosu na Sony DualShock 4, koji i stiže uz Playstation

konzolu, jeste raspored, tačnije rečeno raspored analognih palica. Dok DS4 ima simetrično dve analgone palice, a takozvani D-Pad se nalazi u gornjem levom uglu, drugi gejmpedovi, kao što je kontroler za XBOX, imaju asimetrični raspored analognih stickova. Zašto je to tako, najbolje je verovatno zaviriti u istoriju samih Playstation kontrolera, pa donekle i konzola.

Kada se pojavila originalna Playstation konzola, jedini aktuelni uzori u smislu kontrolera su bile Sega Mega Drive 2 (Sega Genesis na nekim tržištima) i Nintendo SNES, koji su imali relativno jednostavan raspored, gde su se sa leve strane nalazilo ono što je ekvivalent PC kursorskim strelicama (danas WASD

tasterima u FPS igrama), a sa desne strane tasteri kojima su se izvodile određene radnje u igri. I originalni Playstation je imao gamepad koji je imao poprilično identičan raspored tastera, iako je sa ergonomske strane bio značajno bolji od ova dva modela. Međutim, taj raspored nije uzimao u obzir jednu bitnu karakteristiku – igre su postajale trodimenzionalne! I tu na scenu stupa Nintendo 64, konzola koja donosi revoluciju, osim standardnog rasporeda tastera za kretanje, u sredini se nalazi dodatak koji ima analognu palicu koja vam omogućava da precizno kontrolišete koliko brzo i na koji način će se vaš Mario kretati u svom, tada po prvi put, trodimenzionalnom svetu. Sony vrlo brzo uviđa koliko je ovo dobra

**“RASPORED
ANALOGNIH
PALICA NA DS4
KONTROLERU JE
MALO PREGAZILO
VREME.”**

stvar za kretanje u 3D prostoru, nešto što oni zaista žele da bude jako dobro i na njihovoj konzoli. I nepunih godinu dana posle izlaska Nintendo 64 kontrolera, Sony radi osvežavanje svog kontrolera za Playstation konzolu i pojavljuje se revolucionarni Dualshock kontroler – osim što ima efekat vibracije, koji će mnogim igračima doneti sate i sate dodatnog uzbuđenja u omiljenim igrama, donosi ne samo jedan, već dva analogni kontrolera! I tu je Sony zaista bio revolucionaran, jer je predvideo smer u kome će se igre razvijati, na neki način



čak i uticao na same developere kako da organizuju kontrole. Jedna palica bi se koristila za kretanje samog lika (kao što su to WASD tasteri na tastaturi) dok će se druga koristiti za pokret kamere ili nišanje u slučaju FPS igara.

I zaista su na ovom planu napravili revoluciju, vrlo efikasno menjajući ono što miš i tastatura rade na personalnim računarima. Naravno, uvek će ljudi tvrditi da za dobar FPS naslov miš i tastatura ne mogu biti zamenjeni, ali za



“ASYMMETRIC NUDI DO 7 SATI TRAJANJA BATERIJE ZA IGRANJE.”



mnoge druge igre su gejmpedovi čak i bolje rešenje – sportske simulacije, igre iz trećeg lica, platformeri, borilačke igre i druge. Mnogi će čak vrlo odgovorno tvrditi da igrač sa dobrom tehnikom, čak i u FPS naslovu, može vrlo lako pobediti prosečnog igrača na tastaturi i mišu, i verovatno neće pogrešiti.

Ono što je problem kod Sonija, jeste da su tako veliki uspeh napravili sa ovim kontrolerom da su smatrali da ga skoro uopšte ne treba menjati cele tri generacije konzola. Tek sa izlaskom Playstation 4 konzole i Dualshock 4 geejmpeda, je došlo do relativno blagog redizajna kontrolera, koji je postao ergonomičniji i bolje leži u ruci. Ali, osnovni raspored komandi skoro da nije promenjen, osim što su dodate neke nove funkcionalnosti.

Sony međutim tu nije uzeo u obzir činjenicu da su se navike igrača, a i developera, u međuvremenu promenile, pa je tako D-Pad praktično postao potpuno

nepotreban za kretanje karaktera u bilo kojoj igri i mnogo se više koristi za neke selekcije, upravljanje inventarom i slično, praktično kao dodatni tasteri, a to znači da se ne koristi non-stop u igri kao što je bio slučaj kada je ovaj raspored zamišljen. Međutim, njihov veliki rival, Microsoft, je to primetio već u prvoj iteraciji svoje XBOX konzole i napravio asimetričan raspored analognih palica, gde je D-Pad postao pomoćno sredstvo koje možete dohvatiti levom rukom kada vam baš zatreba, ali ga nećete koristiti non-stop.

