play

br.127 | Jul/August 2019.

HARDWARE:

LENOVO Y530

E3 SPECIJAL:

CYBERPUNK 2077
ŠTA SVE DO SADA ZNAMO?

REVIEW:

F1 2019

SPECIJAL

E3

CTR
CRASH TEAM RACING™
NITRO-FUELED

IGRA MESECA

DOBRODOŠLI

BROJ 128 – JUL/AVGUST 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

Ah konačno, letnji raspust! Ah ne, stani... Nikola, nemaš 13 godina, nego 31, nema za tebe raspust, samo beskrajne vrućine su ostale do leta.

Ljudi nekako više vole zimi da igraju igre zato što kao tada „nema šta da se radi“, ali za mene je leto neretko i bolje, zato što nisam ni sposoban bilo šta drugo da radim osim da igra igre, jer ne može mozak ni da mi radi od vrućina.

Tako da ovo leto, pored odmora, planiram da iskoristim i da odigram neke naslove koji već dugo stoje u rezervi, a nikako da stigne, pogotovo što je jul baš, baš suv mesec što se tiče novih igara, tako da realno ni nema ništa novo da se radi.

Već sam se sa drugarima i dogovorio da nam četvrtak bude „Crash veče“, kada ćemo uz hladno pivo pikati novi Crash Team Racing, koji je kao što vidite, igra meseca, i nema bolje letnje lagane zabave nego trke sa drugarima.

Za razliku od prethodnih brojeva kada smo imali po „milion“ recenzija, u ovom broju smo nešto tanji jer se prosto ni nije pojavilo previše igara tokom juna, ali smo zato spremili ogromni pregled toga šta nas je sve sačekalo na E3 2019, kao i specijal o Cyberpunk 2077, koji jedva čekamo i sami da pogledamo na Gamesconu.

Kao što verovatno znate, leti pravimo pauzu, pa je tako ovo dvobroj, ali ne brinite bićemo tu sve vreme, samo nas pratite na našem sajtu za svakodnevne sveže vesti!

92 REVIEW: JUDGEMENT

70 REVIEW: SUPER MARIO MAKER 2

106 HARDWARE: LENOVO Y530

16 TEKST: OPERA GX BROWSER

VODIČ: Teamfight Tactics 6

BETA: Dota Underlords 8
BETA: Fallout 76 - Nuclear Winter 10

EARLY ACCESS: Between the Stars 12
EARLY ACCESS: Hell Let Loose 14

TEKST: Opera GX Browser 16

SERIJA: Černobilj 18

PREGLED MESECA: Top igre ovog leta 20

E3 SPECIJAL 24
E3 SPECIJAL: Cyberpunk 2077 specijal 50

Katana Zero 54
Lovely Planet 2 April Skies 56
Mainlining 60
MotoGP 19 62
Octopath Traveler 66
Super Mario Maker 2 70
The Last Remnant Remastered 74
Crash Team Racing Nitro-Fueled 78
Trover Saves the Universe VR 82
War Tech Fighters 84
Warhammer Chaosbane 88
Heavy Rain 90
Judgement 92
F1 2019 96

REINSTALACIJA: Sherlock Holmes: The Devil's Daughter 100

U POKRETU: Android igre 102

BESPLATNI KUTAK 104

HARDWARE: Lenovo Y530 106
HARDWARE: Logitech G635 110
HARDWARE: PDP Wired Controller - Black Camo 114

MODDING SCENA: 116

78 IGRA MESECA: CRASH TEAM RACING NITRO-FUELED

8 BETA: DOTA UNDERLORDS

24 E3 2019 SPECIJAL

Autor: Mila Jovanov

TEAMFIGHT TACTICS ŠTA, KAKO I ZAŠTO?

Riotov najnoviji naslov, Teamfight Tactics, pruža sasvim nov pristup jednoj od najpopularnijih igara ikada – League of Legends. Delovi igre delovaće poznato svima koji su igrali ovu mobu, jer sadrži heroje i predmete koji su svima dobro poznati. Ipak, pristup je sasvim drugačiji. Teamfight Tactics, kako i sam naslov kaže, je taktička potezna igra, u kojoj igrači sastavljaju svoju vojsku, kako bi ukrstili koplja na bojnom polju.

Možda vam ovo deluje lako na prvi pogled, ali kada prvi put uđete u igru, shvatićete koliko je zapravo kompleksna. Glavni cilj je sastaviti pobednički kompoziciju, kombinujući jedinice i njihova porekla i klase, kao i predmete. Moramo priznati da igra nije previše naklonjena igračima koji se prvi put susreću sa League of Legends univerzumom. Primetićete da ne postoje tutorijali, niti probne partije, već ste odmah bačeni u vatru. Ipak, razloga za brigu nema, jer smo izdvojili sve ono što je potrebno da znate, kako biste ovladali ovim naslovom.

OBJEKTIV

U svakoj partiji nalazi se osam igrača, koji se bore jedni protiv drugih, sve dok pobednik ne ostane sam. Kako biste pobedili, potrebno je da postavite jedinice na tablu. Heroji automatski kreću u borbu, kada dođe vreme za to. Svaki od heroja ima običan napad, ali i magije (aktivne ili pasivne). Magije zahtevaju manu, kako bi ih bilo moguće baciti. Kada se mana bar ispuni do kraja, heroj baca svoju magiju automatski.

MAPA

Mapa je vrlo slična šahovskoj tabli, koja je bila i uzor za prvi naslov ovog žanra – Dota Auto Chess. Svoje jedinice postavljate na polja, koja su u obliku šestougla, te kreirate odgovarajuću formaciju.

NOVAC

Zlatnici (Gold) je valuta koju igra koristi. Gold se može koristiti za različite stvari:

1. Kupovina jedinica – tokom procesa odabira jedinica, videćete pet kartica u dnu ekrana. To su heroji koji vam se nude za kupovinu u datom trenutku. Oni se generišu nasumično. Nakon svake runde, dobićete set od pet novih heroja, koje možete kupiti.

2. Osvežavanje liste heroja – ukoliko vam se ne dopada ono što vam je ponuđeno, imate opciju da osvežite listu, po ceni od 2 golda.
3. Kupovina XP-a – XP dobijate nakon svake runde, ali takođe možete i da ga kupite. Sa svakim nivoom, dobijate i mogućnost da stavite još jednu dodatnu jedinicu na polje

HEROJI

Tamfight Tactics trenutno nudi 50 heroja, a Riot tvrdi da će vremenom biti dodato još. Svaki heroj košta od 1 do 5 golda, u zavisnoti od tiera. Svaku jedinicu, odnosno heroja, možete levelovati. Na početku, heroji su na prvom nivou, odnosno bronze. Kada sakupite tri ista, oni se automatski pretvaraju u silver heroja i dobijaju jače statove. Kada sakupite tri ista silver heroja, on se automatski pretvara u gold tier heroja, što je maksimum.

ŽIVOTNI POENI

Na kraju svake borbe, igrač koji je izgubio sve svoje heroja na polju, gubi određeni broj životnih poena. Taj broj čini suma cena heroja koji su ostali na polju. Ukoliko su ostala tri heroja koji koštaju 3 golda, gubitniku se oduzima 9 HP-a. Kada se spustite do 0, igra je nažalost gotova.

RINGIŠPIL

Za razliku od ostalih naslova ovog žanra, Teamfight Tactics sadtži jednu posebni mehaniku. U pitanju je Shared Draft, ili popularno Carousel (ringišpil). Ova mehanika pruža balans igri. Šampioni sa po jednim ajtemom se vrte u krug i svaki od igrača može da odabere jednog. Postoji i redosled odabira: dva igrača na poslednja dva mesta biraju prvi, zatim sledeća dva i tako do kraja. Na ovaj način omogućen je povratak u igru, ukoliko niste imali sreće sa jedinicama ili ajtemima na početku.

AJTEMI

Ajtemi su praktično jedan od glavnih faktora u ovoj igri. Postoji osam različitih baznih ajtema: B. F. Sword, Giant's Belt, Chain Vest, Needlessly Large Rod, Negatron's Cloak, Recurve Bow, Spatula i Tear of the Goddess. Svaka dva, od ovih osam ajtema, daju poseban novi ajtem. Postoji ogroman broj kombinacija, te preporučujemo eksperimentisanje.

POREKLO I KLASE

Svaki od heroja ima svoju klasu i poreklo. Ovi atributi daju različite bonuse, ukoliko ukombinujete više jedinica istog porekla ili klase. Ne morate nužno da forsirate kreiranje ovakvih sinerigija, ali je svakako povoljno i pomoći će vam u borbama. Trenutno su dostupne brojne klase i porekla.

GENERALNI SAVETI

1. U redu je gubiti na početku. Čuvajte gold, kako biste imali dovoljno za lejt gejm. Ukoliko sve potrošite na samom startu za levelovanje ili nove jedinice, nećete imati dovoljno novca da izgurate do kraja. Za svakih 10 golda koji imate na kraju svake borbe, dobijate po 1 bonus gold.

2. Ne preterujte sa osvežavanjem liste na startu. Iskombinujte što bolje možete ono što vam se nudi tokom prvih nekoliko rundi. Čak i ako gubite, imaćete dovoljno golda u mid i lejt gejmu da napravite velike kupovine i levelujete.

3. Fleksibilnost - ovo je izuzetno važna stavka. Neke sinergije i heroji su jači na početku, kao što je to na primer Noble. Jedinice ove klase su jeftine i vrlo je lako stvoriti sinergiju na početku, bez trošenja previše para. Ipak, kako partija odmiče, potrebno je nabaviti bolje i jače jedinice, kako biste vaša kompozicija mogla da izgura do kraja. Dakle, eksperimentišite, kako u pozicioniranju, tako i u menjanju jedinica na polju.

4. Adaptacija – lako možda na početku deluje kao previše, bilo bi poželjno da pratite neprijateljske kompozicije, kako biste se adaptirali na njihovu strategiju. Sa desne strane se nalaze avatari svih igrača i klikom na njih možete videti njihovo polje. Kada savladate osnove igre, shvatićete koliko je ova opcija korisna.

To je to. Spremni ste da se upustite u avanture koja pruža Teamfight Tactics. Igra je i te kako zabavana i pravo je osveženje za sve koji su već dugo u svetu League of Legendsa. Ne plašite se da eksperimentišete sa kompozicijama i ajtemima, jer nikada ne znate kada ćete otkriti kombinaciju sinergija i heroja koja je izuzetno jaka. Srećno!

Autor: Predrag Ciganović

BETA

DOTA UNDERLORDS

Dobrodošli u White Spire, raj za sve lopove i švercere

Da mi je neko rekao početkom godine da će mod iz Dote 2 biti inovator najpopularnijeg žanra u 2019. godini , ne bih mu verovao. Ali eto, nekih šest meseci kasnije, tri najpopularnije svetske gejming platforme su započele rat za najbolji Auto Battler(Auto Chess) naslov. Ako niste znali šta je Auto-Battler, a nisam ni ja do juče, to je novi žanr video igara u koji su postavili igre nastale od pomenutog Auto Chess moda iz Dote.

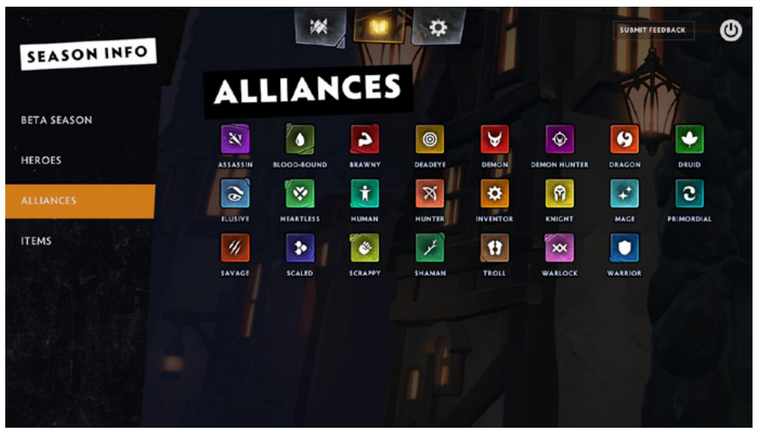
Kada su se pojavile prve informacije da će ove platofrme praviti samostalne igre, sve tri kompanije su požurile da izbace svoje verzije. Ipak, što se tiče računarske verzije, Valve je bio najbrži sa svojim Dota Underlords. Nakon nedelju dana zatvorene bete, u kojoj su pristup imali prijatelji Gabena i Battle Pass korisnici, dobili smo i otvorenu beta verziju, koja će trajati sve do kraja avgusta.

Priča iza igre nam još uvek nije najbolje objašnjena, ali poslednjim apdejtom Valve je razjasnio par stvari. Dešavanja su smeštena u White Spire, grad pop-unjen lopovima, švercerima, bandama i tajnim udruženjima. U gradu je nastao haos, kada je ubijena Momma Eeb, underlord istog. Stoga kreće borba za novu vlast. Ko će biti novi White Spire underlord?
Ali, šta je u stvari Dota Underlords i Auto Chess?

Ove je igra koja vas stavlja na jednu šahovsku tablu, gde se u isto vreme takmičite sa još 7 takmičara. Postav-ljate figurice, u ovom slučaju Dota 2 heroje, na tablu, kako bi se borili protiv protivničkih figurica. Na startu partije borite se sa kripovima, da bi već posle treće runde krenuli da se borite sa drugim igračima. Ideja je da sklapate figurice iste alijanse, jer u tom slučaju dobijate dodatna poboljšanja. Jače figurice pobeđuju, a na osnovu težine poraza gubite poene. Krećete sa 100 životnih poena i kada dotaknete 0, završili ste meč. Poslednji preživeli pobeđuje meč, koji uglavnom traje između 30-45 minuta.

Prva verzija igre delovala je simpatično na neki način, ali se već na drugi pogled videlo da je bila portovana mobilna verzija na PC. Manje od 48 časova im je bilo potrebno da izmene početni izgled, pa već sada imamo jednu lepu verziju šahovske table, koja nije dosadna za gledanje, a pritom više ne izgleda kao da smo na telefonu. Na ekranu je sve pravilno raspoređeno bez trpanja nepotrebnih stvarčica, tako da vam je tabla čista za figurice, dok sa strane možete naći sve potrebne infor-macije o tekućem meču. Ipak, o grafici u ovoj igri nema puno da se priča, pošto je sve krajnje jednostavno. Sve to naravno može da se dodatno dotera, ali verujemo da će to biti Valveov način da uvede raznovrsne skinove.

Optimizacija je dovedene do perfekcije, bar ako govorimo o PC verziji. Što se Android verzije tiče, ukoliko nemate najnovije telefone, nećete sa najsjajnije provesti. Malo slabiji telefoni ne mogu da izdrže veliki broj heroja i efekata, što za sada čini tu verziju neigrivom za ve-liki broj igrača. Doduše, kako možemo



“ŠTO PRE SKUPITI 50 ZLATNIKA ZBOG KAMATE.”

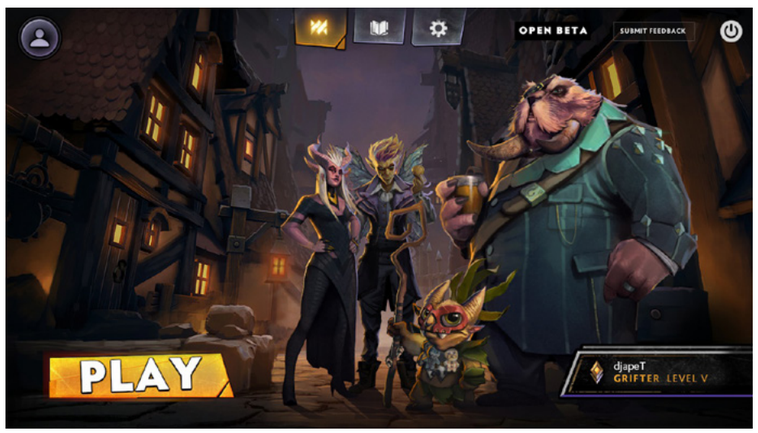
“AKO SE PODSETIMO DA JE I DALJE BETA VERZIJE IGRE, PA ZANEMARIMO NEKE MANJE GREŠKE I BALANS PROBLEME, VALVE NAM JE PODARIO JEDAN ODLIČAN NASLOV.”

videti iz svakodnevnih apdejtova, trude se da što pre optimizuju mobilnu verziju, pa ćemo uskoro moći i u njoj da uživamo. Dok Riot nema svoju mobilnu verziju, Drodo Auto Chess na telefonu radi bez ikakvih problema. Ipak, Valve je jedini koji je uveo mogućnost da nastavite meč preko telefona, iako ste ga započeli na računaru.

Ako se podsetimo da je i dalje Beta verzije igre, pa zanemarimo neke manje greške i balans probleme, Valve nam je podario jedan odličan naslov. Iako sama igra deluje krajnje jednostavno, taktički aspekt ove igre je ono što je krasi. Za razliku od npr. kartičnih igara, gde taktiku i stil vašeg špila kreirate pre početka samog meča, u Underlordsu taktiku pravite u letu. Nemoguće je isplanirati kako će vaša armija izgledati, ukoliko ne dobijate željene figurice. Zato uvek morate biti spremni da iskoristite maksimum od onoga što vam igra nudi i tek kada naučite da se snađete u takvim situacijama, možete postati Big Boss. Big Boss je nešto što bi u drugim igrama bio jedan od najviših rankova.

Da li smo dobili ono što smo hteli od samostalne verzije Auto Chessa? Rekao

bih da jesmo! Dobijamo mnogo lepšu verziju početnog moda, koja je na neki način veoma slična, ali opet različita, taman toliko da ne bude identična kopija. Takođe, samostalna verzija ima mnogo više prostora za napredak i no-vitete jer ne zavisi od neke druge igre. Ubeđen sam da do avgusta Valve ovo može da dovede u odlično stanje, i ako ne naprave greške kakve su napravili sa Artifactom, dobijamo jedan vrhun-ski naslov, koji će se verovatno dugo zadržati u samom vrhu Steamovih najigranijih igara.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: 64-bit Windows 7 / 8 / 10
CPU: Intel i5, 2.4 Ghz or better
GPU: Integrated HD Graphics 520 w/128 MB or better
RAM: 4 GB RAM
HDD: 7 GB available space

RAZVOJNI TIM
Valve

IZDAVAČ:
Valve

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
Nepoznato

PLATFORMA:
PC

- ✓ Vrhunski optimizovana.
- ✓ Dinamične runde.
- ✗ Loš tutorijal.
- ✗ Nedovršen ranked sistem.
- ✗ RNG.

Autor: Nikola Aksentijević

BETA

FALLOUT 76 NUCLEAR WINTER

Čari bagovite nuklearne zime

Tod Hauard je ponovo istrtljao svoje na E3 konferenciji, uporno forsirajući verovatno najveći debakl igračke industrije prethodne godine – Fallout 76. Ovoga puta, igra dobija novi dodatni sadržaj zvan Nuclear Winter tj. Nuklearna Zima. I da, kao što verovatno već znate ako čitate ovaj tekst, u pitanju je još jedan prokleti battle royale mod na tržištu, ovoga puta ubačen u Fallout 76 ruho.

Da su nas pitali pre par godina šta je budućnost ove franšize koju ili prezirete ili volite, Fallout battle royale bi bila ideja koja se nalazi negde u nekom dalekom univerzumu van našeg dometa. Ipak, dobili smo je i sada moramo živeti sa time. Uprkos svim ovim, ne tako optimističnim, opaskama, Nuklearna Zima uspeva da bude jedno veoma zabavno iskustvo. Da, dobro ste čuli – Fallout 76 je postao zabavan(makar na kratko). Sam mod se sastoji iz svega što možete očekivati od jednog battle royalea, a Bethesda ne pravi ovde neke velike rizike ili uvodi neke veće inovacije u već prezasićeni žanr. Partiju počinjete tako što birate mesto sa vaša tri člana tima gde želite da se pojavite, da bi koji sekund pre početka partije mapa prikazala i lokacije svih ostalih igrača, pa imate uvid u koliko ste velikom problemu pri spawnu unutar meča. Cela mapa je načičkana velikim brojem loota, pa ćete vi i drugih 51 igrača upasti u opštu borbu oko istog. Naravno, vatreni krug, tipičan za žanr, se sužava vremenom i navodi igrače ka određenoj tački na mapi, terajući ih u sve češće konflikte između sebe.

Bethesda ovde pravi neke veoma interesantne odluke, koje se možda nekom delu publike neće svideti, ali svakako predstavljaju pozitivnu promenu koja se veoma lepo uklapa u ovaj mod. Sva sporost RPG sistema koji odlikuje Fallout igre je nestala, kao i oni često iritantni survival sistemi iz klasičnog Fallouta 76. Sve je uprošćeno, čak i sistem radijacije. Oklopi koje nalazite dolaze u setovima, a ne pojedinačnim delovima za telo, uključujući i power armore. Oružja su sva na maksimalnom nivou i dolaze u svim varijacijama koje možete videti i u standardnom modu, ali svakako najveća promena jeste generalno ubrzanje gejmpleja u odnosu na standard za Fallout igre. Kada počnete da igrate Nuklearnu Zimu, dobijate nešto veoma blisko bržem akcionom FPS-u, što možda odbija mnoge ljude, ali ovde zapravo predstavlja jednu pozitivnu promenu, jer čini ovaj mod daleko zabavnijim, nego što bi bio da su sistemi iz standardne igre ostali isti. Takođe, tzv. SPECIAL sistem atributa koji se ovde realizuju preko perkova je prenet u BR mod, pa ćete pakovanja perk kartica dobijati pri levelovanju i Bethesda je dobar deo njih modifikovala u verzije koje su vezane isključivo za ovaj mod. Iako ne uvode neku veliku dubinu, svakako mogu doprineti igračkom iskustvu i napraviti razliku u meču. Zanimljiv dodatak svemu ovome jesu povremeni kompjuterski nepri-

jatelji, u vidu karakondžuli, koji mogu nositi vredan loot, kao i tzv. nuklearne kodove. Ako sakupite četiri nuklearna koda, imaćete čast i da prizovete nuklearnu bombu negde na mapi, što može predstavljati pravi kec iz rukava tokom partije i ume da zakuva stvari poprilično, ali se dešava jako, jako retko, pa time ima i dosta veću vrednost.

Ono što je takođe zanimljivo, jeste da ovaj mod zapravo poseduje priču. Iako malo smešnu i banalnu, ipak se u njoj ogleda dodatan razlog da nastavite da igrate ovaj mod i levelujete svoje tzv. Overseer iskustvene poene. Premisa jeste da AI koji upravlja nad Valut 51 organizuje takmičenje u vidu battle royale borbe između stanovnika istog, u cilju osvajanja titule overseera, tj. nadzornika pomenutog skloništa. Kako se budete levelovali, tokom čekanja za ulazak u meč unutar lobija koji je zapravo trezor 51, otključavaće vam se nove zone unutar samog lobija, gde možete polako odmotavati klupko priče o trezoru. Zanimljiv dodatak celom modu, a i sadrži neke interesantne tajne Fallout sveta, pa svakako predstavlja lep podstrek za igrače da igraju ovaj mod više. Pored overseer XP-a, vaš karakter će dobijati i iskustvene poene u drugim modovima, pa će doprinositi vašem nivou i u standardnoj igri.

Nažalost, Fallout 76 i dalje ima problema sa optimizacijom, te i dalje će predstavljati problem da izvuče maksimalne slike po sekundi čak i na jačim mašinama, ali definitivno se mogu videti poboljšanja na tom planu, pa ostaje da se nadamo da će ovo biti u još boljem stanju tokom narednih meseci. Neki bagovi unutar igre se ne mogu eliminisati, ali ono što je dobro jeste pozitivnost zajednice i ljudi koji igraju ovu igru, pošto je igranje unutar tima pravo uživanje. Apsolutno svi ljudi na koje smo naleteli su bili druželjubivi, dele loot i igraju timski, što je pravo čudo za igre ovakvog tipa, pogotovu BR igre. Ipak, uprkos svim ovim pohvalama, Fallout 76, sa svim svojim dodacima, još uvek nije vredan kupovine. Nažalost, i ovaj mod će vam brzo dosaditi, verovatno u roku od nedelju dana, a standardna igra jednostavno ne može pružiti dovoljno kvalitetnog sadržaja da vam isplati novac koji ste dali. Za utehu je Bethesdina impresivna mapa daljih unapređenja, koja deluju obećavajuće, s obzirom da sve više i više vraćaju standardnu staru Fallout formulu unutar 76-tice.

RAZVOJNI TIM
Bethesda Game Studios

IZDAVAČ:
Bethesda Softworks

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
/

PLATFORMA:
PC, PS4, Xbox One

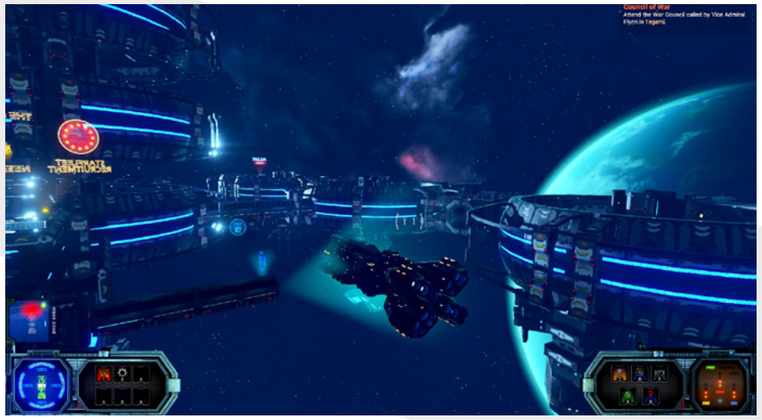
Autor: Stefan Mitov Radojičić

STEAM EARLY ACCESS

Between the Stars

GDE SE KRIJE MNOGO NEVOLJA

Iako je naučno-fantastični žanr poprilično zastupljen u svim medijima, nemamo priliku da često iskusimo ovakav naslov. Dodatno na to, ne pokazuju sve Indie Early Access igre toliko potencijala, koliko nam ovde daje Between the Stars. Sa već dobro izgrađenim sistemima, nekoliko načina igranja i čak dobrom podlogom na vizuelnom i audio planu.



Priča počinje sa intro kampanjom. Posle dugogodišnjeg rata između Children of the Sun grupacije i Republike, dolazi do potpisivanja primirja, koje zapravo i nije toliko dobro prihvaćeno od ljudi u sektoru. Tokom patrole, otkrivate da se zapravo „Deca Sunca“ spremaju za napad na ceo sektor, tokom godišnje proslave povodom potpisivanja primirja. Nažalost, stižete tačno u kasni momenat i tu se završava vaša početna kampanja. Od tog momenta, ulazite u cipele novopečenog komandira broda, na kome će biti ostavljena dalja budućnost Sektora, sve u zavisnosti od vaših odluka.

Gejmplej se deli na dve glavne celine. Prva je najočiglednija, i svodi se na borbe ogromnih brodova u svemiru. Za razliku od recimo Rebel Galaxy, koji se kreće po jednoj ravni, ovde ćemo imati mogućnost da se potpuno slobodno orijentišemo po otvorenom svemiru. Sa raznim dodacima ćete moći da, jedan od tri broda koje birate na početku, dodatno unapredite i naoružate baš onako kako vi želite. Sakupite posadu i dodatno njih obučite za rad u određenim poljima. I tako sastavite najopasniji bojni brod u sektoru.

Drugi, podjednako veliki deo, se zapravo više svodi na veoma finu i prijatnu verziju tekstualnih RPG avantura. Svaki drugi događaj, koji ne zahteva okršaj dva bojna broda, će baš ovako i biti odrađen. Kroz nekoliko tekstualnih pasusa igra će vam predstaviti situaciju i ponuditi dodatne izbore koji će dalje napredovati priču. Naravno, morate paziti šta birate i koje odgovore dajete, pošto će neki čak od vas zahtevati da bacite osmostrane kockice, kako bi videli da li ste uspeli da izvršite neki zadatak. Štaviše, čak i borbe između vaše posade i recimo nekih tamo bandita, će isto biti rešene putem bacanja kockica. Za RPG fanove ovo će biti odličan predah od haotičnih borbi u svemiru i dati im puno slobodne da se ubace u svet, priču i spoje sa likovima. Samo se pazite, čak i odlazak u luna park može ubiti nekog člana posade. I svašta još čudno može da se desi u zavisnosti kako padnu kockice.

Nedostataka naravno ima, malo kratka priča zasada, previše nasumičnosti kad su kockice u pitanju, i posle nekog vremena borba može postati ponavljajuća. Ali za Early Access naslov ovo je sasvim očekivano i developer aktivno radi na sređivanju i unapređivanju igre.

Vizuelni prikaz brodova i efekata tokom borbe je na zadovoljavajućem nivou. Malo je repetitivno što se tiče okoline i čak malo teže da se prikažu svi detalji kod protivničkih brodova, ali to nije veliki problem. Sa druge strane, dizajn, animacija i izgled vašeg glavnog lika i posade ima mesta za mnogo unapređivanja i sređivanja.

“ZA IGRU U EARLY ACCESS FAZI, IMA MNOGO POTENCIJALA.”

Trenutni nivo glasovne glume će vas apsolutno oduvati i iznenaditi. Da, ima malo preterivanja kad se oglašavaju, ali to su čari ovakvih naučno-fantastičnih priča. Muzika fino pokriva momente borbe i opuštenog letenja kroz svemir. Jedini veliki nedostatak ovde je u finom podešavanju opcija jačine zvuka.

Za ljubitelje svemirskih opera, i pogotovu avantura, ovo je odličan naslov za podržati čak i u ovom stupnju razvoja. Ukoliko pak ne volite previše nasumičnih scenarija, i često bacanje kockica u njima, onda možete sačekati da igra bude završena i taj sistem bude dodatno i bolje razrađen. U svako slučaju, Between the Stars predstavlja sasvim finu igru, i sadrži dosta potencijala da bude jedna od boljih svemirskih akcionih igara.

“LIKOVI IZGLEDAJU MALO PLASTIČNO.”

IGRU USTUPIO: **ISOLATED GAMES**

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
OS: Windows 7 SP1, 8.1 64bit
CPU: AMD FX-6300 Six-Core
GPU: GeForce GTX 1060, Radeon RX 470
RAM: 16GB
HDD: 5GB

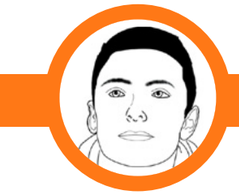
RAZVOJNI TIM
Isolated Games

CENA
23€

PLANIRANI DATUM IZLASKA
/

STEAM LINK
https://store.steampowered.com/app/727130/Between_the_Stars/

- ✓ Dobra akciona borba.
- ✓ Poprilično Pen and Paper užitak.
- ✓ Mnogo nasumičnih događaja.
- ✗ Za sad kratka priča.
- ✗ Loša optimizacija.
- ✗ Mnogo nasumični događaji.



Autor: Milan Janković

STEAM EARLY ACCESS

Hell Let Loose

CELOVITO PEŠADIJSKO RATOVANJE

Negde sam naišao na podatak da čovečanstvo u proteklih nekoliko godina, pa možda čak i decenija, nije donelo veliki broj novih i originalnih inovacija kao što se misli. Većina tih "novina" zapravo predstavlja modernizovane ideje i izume, ili su oni kombinovani sa nekom novom tehnologijom kako bi se ljudima olakšao život i smanjili troškovi.

Opširna je to tema, ali neću previše zalaziti, već bih to odmah preneo u gejming industriju, gde je stanje otprilike slično. Određene teme, poput Drugog svetskog rata u ovom slučaju, su konstantno eksploatisane bilo. da je to od strane velikih studija i izdavača, ili malih indie developera. Naravno, nije da je sve to isto, neko pokušava da iskaže priču iz drugačijeg ugla, izmeni perspektivu, kombinuje žanrove i tako stvori nešto što će iznova privući igrače da se vrate u te paklene godine prošlog veka.

Ovaj dosta dugi uvod pripada igri zvanoj Hell Let Loose, koja se početkom jula pridružila Early Access programu na Steamu, kao prvenac studija Black Matter. Igra je u potpunosti bazirana na Drugom svetskom ratu, pod tim se misli da su sva vozila, bojišta, oružja, uniforme i ostalo istorijski tačni. Hell Let Loose se ističe po tome što na veliko bojište smešta čak sto igrača, a iznenađujuće je da NIJE Battle Royale. Umesto toga, dva tima od po 50 igrača stupaju u veliku borbu na tlu sa ciljem da pobede.

Hell Let Loose u srži takođe nosi ono što je definisalo čitav tok i sam ishod u ratovima - saradnju. Na ovaj način, ne nailazite na modove u kojima je potrebno skinuti što više šlemova, već morate pre svega imati odličnu komunikaciju i koordinaciju sa svojim saborcima kako biste zauzimali pozicije ključne za napredovanje tokom bitke i eventualno izašli iz tog okršaja kao pobednik. Ono zbog čega developeri ove igre zaslužuju svaku pohvalu je prenošenje svih elemenata iz borbe na tlu u Hell Let Loose, jer ovde imate upravljanje resursima, građenje utvrđenja i rovova, jurišanje, mini-operacije, kao i tenkove koji nemilosrdno gaze po prostorima napravljenim po uzoru na one stvarne. Svaki element je dobro uklopljen da funkcioniše jedan sa drugim, bez većih problema za igrače, a svaki od postojećih će biti ispravljen do kraja Early Access perioda, tj. do naredne godine.

Hell Let Loose sa sobom donosi i čak 14 klasa, jedinstvenih po ulozi i oružju koje nude. Tu su one proste koje su ustaljene u većini multiplejer šutera, kao i one prefinjenije, koje imaju baš specifičnu ulogu tokom borbe. Sigurno vi koji čitate sve ovo sada mislite: „kako je moguće da je glavni cilj koordinacija, u igri koja u timu ima 50 igrača?". Moguće je, zahvaljujući tome što su timovi podeljeni na dosta manjih jedinica u koje staje maksimalno 6 igrača. Tako čitav tim ima jedan veliki cilj koji male jedinice postepeno ispunjavaju zahvaljujući saradnju između komandanta u jedinicama.

Iskreno, bio sam pomalo skeptičan na sve ovo, ali realizam koji je u Hell Let Loose stavljen na maksimum je zapravo super odrađen. Naravno, ima mečeva u kojima će se neki igrači skroz pogubiti i neće ostati verni objektivu, ali, srećom, pa se od neprijateljske vatre gine od svega par komada olova(što je takođe realistično). Kada se zadesite u partijama u kojima ceo tim zna šta da radi, to je pravi raj za oči, sve napreduje po planu, čet ključa sa informacijama o poziciji neprijateljskih trupa i tenkova i sve ide kao podmazano.

Sada, da se pozabavimo malo i problemima koji muče ovaj FPS naslov. Ono što najviše smeta je loša optimizacija igre i pad performansi, što naravno ometa igranje, kao i nerealistični zvuk u odnosu na poziciju vojnika. Iako Hell Let Loose pokreće Unreal 4 pogon, postoji dosta seckanja na momente, a prisutni su i bagovi u igri koji će vam ići na živce. Tokom nastajanja ove recenzije, razvojni tim je već izdao par pečeva koji su uklonili određene probleme.

Jedan od problema su i varalice na koje ćete verovatno naleteti pri dužem igranju, mada će i ovo verovatno biti ispravljeno i pooštreno u skorije vreme.

Nije da Hell Let Loose nema problema, to je prava retkost u Early Access igrama, ali ono što je suština je da je srž i idejna zamisao igre odlično uklopljena u jednu celinu. Igranjem ćete iskusiti jedan od najdetaljnijih WWII šutera sa dobrom grafikom, a zahvaljujući činjenici da je sve bazirano na istorijskoj komponenti, moguće je da ćete naučiti i nešto novo.

Developeri su obećali da će tokom Early Accessa Hell Let Loose dobiti dosta poboljšanja, kao i novog sadržaja, pre svega u vidu vozila, pošto trenutno postoji svega 2 tenka.

IGRU USTUPIO: **BLACK MATTER**

> "HELL LET LOOSE SE ISTIČE PO TOME ŠTO NA VELIKO BOJIŠTE SMEŠTA ČAK 100 IGRAČA, A IZNENAĐUJUĆE JE DA NIJE BATTLE ROYALE"

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
OS: Windows 7/8/10
CPU: Intel Core i5-7600 3.5GHz
GPU: GeForce GTX 1070
RAM: 16 GB RAM
HDD: 20 GB

RAZVOJNI TIM
Black Matter

CENA
30€

PLANIRANI DATUM IZLASKA
2020.

STEAM LINK
https://store.steampowered.com/app/686810/Hell_Let_Loose/

- ✓ Odlična kombinacija svih elemenata pešadijskog ratovanja.
- ✓ Širok izbor klasa za borbu.
- ✓ Realistična prezentacija.
- ✗ Slaba optimizacija.
- ✗ Bagovi.

Autor: Milan Janković

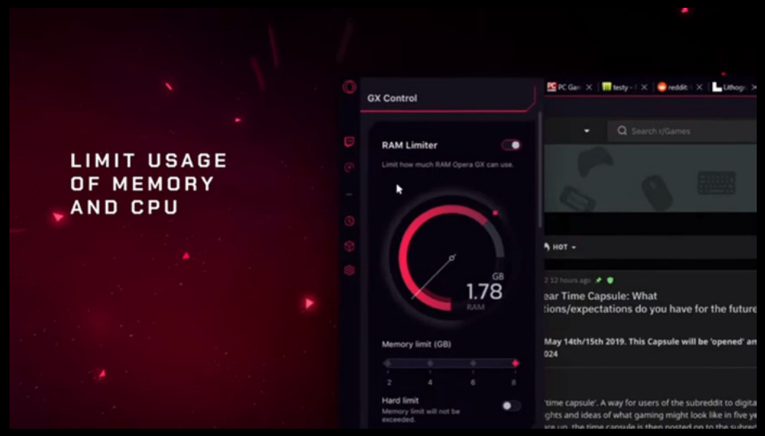
OPERA GX BROWSER

Gejmerska kompozicija

Iako dosta ljudi hvali Chrome kao najbolji internet pretraživač, za vašeg autora je Opera već godinama unazad najbolji pretraživač koji ima dosta manju glad za resursima, a pritom radi odličan posao i ne manjka mu mnogo funkcija.

Razvojni tim koji stoji iza ovo pretraživača je sada došao na ideju da napravi nešto za same gejmere - GX Gaming Browser. On sa sobom nosi niz integracija namenjenih upravo fanovima video-igara, kao što je integracija za lakše praćenje sadržaja na Twitchu, mogućnost povezivanja sa Razer Chroma periferijama i prikazivanja iste šeme boja tako da svaka boja u pretraživaču može biti vidljiva i na tastaturi i mišu recimo. Kada smo se već dotakli boja, bitno je napomenuti i dizajn korisničkog interfejsa koji je osmišljen da nosi tamnu temu, sa dominantnom crvenom bojom, dosta prijatnom za oči, ali svako može menjati izgled po svom ukusu.

U suštini, Opera GX radi isti posao kao i original, sa izuzetkom pomenute teme i prikazivanja dnevnih gejming vesti i informacija o nadolazećim hit igrama na početnoj strani. Međutim, ima dosta više stvari koje se kriju ovde. Najvažnija od svih je svakako to što možete birati koliko resursa će ovaj pretraživač koristiti, što je jedinstvena funkcija. Pomoću limitera, vi možete pratiti koliko vam GX "vuče" RAM memorije i snage procesora, ali to isto tako možete prilagođavati kroz

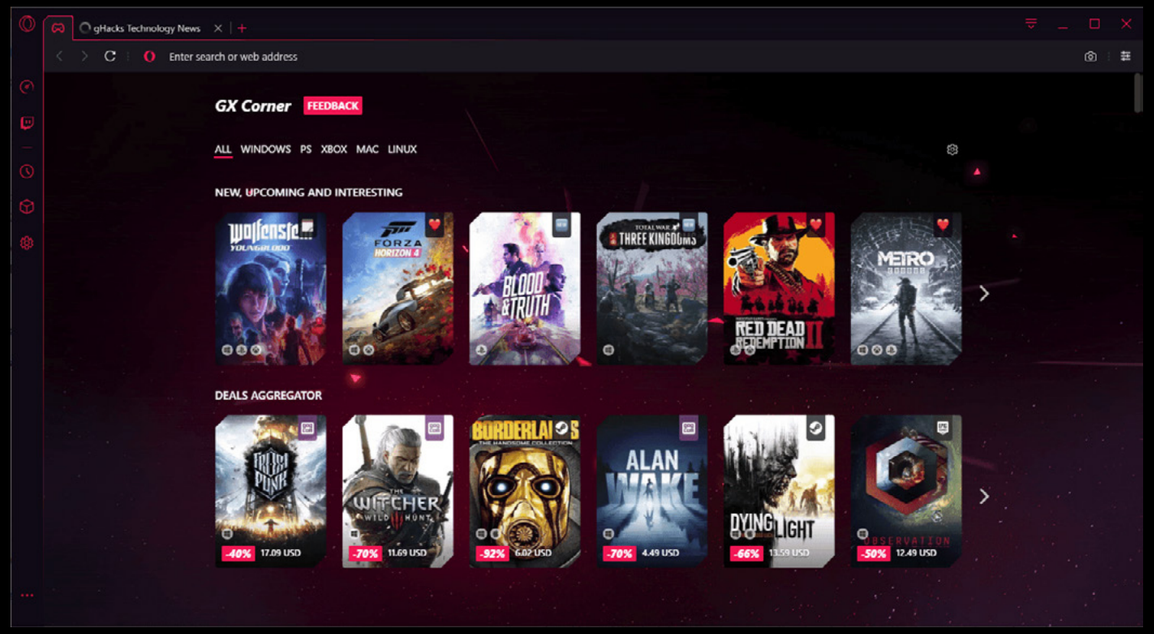


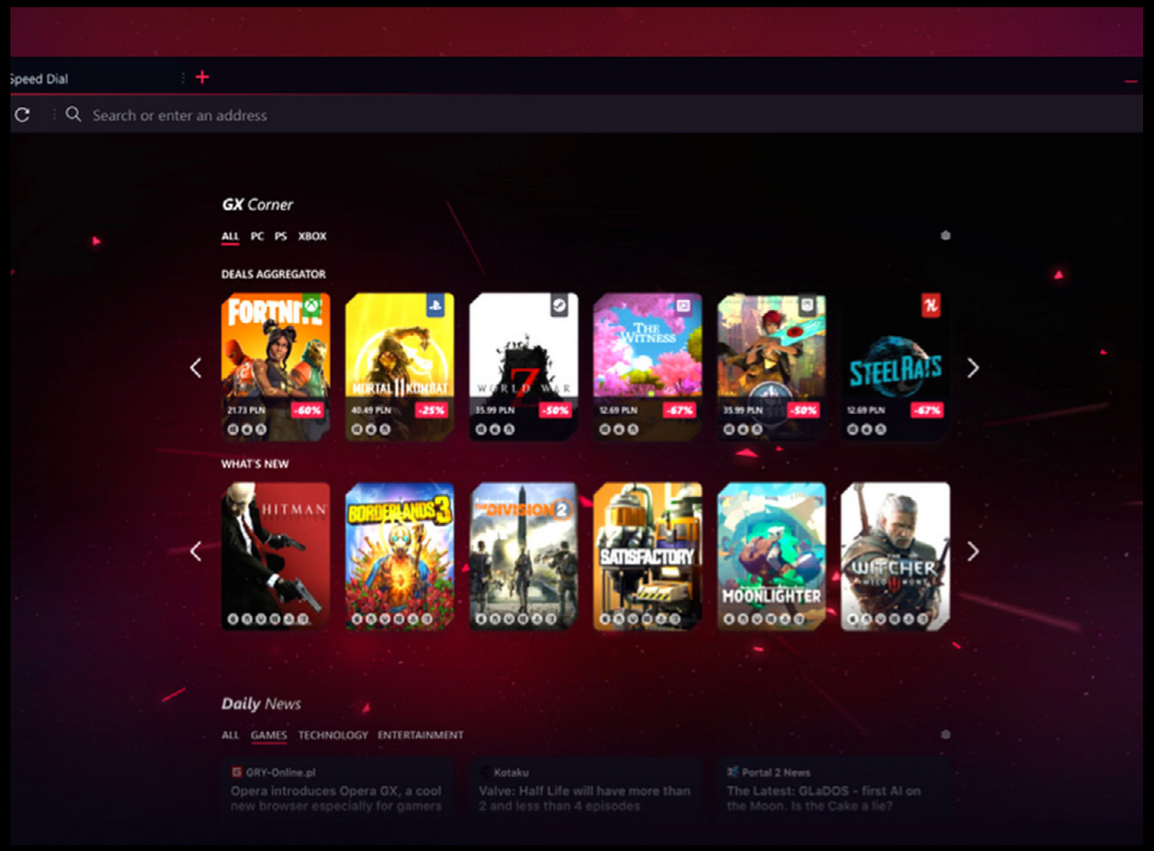
smanjivanje i povećanje. Ovo je veoma dobrodošla funkcija i nekoliko puta se već pokazala kao izuzetno korisna gde sam mogao da igram nešto bez potrebe za zatvaranjem pretraživača prepunog otvorenih prozora u strahu da će mi oduzeti važne resurse.

Naravno, Opera Gaming pretraživač nije samo klasični pretraživač koje je nadenuta "gaming" etiketa i tema prijatna za oči, ova aplikacija čini dosta više, odnosno tek treba. Ovaj brauzer će u budućnosti ponuditi igračima i funkciju igranja video igara bez ikakvih problema. To će biti dostupno putem cloud streaming servisa koji su u pravoj ekspanziji i na njihovom razvoju rade ogromne kompanije poput Sonija, Majkrosoft, Gugla i drugih.

Opera GX je za sada u fazi ranog razvoja, tako da možemo očekivati još više funkcija i prednosti kako se pretraživač bude razvijao, i sa nestrpljenjem očekujemo ponudu pravog gejminga kako bi se opravdala svrha postojanja nečega što u nazivu spominje gejming.

Za sada, ako vam se Opera GX dopada, originalni pretraživač možete lako zameniti ovim sa fensi stvarčicama, jer ne gubite ništa, a dobijate dosta preglednije vesti iz sfere video igara, a ujedno možete kontrolisati potrošnju resursa direktno i kroz par klikova.





Autor: Nikola Savić

Černobilj

3.6 ROENTGEN, NOT GREAT, NOT TERRIBLE

Znate kako kažu, spas dolazi često kada mu se najmanje nadate i kada ste na dnu. Ne znamo da li su to znali u HBO, ali znamo da je serija Černobil došla upravo kao spas u pravo vreme za ovu kuću, nakon katastrofalne osme i poslednje sezone serije Igra Prestola, o čemu zaista ne treba trošiti previše reči.

Černobilj je došao tiho i bez velike pompe i niko nije znao šta tačno da očekujemo od ove kratke, odnosno „mini“ serije. A dobili smo jednu od najboljih serija ove decenije i trenutno najbolje ocenu seriju na sajtu IMDB, svih vremena. I da odmah raščistimo, apsolutno i potpuno zasluženo.

Černobiljska katastrofa se desila sada već pre 33 godine, i praktično je potpuno promenila svet na dosta načina, a mnogi je smatraju i kao katalizator za potonji raspad SSSR-a. Černobilj nije strana tema u pop kulturi i za ovo relativno kratko vreme je postao velika fascinacija i premet interesovanja mnogih znatiželjnika, do te mere da je čak postao i turistička atrakcija.

Zbog čega je fanove toliko „oduvala“ serija? Pa, pre svega kvalitetom, ali i upoznavanjem sa širom slikom događaja koji su prethodili ovoj teškoj katastrofi, i godinama nakon nje. Praktično ceo svet zna za Černobilj, ali malo ko „zna“ Černobilj i šta se sve tu zapravo zbivalo. HBO je majstorski uspeo da ispriča ovu priču na način koji će publici biti interesantan i privlačan, a da pri tome ostane veran onome što se zaista desilo. Nije lako dramatizovati istinite događaje za potrebe „zabave“, a ipak, „Černobilj“ to radi tako neverovatno elegantno i sa ukusom.

Nema preterane drame, nema izmišljanja problema i stvari koje se

tu nisu zaista desile, sve je onako baš kako je bilo, sa tek po kojim dodatnim začinom, čisto da bi stvari bolje približile publici. Prva stvar koju sam zavoleo kada sam počeo da gledam seriju je bilo to što nije bilo glupavih pokušaja „ruskog“ akcenta, koji bi svemu dao jeftin i komičan izgled. Svi pričaju normalnim, „britanskim“ engleskim i glumci su ovde pravi majstori svog zanata, pogotovo glavni duo kojima skidamo kapu na glumi, Džared Haris (Legasov) i Stelan Skarsgard (Ščerebina).

Druga stvar, detalji. Detalji su prosto neverovatni, možete da osetite sovjetski savez dok gledate seriju. Socijalistički stanovi koji „mirišu“ na siromašno, skromno oblačenje, radna atmosfera... Kostimografija je fenomenalna i recimo scena u rudniku, gde vidimo ukaljana lica i „masna“ tela radnika, je mene lično oduševila, kao da su stvarno otišli da snimaju prave rudare. Nema peglanja stvari za potrebe rejtinga, svi puše na sve strane i užasnih scena ne manjka, ali su i odmerene, tu su da prenesu užas nuklearne katastrofe, radijacije i koliko je to bolna i užasna smrt.

I treća stvar, poruka. Neki su bili brzi da seriju nazovu „anti-ruskom“ propagandom, ali iskreno, ne vidim zašto misle tako i šta ih je navelo da u ovome vide propagandu protiv Rusije i SSSR-a. Istina, serija raskrinkava mnoge loše stvari koje su se dešavale i koje su bile ključne u nesreći, ali kritika je pre svega uperena protiv karijernih političara, protiv laži, protiv mešanje politike u struke, protiv birokratije, uperena je pre svega u sve one koji misle da je dobrobit ljudi manje važna od nekih političkih odluka.

Na kraju, serija je tu pre svega da se oda počast „malim“ velikim ljudima koji su dali svoju žrtvu u teškim trenucima, svim vatrogascima koji su dali svoje živote, svim vojnicima koji su regrutovani da prečiste teren, svim civilima koji su pomogli, svim naučnicima koji su digli glas, svim ljudima kojima savest nije dozvolila da stvari prođu kao da se ništa nije desilo.

Zaokruženo i sirovo, jasno, bez previše drame i patetike, a opet neverovatno zanimljivo. To je serija Černobilj i drago nam je što je postala ovoliko uniformisano voljena kod svih, jer to i zaslužuje, za razliku od jedne druge HBO nuklearne katastrofe ovog proleća, odnosno pomenute osme sezone Game of Thrones.

Autor: Milan Janković

TOP IGRE OVOG LETA

SEA OF SOLITUDE

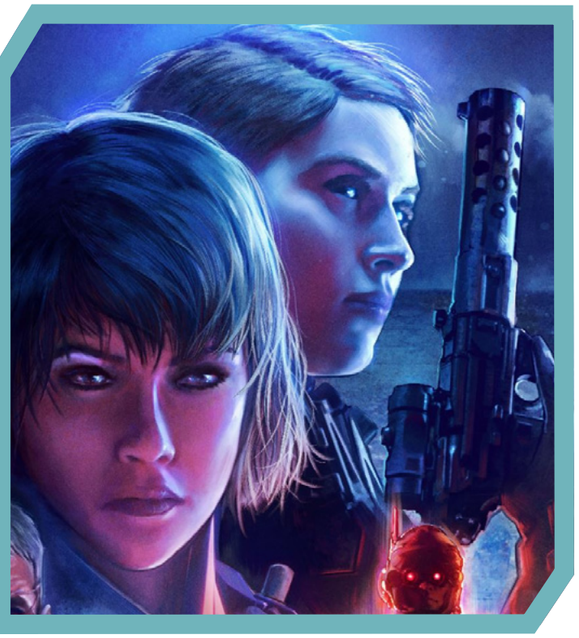
Indie naslov koji ćemo zaigrati zahvaljujući EA Originals programu je Sea of Solitude. Ova igra poseduje neverovatno lepi vizuelni stil, ali je podjednako i zastrašujuća. Priča govori o usamljenosti i problemima koje ona nosi. Igrači moraju istraživati šta uzburkano more nosi i suočiti se sa tim, kako bi se glavni lik vratio nazad u ljudski oblik. Igra je i pre samog pojavljivanja dobila brojne pohvale zbog odlične zamisli i dirljive priče o strahovima i emocijama koje postoje u svima nama.

5. JUL - PC, PS4, XBOX ONE

WOLFENSTEIN: YOUNGBLOOD

BJ Blazkovic je otišao na zasluženu pauzu i ostavio je svoj podmladak da teroriše redove nacista. u Wolfenstein Youngblood igrate kao sestre bliznakinje koje imaju isti cilj kao i njihov otac - da stanu na put vladajućoj tiraniji. Ovaj naslov se razlikuje od prethodnih delova u serijalu, jer poseduje RPG-lite elemente, u vidu nadogradnje oružja i otključavanja posebnih sposobnosti. Youngblood je takođe predviđen za igranje sa još jednim igračem, što je sjajna stvar, a možete igrati i samo bez većih problema. Moramo napomenuti i da drugi igrač ne mora da poseduje igru, već se može samo priključiti, što je za svaku pohvalu kompaniji Bethesda.

26. JUL - PC, PS4, XBOX ONE, SWITCH



FIRE EMBLEM THREE HOUSES

Popularni serijal koji postoji još od početka 90-ih godina prošlog veka, Fire Emblem, ovog leta dobija najnoviji deo nazvan Three Houses. Igra pre svega donosi bogatstvo novina u odnosu na vremešne prethodnike, poput HD tekstura i dosta detaljnijeg prikaza grafike. Što se tiče priče, igra nas vodi na kontinent Fodlan, u kojem vlada krhki mir između tri nacije. Taj mir je narušen nemilim incidentom i na vama je da sve to rešite i povratite stabilnost na kontinentu.

26. JUL - SWITCH

THE LORD OF THE RINGS: ADVENTURE CARD GAME

Ponovo se vraćamo u jedan od najpoznatijih fantazijskih svetova koji postoji - Srednju zemlju. Ovoga puta nas očekuje nešto drugačija avantura od pokoravanja orkova i borbe protiv Saurona, jer se radi o kartičnoj igri nalik na Hearthstone. Na taj način, igrači će graditi špilove kroz sakupljanje karti na kojima se nalaze poznata lica iz ovog univerzuma i sa kojima će se boriti protiv drugih igrača. Igrači će okupljati tim od tri heroja koje će sa špilovima voditi na razne misije, kojih će u početku biti pet, a kasnije će ponuda sadržaja biti dodatno proširena.

8. AVGUST - PC, PS4, XBOX ONE, SWITCH

REMNANT: FROM THE ASHES

Drevno zlo je pristiglo na zemlju iz druge dimenzije i dovelo je čovečanstvo do ivice propasti, čija je jedina nada portal koji ih može voditi u druge realnosti. To je jedina nada za spas, putovanje kroz prostor i vreme kako bi se otkrilo poreklo drevnog zla i kako ga uništiti. Svaki od svetova koje će igrači obilaziti i eksploatisati je proceduralno generisan, tako da će iskustvo stalno menjati. Igra funkcioniše kao pucačina iz trećeg lica i moguće je igrati sa još dva igrača kako bi imali veće šanse za pobedu i više se zabavili.

20. AVGUST - PC, PS4, XBOX ONE

WORLD OF WARCRAFT: CLASSIC

Mislimo da nijedna ekspanzija u istoriji World of Warcrafta nije toliko obradovala fanove koliko najava Classic dodatka. On će nas vratiti u zlatno doba igre, takozvanu vanilla verziju. Svaki element igre će vam dati osećaj kao da ste se vratili u 2006. godinu. Borbena mehanika, modeli karaktera, i skillovi su isti kao i tada, čak su i upečatljivi bagovi implementirani kako bi igrači imali potpuni ugođaj. WoW: Classic naravno radi dosta bolje na modernim mašinama, a Blizzard je pripremio i izuzetno bogatu podršku sadržaja nakon izlaska, što će dolaziti kroz šest faza.

27. AVGUST - PC

CONTROL

Kreatori kultnog Max Payne serijala su nakon pomalo omanule igre Quantum Break, sav svoj fokus usmerili ka projektu zvanom Control. Ova igra će biti dosta slična prethodnim projektima ovo razvojnog tima, pa će se tako sve odvijati iz trećeg lica. Iz te perspektive pratimo mladu Džesi, koja je poslednja nada za spas čovečanstva od smrtonosnog neprijatelja koji menja realnost. Protagonistkinja na raspolaganju ima nekoliko natprirodnih moći sa kojima može kontrolisati neke neprijatelje, vršiti telekinezu i slično. Takođe, poseduje i oružje koje se može menjati kroz igru, ali i nadograđivati kroz stablo veština kojim postaje jače. Igra ima veoma intrigantnu priču i zanimljiv gejmplej, samo da ne prođe kao Quantum Break.

27. AVGUST - PC, PS4, XBOX ONE

ANCESTORS: THE HUMANKIND ODYSSEY

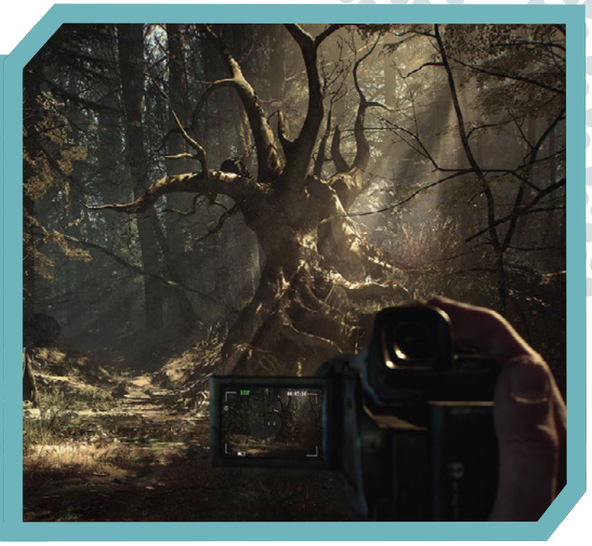
Jedna od retkih igara koja se bavi evolucijom i nastankom "modernog" čoveka je upravo Ancestors: The Humankind Odyssey. Ovde ćemo iz trećeg lica istraživati prašume i ostala okruženja u potrazi za hranom, a ujedno ćemo polako širiti vidike i evoluirati u napredniji oblik i prevladavanje konstantnih pretnji. Igrači će imati prilike da istražuju regije zemlje od pre 10 miliona godina, da grade klan i vode ga kroz istoriju. Svaka odluka i svaki novi član grupe će direktno uticati na opstanak i dalju evoluciju, što je stvarno zanimljiv koncept i jedva čekamo da vidimo kako će ovaj naslov funkcionisati u praksi.

27. AVGUST – PC, PS4, XBOX ONE

BLAIR WITCH

Najavljena ovog juna na E3 sajmu, igra zasnovana na čuvenom istoimenom horor filmu dolazi već krajem avgusta i sa sobom donosi potpuno novu priču. Narativ prati bivšeg policajca koji stupa u potragu za nestalim dečakom. Ta potraga se ubrzo pretvara u noćnu moru prepunu paranormalnog i misterioznog. Kako se budete suočavali sa hororima koje nudi mistična šuma, tako ćete otkrivati sve više tajni o mestu a u stopu će vas pratiti i Metak, vaš verni pas. Blair Witch se igra iz prvog lica i funkcioniše kao psihološki horor, a da će ovaj naslov to i biti znamo jer iza igre stoji studio Bloober, kreatori igara Layers of Fear i Observer.

30. AVGUST - PC, XBOX ONE



THE DARK PICTURES - MAN OF MEDAN

Ako vam se svidela igra Until Dawn, koja maksimalno koristi butterfly effect, onda će vam se definitivno dopasti i ovaj naslov. The Dark Pictures: Man of Medan prati grupu ljudi koja odlazi na krstarenje Pacifikom, ali nakon oluje ostaju zarobljeni unutar ukletog broda. I ovde ćemo imati kontrolu nad više karaktera(pet, tačnije) gde ćemo mi direktno uticati na njihovu sudbinu kroz odabir neke od ponuđenih opcija. Na osnovu izbora igrača se menja i tok same igre, tako da postoji više završetaka, pa tako možete igrati da svi na kraju prežive ili da svi stradaju.

30. AVGUST - PC, PS4, XBOX ONE

Uredio: Nikola Savić

E3

Gears 5 uz novi trejler dobio i datum izlaska

Jedna od igara na čije prikazivanje su mnogi čekali tokom Majkrosoftovog E3 brifinga je svakako i Gears 5. Igrači nisu ostali uskraćeni, već su im developeri doneli dosta novih detalja.

Uz dosta video materijala, Coalition studio je konačno otkrio i tačan datum kada će se igra pojaviti, to je 10. septembar ove godine.

Gears 5 će doneti dosta inovacija u odnosu na prethodne delove, poput co-op moda igranja za do 3 igrača, koji nosi naziv Escape i prikazan je u trejleru.

Što se tiče priče, Gears 5 prati Kejt i njenu tešku prošlost, koju moramo istražiti kako bismo pronašli potrebne odgovore, i gde ćemo sretati mnoga poznata lica.

Prvi gejmplej iz Star Wars Jedi: Fallen Order

Napokon smo dočekali da vidimo kako će izgledati gejmplej u novoj igri studija Respawn, Star Wars Jedi: Fallen Order.

Ovo će biti prva Star Wars singlplejer igra od kada je EA dobio licencu od Diznija, i zato su očekivanja veoma velika, jer je publika žedna kvalitetne singlplejer priče u ovom popularnom univerzumu.

U demou koji smo gledali, imali smo prilike da vidimo našeg glavnog protagonistu, Cal Kestisa, jednog od poslednjih preživelih Dždaja nakon čuvene "Naredbe 66", kako se infiltrira u neprijateljske redove na planeti Kashyyyk (domovini Vukija). Cal sarađuje sa Saw Gerrera, odmetnikom koga znamo iz filma Rogue One.