I praktično od kad traje rat između Sonja i Majkrosofta, po pitanju konzola, traje i sporedni rat oko toga koji je kontroler bolji. Međutim, ono što treba imati u vidu, jeste da su se u tih skoro pa dve decenije, promenile i igre i navike igrača i da sve više njih smatra da asimetrični raspored ima više smisla. Iskren da budem i autor teksta je jedan od njih. Nacon Asymetric Controller for PS4

Nacon je svojim kontrolerom upravo hteo da ponudi alternativu korisnicima, pri čemu se radi o licenciranom PS4 proizvodu, odnosno ovaj kontroler je Sony sertifikovao i dao mu odobrenje kao zvaničnoj periferiji za Playstation 4 konzolu, uključujući sve funkcionalnosti, korišćenje Playstation brenda i sve ostalo što ide uz to.

Na prvi pogled, kontroler u ruci leži skoro identično kao i originalni Dualshock 4 – možda je za nijansu veći i dugmići sa gornje strane su nešto drugačiji, ali osim toga je sam osećaj vrlo poznat. Materijali su na dodir uglavnom vrlo slični ili čak i isti kao kod Sony modela. Ono što je naravno jako drugačije jeste sam raspored o kome sve vreme pričamo, ali, čak ni tu nije revolucionarna razlika, otprilike kao da ste samo zamenili mesto jednog analognog palici i D-padu, a to zaista znači za ergonomiju, barem meni. Uređaj se na konzolu povezuje preko



“NE MOŽETE UKLJUČITI KONZOLU PREKO OVOG GAMEPADA.”

USB sticka, koji se dobija u pakovanju, dakle ne radi kao original „odmah iz kutije“. To je za neke stvari dobro, na primer možete ga koristiti i na PC računaru kao bežični gejmped bez problema. Za Dualshock 4 ste ili morali da ga povežete preko kabla ili da kupite, ne baš jeftin, Sony USB adapter. S druge strane, ovo ima i negativnih stvari, jedna konkretno jeste da ne možete samo držanjem Playstation dugmeta da upalite konzolu kako biste to inače uradili sa DS4. Druga je da, ako ga stavite u prednji USB port (a samo PS4 Pro konzola ima isti i pozadi) malo će vizuelno narušiti izgled same konzole. Ono što je opet dobra stvar jeste što je sam domet gamepada dosta bolji, ako vam je to bitno. Dakle ima dosta i „za“ i „protiv“ za ovo rešenje.

Svi tasteri reaguju i daju dobar osećaj, praktično identičan sa onim na stand-

ardnom DS4, analogni stickovi su takođe vrlo dobri i precizni, tako da je tu situacija vrlo ujednačena. Touchpad je standardni, ulaz za slušalice isto funkcioniše kako bi se i očekivalo. Ono što treba pometiti jeste da ne postoji Touchbar koji je prisutan na novijim DS4 kontrolerima, a koji omogućava pozicioniranje istih u prostoru u odnosu na konzolu, pa ne treba ovaj kontroler koristiti za VR. I takođe na kontroleru ne postoji ugrađeni zvučnik koji postoji na Dualshock 4, ali zaista mislim da niko to nikada nije ozbiljno ni koristio.

Međutim, ovi „nedostaci“ kriju i jednu veliku prednost ovog kontrolera – trajanje baterije. Dok sa Dualshock 4 možete biti srećni ako izvučete 4-5 sati neprekidnog igranja, nakon čega morate da se prebacite na kabl, sa ovim kontrolerom smo bez problema postizali 7-8 sati, što je zaista veliko poboljšanje.

Testiranje:

Igra Ultra settings	1920x1080 (average FPS)
Witcher 3	70.5
Battlefield 1	97.7
Assassin's Creed Odyssey	52.4
Shadow of the Tomb Raider	59.1

Zaključak

Nacon Asymmetric controller svakako donosi jednu veliku novinu u Playstation 4 ekosistem i donosi nekoliko jakih argumenata – drugačiji raspored, bolja baterija, zvanična licenca. Ono što je nažalost problem jeste što je i cena kontrolera vrlo slična Dualshock 4 modelu u slobodnoj prodaji (možda se razlikuju u par stotina dinara zavisno od akcija i slično), pa zapravo ovo za igrača nije jeftinija varijanta, što bismo i te kako voleli da vidimo, ovo je prosto samo alternativa. Ali vrlo solidna alternativa!

“MATERIJALI SU VRLO SLIČNI ILI ZA NIJANSU BOLJI OD DS4.”



Autor: Stefan Starović



NVIDIA RTX 2080Ti FOUNDERS EDITION

Najbrža grafička kartica trenutno

Zapao nam je baš težak zadatak da testiramo najbržu grafičku karticu na tržištu trenutno, i to u, na ovim prostorima, poprilično je dinstvenom Founders edition paketu koji dolazi direktno od kompanije Nvidia. Kako se ova užasno skupa kartica pokazala u realnom radu i što je još bitnije: gde smo trenutno sa Ray-Tracing tehnologijom?

RTS 2080Ti Founders edition

Nvidia je ranije imala praksu da kao svoj model predstavi samo karticu sa najosnovnijim hlađenjem, takozvanim blower sistemom, koju je realno malo ko i hteo da kupi, a da drugim proizvođačima ostavi mogućnost da naprave bolje hlađenje i na taj način

prodaju kartice sa Nvidia čipovima. Međutim, sa RTX generacijom vidimo pravi zaokret u tom smislu – 2080Ti kartica koja nam je došla na test je zaista sjajno dizajnirana i izrađena komponenta. Ako se odlučite za neki od top modela proizvođača, poput Asusa, MSI ili Zotaca, verovatno ćete dobiti i još nešto bolje hlađenje i druge finese poput RGB osvetljenja grafičke kartice, ali Nvidia je ovaj put ponudila jedan zaista lep i zaokružen proizvod sa dva ventilatora, puno aluminijuma i sasvim solidnim rešenjem za hlađenje. Tu je i za karticu ove veličine sada već nezaobilazni backplate, koji je od potpunog aluminijuma, i može se reći da cela komponenta ima vrlo „premium“ izgled. Nema previše šljaštećih elemenata kao kod drugih proizvođača – tu je samo zeleno prosvetljeni logo GeForce RTX sa strane i par vrlo diskretnih natpisa Nvidia.

U samom radu, kartica je praktično bešumna kada radi neke manje

“IZUZETNO MALA TEŽINA OD 99G SA AA BATERIJOM.”

zahtevne poslove, a pod opterećenjem se čuje pomalo, ali ništa što bi davalo povoda za brigu niti smeta u normalnom korišćenju. Za to je verovatno zaslužna i velika površina od tankih rebara, koja raspršuju toplotu koja se prostire po celoj površini inače povećane grafičke kartice. Za struju, pored PCI-E slot-a, koristi i dva 8-pinska konektora, tako da imajte u vidu da treba obezbediti kvalitetno napajanje celog sistema iako je TDP deklarisan na relativno pristojnih 260W. Jedno iznenađenje nas je sačekalo i sa zadnje strane – osim relativno standardna 3 Display-port izlaza (koji doduše podržavaju 8K rezoluciju na 60Hz) kao i jednog HDMI izlaza, tu je i dosta neobičan USB-C izlaz. Ovde se zapravo radi o takozvanom VirtualLink konektoru, koji bi trebalo da bude spreman za VR headsetove naredne generacije i to će omogućiti da ceo VR uređaj povežete preko samo jednog kabla što je zaista vrlo interesantno.



“LIGHTSPEED TEHNOLOGIJA NUDI ISTU PERFORMANSE KAO I KABL.”

Kartica inače ima čak 11GB vrlo brze GDDR6 memorije, propusne moći skoro neverovatnih 616 GB/s. Osnovni klok čipa je 1350 MHz, dok je boost mod kod ovog modela na 1635 MHz, što je zapravo nekih 90MHz više od referentne vrednosti za 2080Ti čip, čime Nvidia još jednom pokazuje da ovo nije samo jedna generička

kartica sa njihove strane. Tu je čak 4352 CUDA grafičkih jezgara (poređenja radi 1080Ti čip ima samo 3584), ali i ono što je najbitnije – čak 68 jezgara čiji je specifičan zadatak obrada Ray-Tracing elemenata slike. Poređenja radi, najslabija RTX 2060 grafička kartica iz ove serije ima više nego duplo manje – samo 30 ovakvih jezgara.