Na osnovu onoga što vidimo, Cal će imati veliki broj opcija da koristi silu, kao što je bacanje svoje svetlosne sablje i usporavanje vremena, i vidimo veoma dinamičnu borbu protiv ljudskih neprijatelja, ali i protiv brojnih pošasti iz okoline, kao što su ogromni pauci i osice, a zanimljivo je i to da se vaši neprijatelji mogu boriti i međusobno, pa smo tako videli Stormtrupere da se bore protiv ovih velikih buba, a vi to možete "iskulirati" i gledati sa strane, ali onda nećete dobiti iskustvene poene.

Naravno, tu su i brojni drugi "bitni" karakteri, koji predstavljaju neku vrstu Boss bori, a videli smo i elemente platformisanja, gde kamera menja poziciju i ugao kako bi vam olakšala pregled onoga gde se krećete.

Battlefield V uskoro dobija još novih mapa

Iako je bila znatno manjeg obima u odnosu na prošlogodišnju, EA Play prezentacija kompanije Electronic Arts nam je otkrila dosta detalja o novim igrama koje nas očekuju, kao i o novom sadržaju za one koje su već dostupne, i svojih nekoliko minuta je dobio i Battlefield V tokom kojih smo videli šta nas sve očekuje u narednim mesecima.

Najveći fokus je na mapama, kojih svakako manjka od samog izlaska, pa je tako otkriveno da ćemo već u julu dobiti novu, zvanu Marita.

Ona nas vodi u mediteranske predele Grčke i okruženja sačinjena od uskih uličica savršenih za blisku borbu. Marita mapa će biti besplatna za sve igrače i pojaviće se tokom jula kao deo četvrtog poglavlja igre, koje počinje 27. juna.

Uz sve to, EA i DICE su pružili malo detalja o petom poglavlju, koje počinje negde tokom jeseni i sa obala mediterana nas vodi na Pacifik, gde ćemo dobiti još mapa.

Naravno, u narednim mesecima igrače očekuje još dosta sadržaja u vidu novog oružja, priča i raznih drugih dodataka, a najavljeni su i privatni serveri.

Apex Legends u sezonu 2 ulazi sa novom legendom, novim oružjem i Ranked modom igranja

Apex Legends je igra koja je u kratkom roku prešla put od strmoglavog uspeha do eksponencijalnog pada, pa je tako u svega par meseci profit ove igre spao na ~25% onoga što je igra zarađivala u februaru.

Pad popularnosti igre je rezultat mnogih razloga, ali je jedan od njih i svakako manjak novog sadržaja i razočaravajući Season Pass u prvoj sezoni.

Na EA PLAY prezentaciji, u okviru E3 2019, dobar deo vremena je posvećen upravo i igri Apex Legends, gde smo imali prilike da vidimo solidan broj novina.

Ranked mod je nešto što je svakako obradovalo brojne igrače, imaće šest nivoa, od Bronze do Apex Predator, i na kraju sezone će se dobijati nagrade na osnovu vašeg uspeha na ladderu.

Najzabavnija novina je svakako dolazak nove legende Natalije, koja nosi nadimak Wattson, i za koju smo dobili i veoma lep kratki animirani film. Wattson je subverzni tip heroja, čija je uloga da mrsi konce i planove protivnicima, što će, nadamo se, uneti prekopotrebne strateško-taktičke dubine u metu igre. Njena uloga je prevashodno zoniranje i odbrana lokacije. Njena osobina je da postavlja do 12 čvorišta koja prave mrežu od lasera i ti laseri nanose solidnu štetu protivnicima, dok vašim igračima ne prave ništa.

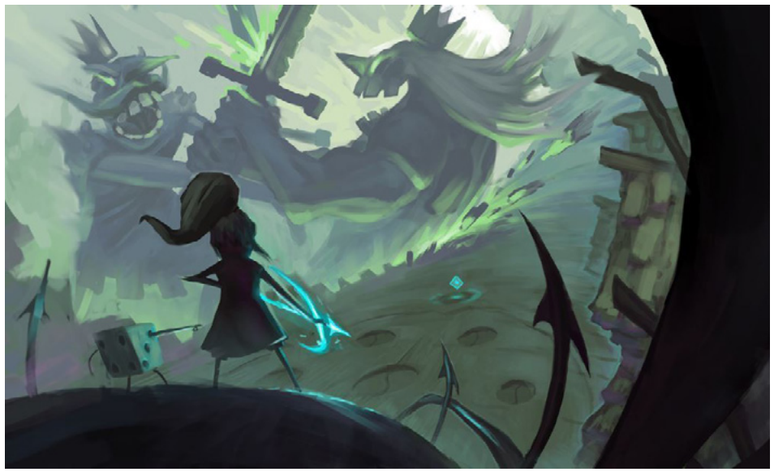
Njen Ultimate je Interception Pylon, koji, kao što mu i ime kaže, služi da presreta projektile i granate u zoni koju štiti. U pitanju je trajna građevina, koja takođe i puni štit okolnim saigračima, baš kao i osnovnu osobinu Wattson. Uz sve to, njen pasiv joj omogućava da joj Ultimate Accelerants instant obnove Ultimate, pa tako može praktično kada god želi da postavlja Interception Pylon, gde god je potrebno.

Ovako na prvu loptu deluje veoma zabavno, ali i veoma OP, i nadamo se da neće napraviti balans problem.

Tu je i novo oružje L-Star, koje igrači svakako poznaju iz Titanfall serijala i veoma je jako (razvaljuje vrata), pa se tako može naći samo u care package, te će samim tim imati i limitiranu municiju, kao i sva oružja ovog tipa.

Na sve ovo, stižu i brojne druge balans izmene na oružjima, a tu je i najava za Season 2 Battle Pass, koji donosi novine u sistemu otključavanja nagrada, ali još uvek ne znamo puno detalja oko toga.

Tvorci igre “A Way Out” nam donose novu co-op igru



Na EA Play 2019 nismo imali priliku da vidimo ništa iz EA Originals programa indie igara, kojih smo prošle godine videli čak tri na EA E3 konferenciji. Ipak, to ne znači da njih nema, samo nažalost nisu imale mesto na glavnom programu, ali ih je EA objavio nešto kasnije.

I ove godine vidimo tri nova naslova, jedan od studija Zoink koji nam je doneo igru Fe, i zove se Lost in Random, predstavlja mešavinu strategije i akcije smeštene u “mračnom i živopisnom” svetu.

Druga igra se zove RustHeart, u pitanju je akcioni RPG, i dolazi nam od studija Glowmade, koji su osnovali bivši zaposleni ugašenog studija Lionhead, čuvenog po Black & White i Fable serijalima. U ovoj igri igramo malo mali dečak sa ogromnim robotom prijateljom, a smeštena je negde u vanzemaljskom svetu.

I na kraju, treća igra nam dolazi od ljudi koji su nam prošle godine doneli A Way Out, kooperativnu avanturu o bekstvu iz zatvora.O njoj najmanje znamo, čak ni ime, i jedno što smo čuli je da će takođe biti co-op igra i da će igračima ponuditi “novi pogled na izazove zajedničkog rada”.

Nova ekspanzija za Sims 4 nas vodi na tropsko ostrvo puno sirena, delfina i u centru – probuđeni vulkan!

Poslednja prezentacija koju smo imali prilike da gledamo u okviru EA Play 2019, bila je onda koja se tiče jedne od verovatno najpopularnijih “kežual” igara na svetu, čuvenih Simsa, odnosno četvrte inkarnacije ove igre.

The Sims 4 su nedavno bili besplatni na nekoliko dana za trajno zadržavanje, što je bio prvi trag da nam stiže najava nove ekspanzije, i evo je sada ovde. Došla nam je 21. juna, taman na prvi dan leta, u skladu sa tematikom ekspanzije. On se zove Island Living i donosi nam upravo to – ostrvski život. Lokacija je usamljeno tropsko ostrvo koje po svemu jako podseća na Havaje.

Na njemu vidimo omladinu kako se vozi jahtama, uživa na plaži, na tropskim barovima, diskotekama, mesečinama na obali mora...

Kroz igru ćemo se upoznati sa lokalnom florom i faunom, tradicijom i običajima, kulturom i stilom života lokalnih stanovnika, mističnim legendama i stvorenjima, družiti se sa delfinima i sirenama, ali se i paziti od aktivnog vulkana koji može da proradi svakog časa.

Project Scarlett je nova Xbox konzola, poznati detalji i datum izlaska!

Kao što se očekivalo, a kao što je i sam Microsoft nagovestio preko skrivenih poruka, na E3 2019 smo dobili prve informacije o konzoli nove generacije.

Ovo je prvo zvanično predstavljanje neke konzole sledeće generacije. Ime je Project Scarlett, ali verovatno neće zadržati takav naziv kada se bude pojavila u prodaji.

Nažalost, ono što smo možda i najviše očekivali nismo dobili, a to je vizuelna prezentacija konzole, odnosno toga kako će izgledati, ali smo zato dobili gomili informacija koje se tiču tehničkih karakteristika, baš kao i datum izlaska!

Imaće specijalno napravljene Zen 2 i Navi procesore, čiji će klok biti čak četiri puta veći od Xbox One X, trenutno najjače konzole na svetu. Podržavaće 8K rezoluciju i 120 kadrova u sekundi (FPS). Imaće SSD disk i punu podršku za ray-tracing.

Konzola će imati punu podršku i za igranje svih igara sa ranijih generacija (Xbox, Xbox 360, Xbox One, Scarlett), tako da ne morate da se brinete za vaše stare igre.

Konačno, znamo i kada izlazi, to će biti "sezona praznika" sledeće godine, što obično znači negde u decembru.

Dragon Ball Z: Kakarot najavljen na E3 2019

Dragon Ball Z je i dalje u punoj popularnosti i nastavljamo da dobijamo još novog i fantastičnog materijala o avanturama svima omiljenih junaka.

Sada je Bandai Namco na Majkrosoftovoj E3 prezentaciji uz odlični trejler otkrio Dragon Ball Z: Kakarot.

Nije dostupno mnogo detalja, ali se zna da je igra akcioni RPG naslov i da će se fokusirati na Gokua, pošto je Kakarot njegovo drugo ime, ali nije poznato da li će se govoriti o njegovo prošlosti ili nekim novim odisejama. Dragon Ball Z: Kakatot će se pojaviti naredne godine.

Double Fine, kreator igre Psychonauts, postao deo Xbox Game Studios porodice

Ni ovaj E3 sajam nije mogao da prođe bez objave da je kompanija Majkrosoft u svoju Xbox Game Studios porodicu, a njen najnoviji član je studio Double Fine.

Ovaj studio nam je u prošlosti doneo igra kao što su Brutal Legends, Grim Fandango i Psychonauts, a pridruživanje Xbox studijima znači da su obezbeđena sva sredstva za rad na Psychonauts 2 i da neće biti zastoja u razvoju.

Developeri iz studija su presrećni zbog priključivanja i izjavili su kako će im ovo omogućiti da igračima širom sveta donesu još više igara sa prepoznatljivim stilom.

Uz ovu objavu je stigao i novi trejler za Psychonauts 2 koji konačno prikazuje kakav nas gejmplej očekuje.

Novi Microsoft Flight Simulator izgleda predivno

Majkrosoft je na svojoj E3 2019 konferenciji prikazao gomilu novih igara i trejlera za one već postojeće, tako da ne znamo šta nas je više oduševilo.

Jedna od igara koja se svakako istakla je i Microsoft Flight Simulator, koji koristi brojne nove tehnologije kao što je ray-tracing i Majkrosoftova Azure cloud tehnologija.

Uloga ovih tehnologija je da vas ostave bez daha, jer ćete zbog visokog nivoa detalja igru pomešati sa stvarnim životom. Ono što je takođe impresivno, je da ćete sa letelicama moći da letite apsolutno bilo gde na planeti, što je odlično znati.

Flight Simulator sa sobom donosi i veliki broj letelica, koje ćemo moći da isprobamo naredne godine, kada se igra pojavi.

Igra kreatora Hellblade: Senua's Sacrifice i zvanično predstavljena

Nakon najpre curenja informacija, na Xbox E3 2019 je i zvanično predstavljena najnovija igra kreatora naslova Hellblade: Senua's Sacrifice, zvana Bleeding Edge.

Kao što je i bilo otkriveno, radi se o 4v4 kompetitivnom multiplejer naslovu sa fokusom na borbu prsa u prsa. Ono što ga ističe od mnogih sličnih naslova je to da će se sve odvijati iz trećeg lica, kao i izuzetno dobar vizuelni stil okruženja u kojem se odvija borba.

Takođe, bitna stavka je i to da je postavka dostupnih karaktera izuzetno šarenolika i svaki od njih ima određenu narav i stil igranja, zajedno sa oružjem koje koristi.

Igra deluje odlično i dosta obećava, a studio Ninja Theory nije otkrio datum izlaska, ali je od 27. juna krenulo alfa testiranje na PC-ju.

Dying Light 2 dolazi naredne godine

Uz dosta najava novih igra očekivali smo da se na Xbox E3 konferenciji pojavi i Dying Light 2 sa novim detaljima za sve fanove serijala ovih igara.

To se i desilo, dobili smo novi trejler koji otkriva dosta o samoj priči koja nas očekuje. Techland je otkrio i okvirno vreme kada možemo očekivati da se Dying Light 2 pojavi, a to je proleće naredne godine, dok ćemo na konkretan datum izlaska morati još da čekamo.

Što se trejlera tiče, u njemu saznajemo da je glavni protagonista, Aiden, zapravo zaražen i da uz borbu za očuvanje čovečanstva vodi i onu unutrašnju, kako ga virus ne bi obuzeo.
Trejler prikazuje koliko grafički Dying Light 2 dobro izgleda, kao i to da nas očekuje dosta više parkur elemenata i novih gejmplej mehanika u odnosu na prvi deo, što je svakako dobro znati.

Zahvaljujući Majkrosoftu, Crossfire i Phantasy Star Online 2 dolaze na zapad

Do sada ste verovatno samo čuli za pucačinu zvanu CrossFire, koja je dostupna samo na tržištu Azije, i gde praktično predstavlja „azijski Counter-Strike".
Majkrosoft je ovaj E3 sajam obeležio i tako što će ovu igru sa istoka dovesti i ostatku sveta kao Crossfire X.

Kompanija se udružila sa Smilegate studijom, kreatorima originalnog Crossfire naslova, kako bi igru dovela na PC i Xbox uređaje negde tokom naredne godine.

Istovremeno, studio Remedy, koji znamo po naslovima kao što su May

Payne i Alan Wake, radi na singlplejer kampanji za ovaj naslov, koja će se pojaviti zajedno sa dolaskom igre na zapadno tržište.

Ovo nije jedina igra koja prelazi na zapad, jer je Majkrosoft odlučio da stupi u saradnju i sa kompanijom SEGA kako bi Phantasy Star Online 2 izveli izvan teritorije Japana i malog broja azijskih zemalja.

Ovaj naslov će se takođe pojaviti 2020. godine i iskreno jedva čekamo da ih zaigramo.

Prikazan Elden Ring, igra na kojoj sarađuju Džordž RR Martin i FromSoftware

Informacija o igri Elden Ring je procurela pre par dana, a sada imamo priliku da po prvi put vidimo igru, u trejleru koji je zvanično otkrio igru večeras na Xbox E3 prezentaciji.

U pitanju je akcioni RPG u otvorenom svetu, koji je stvoren zajedničkim radom Džordža Martina, autora čuvene Igre Prestola, i Hidetaka Mijezakija, predsednika FromSoftware i čuvenog dizajnera igara, čije ime stoji iza takvih naslova kao što su Dark Souls, Bloodborne i Sekiro.

Za sada imamo veoma malo detalja o igri, a ni trejler tu ne pomaže previše, jer je poprilično konfuzan i apstraktan, ali svakako izgleda veoma zanimljivo i mračno-epski. Počev od uvrnute scene sa rukama na početku, preko kovača kome telo puca kao suva zemlja.
Jedno od prvih pitanja koje su fanovi postavili jeste kakvu ulogu Martin tu

ima, da li je iskorišćen čisto kao "savetnik" da bi mogli da se stavi njegovo ime uz igru, ili je pak zauzeo značajnije mesto u pisanju igre.

Predsednik FromSofware i glavni dizajner studija, Hidetaka Mijazuki, je rekao da je on ogromni fan Martinovog rada, i da posebno voli neka njegova dela koja nisu iz sveta Pesme Leda i Vatre, zato je i poželeo da uradi saradnju sa njim, i kada su ga kontaktirali, mislili su da će odbiti saradnju, no po sreću na njih, njemu se sviđala ideja igre i sveta, pa je pristao da rade zajednički.

Upitaj šta je tačno radio Martin, Mijazuki kaže da je Martin pre svega imo ulogu u građenju sveta igre, u stvaranju legendi, istorije i sveobuhvatne mitologije sveta, odnosno praktično postavke cele igre na kojoj će se graditi uža priča ispričana u samoj igri. Mijazuki kaže da je bio očaran radom koji je Martin uradio za njih i da je taj materijal snažno inspirisao njega i njegove kolege na pisanju priče, karaktera i kvestova na koje ćemo nailaziti, kao i dizajniranju lokacija.

Predstavljen Age of Empires II Definitive Edition, dolazi sa novom kampanjom!

Da će nam doći remasterovana Definitive Edition verzija kultne strategije Age of Empires 2 se saznalo još u aprilu, a sada nam je Microsoft stigao sa zvaničnim predstavljanjem igre.

Moramo reći da igra u visokoj rezoluciji izgleda jednostavno prelepo, a pored 4K rezolucije stiže i potpuno remasterovani audio, kao i nova singlplejer kampanja koja nosi naziv The Last Khans, nešto što iskreno nismo očekivali i što je lepo iznenađenje.

Igra stiže na jesen ove godine, a biće dostupna i preko Xbox Game Pass za PC, koji je ranije danas krenuo sa radom.

Ukoliko želite da se prijavite za beta testiranje, to možete učiniti na zvaničnom sajtu već sada.

Nema šta, lepe vesti za dvadesetu godišnjicu igre.

U Fallout 76 na jesen stižu i NPC karakteri, dijalozi, novi glavni kvest...

Pored brojnih drugih problema i stvari za negodovanje, jedna od glavnih zamerki Fallout sedamdesetšestici je bio osećaj praznine sveta i nedostatak neke opipljive dubine u njemu. Jedna od glavnih stvari zbog kojih ljudi vole Fallout igre jesu brojni likovi koji su popunjavali svetove tih igara, sa njihovim intrigantnim pričama, ulogama i pozadinama u tom svetu.

Iako je Bethesda u startu rekla da neće biti NPC karaktera u igri, već isključivo pravih igrača, izgleda da su shvatili da im ta odluka nije mudra i rešili su da "čuju" igrače i promene ovaj stav. Tako nam na jesen stiže velika ekspanzija Wastelanders, koja će biti besplatna za sve igrače koji poseduju igru.

I pogađate, ona donosi brojne ljudske NPC karaktere, zajedno sa punokrvnim dijalozima, kvestovima, novom glavnom pričom... Priča iza ovoga je da su godinu dana nakon otvaranja Vault 76, i ostali ljudi počeli da se vraćaju nazad u Apalačiju i želji da je povrate za sebe. Tu su dve frakcije, Settlers i Raiders, i mi ćemo birati stranu, kao i dve potpuno nove lokacije, naselja Crater i Foundation, koja predstavljaju baze ovih frakcija.

Biće zanimljivo videti kako će ovo uticati na celokupnu igru, ali svakako je veliki korak i stvari menja praktično iz korena.

Pored najave velike ekspanzije Wastelanders, druga glavna novost koja je na E3 2019 najavljena za FO76 jeste dolazak Battle Royale moda u ovu igru, i to momentalno po najavi, pa je tako već uveliko dostupan i o njemu možete čitati u ovom broju.

Mod nosi naziv Nuclear Winter, u njemu se može boriti do 52 igrača, i u smislu priče predstavlja borbu za Vault Overseer poziciju u Valut 51. Ne znamo zašto baš 52 igrača, ali moguće da ima neku vezu sa time što je Valut 51, jer kada umre 51 igrač, ostajete vi da budete Overseer.

U gejmplej smislu, ovaj mod će podržavati odrede sa do 4 igrača, importovanje kampa iz vašeg regularnog moda igranja, ili pravljenje potpuno novog u ovom modu, sistem progresije i perkove baš kao i u običnom stilu igranja, uz dodatak brojnih novih perkova dizajniranih specifično za ovaj mod.

I naravno, kako i samo ime moda nagoveštava, tu su i nuklearke. Iako ljudi generalno u poslednje vreme imaju negativnu reakciju kada čuju Battle Royale, moramo reći da ovo ima potencijal da bude zanimljivo.

Čuveni horor "Veštica iz Blera" dobija video igru

Kakvog god mišljenje da imate o o filmu Veštica iz Blera, ono što se ne može zanemariti jeste njegov uticaj koji je imao na razvoj horor žanra, i apsolutno zaslužuje kultni mesto koje ima u ovom žanru, ako ništa, makar zbog uvođenja novog žanra horora snimanog amaterskog kamerom, takozvani "pronađeni video" horori.

E pa sada, legendarna veštica dobija i svoju novu video igru posle dužeg vremena, i iskreno nas čudi da ovo nikome nije ranije palo na pamet. Na igri radi studio Bloober Team, koji stoji iza takvih naslova kao što su Layers of Fear i Observation.

Priča igre prati bivšeg policajca Elisa, sa "problematičnom prošlošću", koji se pridružio potrazi za dečakom koji je 1996. godine nestao u Crnovršoj šumi (Black Hills Forest).

On i njegov pas metak (Bullet) će brzo upasti u vrtlog komšara ovog ukletog mesta, kao što možemo videti i na trejleru, i moramo reći da atmosfera izgleda dobro (podseća na Silent Hill), samo se nadamo da ekipa neće napraviti neke slične greške kao u Layers of Fear 2, jer smatramo da je u pitanju kvalitetan studio, ali da su nažalost malo podbacili sa dvojkom.

Master Chief izgleda fenomenalno u novom Halo Infinite trejleru

Na Xbox E3 prezentaciji je prikazan i novi trejler za Halo Infinite.

Nažalost, nije u pitanju gejmplej trejler, već međuscena koja se verovatno dešava negde na samom početku priče u igri.

Ipak, nismo razočarani, jer nam pokazuje svu raskoš i lepotu igre, zaista izgleda fenomenalno i ne možemo da dočekamo taj decembar 2020. godine, za kada je planiran izlazak igre, što će ujedno biti prvi veliki naslov koji će izaći za Xbox Project Scarlett, konzolu nove generacije.

Nakon Dishonored i Prey, studio Arkane nam donosi Deathloop

Arkane Studios se poslednjih godina proslavio među fanovima "imerzivnih simsa", kao što su odlični ribut Prey fanšize i Dishonored serijal.

Jako nas je zanimalo šta nam ekipa iz ovog studija donosi sledeće, i na Bethesda E3 konferenciji, nam je to konačno i otkriveno.

Njihova nova igra se zove Deathloop, i vodi nas na ostrvo zvano Black Reef, gde je dvoje glavnih karaktera zatvoreno u vremenskoj petlji koja se ponavlja i svaki put kada bi umrli, sve bi startovalo iz početka.

Muški karakter mrzi ono što se dešava i želi da prekine petlju, dok se ženskom ona sviđa i želi da je zadrži, ali razloge za to ne znamo. Pored njih, na ostrvu vidimo i neke druge karaktere sa kojima oboje se bore i čija nam uloga nije još uvek jasna.

Nismo još sigurni ni gejmplej kakav će biti, znamo da će biti akcija iz prvog lica, da ćemo situacije moći da rešavamo na više načina, i da će jedna od glavnih karakteristika biti lov na mete na samom ostrvu.

Od tvoraca The Evil Within nam stiže nova uvrnuta igra – Ghostwire: Tokyo

Na Bethesda E3 konferencijii su mnogi očekivali da će japanski studio Tango Gameworks pokazati neki novi projekat na kome radi, imajući u vidu da je njihova poslednja igra, The Evil Within 2, izašla 2017. godine.

Prognoza se i ostvarila, pa smo zaista videli novu igru, koja nosi naziv Ghostwire: Tokyo, a glavni dizajner igre je Šinji Mikami, direktor originalnog Resident Evil iz 1996. godine.

Ghostwire: Tokyo je horor naslov, ali ne u klasičnom smislu, odnosno nije horror survival, već je više u pitanju mračna akciona avantura. U trejleru vidimo da se nešto potpuno uvrnuto dešava

u Tokiju, ljudi jednostavno nestaju, bukvalno isparavaju i na nama će biti da otkrijemo zašto.

Vidimo i raznorazna stvorenja koja će nam verovatno biti neprijatelji tokom igre, i sve u svemu, trejler izgleda jako intrigantno, tako da verujemo da će igra biti vrhunska. Pomalo nas čak podseća i na Death Stranding, moramo reći.

Dobili smo datum izlaska za DOOM Eternal, zajedno sa 1v2 multiplejer modom

Pošto je ovaj naslov već bio predstavljen prošle godine, bilo je sasvim logično da se sada otkrije još detalja, kao i sam datum izlaska. To se i desilo i tako smo saznali da DOOM Eternal izlazi već 22. novembra ove godine za PC, PS4 i Xbox One.

Dobili smo i story trejler koji otkriva više detalja o nemanima koje ćemo tamaniti u odajama pakla, a predstavljen je i dosta zanimljivi asimetrični multiplejer mod igranja – Battlemode.

On je formata 1v2, gde jedan igrač može biti slayer, dok će druga dva igrati kao neki od demona u ponudi. Slayer će biti naoružan do zuba, a igrači u ulozi demona na raspolaganju imaju jedan drugog, uz različite sposobnosti.

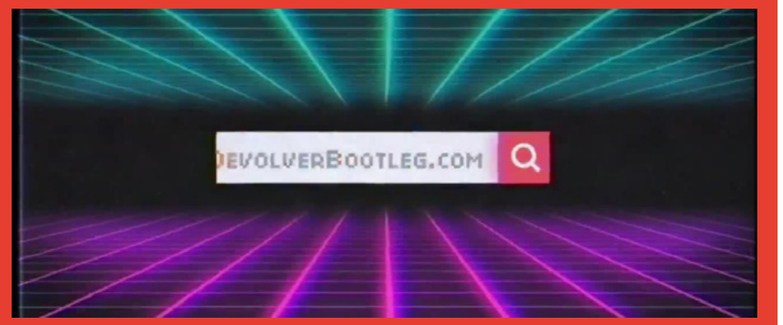
Moramo priznati da multiplejer mod deluje poprilično kul i uzbudljivo, a uz to nam je otkriveno i specijalno izdanje čijom kupovinom dobijate Doom Slayer kacigu koju možete nositi.

The Division 2 nova ekspanzija nas vodi izvan Vašingtona

I The Division 2 je dobio svojih 5 minuta na E3 konferenciji kompaniji Ubisoft.

Ubisoft je otkrio i šta nas očekuje u vidu dodatnog sadržaja koji će se pojaviti u epizodnom formatu do kraja godine. Ove epizode su masivne kada je u pitanju sadržaj i to toliko da nas vode izvan granica prestonice "nekadašnjih" Sjedinjenih Država. Sa novim sadržajem ćemo loviti izdajice, ulaziti u pentagon i ići na razne avanture. Sve epizode deluju jednako zanimljivo, doneće nam jako dobru priču i to potpuno besplatno.

Devolver na svojoj uvrnutoj E3 prezentaciji predstavio nove igre, kao i bootleg verzije onih popularnih



Ako se Devolver Digital po nečemu ističe svake godine na E3 sajmu, to je definitivno bizarnost svojih predstavljanja koja su u prethodnim godinama postala epizodnog formata.

Devolver na svojoj E3 prezentaciji uvek iskoristi priliku da se ruga i podseća igrače na negativne prakse i poteze velikih, "fensi", kompanija koje zapravo škode svima.

Ove godine je konferencija bila u Nintendo Direct formatu, ali uvrnutosti joj svakako nije manjkalo. Naravno, tu je bilo i otkrivanja velikog broja novih igara, ali je većinu oduševilo otkrivanje bootleg paketa igara koje su jeftina kopija nekih popularnih naslova ovog izdavača.

Nazvan Devolver Bootleg, paket sa sobom nosi kopiju igre Hotline Miami zvanu Hotline Milwaukee, Gato Roboto je Catsylvania, Enter the Gungeon je Enter the Gun Dungeon i tako dalje. Ovaj paket igara nije šala i nalazi se u prodaji na Steamu, a čak je i na popustu od veliki 1%, tako da košta 3,95 evra.

Što se ostalih igara tiče, predstavljen nam je Fall Guys: Ultimate Knockout, naslov koji krasi dosta interesantan vizuelni stil i borba u Battle Royale maniru, samo dosta simpatičnije, da se tako izrazimo.

Imali smo prilike da vidimo i novi trejler za Carrion, igru u kojoj smo mi negativac, odnosno ogromno crveno čudovište koje ubija ljude.

Prvi pogled na gejmplej u Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2

Ova godina je izgleda godina neostvarenih nastavaka kultnih RPG klasika, nedavno nam je predstavljen Baldur's Gate 3, a ranije u martu ove godine, RPG fanovi širom sveta su oduševljeno klicali od radosti kada je Paradox otkrio da nas očekuje nastavak jedne od najboljih igara o vampirima svih vremena, RPG remek-dela Vampire: The Masquerade – Bloodlines.

Na PC Gaming šou u okviru E3 2019 smo imali prilike po prvi put da vidimo trejler koji nam pokazuje gejmplej elemente, iako istina sve u talasima i iseckano. Takođe, na bini je voditelj Day9 imao prilike da popriča sa ni manje ni više nego Brajanom Micodom, čovekom koji je najzaslužniji za prvu igru i koji vodi tim na drugoj igri.

Developeri su obećali da će Bloodlines 2 biti podjednako kvalitetno narativno delo kao i "kec", uz neke nove mehanike koje će produbiti iskustvo toga šta znači biti vampir. Jedna od mehanika koju su pomenuli jeste da će krv žrtava "odzvanjati emocijama" osobe čiju ste krv popili, jer Vampiri ne mogu na normalan način da iskuse emocije. U zavisnosti od toga kakav "resonance" krv ima, dobijaćete raznolike buffove, a ukoliko pijate krv sa uvek sličnim tipom rezonance, dobijaćete moćnije bafove.

Prvoaprilska šala postaje java – Conan Chop Chop izlazi u septembru

Iako je sada već uveliko jul, najnovija igra na kojoj radi studio Funcom nas tera da se prisetimo svetskog dana šale – 1. aprila.

Zašto? Pa zato što je igra koja je tada najavljena kao šale radi sada stvarno predstavljena i nosi naziv Conan Chop Chop.

Ova prvoaprilska šala postaje java i izlazi već ovog septembra. Conan Chop Chop je hack-and-slash igra koja funkcioniše kao roguelike, što znači da svaka smrt Konana vraća na početak, ali on na taj način otključava nova oružja sa kojim postaje moćniji.

Tu je i co-op mod igranja za do 4 igrača, što svakako donosi još više zabave u ovaj naslov zanimljivog imena i simpatičnog stila animacije Conan Chop Chop stiže 3. septembra.

The Division 2 nova ekspanzija nas vodi izvan Vašingtona

Ubisoft je sada i zvanično predstavio najnoviju igru u Watch Dogs serijalu, zvanu Legion, gde smo dobili i video koji u potpunosti otkriva kakva nas igra očekuje.