Međutim, tu dolazimo i do glavne problematike cele ove generacije grafičkih kartica i do onoga što je trebalo da ih prodaje – podrška za Ray-Tracing efekte. Iako smo na lansiranju mogli da pričamo o tome koliko će ih igara podržavati, nakon što je prošlo skoro 9 meseci i još uvek imamo samo 3 (i slovi-ma TRI) igre koje zvanično podržavaju RTX, možemo reći da Nvidia i nije baš uspela u svom naumu da omasovi ovu tehnologiju. Naravno, s obzirom da je tek nedavno ovo implementirano u

Unreal 4 pogonu, možemo očekivati više ovakvih naslova u budućnosti, ali s obzirom da samo Battlefield 5, Metro Exodus i Shadow of the Tomb Raider podržavaju ove napredne funkcije, možemo sa dobrom dozom sigurnosti reći da ih nije baš tako lako implementirati u igrama. Drugi veliki problem jeste što je ovo ogroman napredak sa tehničke tačke gledišta, dok je iz perspektive samog gejmera napredak u izgledu igara relativno neprimetan. Sve u svemu, to nas je navelo da uopšte

ne posvetimo veliki deo testiranju ray-tracing karakteristika ove kartice iz prostog razloga što je broj igara trenutno izuzetno ograničen, a ko već hoće da ih proba uvek može, ali je teško zamisliti nekoga ko trenutno kupuje ovu karticu isključivo iz tog razloga.

Performanse

Već neko vreme smo svesni da na tržištu postoje dobre grafičke kartice u cenovnom rangu 200-300 evra, koje sasvim lepo rade sa svim igrama na ultra detaljima u 1080p rezoluciji. Zato i nismo testirali ovu grafičku karticu koja košta i pet puta više u ovoj rezoluciji, već smo se fokusirali na dve veće alternative, gde ona zaista može da zablista – jedna je igranje u 2160p (4k) rezoluciji a druga je igranje u 1440p u visokom

“USB-C PORT JE TU ZA POVEZIVANJE SA BUDUĆIM VR HEADSETOVIMA SAMO JEDNIM KABLOM.”

“NVIDIA JE POKAZALA DA MOŽE DA OZBILJNO IZRADI SOPSTVENU GRAFIČKU KARTICU.”

frejm rejtu, odnosno na monitorima sa visokim frekvencijama osvežavanja.

Kada govorimo o 4K rezoluciji, 2080Ti grafička kartica prosto briljira – skoro da ne postoji nijedan naslov u kome nismo dobili stabilnih 60+ fps u ovoj impozantnoj rezoluciji, što je zaista veliki uspeh. Naravno, računajte da se ovi rezultati ne mogu postići bez nekog od najjačih procesora iz Intel i7 ili Ryzen 7 kategorije, kako oni ne bi bili usko grlo za grafičku karticu. Treba napomenuti i da su svi testovi vršeni sa igrama na „maksimumu maksimuma“ podešavanja, bez ijedne opcije isključene ili stavljene na manji kvalitet od maksimuma.

S druge strane, pokušaj da poteraimo više naslova u 1440p u visokoj frekvenciji, ciljali smo na 144Hz, je bio relativno uspešan. U nekim, kao što su Battlefield 1 ili Witcher 3, smo bili super u tom domenu ili makar vrlo blizu željenog re-

zultata, ali u igrama kao što su Shadow of the Tomb Raider ili Assassin's Creed Odyssey je prosečan frejmret bio negde bliže oko 100 fps, što je ispod onoga što smo sebi zacrtali kao cilj. Sa jedne strane, to jeste malo razočarenje, ali sa druge, na to mogu uticati i druga uska grla u sistemu, kao što je procesor. Konačno, najveći broj igara koje zapravo najviše i profitiraju od brzog 144Hz ekrana su esports naslovi, koji su grafički znatno manje zahtevni od igara koje smo mi testirali, tako da u tom smislu ćete igre kao što su CS:GO, Dota 2, Overwatch, Fortnite i slično moći da igrate u 144Hz ne samo u 1440p nego uglavnom i u 4K rezoluciji (s tim da treba naći monitor koji to može da podrži, a da vam ne traže da ostavite bubreg prilikom kupovine).

Da li se sve to isplati?

Konačno, dolazimo i do toga da li se ovakva grafička kartica isplati, čija je cena u najboljem slučaju solidno preko 1000 evra, pri čemu bolji modeli idu i do 1500, i uz koju vam treba zver od ostatka mašine. Da li ima smisla u današnjem gejming svetu? Sve to zavisi od toga šta želite da postignete – ako želite da isprobate RTX mogućnosti, onda ovo jeste najbolje iskustvo, ali imajte u vidu da je to iskustvo trenutno ograničeno na mizerna tri naslova u prethodnih 9 meseci, dakle, nećete se baš naigrati... S druge strane, ako želite da se igrate u 4k rezoluciji, ne postoji bolje rešenje od ovoga, bez obzira na nedostatke RTX tehnologije, Nvidia GeForce RTX 2080Ti je definitivno trenutno bez premca najjača grafička kartica na tržištu, koja će bez problema ispuniti svaki zahtev.

Testiranje:

Igra (average FPS) Ultra settings	2560x1440	3840x2160
Witcher 3	140.2	76.1
Battlefield 1	170.6	105.8
Assassin's Creed Odyssey	100.3	67.2
Shadow of the Tomb Raider	98.4	57.3



MODDING

SCENA

Autor: Nikola Savić

Moder rekreirao Arx Fatalis u Unreal Engine 4

Francuski tim Arkane Studios danas znamo po sjajnim „imerzivni sims“ naslovima kao što su Prey i Dishonored, ali gejmeri sa dužim stažom se sećaju i njihovog odličnog akcionog RPG naslova s početka veka - Arx Fatalis. Igra nikada nije postala ogromni hit, štaviše, prodavala se katastrofalno, ali svakako je bio veoma, veoma kvalitetan naslov, sa zanimljivom postavkom sveta u kome se sunce „ugasilo“ i nekim inovativnim mehanikama.

Zato nas veoma raduje činjenica da moder iza imena Blackcatgame Studios (samo je jedan čovek iza ovog „studija“) radi na projektu potpunog oživljavanja i

prebacivanja igre u Unreal Endžine 4. Ovaj neverovatno izazovan i ambiciozan projekat deluje gotovo neostvarljivo, ali ostaje nam da vidimo šta će biti. Kao demo svog rada trenutno je izbacio the Human Kingdom village (level 1), koji izgleda jako lepo i pre svega, potpuno funkcionalno, možete obilaziti level, imati interakciju sa NPC karakterima i sve drugo što je bilo i sa originalnim levelom, pre 17 godina.

Mod je na kraju video i Rafael Kolantionu, suosnivač Arkane studija i vodeći dizajner na Arx Fatalis, koji je rekao da mu je „oduvan um“ činjenicom da je neko uzeo da remasteruje „njegovu bebu“ iz 2002. godine, i dao punu podršku moderu.



Igrajte Sekiro: Shadows Die Twice kao 2B iz NieR: Automata

Ukoliko ste van dve pomenute igre, vest o ovom modu vas verovatno i te kako raduje. Čuvena B2 izgleda savršeno u Sekiru sa ovim modom, i uvek je lepo voditi borbe iznova sa ovim okretnim i spretnim Androidom. Pored same 2B i oružje je zamenjeno za onakvo kakvo ona koristi, tako da je osećaj još bolji i autentičniji.

Animacije su takođe urađene odlično, stil i način borbe i kretanja B2 se prirodno uklapa u sistem i okruženje igre kakva je Sekiro.

Ono što međutim ne menja, jeste glas, koji ostaje glas originalnog protagoniste, tako da će vam možda biti malo čudno da igrate sa ženskim karakterom i muškim glasom.



Igrajte The Legend of Zelda: Breath of the Wild na računaru, i to iz prvog lica!

Poznato je već neko vreme da PC igrači mogu da uživaju u najnovijem Zelda naslovu preko emulatora za Nintendo WiiU, i to u neverovatnih 60 frejmova po sekundi. Ovo ujedno omogućava ljudima koji moduju igre da to učine i sa poslednjom Zeldom, jer modovanje nije moguće na Switch konzoli.

Tako je jedan moder uradio tako to da igru igramo iz prvog lica, direktno iz očiju linka. Igra je u prvom licu dok putujemo i obilazimo svet, ali automatski prelazi u treće lice kada se penjemo ili kada počne borba, pošto je borbeni sistem u igri prosto dizajniran za treće lice i bio bi jako loš i neprirodan u prvom licu.

Mod takođe dolazi i sa tri FOV moda.