Radnja se odvija u Londonu sličnom onom iz Orvelove knjige "1984". Posledice bregzita se osećaju na sve strane, država prati stanovnike na svakom koraku i privatnost gotovo da ne postoji.

Poslednja nada ljudima je skrivena organizacija koja polako raste i privlači sve veći broj ljudi koji su siti konstantnih pretnju.

Igrači će moći da igraju sa svakim od regruta, koji se razlikuju po svojim umećima, izgledu i naravi, pa tako možete igrati kao bivši MMA borac, pa čak i kao ljupka bakica koja je zapravo opaki haker.

Igra izgleda stvarno dobro i sviđa nam se mračna atmosfera Londona koja je prikazana u trejleru, pa tako jedva čekamo da vidimo još detalja o igri.

Netflix donosi The Division film u kojem glumi Džejk Gilenhol

Objava da se radi na filmu zasnovanom na igri The Division se pojavila još pre nekoliko godina, ali on nikada nije ušao u punu produkciju, a fanovi su detalje dobijali "na kašičicu".

Od prvobitne najave se saznalo da će u filmu glumiti Džejk Gilenhol zajedno sa Džesikom Častain, kao i da će režiser biti Dejvid Lič, koji iza sebe ima rad na filmovima poput Deadpool 2 i Hobbs and Shaw(Fast&Furious spin-off).

Dodatni detalji su otkriveni sada na E3 2019, jedan od zaposlenih u kompaniji Ubisoft je otkrio da je za rad na filmu u potpunosti zadužena produkcijska kuća Netflix, kao i da se glumačka postavka i režiser neće menjati.

Još uvek nije poznato kada će se film zapravo pojaviti, jer je još uvek rano govoriti o tome. Što se tiče priče, ona će biti slična onoj koju smo imali u prvom delu, gde se opaki virus proširio Njujorkom i pobio milione stanovnika, dok su retki preživeli i moraju se izboriti za očuvanje reda i mira.

Prvi pogled na komediju o MMO igri koju rade glumci iz "Uvek je sunčano u Filadelfiji"

U pitanju je komedija i na osnovu prvih stvari koje vidimo, deluje da će veliki fokus biti na narcisoidnom kreativnom direktoru, koji veruje da je velika zvezda.

Serija se zove Mythic Quest, po najpopularnijem MMO naslovu na svetu (u seriji) i serija počinje pred izlazak sledeće velike ekspanzije za igru, Raven's Banquet.

SHARE TWEET
SHARE EMAIL 0
Comments

Na jesen prošle godine stigla nam je najava da su zvezde serije "Uvek je sunčano u Filadelfiji" krenule sa produkcijom serije koja će se bazirati na studiju koji pravi video igre.

Sada smo na E3 dobili i zvanični prvi pogled na ovu seriju, gde Rob Makelheni čvrsto sarađuje sa UbiSoftom kako bi preneli tu atmosferu.

Sukobite se sa Hitlerovim zombijima u Zombie Army 4: Dead War

Rebelion je rešio da nam predstavi još jednu igru koja će biti smeštena u alternativnom Sniper Elite univerzumu, gde sa daljine nećete ubijati obične naciste, već one koji su se vratili iz mrtvih.

Igra nosi naziv Zombie Army 4: Dead War i u njoj Hitler šalje svoje neobičnu vojsku kako bi zavladao planetom, a na vama i vašem umeću ostaje da to sprečite.

Igrači će moći da otključavaju razne nadogradnje, poput novih veština i zanimljivih zamki. Uz sve to, biće dostupan i co-op mod igranja za do 4 igrača, koji mogu uskakati/iskakati iz partije kad god požele, što zvuči zanimljivo.

Zombie Army 4: Dead War izlazi početkom 2020. godine za PC, PS4 i Xbox One.

Devolver na svojoj uvrnutoj E3 prezentaciji predstavio nove igre, kao i bootleg verzije onih popularnih

Nakon skoro dve i po godine tišine, Square Enix je konačno na E3 2019 prezentaciji prikazao kako izgleda Project Avengers igra, koja sada jednostavno nosi ime Marvel's Avengers.

Zapravo, sama igra nije prikazana, već A-Day trejler, u kome se upoznajemo sa našim protagonistima.

Što se tiče samog gejmpleja, igra se može igrati ili singlplejer ili za do četiri igrača u co-op, a dolazi na praktično sve platforme, PS4, Xbox One, PC i Stadia.

Priča igre počinje na A-dan, kada Captain America, Iron Man, Hulk, Black Widow i Thor otkrivaju nove prostorije Avengera u San Francisku, ali umesto proslave, nastaje katastrofa zbog masivne nesreće. Zbog ovoga svi krive naše heroje i oni se povlače i neće ih biti skoro pet godina, i tu kreće igra.

To je trenutno sve što znamo, kao i informaciju da će igra imati veliku podršku i u godinama nakon izlaska, i da će svi super heroji i regioni biti dodati besplatno svim vlasnicima igre, kao i da neće imati p2w i Loot kutije. Zaista lepa obećanja.

Datum izlaska je 15. maj 2020. godine, a da je u pitanju zaista veliki projekat, govori nam i činjenica da čak četiri studija zajednički rade na njemu.

Final Fantasy VII Remake dobio datum izlaska i prvi pogled na borbu

Final Fantasy VII je za mnoge fanove ovog serijala, verovatno najbolji naslov u serijalu, ako ne i najbolja RPG igra svih vremena, barem kada su jRPG igre u pitanju.

Zato je i ceo hajp oko najavljenog rimejka, na kome se radi praktično čitave ove decenije, sasvim opravdan i očekivan.

Square Enix nam je na ovogodišnjoj E3 prezentaciji pokazao novi (produženi) trejler u kome konačno imamo priliku da vidimo i kako će izgledati borba.

Ono što se možda nekim hardkor fanovima neće svideti, je to što će borba biti akciona, a ne potezna kao u originalnu, ali ovo je ipak rimejk, a ne remaster. Saznali smo i da će igra stići na čak dva blurej diska, ali da će dolaziti u etapama, i da će ceo prvi deo se baviti gradom Midgard, i da će to praktično biti potpuno nova i samostalna priča za sebe.

Naravno, ne trebamo ni trošiti reči koliko prelepo izgleda igra u svakom pogledu. Datum izlaska je 3. mart 2020. godine, i prvo će se pojaviti za PS4, ali verujemo da će kasnije stići i na PC.

Final Fantasy VIII ove godine dobija remaster

Sva pažnja na ovogodišnjem E3 sajmu bila usmerena ka Final Fantasy VII rimejku, koji odlično izgleda i sada ima i poznat datum izlaska.

Međutim, to nije značilo da Square Enix neće otkriti dodatne detalje o ostalim igrama iz ovog serijala.

Ova japanska kompanija je tokom svoje E3 prezentacije otkrila da će Final Fantasy VIII dobiti osveženo izdanje(remaster). Dakle, nećemo videti tako značajne promene u pogledu gejmpleja kao što je to kod FFVII rimejka u pitanju.

Kod ovog remastera se ističu grafička poboljšanja, podrška za veće rezolucije, kao i to da će moći da se igra na modernim sistemima – PC, PS4, XOne i Switch.

Square Enix nije otkio tačan datum izlaska igre, ali je poznato da će se ona pojaviti do kraja ove godine.

The Surge 2 dobio i datum izlaska sa novim trejlerom

Pored prikazivanja novih igara na velikim konferencijama izdavača, mnoge druge igre su predstavljene skromno i bez mnogo pompe na E3.

Jedan od takvih naslova je i The Surge 2 koji je najavljen još od ranije, a sada smo konačno saznali da će za PC, PS4 i Xbox One izaći već 24. septembra.

Datum izlaska je otkriven sa novim trejlerom, u kojem vidimo dosta novina i otvoreniji svet koji je osveženje u odnosu na original, gde smo boravili unutar industrijskog kompleksa.

Protagonista sada ima na raspolaganju dron kojeg je moguće nadograđivati, kao i gomilu novog oružja koje će koristiti u borbi sa takođe novim vrstama protivnika koji se nalaze u igri.

Outriders je co-op pucačina koja nas vodi na planetu horora Enoch

Igru Outriders je Square Enix nagovestio najpre preko tvitera, i moramo reći da nas je poprilično zaintrigirala, jer uvek voli dobri stari SF. Na Square Enix E3 prezentaciji je i zvanično predstavljena, tako da sada imamo predstavu o čemu se tu zapravo radi.

U pitanju je naučno fantastična co-op pucačina za do tri igrača, mada je možete igrati i sami.

Priča igre je sledeća, nas svemirski brod se slupao na planeti za koju saznajemo da se zove Enoch, a ekipa stvorenja koja žive tu nije baš prijateljski nastrojena skupina. Tu nastupaju Outridersi, odnosno mi igrači, čiji je posao da zaštiti ljude koji su se zatekli na površini i poubija sva ova stvorenja koja prete opstanku ljudskog roda na ovoj tuđinskoj planeti.

Premisa igre deluje zanimljivo, mada nam naravno ostaje još da vidimo gejmplej, pošto za sada imamo samo ovaj sinematik. Na igri doduše radi poljski studio People Can Fly, poznat po igrama Gears of War Judgement i Bulletstorm, tako da verujemo da ćemo dobiti kvalitetan naslov.

Igra bi trebalo da izađe na leto 2020. godine, za PC, Xbox i PS4.

The Witcher 3 stiže na Nintendo Switch!

Glasine o ovome što ste pročitali u naslovu su se provlačile već mesecima, ako ne i čitavih godinu dana, ali su ih praktično svi odbacivali kao nešto nerealno i teško ostvarivo, jer je Witcher trojka izuzetno zahtevna igra i praktično je nemoguće igrati je kako treba ni na jačim računarima, a kamoli na skromnoj konzoli kao što je Switch.

Ali ne lezi vraže, izgleda da su CD Projekt RED i Nintendo našli način kako da odrade ovaj port na adekvatan način i večeras nam je na Nintendo E3 konferenciji predstavljen upravo The Witcher 3: Wild Hunt za Nintendo Switch!

Videli smo samo kratak trejler i to da stiže ove godine, a uskoro će biti više informacija...

Izdavač Chucklefish predstavio novu mešavinu simulacije i strategije – Starmancer

Izdavač Chucklefish, koji nam je poznat po igrama Risk of Rain i Starbound, nam je sada otkrio više detalja o novoj igri, gde imaju ulogu izdavača.

U pitanju je mešavina strategije i simulacije, prvenac studija Omniux Games zvani Starmancer. Kao što se i može zaključiti na osnovu naslova, igra nas vodi u svemir, gde ćemo morati da izgradimo svemirsku stanicu na kojoj je moguće nesmetano živeti.

Igrači ovde imaju ulogu veštačke inteligencije i tako održavate i proširujete stanicu, te stvarate bolje mesto za život, ali samo ako želite. Imate izbor da ne budete dobri, već možete testirati ljude koliko mogu preživeti bez hrane ili ih prosto izludeti, izbor je na vama.

Tu su i susreti sa drugim prijateljskim i ne toliko prijateljskim faktorima, od trgovaca do svemirskih pirata. Starmancer će se pojaviti početkom naredne godine.

Rebelion doneo prvi trejler za strategiju Evil Genius 2

Nastavak kultne strategije Evil Genius je najavljen još sredinom prošle godine, ali Rebelion nije pružio nikakve dodatne detalje što se tiče same igre.

Evil Genius 2 je sada bio deo PC Gaming Show na E3 sajmu, gde smo imali prilike da pogledamo prvi trejler za igru.

Trejler ne prikazuje gejmplej, ali nam u Team Fortress stilu obećava da nas očekuje nastavak u duhu originala, što je svakako lepo videti.

Na osnovu trejlera se saznalo da takođe imamo gradnju baza, postavljanje zamki za špijune koji žele da pokvare vaše planove, a sigurni smo da nas očekuje i nekoliko novih gejmplej elemenata, samo što će oni biti naknadno otkriveni.

Novi pogled na dugoočekivani treći nastavak Desperadosa

Jedna od igara čija nas je najava najviše obradovala prošle godine na Gamescom festivalu jeste svakako treći nastavak u čuvenom serijalu taktičke strategije smeštene na divljem zapadu – Desperados III.

Oduševljenje fanova je tu bilo sa razlogom, jer je poslednja igra, odnosno dvojka, izašla pre sada već 13 godina, odnosno 2006. godine, ali je THQ Nordic franšizu digao iz mrtvih i finansira studio nemački studio Mimimi Productions, koji radi na trećem delu.

Trejler pripremljen za E3 2019 nam u prvom delu pokazuje konceptualne crteže karaktera u igri, da bi nam drugi deo pokazao elemente gejmpleja. Igra je dolazak u moderno 3D okruženje, čini nam se, sasvim lepo podnela, i kadrovi koje smo imali prilike da vidimo izgledaju lepo i živopisno, ali gejmplej ne možemo da ocenjujemo ovako iseckano.

U svakom slučaju, držimo palčeve da igra ispadne kako treba, jer ovaj legendarni serijal to svakako zaslužuje.

Commandos 2 nam se vraćaju u HD verziji

Lepe vesti za ljubitelje taktičkih šunjalica samo se redaju ovih dana sa E3 festivala.

Imali smo priliku da vidimo da Desperadosi 3 sasvim fino napreduju, a sada nam stižu i prvi kadrovi sa HD remastera čuvenih Komandosa 2.

Serijal Commandos, baš kao i Desperadosi, je obeležio kraj 20. i prvu deceniju 21. veka, ali je, nažalost, taj žanr u jednom trenutku izgubio na popularnosti, pa su tako igre iz ovih serijala zamrle. Ali, tu je prošlog leta uletela Kalypso Media, izdavač koji je od Pyro Studios otkupio svu njihovu svojinu, u koju su spadali i serijali Commandos i Praetorians.

Upravo nam od ovih igara sada stižu prvi plodovi ove kupovine, odnosno HD remasteri Commandos 2 i Praetorians. Sve ovo predstavlja samo početak nove ere za ove franšize, jer su u budućnosti u planu i potpuno nove igre iz ovih serijala.

Trejlerom zvanično predstavljena nova Legend of Zelda igra

Za sam kraj Nintendo Direct prezentacije, koja je deo E3 sajma, kompanija Nintendo je sačuvala veoma specijalnu objavu koja je sve fanove oduševila.

Radi se o otkrivanju nastavka Legend of Zelda: Breath of the Wild, koji je predstavljen novim i izuzetno jezivim trejlerom.

Nintendo nije otkrio nikakve dodatne detalje, tako da se ne zna mnogo detalja priče i gejmpleja, kao ni o tome kada se igra može pojaviti.

Poprilično mračna atmosfera nije nešto na šta smo navikli kada su Legend of Zelda igre u pitanju, ali nam se sviđa kako je Nintedno to implementirao u nastavak BotW, i trejler ima čak i određenu količinu horor elemenata, pogotovo nam se svidela jeziva muzika, koja kao da je izašla iz Silent Hill trejlera.

Legend of Zelda: Breath of the Wild je već dostigla titulu najprodavanije Zelda igre u istoriji franšize, i to zahvaljujući odličnom gejmpleju i bogatom ponudom dodatnog sadržaja u vidu ekspanzija, a verovatno nas još bolji kvalitet očekuje u drugom delu.

Banjo i Kazooie stižu u Super Smash Bros. Ultimate

Mnogi fanovi su iz ove godine na E3 sajmu ostali uskraćeni najave nove Banjo-Kazooie igre, na čiji se nastavak čeka od 1998. godine, ali je Nintendo za fanove spremio jedno malo drugačije iznenađenje.
Slatki meda i ptičica će se pojaviti u tabačini Super Smash Bros. Ultimate, objavljeno je prelepim trejlerom na Nintendo Direct prezentaciji.

Ovaj duo će se u Super Smash Bros. Ultimate pojaviti već ove jeseni sa odličnim izgledom, što se i očekuje. Ovo će biti ostvarenje sna mnogih fanova koji su prošle godine glasali da žele da Banjo i Kazooie postanu deo ove tabačine.

Pogledajte trejler u kojem pas iz Duck Hunt pozira kao da je on sledeći borac dok Banjo ne stupi na scenu.

Legendarni Romero donosi mafijašku strategiju Empire of Sin

Čuveni dizajner igara Džon Romero, koji se 90-ih godina prošlog veka proslavio sa kultnim pucačinama kao što su Doom, Quake i Wolfenstein, nam sada donosi nešto potpuno novo.

Ono što nam je nagoveštено krajem maja, sada nam je i zvanično predstavljeno – Romero i Paradox su udružili snage na kreiranju nove igre, spoja za koji nismo ni znali da želimo – strateške igre smeštene u vreme mafijaških obračuna 20-ih godina 20. veka, kada je prohibicija bila na snazi u SAD, odnosno u ovom slučaju u Čikagu, gde se priča igre odigrava.

Nije baš najjasnije kako će igra izgledati, trejler nam je pokazao nekoliko elemenata, od borbe iz ptičje perspektive, preko strateške mape grada, ali je za sada sve ostalo na tome, tako da ćemo morati da sačekamo neko dublje prikazivanje gejmplej karakterisika pre nego što saznamo o čemu se tačno radi.

Na osnovu skrinšotova sa sajta, jasno je da će igra imati elemente taktičke potezne borbe na ulicama gradova, nešto poput Xcom ili Commandos igara, ali ne znamo da li će to biti i jedini element igre, ili će postojati i viši slojevi strategije na nivou klasičnih grand strategija.

Igra stiže naredne godine, za PC, Mac, Switch, Xbox One i PlayStation 4

Predstavljen novi naslov za R6 etiketom – Rainbow Six Quarantine

Još jedna igra koja je otkrivena pre vremena(kao i većina drugih igara) je i Rainbow Six Quarantine, koja je predstavljena na E3 2019, kao deo brifinga kompanije Ubisoft.

Ovo je potpuno drugačiji naslov od R6 Siege, i on donosi PvE iskustvo u kojem možemo učestvovati sami ili sa još dva igrača.

Quarantine je zasnovan na Outbreak modu koji je prošle godine bio dostupan u spomenutoj multiplejer igri. Sličnosti se vide u dizajnu i atmosferi, kao i u tome da se operateri iz Siege nalaze i ovde.

Trejler, osim toga, ne otkriva mnogo detalja o tome šta nas očekuje, ali je poznato da će se Rainbow Six Quarantine pojaviti naredne godine.

Gods & Monsters je šareni RPG smešten u svet Antičke Grčke

Među brojnim "velikim" naslovima koje smo videli na UbiSoftovoj E3 prezentaciji ove godine, poput Rainbow Six Quarantine ili Watch Dogs Legion, našlo se i nekoliko, barem na papiru, manjih naslova, kao što je ovaj o kome pišemo u ovoj vesti.

U pitanju je RPG smešten u svet mistične antičke Grčke, sa fokusom na bogatu mitologiju ovog perioda. Na njemu radi isti onaj tim koji nam je doneo i Assassin's Creed: Odyssey, ali kao što možete videti u trejleru ispod, u pitanju je mnogo manje "ozbiljna" igra od pomenute, sa veselijim dizajnom i grafikom u stilu koji pomalo podseća na Breath of the Wild.

Za sada nemamo druge detalje, osim toga da izlazi 25. februara 2020. godine i da dolazi na sve aktuelne platforme – PC, PlayStation 4, Switch i Xbox One.

Serija The Dark Crystal: Age of Resistance dobija i video igru

Fanovi bajkovitog klasika The Dark Crystal su već neko vreme zaintrigirani oko serije koju radi Netflix, The Dark Crystal: Age of Resistance, koja predstavlja prednastavak ovog lutkarskog filma iz 1982. godine.

Za ljubitelje igara koji se raduju i ovoj seriji, sinoć je stigla još jedna lepa vest, jer je najavljena igra bazirana na seriji, koja će stići na PC i Switch.

Igra će biti taktički RPG, čija će singlplejer kampanja imati preko osamdeset misija i doneće puno "nikada do sada viđenih lokacija i karaktera".

To je trenutno sve što znamo o igri, kao i to da dolazi kasnije ove godine.

Novi pogled na dugoočekivani treći nastavak Desperadosa

Sledeće Olimpijske igre će se održati tek naredne godine, ali mnogi spostisti se već uveliko bore za plasman na ovaj prestižni događaj. Mi imamo tu sreću da se u mnogim disciplinama takmičimo već od ove jeseni i to u virtuelnom svetu sa poznatim junacima.

To ćemo moći zahvaljujući igri u kojoj igrače očekuju Super Mario, Sonic i ostala prepoznatljiva i razigrana družina.

Igra nosi naziv Mario & Sonic at the Tokyo 2020 Olympic i pojaviće se već u novembru ove godine. Na Nintendo Direct prezentaciji smo imali prilike da vidimo kako će izgledati gejmplej i koje sportske discipline možemo očekivati.

Ovi, svima omiljeni, junaci će se trkati, penjati, igrati fudbal, surfovati i raditi još dosta toga što donosi raznovrsni i zanimljivi gejmplej koji se i očekuje od igara ovakvog tipa.

Na osnovu prikazanog, izdanje ove igre za Olimpijske igre u Tokiju će biti znatno bogatije od one koja se pojavila 2016. godine za OI u Brazilu.

The Witcher 3 stiže na Nintendo Switch!

Stronghold, popularni serijal strategija u realnom vremenu, je svoj vrhunac doživeo sa prve dve igre u serijalu, koje su izašle početkom ovog veka, a svakako je "najslavniji" naslov Stronghold: Crusader, koji sasvim zasluženo predstavlja jedan od klasika ovog žanra.

Igre iz serijala koje su se pojavljivale u ovom veku, Stronghold 3 (2011), Stronghold Kingdoms (2012) i Stronghold Crusader II (2014), iz raznih problema i razloga nisu uspele da uhvate duh i zaraznost originalnih igara, pa su prolazile loše i kod kritike i kod publike, te otuda jedna duža pauza.

Ta pauza je nakon pet godina razbijena na ovom E3 festivalu, najavom konačno nove igre – Stronghold: Warlord.

Po prvi put, ovaj serijal nas vodi na

Daleki istok, sa fokusom na japanske, mongolske i kineske vojskovođe i zapovednike.

U opisu igre nam je obećana gomila novih jedinica, građevina i mehanika, kao i brojne istorijski precizne kampanje, što na papiru deluje sjajno, ali poučeni iskustvom prethodnih igara, pristupamo ovome obazrivo.

Ono što nas svakako odbija na prvu, jeste veoma čudan vizuelni stil, koji nam nije baš najjasniji i deluje kao da je igra izašla pre desetak godina, a ne kao nešto što će izaći u 2020. godini.

Čak nije ni do samog kvaliteta grafike, nego prosto u dizajnu, prezasićenosti boja i generalno "jeftinom" izgledu koji kao da je sišao sa mobilnih telefona.

No, nadamo se da će se to popraviti u kasnijim verzijama.

Izdavač Chucklefish predstavio novu mešavinu simulacije i strategije – Starmancer

Dok čekamo na remaster originalne Ghostbusters igre iz 2009. godine, igrače očekuju slične aktivnosti u naslovu nešto drugačijeg naziva.

Studio Vaulted Sky je na E3 sajmu predstavio svoj prvenac – multiplejer igru Midnight Ghost Hunt. Igrači će ovde biti podeljeni u dva tima, jedni će biti isterivači duhova, a drugi će biti sami duhovi koji se moraju potruditi da ne budu uhvaćeni do ponoći.

Lovci na duhove na raspolaganju imaju tehnologiju za otkrivanje paranormalnog, kao i arsenal oružja koji služi kako bi duhove proterali nazad u dimenziju iz koje su došli.

Sa druge strane, oni koji su duhovi imaju zadatak da se što duže skrivaju kako ih protivnici ne bi otkrili, a za odbranu imaju natprirodnu moć koja će ošamutiti isterivače na nekoliko sekundi. To mogu činiti tako što će se transformisati u različite objekte koji se nalaze u kući u kojoj se dešava igra.

Kao što i samo ime igre govori, duhovi moraju biti uhvaćeni do ponoći, jer se onda stvari naglo zaokreću. Tačno kada sat otkuca ponoć, svi duhovi koji su bili uhvaćeni se vraćaju znatno moćniji i onda se za lovce igra preokreće u borbu za preživljavanje i tada je dosta teže pobediti kao bivši lovac.

U poslednje vreme dobijamo sve više multiplejer igara u kojima timovi imaju različite zadatke i sposobnosti, što je svakako zanimljivo i predstavlja pravo osveženje.

NAGRADNA IGRA

27CM

DYING LIGHT 2

Za više informacija pratite Play!Zine Facebook

Odgovor na pitanje iz ankete: Hogs of War

Autor: Nikola Savić

CYBERPUNK 2077 SPECIJAL

Najveći momenat na E3 je svakako bio novi Cyberpunk 2077 trejler u trajanju od skoro pet minuta.

Odličan trejler se završio epskim momentom otkrivanja da je čuveni glumac Kijanu Rivs jedan od glavnih karaktera u igri, čuveni pevač i gitarista Johnny Silverhand, a zatim je i sam Kijanu izašao na binu Xbox prezentacije, obratio se publici i otkrio datum izlaska, 16. april 2020. godine.

Nakon što je publika od uzbuđenja izvrištala sjajni trejler, Kijanu je imao prilike da malo govori o igri u kojoj se pojavljuje i tome kako će nas Noćni Grad ostavi bez daha.

U momentu kada je ovaj slavni glumac to izgovorio, neko iz publike je dobacio "Ti ostavljaš bez daha", što ga je oduševilo i uzvratio je istom pohvalom najpre njemu, a zatim i svim svojim fanovima, ali tu se nije završilo.

Nešto nakon završetka E3 konferencije, lik koji je dobacio te reči je otkrio svoj identitet na Twitteru, nakon čega se javio i sam CD Projekt Red koji je rekao kako mu je taj potez obezbedio kolekcionarsko izdanje igre Cyberpunk 2077.

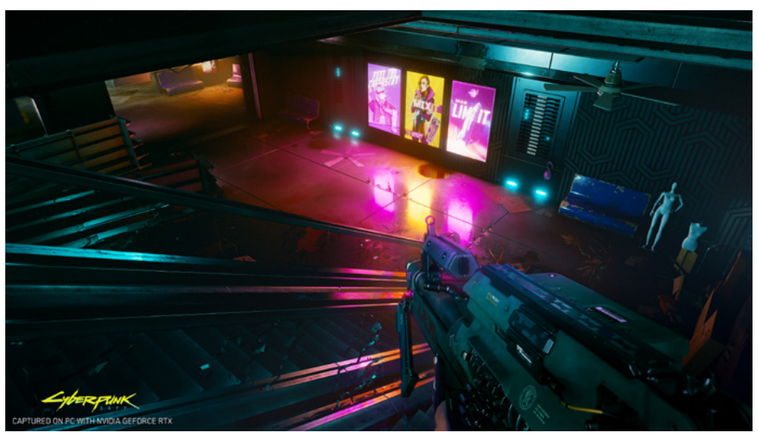
Ovaj nasumični momenat je oduševio fanove širom sveta, dodatno podigao atmosferu na prezentaciji velikog broja novih igara, kao i nove Xbox konzole,a CD Projektu dao "besplatni" marketing jer je trenutak posao viralan i svi su ga sa zadovoljstvom delili svuda. Na kraju je „dobitnik" odustao od nagrade i rekao da umesto toga CD Projekt da neki novac u dobrotvorne svrhe.

Zaista sjajan marketinški potez CD Projekta, da sve ovo sakrije od očiju javnosti sve do trenutka otkrivanja na Xbox E3 prezentaciji, jer je sve to urađeno tako fenomenalno, da je hajp podignut do neslućenih epskih razmera.

U Cyberpunk 2077, Johnny Silverhand će biti naš saputnik u vidu holografske projekcije, i pratiće nas svuda gde idemo kao "glas u glavi", a na E3 Coliseum razgovoru je otkriveno da je Kijanu Rivs zapravo snimio najveću količinu dijaloga od svih NPC karaktera u igri, i jedini koji će pričati više od njega je samo glavni lik, odnosno mi, igrači. Iz CD Projekt RED kažu da je snimanje trajalo preko dve nedelje i da ćemo u igri videti i čuti "Puno Kijanua".

Tokom razgovora sa novinarima na E3 prezentaciji, Majls Toust, stariji dizajner nivoa u CD Projekt RED, se dotakao naravno i priče oko Kijanu Rivsa.

On je rekao da je cela priča u suštini bila "Ili Kijanu ili niko", odnosno da nisu ušli u proces sa potrebom da prosto moraju da imaju veliku holivudsku zvezdu u igri po svaku cenu, već da su organski znali da je uloga buntovne rok zvezde Džonija Srebrnorukog (Johnny Silverhand) kao stvorena da je igra Kijanu, i da su mu zato prišli prošle godine kako bi mu objasnili svet igre i karaktera, u nadi da će mu se svideti i da će prihvatiti ulogu.



Da se kojim slučajem desilo da nije pao dogovor sa Rivsom, prosto bi našli adekvatnog glasovnog glumca za tu ulogu, ne bi jurili drugu veliku holivudsku zvezdu.

Kada smo kod „dobrica", jedna od glavnih stvari "hardkor" ljubitelja RPG naslova jeste mogućnost da celu igru pređete bez da ikome oduzmete život.

Ljubav prema ovome je nastala pre dvadeset godina, u vreme legendarnih RPG klasika poput Fallout i Planescape: Torment, gde je čitava igra mogla da se pređe isključivo putem dijaloga i drugih načina izbegavanja borbe, nešto što je i dvadeset godina kasnije jako teško izvesti i malo je kome pošlo za rukom da to uopšte i uradi, a kamoli da uradi na adekvatan način. Prve igre gde je to zaista bilo upečatljivo ove decenije su Deus Ex: Human Revolution i Dishonored (iako nije RPG).

Izgleda da ćemo upravo to moći da uradimo u jednom od najočekivanijih RPG naslova ove decenije, Cyberpunk 2077, jer ljudi koji su prisustvovali na E3 prezentaciji igre iza zatvorenih vrata javljaju da je potvrđeno da će to biti jedna od mogućnosti.

Za razliku od Tormenta, gde smo to činili uglavnom putem dijaloga, ovde će najveći akcenat biti na šunjanju i onesposobljavanju neprijatelja na alternativne načine ili prosto potpunim izbegavanjem istih.

Ovde će veliku ulogu, pored vaših šunjalačkih sposobnosti, imati i hakerske veštine, kojima isključujete kamere, svetla, alarme, detektore kretanja i druge stvari koje će vam olakšati da prođete neopaženo u misijama.

Nema šta, zna se da ćemo igru morati makar jednom da pređemo i na ovaj način, samo da Kijanu Rivs pored nas ne bude previše glasan.

Svet igre Cyberpunk 2077 je baziran na stonom RPG svetu Cyberpunk 2020. Ovi svetovi se veoma snažno oslanjaju na ono što često čini srž sajberpanka kao žanra, a to su raznorazne bioničko-kibernetičke nadogradnje ljudi, praktično kakve god da možete da zamislite.

U svetu Cyberpunk 2077, svi su navučeni na augmentacije svog tela raznim čipovima i dodacima koji menjaju i poboljšavaju karakteristike ljudi, ili pak dodaju neke stvari koje ranije niste imali, kao što su recimo bodeži koji izlaze iz podlaktica.