Hearthstone Specijal

KEC IZ RUKAVA

The Dalaran Heist – novi Hearthstone singleplejer



Posle pauze od gotovo dve godine, Hearthstone je ponovo dobio plaćeni singleplejer sadržaj, koji nosi naziv The Dalaran Heist.

Tematski je vrlo sličan onome što smo vidali prethodnih godinu i po dana, sa stvarima kao što su Dungeon Run i Monster Hunt, ali sa elementima ranijih klasičnih avantura. Za razliku od pomenutih modova, ovaj se plaća, kao što su se ranije plaćale i avanture, 700 golda po krilu, pet krila, gde je prvo besplatno, ili naravno ekvivalent u parama ukoliko vam se ne troše zlatnici.

Samim tim, ovaj mod donosi i više nagrada, dobija se 15 Rise of Shadows

packova (tri po nivou), dobija se zlatna legendarna karta Zayle, Shadow Cloak, dobija se zlatni Classic pack kada se pređe cela avantura, i dve vrste Card-backova.

Rekli smo da mod dosta pre svega najviše podseća na koncept Dungeon rana, gde se borimo sa osam nasumičnih neprijatelja i da bi prešli celo krilo, moramo odraditi ceo jedan „run“, odnosno dobit svih osam neprijatelja. Za razliku od Dungeon Runa, ovde je to mnogo lažše učiniti na normalnom modu, pre svega jer je u pitanju plaćeni sadržaj sa nagradama, pa je ovako omogućeno da svako može da ga pređe. Za one koji traže veći izazov, tu su Heroic modovi.

Ne igramo sa klasama u standardnom smislu, već sa potpuno novih herojima koji predstavljaju klase u igri i koji su vrlo zabavni. Svaki od tih heroja ima na raspolaganju tri startna špila i 3 Hero Powera, s tim što su vam prilikom prvog prelaska sa tim herojima na raspolaganju samo osnovi špil i Hero Power, dok one naprednije otključavate radeći određene zadatke. Veliki izbor špilova i Hero Powera daje modu određeni replay value, a tu su i specijalni „twistovi“, koji su vezani za svaki od nivoa, a koji kasnije mogu da se kombinuju u „anomalija“ modu.

To su u suštini neki specijalni uslovi koji se postavljaju pri početku runa, kao što su recimo to da igrači mogu imati samo po tri miniona ili kofere pune Coínova i slično.

Ono što nas je malo razočaralo jeste to što se određeni protivnici ponavljaju na svim nivoima, odnosno nisu jedinstveni za samo jedan od „distrikta“ Dalarana (što nivou u igri u osnovi i predstavljaju). Ipak, protivnici su uglavnom zanimljivo dizajnirani i zabavni, tako da nije toliko problem ako se neki ponavlja i na više nivoa.

Baš kao i u Dungeon Run/Monster Hunt, i ovde naš špil dopunjavamo paketima karata kako run odmiče, baš kao i specijalnim pasivnim efektima kojih je za ovu priliku dizajnirano 16.



Novi specijalni dodatak je i „kafana“, koja se pojavljuje jednom do dva puta tokom runa, i gde možete da dodatno štelujete vaš špil, tako što recimo izbacite ili dodate neke karte, smanjite neke cene ili nešto bustujete, i slično. Ovo je zanimljiv „mirni“ dodatak i nadamo se da ćemo vidati ovo iskorišćeno na još neke načine u budućnosti.

Generalno, moramo reći da je The Dalaran Heist jako zabavan, humor je u najboljem duhu Hearthstone avantura, novi karakteri sa kojima igramo i protiv kojih se borimo su kul, opcija za ponovno igranje ima na pretek sa anomalijama, novim špilovima i klasama, te Heroic novima, te svakako mislimo da za one koji su ljubitelji singleplejera, ovde zabave ne manjka.

Ipak, kako je u pitanju plaćeni sadržaj, odluka je na kraju na vama. Ukoliko volite singleplejer, nema potrebe ni da razmišljate previše o ovome, ali ukoliko su vam pak važnije karte, mislimo da tih 16 packova svakako ne vredi 2400 golda, koliko je potrebno izdvojiti da biste otključali sve nivoe.

Suštinski nam verovatno smeta to što ovo, uz sve novine koje smo videli, ipak nije neki potpuno novi sadržaj, već čisto blago izmenjeni i našminkani Dungeon Run koncept, i za sadržaj koji se naplaćuje, za nas je to ipak malo razočaranje.



play

z i n e