Kada su podeljene ray tracing 4k slike igre, i tu je neko dobro zapazio "detalje" o kojima se i nije puno govorilo, a koji

će očigledno biti sastavni deo sveta u 2077. godini prepunoj kiborga – na jednom od bilborda sa slike, žena koja reklamira energetsko piće "Mix it up" kod međunožja ima „ponos" koji obično vezujemo za muškarce. Kasnije je CD Projekt Red rekao da će za igrače postojati veliki broj opcija sređivanja vašeg lika, pa tako i „transgender" opcije, ukoliko recimo želite da izgledate kao žena, a imate glas muškarca.

Glavni čovek zadužen za deo igre koji se bavi kvestovima je u jednom od intervjua na E3 2019 otkrio da će Cyberpunk 2077 imati više završetaka, baš kao što je to imao i Witcher 3.

Witcher 3 je imao tri glavna završetka, ali trenutno nije poznato koliko će ih biti u Cyberpunk 2077. Ono što je sigurno je da će ih svakako biti i da će biti kvalitetni.

Na vest o tome da celu igru možete preći bez da ubijete ikoga se nadovezala i objava da celu igru možete preći bez ikakvih nadogradnji, osim one dve koje imate od samog početka.

Na osnovu dosadašnjih trejlera smo shvatili da će svet u Cyberpunk 2077 biti prosto prelep, a tu lepotu ćemo najverovatnije moći da zabeležimo pomoću photo moda koji se nalazi u igri. Ovo još uvek nije potvrđeno, ali je opcija, i developeri ozbiljno razmatraju da ovo uvedu.

Automobili u ovoj relativno bliskoj budućnosti su potpuno automatizovani i AI manje-više sve obavlja ili sam, ili prati vaše komande. To vidimo u "flešbek" sceni trejlera, gde V i njegov partner na samrti beže sa mesta zločina dok ih auto sam vozi.

Pa ćete tako vaš automobil (ili motor) u igri ostaviti gde god želite, i zatim, gde god da se nalazite, samo ga pozovete i on će se dovesti sam tu pored vas, baš kao što legendarni konj Roach dokaska do vas u Witcher igrama, ma gde ga vi ostavili.

Ovo je objasnio Pavel Sasko, glavni dizajner kvestova u Cyberpunk 2077 timu, u razgovoru za VG247. Sasko je još rekao da ćemo imati i taj kolekcionarski momenat, odnosno da nećemo imati samo jedno vozilo, već da ćemo moći da imamo garažu sa našim vozilima i biramo koje ćemo kada koristiti, a još uvek nije poznato da li će broj biti limitiran ili neograničen, kao ni to da li će vozila imati samo vizuelne karakteristike ili i neke stvari koje će ih izdvajati po tehničkim i gejmplej specifikacijama.

Iako svet igre poseduje i leteća kola, nažalost, njih nećemo moći da posedujemo i njima upravljamo, ali će u igri svakako biti i scena gde ćemo se njima voziti, samo van naše kontrole. Pavel je pomenuo da će biti i scena sa brodovima, kao i deonica gde ćemo plivati, ali nije želeo da ulazi u detalje. Dodao je još da da neće biti moguće dostići maksimum kod sposobnosti igrača na prvom prelaženju, već je za tako nešto potrebno igrati dodatno. Naglašava kako je to logična odluka, pošto je fokus upravo na ponovnom prelaženju,

kao i na slobodi igrača koju oni imaju prilikom igranja i u odabiru dijaloga. Ovo zvuči odlično i potvrđuje nam da ćemo u Cyberpunk 2077 provesti na stotine sati u pokušaju da vidimo sve završetke i ispunimo misiju glavnog lika.

Ukoliko ste igrali igre iz The Witcher serijala (ili čitali knjige), znate da je veštac Geralt često bio neodoljiv za dame u njegovoj okolini, te da je to svakako bila i jedna od rolplej mehanika u igrama, odnosno – sa određenim brojem žena koje smo susreli smo mogli da imati i seksualne odnose.

Romansa i seks se, potpuno očekivano, vraćaju i u Cyberpunk 2077, i to sa velikim "praskom", jer će biti znatno više opcija i mogućnosti za iste. Pored „glavnih" romansi, postojaće i brojne sporedne misije, koje uključuju romantične interese našeg karaktera ili nekog od NPC likova ka nama.

U igri ćemo moći da razvijamo i dublje odnose sa onima za koje se interesujemo, a takođe će biti i dosta opcija za "na veče".

Pavel je rekao da će igra imati više romanse upravo zbog toga što igramo našeg autentičnog lika, što nam daje potpunu slobodu, dok smo u Witcher serijalu igrali Geralta, koji je ipak bio već izgrađen karakter sa svojim interesovanjima i pogledima na svet.

Fanovi CD Projekt RED igara znaju da su dve ekspanzije koje je imao The Witcher 3, Blood and Wine i Hearts of Stone, bile vrhunski sadržaj koji nam je doneo na još desetine sati odlične zabave i priče, tako da nas vest da slično možemo očekivati i za CP77 veoma raduje.

Naime, iz CD Projekt RED-a su potvrdili da će glavna igra doneti odličnu i zaokruženu glavnu priču, sa preko 100 sati sadržaja i da je trenutno sav fokus da glavna igra bude potpuno i zaokruženo iskustvo.

Ipak, najavili su i da će nakon glavne igre, krenuti da rade na još nekoliko velikih, punokrvnih ekspanzija, baš kao što su to bile Blood and Wine i Hearts of Stone, koje će doneti nove lokacije, nove priče, nove likove i frakcije.

Kako kaže Alvin Liu iz CDPR, kada završite glavnu priču, znate da ste gladni i da želite još tog sveta, i zbog toga ne žele da samo stanu na glavnoj priči, već će nakon toga želeti da igračima ponude još sadržaja iz sveta Sajberpanka.

Ono što je mnoge fanove zanimalo je da li će Cyberpunk biti moguće igrati i sa VR uređajem. VR podrška bi bila stvarno kul element za ovakvu igru, i CD Projekt Red je toga svestan. Na pitanje fanova da li mogu očekivati da igraju Cyberpunk 2077 pomoću nekih od popularnih VR uređaja, CD Projekt Red je otkrio kako taj poduhvat i nije toliko težak. Ovo znači da bi VR igranje bilo moguće za naslov ovakvog kalibra, ali im to trenutno nije glavni cilj, već žele da se posvete kreiranju što kvalitetnijeg sadržaja za igrače. Ovo u suštini znači da ne očekujemo VR od samog početka, ali je vrlo verovatno da ćemo nakon izlaska igre, zakazanog za april naredne godine, eventualno dobiti i VR izdanje.

Autor: Dragana Ličina Danojlić

REVIEW

KATANA ZERO

DOBRODOŠLI U SAMURAJSKU SAJBERPANK DISTOPIJU

Katana Zero je klasičan 2D action-platformer, sa odličnim kontrolama. Prvi nivo koji igrate ima vrlo jasan koncept: ubačeni ste u mapu kao Zero, obučeni kao samuraj, i kroz nju morate da prođete boreći se da biste eliminisali zadatu metu. Pokreti samuraja su u igri odlično izvedeni, oštri su i laki za kontrolisanje. Zbog odlično izvedenih pokreta, skakanja, kotrljanja i seckanja mačem, igra je vrlo tečna, što dalje dovodi do toga da je zabavna i brza. Jedini trenutak kada usporava, jeste kada vi usporite vreme, što je sposobnost koja vam je odmah data. Pored toga, imate i mač sa kojim sečete neprijatelje levo i desno, izbegavate neprijateljske udarce, odbijate napade vašim mačem i bacate stvari koje pokupite usput. I to je to, drugih moći nemate, a i nećete imati tokom igre, ali to nije mana.

Igra vam poručuje da zaboravite na usavršavanje i lickanje vašeg lika, te da se okrenete priči i samoj akciji. I to je dobra strana ove igre, nema puno razmišljanja o tome s kojim sposobnostima ćete doći do vaše mete, svi parametri su vam već zadati, na vama je da razmislite kako ćete da ih iskoristite. Toliko je sve svedeno da nema čak ni combo udaraca, niti unapređivanja ili menjanja oružja. Odlična stvar u samoj igri je što su kontrole izuzetno dobre i s brzim odgovorom na vašu komandu. Oružje koje ste dobili na početku igre ubija sve jednim udarcem, ali i Zeroa sve ubija jednim udarcem, pa je vreme kada se negde pojavite zajedno sa manevrisanjem i prostornom orijentacijom ključno za dalje napredovanje u igri. Kad uspete zapravo nešto i da uradite, osećate se kao majstor svog zanata, tj. samurajstva. Na nekim mestima se zapne i treba iznova i iznova pokušavati da prođete sve dok ne uspete, to ume da frustrira i te kako, ali na kraju dana, kad prođete, osetite se stvarno dobro. I to me je podsetilo na „one stare dobre igre“ koje sam igrala kao klinka, tako da Katana Zero ima i taj deo starog šmeka, a ne samo vizuelni.

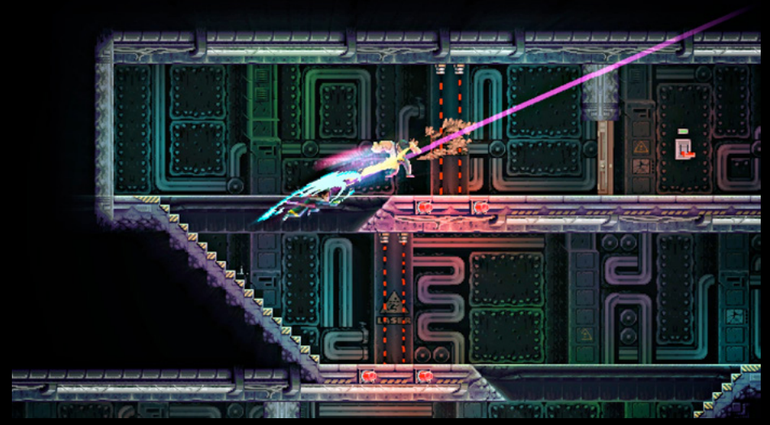
lako vas bilo kakav udarac ubije na licu mesta i vi često morate da ponavljate nivoe, to nije preterano frustrirajuće, jer su ti isti nivoi izuzetno kratki. Rešavanje nivoa ne postane dosadno, zato što imate više načina da ih rešite i pređete, tako da se igra može preći par puta. Na kraju svakog dela, igra prikaže sve vaše postupke kao na snimku, te vam omogućuje da vidite kako ste se stvarno pomerali. Stvari koje bacate nisu toliko bitne za igru, koliko vaš brz napad mačem, koji ujedno možete koristiti kao odbranu. Borbe sa bosevima nisu česte i realno nemate toliko slobode kao sa običnim protivnicima, i u borbama sa njima ponekad morate da zapamtite šemu pokreta da biste prešli nivo. Iako te borbe stoga nisu preterano izazovne, poprilično su učestvovale u priči.

I već ovim gore navedenim bi igra bila, po mom mišljenju, svrstana u dobre igre, međutim, posle par misija, vi počinjete da se udubljujete u priču same igre i potpuno vas uvuče, jer se razvije u punokrvnu misteriju koja priča o vremenu, sećanjima, drogama, vezama i svemu ljudskom. Priča je smeštena u fiktivnu sajberpank budućnost koju polako spoznajemo kroz igru. Protagonista ove priče, Zero, obučen kao samuraj i sa samurajskim sposobnostima, je plaćeni ubica koji ume da se ubaci u bilo kakvu situaciju i smakne svaku vrstu mete. Na početku igre vi znate vrlo malo o vašem junaku, saznate da je veteran rata ali gubitničke strane, sa amnezijom, obučen poput samuraja i sa sposobnošću da manipuliše vreme. I sve ovo ga čini vrlo opasnim. Fokus priče je na toj misterioznoj prošlosti samuraja, zabiberenoj čudnim snovima i halucinacijama izazvanim drogom. Ako vam ovaj pasus nije „prodao“ igru, iskreno ne znam šta hoće.

U igri su se priča i animacija odlično saživele, jer Katana Zero animacija je svakom pokretu lika dala dovoljno detalja da govorom tela likovi odražavaju svoje emotivno stanje. Muzika, koja varira od sintvejva do klasike, se odlično uklapa u momente, naglašava i priču i akciju. Dijalog je odličan i funkcioniše po sistemu odgovora ponuđenih u zadatom vremenu u kojem možete dati različite odgovore. Najbolji deo svega je što odgovor koji vi dobijete stvarno zavisi od vašeg stava i načina razgovaranja sa likovima.

> “FOKUS PRIČE JE NA TOJ MISTERIOZNOJ PROŠLOSTI SAMURAJA, ZABIBERENOJ ČUDNIM SNOVIMA I HALUCINACIJAMA IZAZVANIM DROGOM. AKO VAM OVAJ PASUS NIJE „PRODAO“ IGRU, ISKRENO NE ZNAM ŠTA HOĆE.”

> “IGRA VAM PORUČUJE DA ZABORAVITE NA USAVRŠAVANJE I LICKANJE VAŠEG LIKA, TE DA SE OKRENETE PRIČI I SAMOJ AKCIJI”



Igra je kratka, kao i većina koju opisujem na stranicama ovog časopisa, ali je tih 5 do 6 sati igre odlično upakovano sa zanimljivom animacijom, odlično osmišljenom muzikom i odličnom pričom sa krvoprolićem na sve strane. Od mene preporuka.

IGRU USTUPIO:
DEVELOPER DIGITAL

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ:
Devolver Digital

CENA:
12.49€

RAZVOJNI TIM:
Askiisoft

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8

- ✓ Odlična priča.
- ✓ Dobar sistem borbi.
- ✓ Odlične i lake kontrole.
- ✗ Ponekad iznervira bezuspešno prelaženje nečega po dvadeseti put.

Autor: Milan Janković

REVIEW

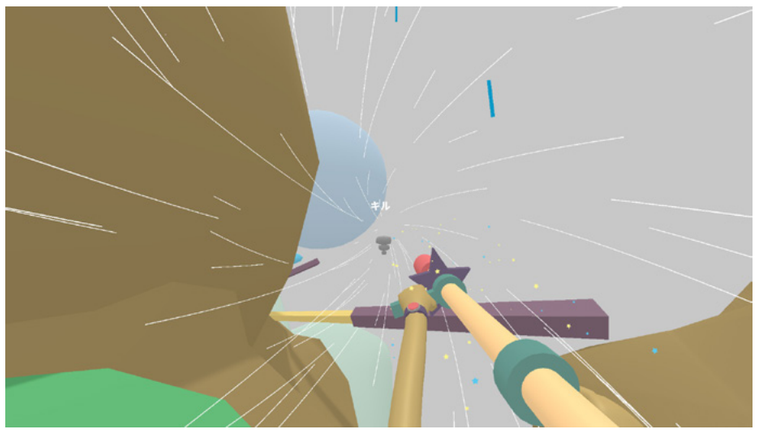
LOVELY PLANET 2 APRIL SKIES

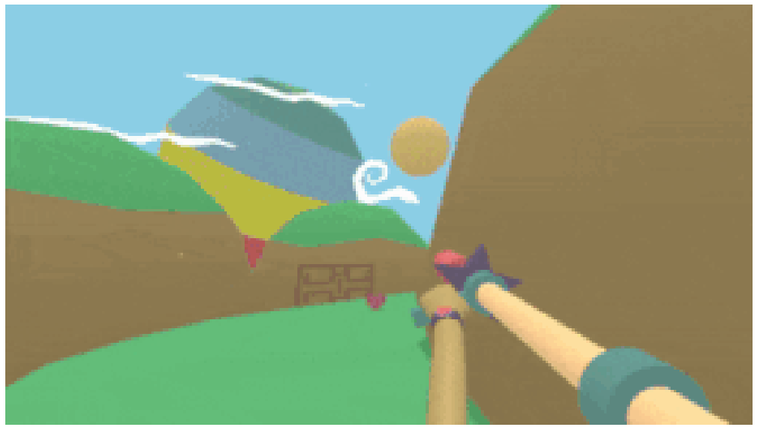
KRATKA ALI LJUPKA PUCAČINA

Da li vam se ikada desilo da radite nešto i da vam pritom misli skroz odlutaju, pa da onda shvatite da ste u toj aktivnosti proveli nekoliko sati? Na sličan način bih opisao svoje iskustvo sa jednom igrom koju teško da bih zaigrao "tek onako" i u koju sam se iz nekog razloga toliko zadubio da sam upao u neku vrstu neželjenog transa.

Radi se o maloj igri naziva Lovely Planet 2: April Skies. Ovo nije naizgled obična pucačina iz prvog lica, već je balet pucačina, koja vas tera da igrate slično kao Majklo Foks u onoj sceni u trećem delu Povratka u budućnost. Ovde se morate stalno kretati, i kako napredujete kroz nivoe, kojih ima preko stotinu, igra uključuje nove mehanike zbog kojih apsolutno ne smete stojati u mestu. Prva stvar koja vas "goni" na kretanje je svakako cilj da ostvarite što kraće vreme, kao i to da ako stojite u mestu, crvena kockasta stvorenja će vas pogoditi svojim projektilima.

Vi se tako krećete po nivoima koji se lagano proširuju i nude više izazova, skakućete, aktivirate platforme, sprečavate neke jabuke da ne padnu na tle i tako dalje. Lovely Planet 2 nivoe deli kroz područja koja se razlikuju po tematici i donose neke nove elemente, poput teleporta i sličnog. Ono što se ovde ne menja je to da uvek imate isto oružje koje ne možete nadograditi i ne možete nadograđivati

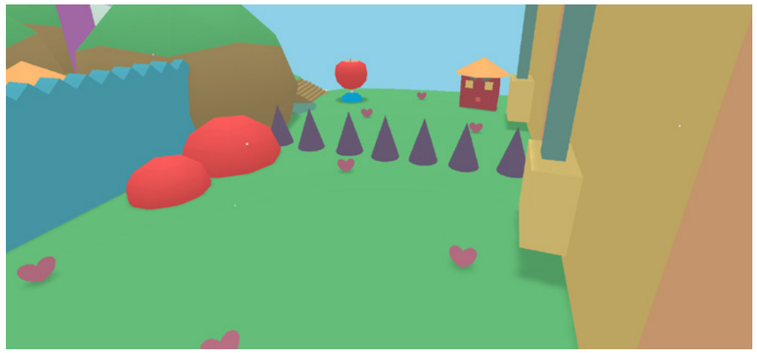




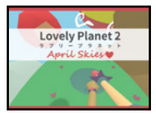
sposobnosti. Nekome će to možda biti loše, ali zapravo predstavlja okej stvar, i deluje smirujuće kada uskočite u ovu igru bez da morate da brinete o kojekakvim statistikama i mikromenadžmentu. Fokus vam ide ka tome da pogodite zloće, promašite prijatelje i da pazite da ne pogrešite i ne padnete sa neba.

Lovely Planet 2: April Skies nudi i dosta dobar replay value na velikom broju nivoa, pošto svaki možete probati da pređete brže uz upotrebu prečica, a tako ćete otkriti i skrivene nivoe, neke tajne i nova dostignuća. Na ponovno igranje vas motiviše i postojanje posebnog moda igranja, koji izazov podiže za lestvicu više, što svakako deluje zanimljivo.

Što se tiče grafičkog dizajna, on je izuzetno prost kao i sam gejmplej. Teksture sa jako malim brojem poligona, neprijatelji su kockasti, prosto dizajnirani i bez fizike. Paleta boja je podjednako slaba tako da ne očekujte raj za oči, ali ako ste ljubitelj ovakvog tipa igara onda će vam se svakako svideti. Muzika je dosta živahna i osvežavajuća, odlično se slaže sa gejmplejom, i verovatno je ona glavni faktor za uranjanje u igru, koje sam spomenuo na početku teksta.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 pa naviše
CPU: Intel Core i3
GPU: Intel HD 4000
RAM: 4GB
HDD: 400MB



IGRU USTUPIO:
TINYBUILD

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
tinyBuild

CENA:
8€

RAZVOJNI TIM:
QUICKTEQUILA

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 6.8

- ✔ Odlična muzika.
- ✔ Prost i opuštajući gejmplej.
- ✘ Cena.
- ✘ Nedostatak izazova.

“IGRA NUDI DOBAR REPLAY VALUE NA VELIKOM BROJU NIVOA, POŠTO SVAKI MOŽETE PROBATI DA PREĐETE ŠTO BRŽE UZ UPOTREBU PREČICA.”

Negativna stvar jeste težina, zapravo nedostatak iste na svim nivoima. Lovely Planet 2 jednostavno ne nudi izazov igračima već čitavu ponudu od preko 100 nivoa možete preći bez da se oznojite, naravno ako ne igrate po ovo paklenom vremenu. Šalu na stranu, igra je stvarno dosta laka i voleli bismo da imamo malo više izazova tokom igranja.

Došli smo i do same cene, iako 8 dolara nije preterano velika cena, ovaj naslov ne vredi uzeti za toliko, već je najbolje čekati neko sniženjem ako ste već fan serijala.

Na kraju, ako želite da zaigrate nešto što od vas ne zahteva mnogo mentalnog dejstovovanja i želite da se opustite, ili pak želite da klince zainteresujete nečim drugačijim, onda je Lovely Planet 2: April Skies sasvim fin izbor. Imajte samo u vidu da je ugrabite na nekom od sniženja.

Autor: Milan Živković

REVIEW

MAINLINING

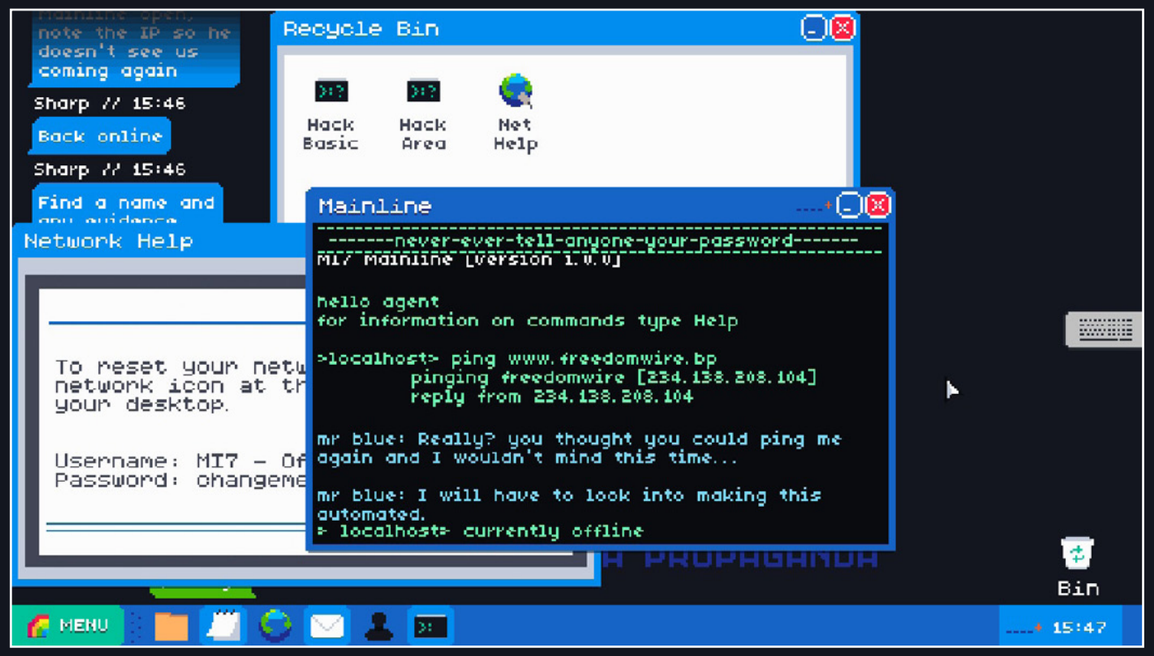
HAKOVANJE VEZANIH OČIJU... NIJE DOBRA IDEJA.

Žanr video igara često može da iskoči iz prepoznatljivih okvira i preuzme neki totalno drugačiji oblik, bez da izgubi suštinu koja ga čini onim što jeste. Tako pred nama imamo igru koja je u srži "point and click" avantura, ali za razliku od većine igara ovog tipa, nije prezentovana u vidu upravljanja karakterom preko nivoa gde besomučno klikćete po pozadini ekrana ili istraživanja lokacija iz prvog lica.

Sličnu originalnost, mogli smo da vidimo u nekim relativno svežim igrama, gde je misterija rešavana interakcijom sa izgubljenim mobilnim telefonom, gde je ekran telefona zapravo ekran same igre. Ovde je u pitanju računar, operativnog sistema jako sličnog Windows XP-u. Cilj igre je, koristeći alatke dostupne na računaru, hakovati sajtove i sakupiti dovoljno dokaza, kako biste razne kriminalce smestili iza rešetaka.

Misija ima preko deset, a svaka od njih zahteva podrobno istraživanje svega onoga što vam je dostupno. Pa nakon što ste sigurni da ste pronašli pravog zlikovca, potrebno je da napravite nalog za hapšenje, koji se sastoji iz njegovog imena i prezimena, dokaza o zločinu i lokacije na kojoj ga policija može uhvatiti. Ukoliko pak pogrešno optužite nekoga ili nemate dovoljno dokaza, ovo će rezultirati sramotom za celu MI7 istraživačku agenciju. Što bi bilo loše, da uopšte utiče na igru, ali šipak! Jedina kazna jeste vraćanje jedan korak unazad, nakon čega možete da pokušate ponovo, koliko god puta je to potrebno.

Grafički stil igre predstavlja verodostojan pixelart klon Windows sistema, ali i još nekih od popularnih platformi iz stvarnog života. Otvaranje prozora, pravljenje zabeleški, konektovanje na internet uz krčeći i nostalgični zvuk "dial up" modema, sve je tu i zapravo stvara jako interesantnu iluziju



korišćenja računara i hakovanja. Ali, kako sve to izgleda kontrolisati na Nintendo Switch sistemu, pitate se? Jednom rečju - očajno!

Zapravo, najveće dostignuće koje je igranje ove igre na Switch-u za mene učinilo, jeste stvaranje potrebe da igru probam i na računaru. I gle čuda, sve je bilo duplo bolje i prirodnije uz miš i tastaturu.

Na malenom Switch ekranu, moguće je vršiti klik mišem tako što dodirujete ekran, ali pravi problem javlja se čim se stvori potreba za kucanjem. Jedino rešenje koje je razvojni tim mogao da osmisli za ovu situaciju, jeste korišćenje tastature na ekranu. Ova tastatura, podeljena je na dva dela, gde levu stranu kontrolišete levom a desnu stranu desnom palicom kontrolera. Pritisak tastera se vrši na LZ i RZ dugmiće a sve deluje kao solidan ali nedovoljno dobar pokušaj implementacije.

Čak iako pokušate da kucate prstima po ekranu, nedostatak "copy" i "paste" funkcija će vas posle nekog vremena izludeti i debelo zamoriti. Zapravo, čak i da se naviknete na kucanje putem kontrolera, sa sve ubrzavanjem i usporavanjem brzine kretanja kursora na "L" i "R" dugmiće, nemoguće je da se ne umorite već posle pola sata igranja. Naročito ukoliko ste navikli na brz rad na računaru i svaka otežavajuća okolnost vam na glavi diže kosu, koja pritom i ubrzano sedi. Da, toliko je loše.

Po pitanju postavki zadataka, celog grafičkog fazona i priče koja se epizodično nadovezuje, sve zapravo predstavlja jako originalan način izvođenja jedne "point and click" avanture. Ali ovoj igri prosto nije bilo suđeno da bude dobro portovana na bilo šta što ne poseduje miš i tastaturu. U svakom drugom pogledu, sem igrivosti, igra je jako zabavna i izazovna. Ali baš na polju igrivosti, tog užasno bitnog faktora za bilo koju video igru, izazov je na sasvim drugom nivou. Kao kada pokušavate da pozovete lift kišobranom, stojeći na jednoj nozi, dok vas devetesetogodišnja komšinica požuruje jer kasni na pilates. Ne radite to sebi, ukoliko nemate mnogo, zaista mnogo strpljenja i slobodnog vremena.

> "IGRA JE JAKO DOBRO OSMIŠLJENA, SA PRIČOM I ZAGONETKAMA KOJE SU UZAJAMNO POVEZANE. A SVE PREZENTOVANO KROZ JAKO SIMPATIČAN "PIXEL ART" FAZON."

MAINLINING

IGRU USTUPIO:
MERGE GAMES

PLATFORMA:
PC, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Merge Games

CENA:
3€

RAZVOJNI TIM:
Rebelephant

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

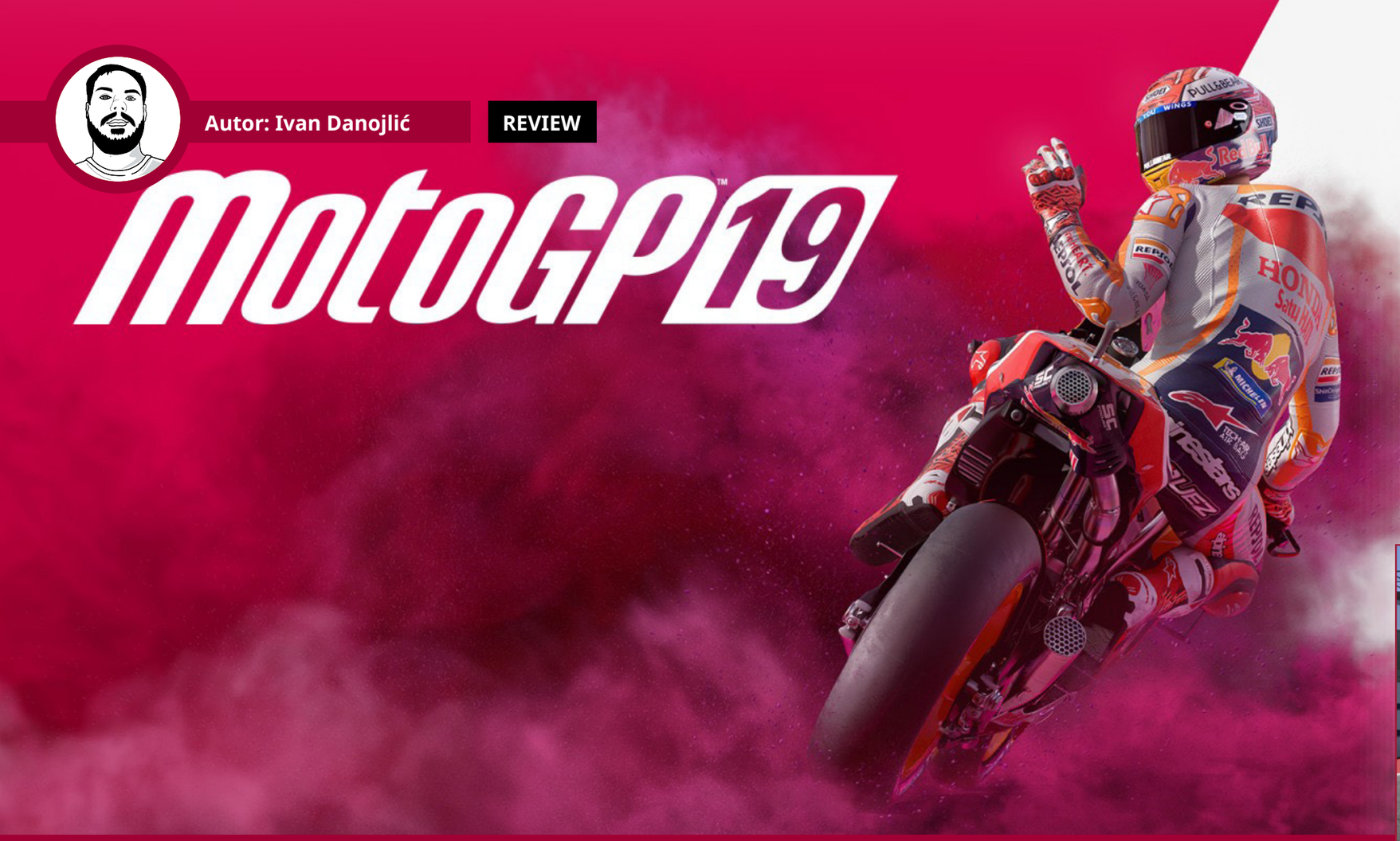
OCENA **5.4**

- ✓ Povezana priča kroz epizode.
- ✓ Lepo osmišljene zagonetke.
- ✗ Greške ne povlače gotovo nikakve posledice.
- ✗ Užasno loše kontrolisati bez miša i tastature.

Autor: Ivan Danojlić

REVIEW

MotoGP19™



O A.N.N.A. TUGO MOJIH DANA

Kao i sa drugim sportskim igrama, svake godine dobijemo novu MotoGP igru. I svake godine razvojni tim obećava kako će nas sačekati gomila novina, promena i poboljšanja. I mi se uglavnom barem malo razočaramo onime što dobijemo na kraju. Ali, da li je to slučaj i ovaj put? Da li će igra propasti kao i Rosijeve šanse da ove godine uzme trofej, sada kada ga je bivši kolega iz tima pokosio zajedno sa još par glavnih pretnji mladom Markezu? Hajde da vidimo.

Igru je radio milanski studio Milestone s.r.l, sa kojim vaš autor nema najbolji odnos, barem kada su u pitanju recenzije njihovih prethodnih radova poslednjih godinu dana. Protekla godina je bila posebno loša, jer je studio odlučio da izbaci gomilu moto igara u kratkom vremenskom roku, koje su na kraju sve izgledale slično, i još gore - sve su imale iste probleme. Sada su odlučili da naprave malo pauzu između igara, tako da od februara nismo ništa novo dobili, pa je to možda naznaka da su stvari ovaj put bolje odrađene.

Prva stvar koju primetite kada upalite igru, kada prođete kreiranje vozača o kojem ćemo pričati malo kasnije, je nedostatak tutorijala u bilo kom obliku, što je veoma interesantno, jer je isti postojao u prethodnom delu ove igre. Smatram da je loša taktika da se studio fokusira na okorele fanove i njihovo predznanje sa ovim tipom igara, i na taj način odbacuju ostali koji bi možda voleli da uskoče u ovaj svet, što zbog tipa igara, što zbog samog MotoGP, koji postaje sve popularniji iz godine u godinu. Što se tiče modova, sve ostalo je prisutno, uključujući championship, time trial, kao i multiplejer.

Jedna od novina koje smo dobili je “Historical challenges” mod, koji vas stavlja u središte najboljih trenutaka tokom duge MotoGP istorije, i izaziva vas da ih ponovite. Izbor u ovom modu je interesantan, i mislim da će se svideti svim ljubiteljima sporta. Imena kao što su Maks Bijađi, Mik Duhan i Niki Hejden, samo su neka koja učestvuju u ovim legendarnim nadmetanjima. Kada tu još dodamo da prilikom uspešnog prelaženja misija dobijate klasične motore i legende ovog sporta, možemo slobodno smatrati ovaj mod kao veliki plus i dodatak igri. Naravno, nijedna MotoGP igra ne može da prođe bez moda karijere, tako da to možete naći i u ovom izdanju. Novina u odnosu na prethodnike je to što sada možete izabrati u kojoj ćete kategoriji startovati, pa tako to može biti RedBull rookie cup ili MotoGP klasa, ili bilo šta između. To će se svideti igračima koji vole ovaj mod, ali ne vole da se bave nižim kategorijama.

Veliki deo igre je posvećen modifikaciji opreme, tako da sada imate skoro pa odrešene ruke kad je u pitanju oprema koju koristite, mada pazite da bude pristojna, inače će biti izbrisana sa servera, a vi možda i banovani iz multiplejer takmičenja. Ovo je sve lepo, ali kada shvatite da imate toliko opcija za kacige i štitnike, a za same vozače imate tek nekih 7-8 gotovih opcija, bez ikakvih mogućnosti modifikovanja, malo je razočaravajuće, jer svi prvenstveno žele da naprave vozača po svom izgledu, a za ostalo ćemo lako. Nažalost, možemo samo da se nadamo da će ovo biti rešeno u sledeće godine.

“OSMA MOTOGP IGRA IZ OVOG STUDIJA.”

Jedna od većih novina je dodatak A.N.N.A.-e (Artificial Neural Network Agent), veštačke inteligencije koju je Milestone razvio u saradnji sa Orobix, italijanskom kompanijom koja se specijalizovala na ovom polju. Šta čini ovaj AI drugačijim od ostalih je to što ona ne uči tokom igre sa vama, već se samo adaptira na vaš stil vožnje. Do izlaska igre, A.N.N.A. je imala više od 200 hiljada simulacija trka i različitih situacija, gde su programeri podesili cilj do kojeg treba da se dođe, a onda pomagali da AI shvati koji je najbolji način da se dođe to tog cilja, od mnogih pokušaja koje je AI imao. Na taj način, studio je dao igračima ozbiljnog, ali fer protivnika. Tokom našeg testiranja smo se uverili u njihove tvrdnje, i moramo priznati da se AI ponaša veoma realno. Naravno, mesta za poboljšanje uvek ima, recimo u vidu podešavanja agresivnosti za svakog vozača posebno, kako biste mogli doživeti da vas Markez izbaci van staze jer je odlučio da se provuče pored vas sa unutrašnje strane krivine, iako nema dovoljno prostora.

Što se tiče samih kontrola, uglavnom smo zadovoljni, mada nam se čini da su ponekad previše osetljive, čak i na nižim nivoima težine. Imali smo situaciju gde smo konstantno padali sa motora i izletali van staze u jednoj krivini, iako nismo vozili prebrzo, niti su nam gume bile loše.

Grafički je igra poboljšana u odnosu na prethodnika. Iako koristi isti Unreal 4 endžin, primetna su poboljšanja, motori i vozači su bolje odrađeni, osvetljenje u igri je bolje, a staze i navijači su detaljniji. Takođe se može primetiti da je kamera dodatno zumirana u odnosu na MotoGP 18, kao i da je brzinometar unapređen modernijim izgledom. Muzika u igri je u redu, možda malo mirnija za moj ukus i šta bih ja stavio u ovakvu igru, ali dobro, kreatori su hteli malo da promene tempo. Kada već pričamo o zvuku u igri, moramo spomenuti i ono najbitnije - zvuk trke. Motori nam se čine da su zvučali bolje u prethodnom delu, nekako realnije i približnije onome što čujemo na televiziji. Pored toga, primetili smo da su utišali, ili čak potpuno ugasili zvuk publike, što oduzima od atmosfere prave trke, pogotovo kada se ceo Muđelo iz sve snage dere "Valeee, Valeee". Kao i sa tutorijalom, ovo je postojalo u prethodnom delu, ali nažalost je u ovom izbačeno, mada se možda vrati kroz neku zakrpu ili nešto slično.

MotoGP 19 je još jedna u nizu prosečnih trkačkih igara ovog studija. Taman se potrude oko stvari koje su igrači zahtevali, i onda u isto vreme izbace nešto što nije trebalo, i tako u krug. Ali, za razliku od prethodnih izdanja, ovaj ima najbolju osnovu na kojoj može da se izgradi sledeći deo. Sa poboljšanom grafikom i odličnom veštačkom inteligencijom, milanski studio treba samo malo da sedne, razmisli šta treba da izmeni, ne oduzme ono što je dobro, i imaće hit u svojim rukama. Ali igrači će za sada morati da se zadovolje ovim naslovom, i to mislimo da će uglavnom biti fanovi MotoGP trka.

IGRU USTUPIO:
COMPUTER-LAND

PLATFORMA:
PC,Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Milestone s.r.l

CENA:
80€

RAZVOJNI TIM:
Milestone s.r.l

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 7

- ✔ Ozbiljan AI.
- ✔ Odlična grafika.
- ✔ Trke kroz istoriju MotoGP-a.
- ✘ Audio podloga bi trebala biti bolja.
- ✘ Modifikacija vozača ispod prosečna.
- ✘ Nedostatak tutorijala.

PS4
CTR
CRASH TEAM RACING™
NITRO-FUELED
21.06.2019
7
www.pegi.info
© 2018 Activision Publishing Inc. ACTIVISION, CRASH TEAM RACING, CTR, CRASH BANDICOOT and CRASH are trademarks of Activision Publishing, Inc.
beenox
ACTIVISION

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

OCTOPATH TRAVELER™

8 LIKOVA, 8 PRIČA, 8 PUTA ZABAVE

Svako malo nam stigne neka nova JRPG igra i često iste pokušaju da ubace nešto novo ili zanimljivo u ceo žanrovski miks, i sve se ovo završi sa različitim nivoima uspeha. Ali, odavno pred nama nije bio apsolutno klasičan JRPG, toliko u srži ovog žanra, da imamo apsolutno sve što bi neko ko prati ovaj tip igara želeo opet da vidi, sve do piksel art likova, govorimo naravno o Octopath Traveler, koji je sada stigao i na PC.

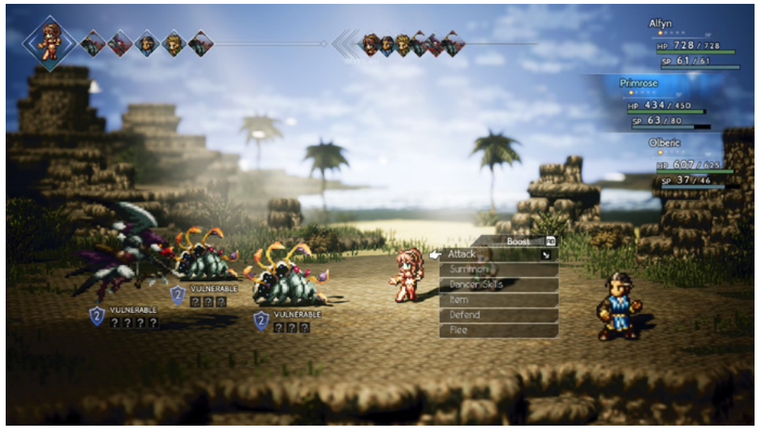
Što se priče tiče, izgleda da developer nije mogao da odluči koji će od osam likova biti glavni kojeg će ostatak družine pratiti na epski pohod, pa su odlučili da jednostavno svi likovu budu na „glavni“. Tako je pred vama predstavljeno osam potpuno različitih likova i osam potpuno različitih priča. Kad bi svaku od njih pominjali ovde tekst bi bio dužine malog romana. Imaćete izbor od klasičnog palog viteza u potrazi za iskupljenjem, preko malog alhemičara koji samo hoće da ode u svet i pomogne ljudima, pa sve do plesačice zarobljene kao robinju, koja je zapravo plemkinja u potrazi za ubicama njenog oca, kao i sve moguće što se može između naći. Kampanju počinjete sa jednim od ovih osam likova, ali tokom iste imate potpuni izbor da svojoj grupi priključite svih ostalih sedam, ili ako baš želite - ni jednog. Kako vam se svaki od njih pridruži, tako ćete iskusiti njihovu početnu priču i dalje nastaviti da je razvijate.

Kako je igra prvobitno bila napravljena za Switch, često ćete videti da neke opcije i kontrole bolje funkcionišu sa kontrolerom u ruci. Sa njime ćete glavni glavni fokus gejmpleja, a to su, jel te, borbe, jednostavno mnogo zabavnije iskusiti. Iako možda, na prvi pogled, podseća na vrlo prost potezni sistem bitaka iz starih dana Final Fantasy igara, Octopath Traveler ubacuje mnogo podsistema, koji će vam učiniti svaku borbu zabavnom. Od specijalnih sposobnosti određenih likova, mogućnosti da u zavisnosti od tipa napada razbijete i ošamutite protivnika tako što razbijete njegovu odbranu, opcije da pojačate svoje obične napade, ili pak čistom jačinom i silinom napada razbijete sve, videćete da ćete imati obilje opcija za taktiku. Jedini problem kod svega ovog je što ćete često vrlo lako savladati nasumične protivnike na koje naletite, bar u početku kampanje, dok će bitke sa glavnim boss protivnicima trajati jako dugo, a dodatno će vas izmučiti zbog iznenadne težine i zbog preterane količine štete koje trebate da im nanesete da bi ih pobedili.

> “SISTEM BORBE JE LAK ZA NAUČITI, ALI TAKOĐE IZAZOVAN.”

> “NEĆETE DOBITI JEDNU, NI TRI, NEGO OSAM RAZLIČITIH PRIČA.”

Pored ovog, tu su i standardni RPG elementi, fokusirani na sređivanje i opremanje vaših karaktera sa raznoraznom opremom, oružjem i predmetima. Njihovo samo napredovanje je na zanimljiv način odrađeno, što se kupovine sposobnosti tiče. Naime, sve će biti otvoreno da kupite od samog starta, ali kupovinom jedne, ostale će poskupeti na višu cenu, i tako će se nastaviti kupovinom svake sledeće sposobnosti. Ovako vam je otvoreno da birate u kom pravcu hoćete da gradite lika, i takođe, njegov progres biva solidno raspoređen. Mada, najzanimljiviji sistem je definitivno onaj vezan za svakog od osam karaktera. U zavisnosti od toga koga imate u grupi, i kako ih budete sakupljali vremenom, tako ćete imati pristup raznim interakcijama sa drugim likovima u svetu van bitaka i dok samo istražujete ili pričate sa njima, ove opcije će vam dati više načina da razrešite neke sporedne zadatke ili pak pronađete skrivene predmete. Na primer, vitez može da izazove ljude na dvoboj, plesačica može da zavede likove i pozove ih da joj pomognu u toku bitke, lopov naravno da krade od ljudi, ili alhemičar da ih ubedi da podele informacije sa njim. Svaki lik ima po jednu jedinstvenu opciju, ali neke od njih vas mogu uvesti u više problema nego što bi hteli. Ako slučajno preterate u lošim akcijama, i pritom budete



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 SP1 / 8.1 / 10 64-bit
CPU: AMD Ryzen 3 1200
GPU: Radeon RX 470 / Nvidia GeForce GTX 1060
RAM: 6GB
HDD: 5GB

"SAM PORT JE DOBRO ODRAĐEN, ALI I DALJE JE POŽELJNO IMATI KONTROLER."

IGRU USTUPIO:
COMPUTER-LAND

uhvaćeni, bićete izbačeni iz grada i ljudi neće želeti da komuniciraju sa vama. Naravno, ima načina da se ovo stanje promeni nabolje, ali kad budete videli cenu koju to nosi, nećete želeti da upadate više u ove nevolje.

Grafika je pomalo čudna, ali jako, jako lepa, i vidno veoma inspirisana starim Final Fantasy naslovima. Likovi su veoma prosto prikazani kroz piksel art, čudovišta su zapravo mnogo krupnija i detaljnije nacrtana, dok je sam svet poput one knjige koje otvorite pa vam iskoče određeni elementi na stranicama, „pop up" knjige, samo naravno sve sa veoma detaljnim i lepim piksel dizajnom. U suštini kao pikselart minijature. Stil je generalno veoma prijatan i nas je kupio na prvi pogled.

Glasovna gluma je prijatno iznenađujuća, i po pitanju opšte oglasovljenosti i po samom kvalitetu . Što se muzike tiče, ovo je jedna od onih igara kod kojih ćete vrlo rado hteti da nabavite i ceo soundtrack da slušate van igre. Tokom igranja, svaka muzička numera predivno prenosi atmosferu trenutne scene.

Najveća mana, ako se tako može nazvati, jeste što je igra i dalje mnogo podložnija i prijatnija za igranje na kontroleru nego sa tastaturom i mišem.

Octopath Traveler je predivna JRPG igra u kojoj ćete naći obilje dobrih priča, zanimljivih okršaja i veoma lepo izgrađen svet. Nažalost, ukoliko niste isključivo ljubitelj ovog žanra, sama cena igre, koja jeste poveća, će vas verovatno odbiti. No, čak iako samo volite dobre priče i RPG iskustvo, sačekajte bar neki veći popust i nabavite igru.

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Square Enix

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Square Enix, Acquire Corp.

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 9

- ✓ Odlične price.
- ✓ Izazovan sistem borbe.
- ✓ Korisni sporedni sistemi.
- ✗ Težina okršaja previše varira.
- ✗ Poveća startna cena igre.

Autor: Milan Živković

REVIEW

SUPER MARIO MAKER 2™

MIJAMOTO, BUDI PONOSAN NA NAS - PART 2

Neke stvari prosto ne idu zajedno. Ne, definitivno ne mislim na Super Marija i kreiranje nivoa od strane igrača, jer to je odlična kombinacija! Ono što izgleda ne ide uz Super Marija jeste broj sedam i po. Jer pre neku godinu, kada sam iskreno i bez ustezanja Super Mario Odyssey igri dao ocenu u vidu broja 7.5, kao da se sav gnev populacije brkatih fanova stihijski sjurio u mom smeru, u meni ne prepoznajući jednog od njih. I bez obzira što je sedam i po poprilično visoka ocena za jednu video igru, sada kada je još jedan Super Mario naslov preda mnom, već mi se diže kosa na glavi od pomisli da ću morati da je ocenim.

E pa znate šta? Ako ste mislili da će strah od kuka i džojstika besne igračke rulje da utiče na slobodu mog novinarstva, grdno ste se prevarili. Zato ću odmah da vam dam svoje mišljenje o ovoj igri, pa da završimo s tim. Super Mario Maker 2 je odlična igra! U stvari... Izgleda da sam džabe brinuo. Ova igra je za više od (visoke) sedam i po ocene.

Prvi deo, relativno skoro objavljen i za 3DS, nešto je čije sam "početke" doživeo uz kreativnu slobodu Little Big Planet naslova. Ali istovremeno i originalna igra, jer je nudio iskustvo stvaranja nivoa nepogrešivo prepoznatljivog Super Mario stila. Alatka, koja, nakon što dospe u ruke ljubitelja, postaje bezgranična riznica kreativnosti. Jer ukoliko biste danas krenuli da igrate jedan po jedan od nivoa koje je stvorila bogata zajednica Super Mario Maker kreatora, verovatno biste negde na polovini ukupnog broja nivoa primili i svoju prvu penziju.

Super Mario Maker 2 nadograđuje ili bolje rečeno - menja formulu originala, tako što izbacuje neke elemente, dodajući opet neke druge. Ali, evo nekih od razlika koje su meni lično zapale za oko.

Na raspolaganju imamo "story mode" koji za zadatak ima da nam da ideju šta je sve moguće stvoriti alatkama koje

"NE ZABORAVITE DA SE PRETPLATITE NA NINTENDOV ONLAJN SERVIS, UKOLIKO PLANIRATE DA IGRATE NIVOE KOJE SU PRAVILI DRUGI IGRAČI."

“PRISUTNA JE I MOGUĆNOST KOOPERATIVNOG PRAVLJENJA NIVOA U ISTO VREME, KAO I ONLAJN IGRANJE DO MAKSIMALNIH 4 IGRAČA ISTOVREMENO.”

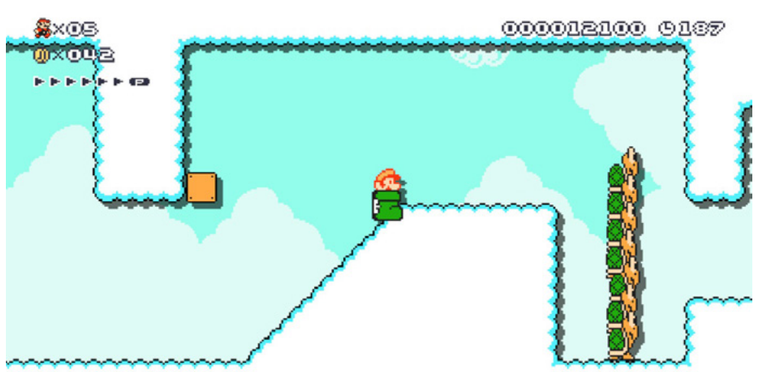
igra poseduje, odnosno predstavlja prelazak stotinak nivoa koje je Nintendov tim stvorio unutar same igre.

Mario mora da sakupi što više novca kako bi se greškom obrisani zamak ponovo izgradio. Za novac, potrebno je da pređete što više nivoa, koji su rangirani po težini pa istovremeno i nagradi koju za prelazak istog dobijate.

Za prelazak ove priče, biće vam potrebno svega nekoliko sati, sa sve pronalaženjem skrivenih lokacija i tajni, što nije toliko strašno, s obzirom da se glavnica igre nalazi u kreatoru, odnosno mogućnosti da pravite sopstvene i igrate tuđe nivoe.

Dok se na Wii U i 3DS platformama kreiranje kontrolisalo olovčicom, što je istovremeno delovalo najprirodnije, ovde nivoe možete praviti koristeći klasične komande na kontroleru ili prstima putem ekrana osetljivog na dodir. Druga opcija je svakako najbolja, pa iako je doživljavam kao korak unazad naspram iskustva sa prvom igrom, i dalje vrši odličan posao.

Neka od pravila pri građenju su promenjena, kao na primer mogućnost preklapanja izvesnih objekata. A ni nedostatak specifične dugačke pečurke, koja Marija pretvara u mršavog i krakatog lika sa specifičnim kretanjem, nije me obradovala. Možda i najveće razočarenje jeste nemogućnost korišćenja Amiibo figurica za promenu kostima, odnosno lika kojim upravljate. Nije u pitanju esencijalna stvar kao ni ostale promene, ali opet pomalo nedostaje...



Sve ostalo, predstavlja nadogradnju na već postojeće. Meniji koji iskaču sa predlozima i mogućnostima za građenje, sada skraćuju proces eksperimentisanja i omogućuju igračima da mnogo brže i promišljenije rade na svojim kreacijama. Osim standardnih tema koje su bile prisutne do sada, sada imamo i Super Mario 3D World koji, osim što grafički menja izgled sveta, nudi i nekolicinu svojih unikatnih mehanika, protivnika i mogućnosti za igranje.

Super Mario Maker 2 je moćan alat koji pruža gotovo neograničeno mogućnosti, kada je u pitanju pravljenje nivoa ove kultne franšize. A ukoliko niste kreativac, na raspolaganju ćete imati nepresušnu riznicu nivoa koje neumorno stvara vredna zajednica. Samo, ne zaboravite da vam je neophodna pretplata za Nintendov onlajn servis... Detalj koji lako može da promakne, s obzirom da nije u pitanju klasična multiplejer igra već samo deljenje sadržaja putem interneta.

Moram da priznam da i pored visokih očekivanja za nastavak prvog dela, konačno mogu da predahnem jer ih ispunjava itekako dobro. A i zbog činjenice da mi se igra dopala dovoljno da mogu da budem široke ruke što se ocenjivanja tiče! Jedno je držanje do slobode mišljenja i igračkog novinarstva, a drugo uvrede i pretnje fanova koji bacaju vatrene lopte ka vama.

No, najveće olakšanje sigurno leži u činjenici da Mario ovaj put nije nimalo razočarao, već hitro, uz kultni troskok prevazišao sva iščekivanja i nadmašio strahove. Ukoliko ste kreativni ili prosto volite da se divite kreacijama onih koji jesu, a pritom volite Super Mario platformisanje, znate šta vam je činiti. Zaobiđite ovu igru i igrajte Little Big Planet 3.

Šala! Bio je to samo jedan mali test za Mario fanove. Dok me jure niz ulicu, vi uživajte u ovoj sjajnoj igri. Pa se vidimo negde u bogatoj biblioteci preteških nivoa. Kada zaliči kao da ga je nemoguće preći, znajte da sam ga ja pravio. Verovatno u trku, bežeći od neke nove, besne rulje ozlojeđenih fanova...

“PAZITE DA SE NE ZANESETE I NAPRAVITE NIVO KOJI JE GOTOVO NEMOGUĆE PREĆI. EVO, BEZUSPEŠNO IGRAM SOPSTVENI NIVO VEĆ POLA SATA, I PROKLINJEM AUTORA!”

IGRU USTUPIO:
NINTENDO

PLATFORMA:
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Nintendo

CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
Nintendo EPD

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 9.1

- ✓ Bezgranične mogućnosti stvaranja.
- ✓ Simpatičan “Story Mode”.
- ✓ Praktično nepresušan izvor novih nivoa.
- ✗ Neki od elemenata “story moda” nisu prisutni u kreatoru.
- ✗ Nekolicina napuštenih elemenata originala.

Autor: Milan Živković

REVIEW

PODGREJANI OSTACI ZA UKUSNU VEČERU

Negde u vremenu kada sam grabio svaki JRPG kog sam se mogao dokopati, tu između izlazaka Final Fantasy 12 i 13, Square Enix se odlučio na nesvakidašnji eksperiment. Objavljen je totalno nov naslov i to ekskluzivno za Majkrosoftove platforme - Xbox 360 i Windows. Da stvar bude čudnija, igra je izašla prvo van Japana, a tek naknadno i u njemu. Jedno potpuno invertovano doba za JRPG...

Zgrabio sam ovaj naslov brzinom čokoboa u punom trku, jer zaigrati nešto što je za mene tada mirisalo na Final Fantasy 12.5, bila je zaista sveta dužnost. Dužnost koja se pretvorila u neobjašnjivo iskustvo, jer The Last Remnant gotovo da je bio eksperiment na svakom polju svog postojanja. Pa da krenemo ispočetka.

Grafički, igra je izgledala poprilično atraktivno i pre tih desetak godina, kada je prvobitno objavljena. Ali, poboljšanja koja donosi remaster, nikako nisu zanemarljiva. Igra deluje oštrije, življih boja, a efekti, naročito oni koji se tiču osvetljenja, doživeli su značajna poboljšanja. Bez obzira da li igrate u prenosivom režimu ili na televizoru, igra će izgledati vidno osveženo. Čak možda i do te mere da predstavlja najlepši JRPG naslov na Switch-u iz Square Enix kuhinje.

Ono što sam upamtio kao poprilično iritantan detalj u vezi sa originalom, naročito na Xbox 360 platformi, jesu duga učitavanja i povremen pad frejmrejta koji je bio toliko loš, da je umeo ozbiljno da me izbaci iz takta. Na svu sreću, to je ovde rešeno. Prostor od oko 12 gigabajta, koliko igra zauzima na Switch internoj memoriji, i te kako je dobro iskorišćen u svakom pogledu. Igra radi jako dobro, naročito kada su učitavanja sveta i borbi u pitanju.

U smislu eksperimenta, The Last Remnant jeste potezni JRPG, ali umesto borbi na koje smo do sada navikli, ovde nas očekuje nešto poprilično drugačije. Akcija ne uključuje tri ili četiri, pa čak ni šest karaktera. U ovoj igri, borbe su ogromne i često podsećaju na prave masovne bitke. Umesto pojedinačnim likovima, često ćete upravljati grupama i jedinicama koje povremeno mogu da budu toliko brojne, da je jako teško sagledati kompletan tok akcionog dela. S ovim u vidu, borbe često deluju kao da premalo zavise od vašeg uticaja, naročito kada su većeg obima. Napadi i akcije koje su vam na raspolaganju, predstavljaju nasumičan izbor koji

> “IGRA IZGLEDA ŠARENIJE, OŠTRIJE I GENERALNO LEPŠE NEGO IKAD. A NEKADA DUGA UČITAVANJA SU GOTOVO SASVIM ISKORENJENA.”

kompjuter nudi, što nije naročito loše kada su jednostavne borbe u pitanju, ali kod težih i kompleksnijih, može da se pretvori u pravi košmar. Nije preterano velika zamerka, ukoliko ste istrajni i ne smeta vam da grindate kroz desetine jednostavnijih borbi, kako biste pobedili nemogućeg protivnika koji se niotkuda pojavio, ali svakako je u pitanju nešto što treba imati u vidu.

A kao završni detalj ovih često haotičnih borbi, jeste činjenica da umeju da se otegnu u nedogled. Još kada u sve uskoči “moral” sistem, koji konstantno meri volju za borbom vaših jedinica naspram protivnika, u zavisnosti od brojnosti i toka borbe, zaista vam dođe da svaki čas gledate na sat. Sva sreća, pa postoji mogućnost da se duplira brzina izvođenja akcije, koju će, siguran sam, baš svako umeti da ceni.

Priča ne predstavlja nikakvo remek-delo, pogotovo u uvodnim satima, gde često ume da bude izuzetno naivna. Ali, ukoliko “preživite” nešto slabiju uvertiru, verujte mi da vas očekuje sasvim solidna naracija i dobar broj likova koje je lako zavoleti. Često prisutna glas-

"U BORBAMA NE BIRATE U POTPUNOSTI AKCIJE, VEĆ ZADAJETE KOMANDE KAKAV TIP NAPADA ĆE SE IZVRŠITI. U PITANJU JE POPRILIČNO NASUMIČAN SISTEM KOJI U POČETKU UME DA ZBUNI, ALI U TEŠKIM SITUACIJAMA UME I DA FRUSTRIRA IGRAČA."

ovna gluma ume da doprinese celom uživljavanju, ali, nažalost, je prečesto nekonstantna po pitanju kvaliteta, tako da ćete joj se u potpunosti prepustiti samo ukoliko umete da uživate i u malo više otrcanoj glumi...

Priča prati protagonistu Raša Sajksa, sina dva čuvena naučnika, čiju sestru kidnapuju zle horde, pa je on mora spasiti udruživši se sa... dobrim hordama. U najboljem duhu Japana, to nikako ne može biti totalno neinteresantno, niti kratko igračko štivo. Tako da, očekujte barem pedesetak sati JRPG sadržaja koji samo pravi ljubitelji žanra umeju da cene (i podnesu, primedba urednika).

Za cenu koja se traži za ovu igru, u pitanju je prava bagatela. Ne, nije u pitanju izbrušeno remek-delo kakvi su neki od recimo FInal Fantasy naslova, ali količina sadržaja po pitanju priče, akcije, lokacija i likova, i te kako opravdavaju trud uložen u remasterizovanje ovog zaboravljenog naslova.

Možda nije napravio bum kakvom se izdavač nadao, te davne 2009. godine, ali u ovom ispoliranom ruhu i na Switch platformi, mišljenja sam da je The Last Guardian dobio drugu šansu. Šansu koju bi trebalo da mu pružite, bez obzira da li ste igrali original ili ne. A ako i dalje niste uspeli da prelomite da li je ova igra za vas ili ne, ostavio sam krajnje neobičan faktor za kraj. Muziku.

Jer muzika je jedno potcenjeno, razuzdano, podižuće, melodično i moćno remek-delo koje kompletno iskustvo podiže par stepenica ka nebesima. Audio album možete preslušavati i samostalno, ali u kombinaciji sa igrom koja pokušava da bude JRPG sa grandioznim bitkama, njegov značaj je daleko dublji. Ako ne verujete, eto bar iz radoznalosti probajte igru i uverite se i sami. Možda ima svoje mane koji joj ne daju da stekne tu široku popularnost, ali između tebe i mene, dragi čitaoče - ima dovoljno kvaliteta u kojima može da uživa svaki pravi ljubitelj japanskih RPG igara, a i mrvicu šire od toga.

IGRU USTUPIO: **COMPUTER-LAND**

PLATFORMA: PS4, Nintendo Switch
IZDAVAČ: Square Enix
CENA: 20€
RAZVOJNI TIM: Square Enix
TESTIRANO NA: Nintendo Switch

OCENA 7.3

- ✓ Fantastična muzika.
- ✓ Brže i lepše nego original.
- ✓ Preko pedeset sati sadržaja.
- ✗ Više za okorele JRPG fanove nego širu publiku.
- ✗ Priča na momente razvučena.
- ✗ Borbe ne zavise sasvim od vas.

Autor: Nikola Savić

REVIEW

CTR CRASH TEAM RACING™ NITRO-FUELED

Mislim da sam negde nekada pročitao da je miris nešto što najduže pamtimo i da ga se setimo mnogo nakon što zaboravimo sve ostalo vezano za nešto. Ne znam za miris, ali znam da je muzika za mene najveći okidač lavine nostalgije i sećanja. Na tom surfu morem nostalgije, numere iz Crash igara su cunami koji me šalje preko okeana i nazad.

Prosto, Crash je obeležio moje detinjstvo i nije slučajno nezvanična maskota PlayStationa. Legendarni platformer je praćen kasnije i fenomenalnom kart igrom, Crash Team Racing, koja ove jeseni slavi svoj 20 rođendan. Malo koja igra je mogla da učini da se satima, pa i danima izgubite sa svojim prijateljima u vrtlozima zabave kao što je to činio CTR. Izazovan, zabavan, zarazan, bila je to jednostavno savršena igra za druženje sa prijateljima, ona zbog koje biste sav džeparac ostavljali u lokalnoj igraonici pored škole.

Nešto pre tog 20. rođendana, stigao nam je Crash Team Racing Nitro-Fueled, rimejk izdanje ove kultne igre, koji je i mnogo više od toga! Bio sam malo skeptičan kako će ispasti, ali povučen iskustvom osvežene Crash trilogije (koju je doduše radio drugi studio), shvatio sam da mojoj zebnji verovatno nema mesta, i bio sam potpuno u pravu. P prvo je uživanje igrati je i iznova budi radosti koje nam je pre skoro dve decenije donosio original sa PlayStation 1.

Nitro-Fueled nam donosi 18 originalnih staza, plus dodatnih 13 iz igre Crash Nitro Kart, koja je bila nastavak CTR. Sve staze su rekreirane verno i izgledaju neverovatno lepo, gubićete se u količini detalja poznatih lokacija koje su doživele osveženje. Naravno, velika je pažnja posvećena tome da ne budu i previše nakićene, što bi onda ugrozilo sam gejmplej i pravilo preteranu distrakciju. Upečatljivo je da 13 staza iz nastavka deluju popunjenije i bogatije, ali tako je bilo i u originalnoj igri, pa to nije slučajnost, već svesna dizajnerska odluka. Muzika u igri je takođe doživela osveženje i blage izmene, ali je dodat i simpatični detalj da u bilo kom trenutku možete vratiti na originalnu muziku, tako da je na vama izbor šta želite da slušate, ali mi generalno nemamo zamerku ni na moderne numere, koje su odrađene kako treba i u Crash duhu.

Pored mapa, rekreirani su naravno i sami karakteri kao i njihova vozila, odnosno kartovi, a ono što je verovatno i najveći dodatak, jesu ogromne mogućnosti za kastomizaciju karaktera i vozila, i sve to možete otključavati igranjem Adventure moda, a može i kupovati sa ingejm novčićima i trenutno (a nadamo se i trajno), ne postoji opcija da trošite pravi novac na njih, sve se kupuje samo unutar igre. Uvek znate i vidite šta kupujete, odnosno, nema nasumične kupovine, tako da je i to odličan momenat za pohvalu.

Pomenuti Adventure mod, odnosno kampanja, je glavna singlpejer stvar igre i nešto što verovatno prvo želite da odigrate pre nego što se uputite u duele sa drugim igračima. Nudi „tradicionalni“ način u duhu originalne igre, a tu je i Nitro-Fueled verzija, koja ubacuje neke novine, kao što je recimo zamena karaktera između samih trka. Adventure mod vas, pored bazične priče u kojoj je Nitrous Oxide glavni negativac, može vas držati uz sebe bukvalno nedeljama, pa i mesecima, posebno ukoliko ste perfekcionista i volite da rešite baš sve i pređete sve izazove. A tu su klasični izazovi iz originala, oni gde jurimo CTR slova, zatim vremenski izazovi, oni gde pronalazimo dijamante i relikvije... i svi oni donose i nove mogućnosti za pomenute kozmetičke izmene vaših karaktera, tako da je i to još jedan od razloga da probate da ih sve rešite.

Igranje protiv drugi ljudi može biti u kućnoj atmosferi ili onlajn, i pored standardnih trka, donosi i dobri stari Battle mod, koji sam takođe jako voleo da igram kao klinac, ali su mi sada ipak bile zabavnije trke. Onlajn trenutno ima manjih problema i ume da laguje, ali se nadamo da će to biti rešeno, makar kada malo olabavi pritisak na serverima, koji je sada sasvim sigurno jak. Mogućnost da u bilo kom trenutku

igramo „punu“ trku sa osam drugih osoba je svakako odličan dodatak igri.

Sam gejmplej je u srži ostao nepromenjen i to je svakako najvažnija stvar. I dalje je tu „sveto trojstvo“ veština, a to su pametno skretanje, pametno skakanje i nalaženje najboljih uglova u svakom delu staze, kako biste efikasno pokupili kutije, iskoristili ubrzanje i pri tome izgubili najmanje vremena. Ono što sam posebno voleo kod CTR, a što je verno preneseno i ovde, je što zaista nikada nije potpuni kraj i ukoliko vozite dobro i popravite se u kasnijim krugovima, uvek možete da se vratite i izađete kao pobednik, ili makar u vrhu. Ne znamo kako će kontrole i gejmplej leći kod novijih korisnika, posebno generacija koje nikada nisu igrale CTR ili recimo su igrale puno Mario Karta proteklih godina, i postoji mogućnost da će nekima biti teško da se priviknu na koncept i mehanike u Crash Team Racing Nitro-Fueled, ali u tome je i izazov i zbog toga smo i rekli da je Adventure mod idealan za početak.

Ne znam šta bismo još dodali sem da i sami verovatno znate da je ovo nešto što se ne propusta ukoliko ste dete koje je odraslo uz PlaySation 1. Ukoliko pak spadate u mlađe generacije, ovo je prava prilika da zaigrate ovaj kultni klasik, samo nemojte posle nas da krivite kada se navučete.

“NITRO-FUELED NAM DONOSI 18 ORIGINALNIH STAZA, PLUS DODATNIH 13 IZ IGRE CRASH NITRO KART, KOJA JE BILA NASTAVAK CTR. SVE STAZE SU REKREIRANE VERNO I IZGLEDAJU NEVEROVATNO LEPO, GUBIĆETE SE U KOLIČINI DETALJA POZNATIH LOKACIJA KOJE SU DOŽIVELE OSVEŽENJE.”

IGRU USTUPIO:
COMPUTER-LAND

PLATFORMA:
Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Activision

CENA:
40€

RAZVOJNI TIM:
Beenox

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 9

- ✔ Fenomenalan rimejk.
- ✔ Gomila novih dodatih stvari.
- ✘ Lag u onlajn trkama.

SEGA MEGA DRIVE

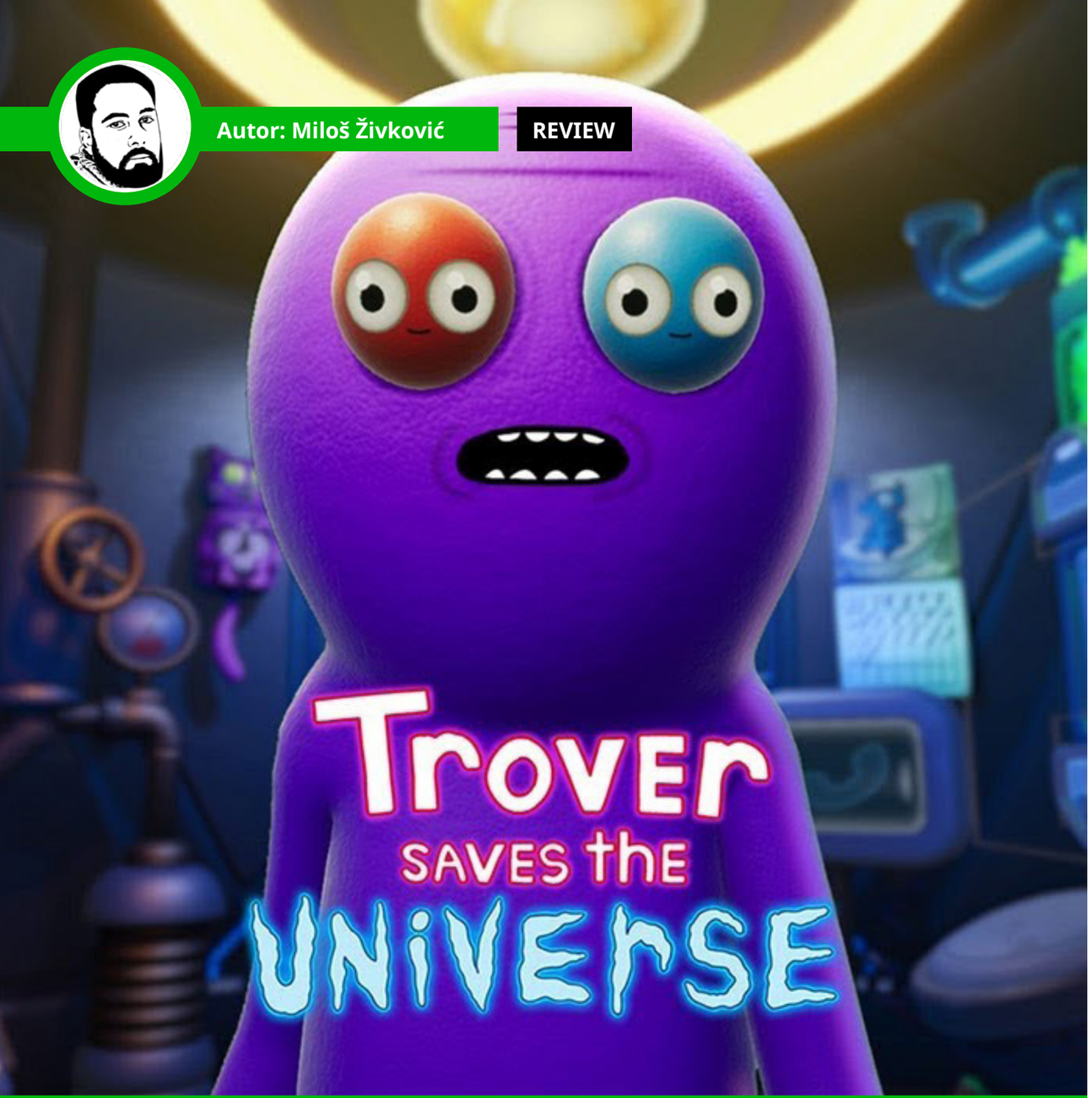
SEGA Mega Drive Mini

19.11.2019

2 Kontrolera
SEGA Mega Drive Mini kozola
USB Naponski Kabl • HDMI Kabl

megadrivemini.sega.com

© SEGA. SEGA, the SEGA logo, MEGA DRIVE & MEGA DRIVE MINI are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. Colour and contents may vary from those shown. AC Adapter NOT included.



Autor: Miloš Živković

REVIEW

SVEMIR IZ FOTELJE - ALI BUKVALNO!

Da li ste ikada poželeli da sednete u vašu omiljenu fotelju i otputujete u neku daleku galaksiju u potrazi za vanzemaljskom avanturom, a pritom se i lepo zabavite i nasmejete? Ako jeste, onda je Trover saves the universe verovatno prava igra za vas.

Naime, Trover Saves the Universe vas stavlja u virtuelnu fotelju i ulogu Stolicopljanina (Chairopian) čije kućiće otima misteriozni Glorkon i stavlja ih u svoje očne duplje čime dobija veliku moć. Zapravo, moć tako veliku da može da uništi celi univerzum, što on, naravno, i planira da uradi. Jedina nada univerzumu ste vi i vaš ljubičasti saradnik Trover, koji ruku na srce i nije neki ljubitelj ovakvih avantura, ali silom prilika, ili da kažemo - "silom nadređenih", biva primoran da pođe sa vama. Izuzetno čudan i besmislen zaplet reklo bi se, ali u ovakvoj igri - taman smisleno koliko treba.

Mehanika kretanja je vrlo jednostavna. Vi ste u fotelji i upravljate Trovera, vašeg saradnika pomoću vanzemaljske magije i čudnog uređaja koji jako podseća na PS4 kontroler. Dobro, očita je aluzija na PS4 kontroler koji je samo "zamaskiran" sa par dodatnih motiva. Sa Troverom se možete slobodno kretati u nekom radijusu oko mesta gde vi sedite, a da biste se vi pomerili, Trovera morate dovesti na mesto plave svetlosti i pritiskom na dugme, vi ćete se tamo teleportovati. Jako interesantno rešenje koje nudi dosta mogućnosti i za razne zagonetke, kojih ima u pristojnom broju.

Igra je generalno možda malo kraća nego što je mogla da bude, ali su zato svi svetovi jako živopisni i slikoviti, svaki sa svom svojom florom i faunom. Zanimacija pored glavne misije ima, ali to su uglavnom sitnije zagonetke i sakupljanje takozvanih "power baby" zelenih životinjica, koje služe za unapređivanje.

Igru možete igrati u dva režima, a to su režim za decu, gde neće biti psovki, i režim za decu koja neće reći svojim roditeljima da su igrali u tom modu, naravno. Drugi izbor koji imate je da igrate sa PlayStation VR ili bez njega, a mi vam svakako preporučujemo prvu opciju, ukoliko ste u takvoj mogućnosti.

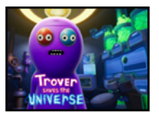
Suštinski, Trover Saves the Universe je igra koja, ukoliko pogodi vašu žicu za humor, može zaista da bude sjajna zabava i opuštanje posle napornog dana. Nešto slično kao vaša omiljena serija. A ako je vaša omiljena serija kojim slučajem "Rick and Morty", onda valja pomenuti i da je jedan od kreatora te serije, upravo tvorac ove igre. Pa čak i da niste ništa o tome znali, moći ćete vrlo brzo da zaključite po smislu za humor, ali i glasu koji upravo tvorac Džastin Roiland pozajmljuje likovima u igri.

Borba u igri je poprilično pojednostavljena, tako da će se od vas uglavnom očekivati samo da udarate po jednom dugmetu dok vaši protivnici izgovaraju duge, duuuuge monologe, koji neretko bivaju toliko zanimljivi, da vam prosto dođe žao da ih ubijete, jer biste želeli da čujete šta još imaju da vam kažu. Međutim, kada im na kraju konačno presudite, dolazi vreme za neku zagonetku, koje su, moramo priznati, poprilično zanimljive i nisu uopšte repetativne. U suštini, igra je prava složena torta - red borbe, red zagonetki, a sve uz duhovite propratne monologe i po koji urnebesni dijalog.

Sve u svemu, ukoliko posedujete PSVR i volite ovu specifičnu vrstu humora, svakako vam savetujemo da zaronite u ovu svemirsku avanturu i probate da se dobro nasmejete i opustite. Ako vam je alibi za neigranje to što naporno radite, pa kada ste slobodni preferirate da legnete ili sednete, setite se da ste vi u ovoj igri ipak Stolicopljanin, i vi ni ne ustajete nego samo sedite.

"OD KO-KREATORA SERIJE RICK AND MORTY."

A pored toga nećete koristiti ni Move kontrolere mlatarajući rukama. Jedino za šta će vam trebati kondicija, jeste za korišćenje vratnih mišića, jer glavom ćete mlatarati unaokolo ne biste li rešili zagonetku ili predupredili neprijatelje, pre nego što vam priđu s leđa. Ukoliko vam sve to pođe za rukom, ova igra će vam definitivno ostati dugo u srcu i dobrom sećanju.



IGRU USTUPIO: **SQUANCH GAMES**

PLATFORMA: PC, PS4

IZDAVAČ: Squanch Games

CENA: 29.99€

RAZVOJNI TIM: Squanch Games

TESTIRANO NA: PS4 VR

OCENA **8.5**

- ✓ Maštoviti nivoi.
- ✓ Puno otkačenog humora.
- ✗ Humor nije za svačije uši.
- ✗ Igra je mogla biti duža.

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

WTF War Tech Fighters

VELIKI ROBOTI U PRENOSIVOM PAKOVANJU

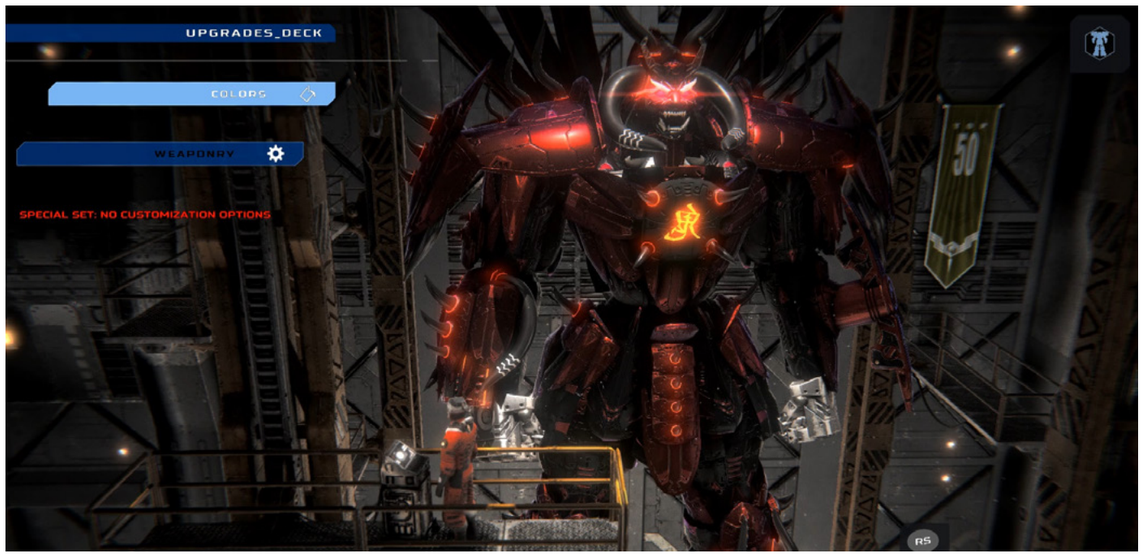
Da se razumemo odmah u startu, apsolutno nam treba još mech naslova, odnosno igara sa džinovskim robotima. Da, imali smo par naslova u skorije vreme, ali ništa na velikom nivou. Developeri War Tech Fighters igre, koja je izašla još prošle godine za PC a sad i za Nintendo Switch, su pokušali baš to da urade sa sve inspiracijom izvučenom iz japanskih anime serija.

Priča je malko konfuzna i ne baš dobro predstavljena za ispratiti, ali evo ukratko. Putujuće pobunjeničke kolonije Hebos i Ares bivaju napadnute od strane Zatros imperije. Kako bi spasili jedni druge, oni se udružuju i zajedno okreću svoje War Tech mech robote ka imperiji, u nadi da će uspeti da je savladaju ili bar spasu sebe.

Iako pokušavaju da imitiraju dobar izvor što se tiče epskih borbi džinovskih robota, to im na kraju i ne uspeva baš najbolje kad prenesu u gejmplej. Kretanje u slobodnom svemiru i u svim osama je dobro odrađeno, ali ćete se često naći u situaciji kako se samo okrećete u krug kako bi naciljali protivničke letelice, koje su znatno brže i agilnije od vas. Do te mere, da ćete pomisliti da se vaš robot previše sporo kreće. Glavni deo borbe je poprilično generičan i svodi se na upucavanje protivnika, izbegavanje njihovih raketa i blokiranje ostatka projektila. Najbolji deo dolazi kad ste u prilici da izvršite takozvani Execution potez, odnosno završni potez na nekom protivniku, koji će biti posebno animiran i dodatno prikazan za potpuni „over the top“ užitak i spektakl. Dovoljna raznolikost kod istih će vam znatno ublažiti monotonost velikog broja bitaka.

Naravno, nećete se samo upucavati sa malim brodićima nego i sa drugim War Tech robotima. Kad jedan od njih dođe do vas, tu kreće prava borba. Sve dok ne uletite jedan drugom u facu. Tada nastupa malo trapavije izvedeno obletanje jedan oko drugog i borba mačevima i štitovima. Svakako je zadovoljavajuće kad prepolovite protivnika, ali do tad imate osećaj da ili igrate papir, kamen, makaze ili jednostavno pokušate ta zaključate protivnika i prebijete ga.

E sad, drugi bitan deo svake Mech igre je podešavanje i detaljisanje vašeg robota. Pred vama će biti sasvim solidna količina opcija vizuelnog sređivanja,



farbanja i dodavanja nalepnica. Kad je glavni dizajn u pitanju, tu ćete se morati pitati da li želite da izgledate cool kako god da su vam statisike od delova koje dobijate ili ćete pak izgledati potpuno natrpano i otkačeno, ali ćete onda imati najmoćniju mašinu ikad sastavljenu. Ovo pitanje će teško pasti onima koji baš vole da izgledaju strava, a da ne moraju da brinu o tome što će imati užasne statistike. Naravno, ovo se može malo srediti sa ogromnom količinom pasivnih unapređenja koja ćete istražiti, ali čak i neka od njih prvo zahtevaju da se nađu na misij, pa onda istraže. Kod ove mehanije postoji problem što kupovina novih delova i istraživanje novih tehnologija crpi iz istog fonda poena, što će vas opet staviti na muku pri tome šta prvo uraditi, kupiti ili istražiti.

Muzika je glasna i bombastična. Zvučni efekti i prateća muzika će učiniti da se dobro provodite uz svaki okršaj. Glasovna gluma doduše mnogo loše prolazi.

Grafički, igra izgleda solidno i može lepo proći kad igrate u prenosivom modu. Ako igrate na TV-u, tu se već može videti da igra posustaje. Dodatno, možemo reći da su sam svemir i oblasti poprilično mračne i da nemate obeležje gde se protivnik nalazi, verovatno bi ih brzo izgubili u istom mraku. Ali kad krene borba, akcija i sve eksplozije, onda se baš osetite kao da ste u nekom holivudskom filmu ili anime seriji.

Najveći problem je vrlo loša optimizacija i čak ne toliko dobar port na Switch konzolu. Naravno, ovo je mali razvojni tim, ali kad se nivo učitava duže nego što treba pokrenuti celu Legend of Zelda Breath of the Wild igru onda to predstavlja problem. Pogotovu kad pored toga i sama konzola počinje da se znatno pregreva.

lako ima svojih mana i poteškoća, igra je zapravo poprilično zabavna na kratke staze. I svaka misija vam neće dugo trajati, tako da za portabilnu konzolu kao što je Switch, ovo je savršeni Mech naslov koji možete pokupiti, odigrati malo, napraviti pauzu pa posle nje opet odigrati par misija. Na sve ovo možemo lepo dodati poprilično nisku cenu koja je sasvim isplativa za ono što igra pruža i daje svojim igračima.

IGRU USTUPIO:
BLOWFISH STUDIOS

PLATFORMA:
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
BlowFish Studios

CENA:
19.99€

RAZVOJNI TIM:
Drakkar Dev

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 7

- ✓ Zabavna i haotična borba.
- ✓ Pozamašna količina modifikacija za mecha.
- ✗ Predugo učitavanje.
- ✗ Repetativni okršaji.
- ✗ Loša optimizacija.

REDRAGON
GAMING DEDICATED
www.redragon.rs

Autor: Igor Totić

REVIEW

NADA JE PRVI KORAK NA PUTU RAZOČARENJA

E, moj Magnuse, pa zar ovako da te predstave? Magnuse „Ujedinitelju“, spao si na bespomoćnog NPC-a. Čak ni ti, moćni Magnuse, ne možeš da spasiš ovu igru od haosa i eventualne rasprodaje na Steam-u. Warhammer Chaosbane je klasičan ARPG koji ne donosi ništa novo na sto. Nažalost, promene kojima sam se nadao u beti nisu došle, i Chaosbane će ostati još jedana zaboravljena igra.

Igra ima podugački intro za svaku klasu, tj heroja. Priča prati istoriju Magnusa Ujedinitelja koji je uspeo da... ujedini... čovečanstvo i pobedi mračne sile Haosa. Vaš izabrani lik je u nekom kapacitetu učestvovao u toj pobedi i zaslužio mesto pored Magnusa. Jedno veče, mračna veštica napada Magnusa i ostavlja ga na u smrtnoj stazi, a vi bivate okrivljeni. Onda krećete u epsku avanturu razotkrivanja počinioca, uklanjanje čini sa Magnusa i skidanja šljama sa svog imena... ne, odmah vas oslobode optužbe i krećete na glupave questove koja većina nema smisla.

Na početku birate jednog od četiri heroja, kao što sam već spomenuo, i svi su potpuno generični i zaboravni. Stereotipni patuljak, stoički ratnik, elfica rendžerka i elfovski mag. Svaka klasa ima neki svoju unikatnu mehaniku, da ne kažem gimik. Mag može da slobodno kontroliše kretanja nekih svojih magija, rendžerka ima izbegavanje, patuljak baca sekiru sa lancem koju koristi da se privuče ka njoj dok ratnik zvizne neprijatelje štitom. Sem rendžerke, sve ove unikatne sposobnosti su beskorisne.

Magije svih šampiona su dosadne i generične. Nijednom nisam naleteo na nešto što nisam video ranije ili nešto što bi ostavilo utisak da se ova igra odvaja od ostalih ARPG-ova. Patuljak, tj Slayer, ima Whirlwind kao Varvarin u Diablu, Rendžerka ima multi-šot kao demon hanterka u Diablu, itd. Magije su generalno podeljene na aktivne i pasivne, i ima ih šačica koju kasnije unapređujete samo statistikama. Aktivne magije se dele na one koje generišu resurse, kao što su mana i energija, a pasivne unapređuju ili statistike ili magije koje već imate. Veštine se unapređuju kroz katastrofalno dizajnirani, bože me sačuvaj, sistem. Drvo veština (Skill tree) je toliko loše urađen da ako hoćete da idete u jednom pravcu, bolje bi vam bilo da se pomirite sa tim, jer je vrlo teško mešati i praviti različite bildove, jer vam igra jednostavno to ne dozvoljava.

Mape su generične, dosadne, repetativne i neinovativne. Kanalizacija, grad, tundra, pakao. Ništa što nismo videli do sad, ništa novo, ništa originalno. Neprijatelji na istim su takođe repetativni i sem par mini bosova, ne razlikuju se mnogo jedni od drugih. Putovanje ovim mapama je dosta linearno i mape su ispunjene neprijateljima, tako da nikada nije dosadno u tom smislu. Sam gejmplej ume da bude zabavan, jer su magije moćne i lepo izgleda čišćenje ekrana i u isto vreme bojeći ga u crveno. Svako poglavlje usput ima par mini bosova i na kraju glavnog bosa koji su interesantni. Svaki bos ima svoje

“MAPE SU GENERIČNE, DOSADNE, REPETATIVNE I NEINOVATIVNE”

mehanike, nisu laki, a veoma su zabavni su za ubijanje i to je jedna od boljih stavki ove igre.

Ono što je najbitnije u svakoj ARPG igri je oprema tj loot. Iako vas igra konstatno časti raznom opremom, ona je generična dosadna i obična. Endgame setovi su malo bolji, ali do tad nećete primetiti neke prevelike razlike na svom liku, pogotovo na patuljku. Uvek dobijate ista oružja sa malo drugačijim bojama i nemate puno opcija za kombinacije. Statistike na opremama su takođe generične i ponavljaju se često, tako da ćete retko da pratite šta dobijate i koristićete opremu koja vam igra direktno kaže da je bolja. Obrni okreni, na kraju ćete juriti opremu sa kritikalom.

Šteta, Chaosbane je trebalo da bude novi ARPG koji je mogao da bude trn u oku trenutnom stanju u Diablo budućnosti. Ali, videlo se da su developeri uzeli vrlo malo bogate istorije i sveta Warhammer- i to nakalemili na prosečno loši RPG. Priča je slaba, magije su generične, endgame je maltene nepostojeći i mnogo više vremena je bilo potrebno da se upegla ova igra. Ovako, Chaosbane ne mogu baš da preporučim, ali se nadam da developeri neće odustati od ove igre i da će uspeti da naprave nešto što neće pasti u zaborav kroz mesec dana.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows® 7, 8, 10
CPU: Intel® Core i5 ili AMD FX 8150
GPU: NVIDIA® GeForce® GTX 780 ili AMD Radeon™ R9 290 sa 2 GB RAM
RAM: 6 GB RAM
HDD: 20 GB

IGRU USTUPIO: **BIGBEN INTERACTIVE**

PLATFORMA: PC, Xbox ONE, PS4
IZDAVAČ: Games Workshop, Bigben Interactive
CENA: 50€
RAZVOJNI TIM: Eko Software
TESTIRANO NA: PC

OCENA 6

✔ Zanimljivi bos fajtovi.

✘ Generičnost.

✘ Bez inovativnosti i novih ideja.

✘ Slabo iskorišćena Warhammer licenca.

Autor: Milan Janković

REVIEW

FANTASTIČNI TRILER OD SADA I NA PC-U

Sećate li se one situacije kada ste bili mali i niste mogli da dohvatite slatkiše na polici, a roditelji vam neće izaći u susret jer ste ionako imali previše. Tako slično se može opisati i konzolna ekskluzivnost igara, gde je mali bucmasti klinja zajednica PC gejmera, a slatkiši su igre za Playstation.

U ovom slučaju je slatkiš najbolji od najboljih, a sa nedostižne police dolazi nam zahvaljujući kompaniji Epic Games, koja se pored krađe ekskluziva sa Steama, odlučila da isto učini i Soniju(i ne bunimo se). Reč je o kultnom psihološkom trileru Heavy Rain, koji se 2010. godine pojavio za Playstation 3, a nešto kasnije i za konzolu trenutne generacije. Studio Quantic Dream, na čelu sa čuvenim piscem Dejvidom Kejdžom, je doneo ovu jedinstvenu interaktivnu dramu koja je pokupila obilje pohvala, a sada je za to red došao i na PC-u.

Heavy Rain se bavi pričom o Origami ubici, koji koristi kišne periode kako bi ubijao svoje žrtve. Čitav narativ pratimo iz ugla četiri skroz različita lika, sa drugačijim stavovima i problemima, samo dele istog ubicu. Na samom početku se upoznajemo sa prvim likom, Itan Mars, i velikom tragedijom koju doživljava par godina pre odvijanja igre. Ti raniji događaji u igri predstavljaju tutorijal, gde se igrači mogu upoznati sa kontrolama i opcijama igre bez ikakvih posledica. Ovde se odmah primećuje odlični aspekt priče, gde se igrači ne upoznaju odmah sa ubicom i njegovim mahnitim delima, već sporim tempom upoznajemo lika i ono što će ga definisati za ceo život. Na ovaj način smo i emotivno uvučeni u priču i nivo empatije prema karakterima održava svoj nivo tokom celih 11 sati, koliko je otprilike potrebno za prelazak.

Unikatnost ove igre ne leži samo u priči, o kojoj vam nećemo otkrivati previše, već i u gejmplej mehanici koja prenosi iskustvo nalik na film. Pred vama su kontrole kojima direktno utičete na kretanje karaktera, ali drugačijeg uticaja na taj aspekat nemate. Ne postoji udaranje, sprint, skakanje i slično, već se samo vrši interakcija sa objektima. U posebnim slučajevima i situacijama, se pred vas stavljaju takozvani quick-time događaji, gde brzo morate pritisnuti neki taster ili grupu njih kako bi sproveli određenu akciju. Heavy Rain je igra koja poseduje dosta različitih završetaka, što sa sobom nosi dosta više razloga za igru iznova, ali i dosta veći pritisak pri donošenju odluka u kratkom periodu. Pritisak je opravdan, jer svaki od karaktera u opasnim situacijama može stradati ako niste dovoljno pažljivi i ne odreagujete na vreme ili povučete pogrešan potez. Takođe, ranije greške će vas pratiti do samog kraja, gde određene situacije neće biti dostupne zato što je neki od karaktera ranije stradao.

Sada smo došli i do onoga što najviše interesuje PC gejmere, interakcija i kontrole. Ono čime se

Quantic Dream morao pozabaviti kod portovanja na PC su definitivno bile kontrole, koje je bilo potrebno prevesti sa kontrolera na tastaturu i miša. Kretanje karaktera se vrši kroz standardni WASD set, dok se quick-time događaji vrše kroz komunikaciju tastera na tastaturi i mišu.

Međutim, postoje određene situacije u kojima kontrole i nisu baš najpodesnije i zahtevaju čudnu radnju od igrača, ili ne funkcionišu baš kako treba. Kao glavni primer, uzećemo način na koji je potrebno otvoriti neka vrata, to se čini pomeranjem miša u određenom smeru ili vršenjem kružnog pokreta. To baš i nije najbolje odrađeno i često neće odreagovati uvek, što ume da zasmeta u mnogim situacijama.

Grafički igra poseduje kvalitet koji je napravljen za potrebe PS4 izdanja, što je bolje od originalne verzije, ali na PC nemamo nikakvih dodatnih poboljšanja. Postoji par problema u vidu pucanja, ali to nije nešto što se preterano često javlja i igru bismo mogli opisati kao stabilnu. Dolazak Heavy Rain na PC je istorijski potez, te je pred igračima fantastična priča koju mogu iskusiti po prvi put ili iznova samo na drugi način.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Win 7
CPU: I7-2700K
GPU: Nvidia GeForce GTX 970
ili AMD Radeon R9 390
RAM: 8 GB
HDD: 12GB

IGRU USTUPIO:
QUANTIC DREAM

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Quantic Dream

CENA:
30€

RAZVOJNI TIM:
Quantic Dream

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **8.5**

- ✓ Odlična priča.
- ✓ Postoji na PC.
- ✗ Problemi sa određenim kontrolama.

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

JUDGMENT

L.A. NOIRE NA JAKUZA NAČIN

“PRIČA PRATI TAKAJUKI JAGAMIJA, BIVŠEG ADVOKATA, SADA PRIVATNOG DETEKTIVA, KOJI U DISTRIKTU KAMUROČO POKUŠAVA DA RAZREŠI SERIJU UBISTAVA KOJA SU SE DESILA KROZ NEKOLIKO MESECI.”

Nakon malih milion Jakuza igara, Ryu Ga Gotoku studio je rešio da malo promeni pravac u kom se kreće, pa smo ove godine dobili novi pristup celokupnom svetu koji je zabavljao fanove skoro više od dve decenije. Naravno, pitanje je da li je novi pristup značio i promenu suštinske formule Jakuza igara, koje sebe nikad nisu previše ozbiljno shvatale, a pored veoma intrigantne priče, bile su tu da pruže pre svega zabavno iskustvo, koje bi uspevalo da drži ljude satima pred ekranom. Na svu sreću, taj odgovor je odričan, tj. Judgement iako predstavlja potpuni preokret perspektive za 180 stepeni, stavljajući vas u ulogu detektiva, ostajemo ipak u sličnom, fanovima već poznatom ruhu, koje je preplavljeno morem aktivnosti kojima se možete baviti.

Prvenstveno, priča je veoma veliki faktor i pisci Judgementa nisu podbacili sa inače veoma kvalitetnim dijalozima, obrtima i generalno zabavnom narativu, čak i u njenim najmračnijim momentima. Priča prati Takajuki Jagamija, bivšeg advokata, sada privatnog detektiva, koji u distriktu Kamuročo pokušava da razreši seriju ubistava koja su se desila kroz nekoliko meseci. Kako vreme prolazi, uranjaćete sve više i više u zečju rupu, pokušavajući da raščistite misteriju oko vas, naravno shvatajući da se ispod svega krije znatno veća slika. Iako klišeizirano deluje na prvi pogled, zaplet Presude je zapravo podloga za odličan razvoj karaktera i pregršt vrhunski napisanih dijaloga i likova. Takajuki je veoma harizmatičan, doduše tipičan „badass“ protagonista, koji teško može dosaditi tokom igre. Iako intrigantna, priča ipak pati od nekih problema sa tempom naracije, pa ćete zbog bezbroj sporednih aktivnosti u igri sebe naći malo odsečenog od glavne priče u nekim momentima, bilo svojom voljom ili čudnim dizajnom nekih misija neophodnih za dalji napredak. Ovo je ponavljajući sindrom koji viđamo u Jakuza igrama, pa većini fanova serijala ovo verovatno neće predstavljati problem.

Za mene, glavno pitanje kod ove igre jeste kako se gejmplej razlikuje u

odnosu na prethodne Jakuza igre, i da li Judgement uspeva sebe da predstavi kao odvojenu igru sa sopstvenim šmekom i stilom? Igra uspešno postavlja tu „detektivsku“ atmosferu, čak vas bacajući u neke tipiče „noir“ momente. Broj detektivskih aktivnosti je pozamašan i dobar deo njih će biti neophodan da biste povezali celokupnu sliku i nastavili priču. Veći deo njih ume biti zanimljiv, iako ne previše kompliKovan ili originalan, pa ćete ići po scenama zločina i analizirati tragove kroz pogled prvog lica, razgovarati sa bitnim likovima o njihovim motivima, alibijima, raznoraznim informacijama koje vam mogu pružiti, pa čak i koristiti tragove koje ste našli do sad. Iako sve to deluje zabavno, nažalost, nije sve tako sjajno. Misije praćenja likova, kao i neki delovi gde treba da uslikate određene ljude „na delu“, umeju biti naporne, bespotrebno duge i jednostavno se vidi da tim nije previše baratao sa stealth mehanikom u prošlosti. Naravno, ovu igru krasi i veliki broj zanimljivih i ne tako zanimljivih mini igara, koje ne bi hteli da otkrivamo ovde, pošto je zapravo inicijalna reakcija na njihovo pojavljivanje pravo iskustvo. Nažalost, sve to ume oduzeti od narativa i predstavljati jedan od izvornih problema sa tempom priče o kojem smo govorili.

Na svu sreću, u sve to imate ubačen nikad zabavniji i neverovatno fluidan borbeni sistem, prepoznatljiv za fanove Jakuza igara. Iako ovde posedujete svega dva borbena stila, jedan stvoren za borbe protiv većeg broja neprijatelja, dok je drugi pogodniji za borbe jedan-na-jedan, sve je jednostavno prelepo animirano, i „prenabudženo“ sa ludim „kung-fu brejkdens potezima“ koji prške na sve strane. Ovoga puta će vaš lik i odskakati od zida i koristiti okolinu još više nego što je to bio slučaj u Jakuza igrama, pa sve može delovati kao jedan od filmova Džekija Čena, što je za svaku pohvalu. Postoje tri različita drveta veština i sposobnosti na koja možete trošiti iskustvene poene, otključavajući tako nove poteze ili bonuse kako bude igra tekla dalje i dalje. Iako ne poseduje nešto dubok sistem, Judgement svakako u tom aspektu dobrim delom prati formulu Jakuza igara, poboljšavajući je u dosta mesta, s obzirom da neke nebulozne i beskorisne stvari vezane za borbu nisu više prisutne.

Grafička podloga je u najvećem broju momenata za svaku pohvalu i poznati pogon Ryu Ga Gotoku studija veoma lepo radi posao. U nekim momentima, teksture sveta i nekih manje bitnih likova mogu izgledati mutnjikavo i isprano, ali kolorit i atmosferičnost igre ni u jednom trenutku ne silaze sa kolosека, pa Judgement svojom tmurnom, a istovremeno šarenolikom paletom boja, predstavlja raj za oči. Broj ljudi na ulicama Kamuročoa, neonske reklame, raznorazne ludo obučene likove i

“OVOGA PUTA ĆE VAŠ LIK I ODSKAKATI OD ZIDA I KORISTITI OKOLINU JOŠ VIŠE NEGO ŠTO JE TO BIO SLUČAJ U JAKUZA IGRAMA, PA SVE MOŽE DELOVATI KAO JEDAN OD FILMOVA DŽEKIJA ČENA”

fascinantno odrađene modele glavnih aktera priče, zaokružuje jedan prilično pregledan interfejs koji samo u nekim redim momentima može biti konfuzan. Glasovna gluma, kako japanska(na kojoj preporučujemo da zapravo igrate igru), tako i engleska, su na veoma visokom nivou i čine jednu od glavnih tačaka vašeg povezivanja sa likovima koje gledate na ekranu. Emocije će prštati u prizvuku likova, ali, nažalost, veliki deo igre je bez glasovnih aktera, tj. čitaćete dijaloge ispisane na ekranu u vidu vizuelnih novela.

Igra je, nažalost, zaključana na trideset slika po sekundi, što je veoma čudno, s obzirom da je PS4 Pro konzola koja može pogurati na 60FPS igre koje uspevaju da izgledaju daleko impresivnije od onoga što Judgement ima da ponudi. Na standardnim verzijama PS4 ćete iskusiti i pokoje štucanje, dok Pro verzija uspeva da održi konstantan najviši mogući performans. Iako ćete naleteti na pokoji, više zanimljiv i smešan nego iritantan, bag, igra je ipak generalno veoma lepo ispeglana i neće vam pružati neka neprijatna tehnička iskustva kako budete igrali. Ono što je takođe veoma bitno izraziti jeste da je Judgement jedna od najdužih igara već pomenutog studija, i može ponuditi lako preko 50 časova igranja, od kojih će vam samo glavna priča uzeti makar 35 časova. I na samom kraju krajeva, generalni utisak promene voda studija Ryu Ga Gotoku, manifestovanog kroz ovo pozamašno detektivsko, suludo, zabavno i emotivno iskustvo jeste veoma pozitivan. Judgement hrabro uspeva da ostavi svoj trag na igračkoj industriji, odvajajući se od Jakuza franšize sa kojom se tako čvrsto povezuje, uprkos pozajmljivanju velikog broja stvari iz iste. Uz sve to, igra predstavlja i jednu svežu promenu atmosfere i odličnu turističku razglednicu modernog gradskog života Japana, u kojoj možete uživati sa svog kauča u dnevnoj sobi dok budete detektivisali po ulicama Kamuročoa.

IGRU USTUPIO:
SEGA

PLATFORMA:
PS4

IZDAVAČ:
Sega

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Ryu Ga Gotoku Studio

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 8.5

- ✓ Intrigantna, zabavna i emotivna priča.
- ✓ Zanimljivi „detektivski“ gejmplej elementi i prezabavna borba.
- ✓ Vizuelno savršeno prenesena atmosfera modernog Japana u skladu sa narativom.
- ✗ Problemi sa optimizacijom.
- ✗ Problemi sa tempom kojim priča teče.
- ✗ Neke misije mogu biti poprilično dosadnjikave.

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

JOŠ JEDNA GODINA, JOŠ JEDNA F1 IGRA.

Iove godine Codemasters nastavlja svoju franšizu najvećeg vozačkog cirkusa na svetu – Formule 1. U poslednjih nekoliko godina, popularni studio je našao formulu za Formulu, pa smo dobijali sve impresivnija izdanja poznatog takmičenja, a ove godine, Codemasters pokušava da proširi neke druge oblasti svog serijala.

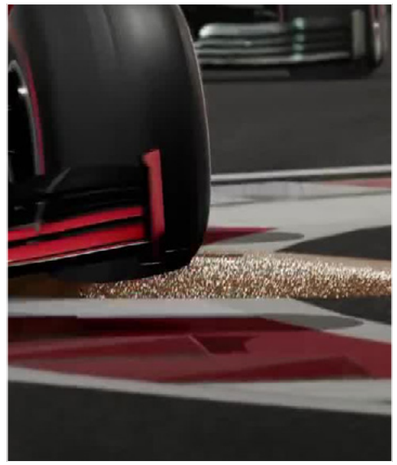
Elem, počevši od centralne tačke F1 2019, karijere, Codemasters je uvođenjem F2 licence rešio da proširi već solidno karijerno iskustvo od prethodne godine. Ovoga puta, počinjete od Formule 2, sa znatno većim fokusom na narativ i priču, koja prati kako vaše odluke na stazi, tako i van nje, i uspešno pokazuje uticaj istih na priču. Nažalost, to prezabavno iskustvo vašeg rivalstva i prijateljstva sa drugim vozačima F2 brzo dolazi kraju, kako već nakon 3 kratka trkačka scenarija u šampionatu nastavljate ka F1 timovima, gde karijera postaje identična onoj od prethodne godine. To naravno ne znači da je karijerni režim loš, i svakako i dalje ćete imati pregrršt zabave upravljajući unapređenjima vašeg bolida, pravcem u kojem se vaš tim kreće i ponašanjem pred novinarima van staze, ali kratak prikaz priče u F2 daje osećaj propuštene prilike koja je mogla biti iskorišćena vrhunski. Ipak, sve to ostavlja velike nade za sledeću igru, makar na tom polju.

Upravljanje bolidom ove godine nije doživelo neke drastičnije promene, i kako ovaj tekst bude dalje odmicao, F1 2019 neće zapravo predstavljati neki preveliki odskok od prošlogodišnjeg izdanja. Ipak, bolidi ove godine deluju responzivnije i jednostavnije za upravljanje, a sam stepen simulacije je veći nego prethodne godine i osećaj točkova na podlozi je još bolji nego pre. Pri promeni brzina, kao i u krivinama, ovaj put bolidi imaju znatno veći problem sa izlaskom iz krivine, skrećući manje ponekad nego što im kažete, ako niste pažljivi sa gasom i baratanjem brzinama, što je veoma pohvalno, iako izazovno. Za igrače koji nisu ljubitelji simulacionih vožnja, asistencije su uvek prisutne, i nivo izazova se može značajno spustiti radi prilagođavanja. Veštačka inteligencija je takođe dobila solidno poboljšanje ove godine, te su vozači dosta agresivniji nego pre, ali istovremeno ne prave često glupave poteze i izazivaju sudare, kao što je umeo nekad da bude običaj u prethodnim instalacijama.

Grafika je doživela neko sitnije unapređenje i igra u poređenju sa svim platformama svakako najimpresivnije izgleda na veoma skupom PC-u, dok naša test platforma, PS4 Pro, vrši posao skoro podjednako dobro. Detalji staze i bolida su na veoma visokom nivou, a vremenski efekti su i dalje u manjkavosti u kvalitetu, ali nikako ispod proseka. Sama F1 prezentacija, kao i novi interfejs, zaslužuju sve pohvale i uspevaju verno da prenesu iskustvo Formula cirkusa na ekrane. Zvukovi bolida uspevaju da budu autentični i razlike u zvuku motora različitih timova, kao i F2 bolida su distinktne i verno ubačene u igru.

Multiplejer komponenta nije bila preterano u glavnom fokusu u prethodnim igrama, ali, s obzirom da je F1 multiplejer scena veoma jaka, Codemasters je ove godine rešio da podigne lestvicu i potrudi se da multiplejer iskustvo, a ponajviše esports scenu, podigne na novi nivo. Ovoga puta, ceo odsek

> “BOLIDI OVE GODINE DELUJU RESPONZIVNIJE I JEDNOSTAVNIJE ZA UPRAVLJANJE, A SAM STEPEN SIMULACIJE JE VEĆI NEGO PRETHODNE GODINE I OSEĆAJ TOČKOVA NA PODLOZI JE JOŠ BOLJI NEGO PRE”



“CODEMASTERS JE OVE GODINE REŠIO DA PODIGNE LESTVICU I POTRUDI SE DA MULTIPLEJER ISKUSTVO, A PONAJVIŠE ESPORTS SCENU, PODIGNE NA NOVI NIVO.”

F1 esportsa je ubačen u igru, gde možete pratiti aktuelne mečeve i sami pokušavati da se probijete kroz rangirane multiplejer trke.

Prethodnih godina, F1 serijal je patio od velikih problema sa lagom u multiplejeru, pa su se trke neretko završavale u masovnim sudarima, opštem haosu na ekranu i generalno nezadovoljavajućem iskustvu u momentima kada serveri Codemastersa nisu hteli da rade. Iako se primećuje znatno poboljšanje na nekoliko polja u tom aspektu, i dalje se lagovi umeju javljati i upropastiti ono što je inače bila vrhunski odvožena i čista trka, pa je frustracija u tim momentima neizbežna. Uprkos tome, igra je prilično dobro optimizovana i radi na veoma visokim performansama, kako na PC-ju, tako i na konzolama, i moći ćete da uživate u igri bez većih grafičkih bagova i gličeva koji će vam upropastiti iskustvo, osim već pomenutih serverskih problema.

Uz sve ovo izrečeno, F1 2019 predstavlja jedno poboljšanje i definitivno najbolju F1 igru do sada, ali u poređenju sa izdanjem od prošle godine, ne očekujte preveliki skok i zapitajte se da li je igra sa ovako malo dodatnih stvari zapravo vredna pune cene koju traži od vas. Ako ste pak novajlija žanra ili neko ko se vraća u serijal nakon dužeg niza godina, čeka vas prava poslastica, jer Codemasters ide punom parom u obećavajućem pravcu.

IGRU USTUPIO:
COMPUTER-LAND

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ:
Codemasters

CENA:
54.99€

RAZVOJNI TIM:
Codemasters

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 8.2

- ✓ Odlična grafika.
- ✓ Poboljšano ponašanje bolida na podlozi, kao i veštačke inteligencije.
- ✓ Formula 2 i zanimljiv story mod u karijernom režimu.
- ✗ Lagovit multiplejer.
- ✗ Prekratak story mod pre povratka na standardnu karijeru.
- ✗ Premalo unapređenja u odnosu na F1 2018.

GUITAR HERO®

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

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

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

rent@guitarhero.rs
www.guitarhero.rs
060/55-26-787

Autor: Nikola Savić

SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER

Frogwares iza sebe ima 14 godina iskustva pravljena igara o Šerloku Holmsu. Zaključno sa igrom o kojoj danas pišemo, u pitanju je ukupno 11 Šerlokovih avantura skovanih na računarima ovog studija. Igra je prošla kroz razne faze, od statičnih avantura u klasičnom p&c maniru, preko izdanja za mobilne telefone, pa sve do prethodne igre u ovom serijalu, Crimes and Punishments iz 2014. godine, koja je Šerloku udahnula svež, moderni duh i pristup gejmpleju.

Priča igre prati mlađeg Šerloka i Dr. Votsona, koju su ovde u svojim srednjim tridesetim. Šerlok ima problema da se poveže sa svojom usvojenom ćerkom, što će biti glavna nit koja će se provlačiti kroz celu igru, ali će fokus biti na nekoliko zasebnih slučajeva koje ćete rešavati. Čini se da se slučajevi progresivno skraćuju kako napreduje igra, što ostavlja utisak zbrzanosti. Ipak, slučajevi su uglavnom veoma zanimljivi i odlično napisani, svaki sa specifičnim šmekom i ni u jenom trenutku se nećete osećati kao da se ponavljate. Puno intrige i karakternih ličnosti, sve to začinjeno osvetom, majanskim proročanstvima, okultnim, velikim pljačkama, kockanjem... pravi detektivski koktel.

The Devil's Daughter suštinski nastavlja u pravcu svog prethodnika i dalje se razilazi sa starim postulatima žanra, udaljavajući igru za korak više od logičke avanture ka akcionom elementu. Igra je u suštini svedenija i uprošćenija verzija svog prethodnika, ali to ne mora nužno da bude loša stvar, i mi nalazimo da to i nije. Jednostavno, vidi se da je ekipa iz Frogwares i dalje u fazi izgradnje novog identiteta njihove vizije modernog Šerloka, koji nije toliko mozgalica, koliko je više jedno interaktivno akciono i delimično i filmsko iskustvo.

U svojoj osnovni, gejmplej je praktično ostao isti kao i u Zločinima i Kaznama. Svi elementi su i dalje tu. Tu su Šerlokovo „šesto čulo" ili kako god ga nazvali, kada Šerlok može da vidi stvari koje bi mu inače promakle, tu je „rekonstrukcija" mod, kada pokušavate da sklopite sliku nekog događaja na osnovu prikupljenih informacija na licu mesta. Tu je ekran za dedukciju, gde spajate deliće slagalice na osnovu do tada prikupljenih informacija o slučaju i pokušavate da dođete do nekog (ili više) konačnih zaključaka. Tu je analiza ličnosti, kada sastavljate profil ljudi na osnovu par prvih informacija koje prikupite iz njihovog izgleda.

Sa druge strane, tu su i zabavni akcioni elementi koji igri daju živosti i filmski karakter. Kreću se od standardnih „klikni određeno dugme na vreme", „balansiraj tastere" i „pumpaj x", do nekih pravih malih napetih scena, gde morate da mislite u hodu kako biste ih prešli. Posebno se izdvajaju delovi drugog slučaja koji su u klasičnom Indijana Džons stilu i koji su se nama veoma dopali. Tu su i zagonetke u prostoru i najčešće se tiču toga da pokušate dođete od tačke A do tačke B. Na kraju, tu je i gomila sitnih mini-igara čija je uloga da dodatno daju šmeka igri, ali bez pravog gejmplej značaja.

Dva su ključna problema kod gejmpleja; Prvi je da je jednostavno igra veoma laka, ni jedna od gore navedenih komponenti nije previše izazovna, a neke su bukvalno besmislene, poput obijanja koje nema nikakav izazov već je stavljanje pravih oblika u pravo polje, na nivou igračaka za razvoj deteta do

treće godine. Jedini teži delovi igre su oni gde rešenje može proizvoljno da bude raznoliko, pa vas mrzi da se cimate i kliknete space(za preskakanje). Ipak, i pored lakoće i uprošćenosti gejmpleja, igra vam ni u jednom trenutku neće biti dosadna iz prostog razloga zato što je sjajno režirana i teče veoma glatko. Izuzetno je lako ući u ulogu Šerloka i sama ta fluidnost rešavanja problema vam stvara i gradi osećaj superiornosti jednog Šerloka Holmsa. Ipak, moramo da priznamo, iako nam je bilo veoma zabavno kroz ceo prolazak igre, falilo je više izazova i logičkih zavrzlama, jer na kraju krajeva, zato i igramo detektivske igre.

Drugi problem sa igrom je dedukcija i rešavanje slučajeva. Kroz svaki slučaj sakupljate informacije, kroz predmete, analize, ispitivanja i istraživanje, i onda na osnovu dokaza i činjenica izgradite zaključke. Zaključka uvek može biti nekoliko i svaki od njih ima dva moralna izbora. Problem ovde je što se na kraju uvek sve svodi na puko nagađanje jer svaki zaključak često izgleda potpuno realno i savršeno logično. Igri fali nekakav element krunskog dokaza, nešto što će nam upaliti lampicu i reći „da, taj je krivac", umesto da koristimo intuiciju ili „Eci, peci, pec".

Vizuelno, igra jednostavno izgleda sjajno i u skladu sa tadašnjim grafičkim standardima. Uživanje je šetati po uskim i prljavim ulicama Londona 19. veka koje su pune svakodnevnog života, ili gledati sve najsitnije detalje na licima ljudi koje ispitujemo. Posebno je za pohvalu sjajna optimizacija igre, pa ćete je bez problema igrati „kako dolikuje" i na nešto starijim mašinama. I audio aspekt je bez premca, muzika je u svakom trenutku adekvatna (posebno napete teme u prikladnim trenucima), dok je glasovna gluma izuzetno profesionalno odrađena.

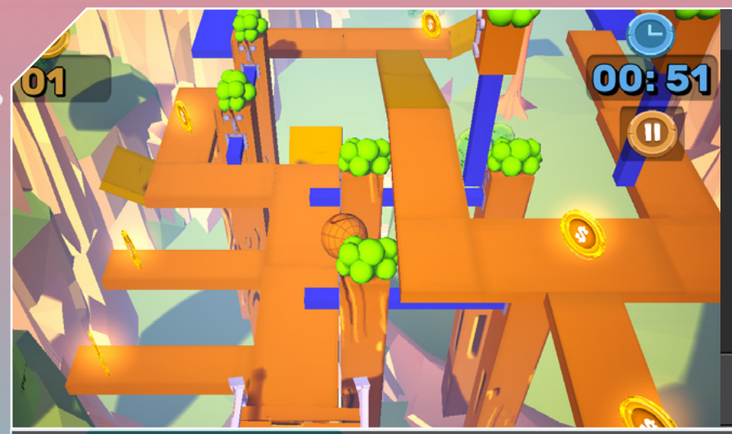
The Devil's Daughter je jako zabavan naslov sa puno intrige, akcije i uzbudljivih momenata, ali ovo nije logička igra, iako igramo kao najpoznatiji detektiv svih vremena. Sa jedne strane, ovo omogućava da se priča odvija glatko, ali nas sa druge uskraćuje od pravih izazova i naprezanja vijuga. Ipak, ukoliko volite Šerloka Holmsa (i posebno ako su vam se sviđale filmske ekranizacije sa Robertom Daunijem Juniorom), nema sumnje da ćete provesti zabavnih ~11 sati uz ovaj naslov.

RAZVOJNI TIM
Frogwares

IZDAVAČ:
Bigben Interactive

GODINA IZLASKA:
2016.

PLATFORMA:
PC, PS4, Xbox ONE



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Belmin Kozlic

CENA:
Besplatno

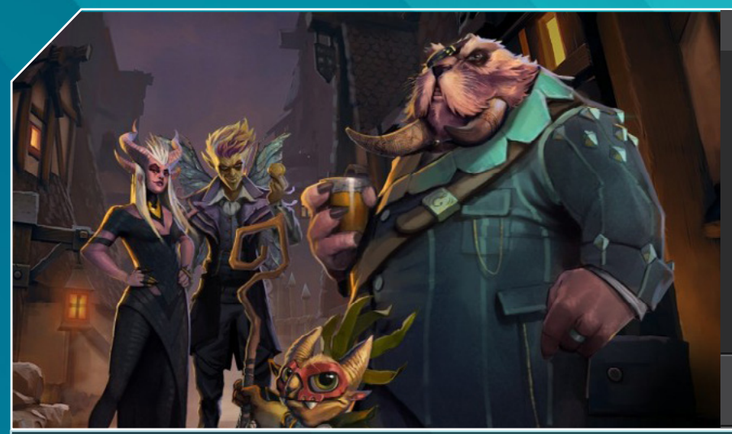
TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA DA

ROLL BALL

Razvoj igre Roll Ball sam dosta pomno pratio u jednoj grupi na društvenoj mreži i sada je konačno došla prilika da je zaigram. Na ovom interesantnom projektu radi jedan developer iz okruženja, koji je tek nedavno rešio da je pusti nešto većem broju igrača. U igri je potrebno kotrljati loptu od starta do cilja, ali to nije baš toliko lako, pošto postoji gomila pokretnih platformi, prepreka i drugih stvari koje morate zaobići pre nego što stignete do kraja. Nivoi su dosta dobrog dizajna i primetno je postepeno povećanje izazova tokom prelaska nivoa što je za svaku pohvalu. Roll Ball nema samo cilj da pređete nivo, već postoji i vremenska komponenta, pa tako to morate učiniti kroz određeno vreme inače vam se napredak poništava.

Raznovrsnost okruženja je dobra i očekujemo da će biti još bolja u kasnijim fazama razvoja, a isto tako očekujemo i bolju ponudu zvukova tokom igranja. Sve će se to ispraviti i jedva čekamo da Roll Ball postane dostupan većem broju igrača.



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Valve

CENA:
Besplatno/IAP

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA DA

DOTA UNDERLORDS

Valve možda i nije naučio da broji do tri, ali je svakako uvideo potencijal i popularnost koju nose mobilne platforme. To je verovatno i razlog zašto je Dota Underlords izašla u isto vreme i za PC i za mobilne telefone. Ovaj naslov je baziran na Auto-Chess modu igranja koji je deo Dota 2 iskustva, i u njemu na poljima nalik šahovskoj tabli pozicionirate svoje heroje za borbu protiv drugih igrača. Naravno, igra zahteva dosta taktike i dobrog menadžmenta kako biste pobedili, ali u tome i jeste draž igranja ovakve vrste igara. Ono što je fantastična stvar je postojanje cross-play funkcije od prvog dana, pa tako možete igrati protiv igrača na svim platformama, a ujedno možete i nastavljati partiju koju ste započeli negde drugde.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Nitrome

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA DA

LEAP DAY

Icy Tower je igra koja se pojavila još početkom milenijuma za tadašnje računare i od tada su u njoj uživale generacije i generacije igrača. Uticaj ove igre je primetan i oseća se i danas, pošto imamo gomilu igara baziranih upravo na njoj. Sada se taj stil preselio na mobilne telefone, gde su one znatno zanimljivije i lakše za igranje od ostalih. Takva igra je i Leap Day, skakućete sa platforme na platformu, skupljate voćkice, izbegavate neprijatelje i tako u nedogled. Igra se razlikuje od ostalih ovog tipa po tome što svakoga dana nudi neki novi nivo koji igrači mogu da pređu i taj napredak se beleži. Zajedno sa tim, postoji checkpoint na gotovo svakom mestu kako biste čuvali progresiju, i to možete činiti kroz plaćanje voćkicama ili gledanje reklama. Igra je stvarno interesantna i nivoi su taman toliko raznoliki da vas svakoga dana zovu da igrate.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Panzerdog

CENA:
Besplatno/IAP

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4X

OCENA DA

TACTICOOL

I pucačine su u ekspanziji na mobilnim platformama, a igra koja je nas oduševila u prethodnih mesec dana je definitivno Tacticool. Ovde vas očekuju okršaji 5v5 formata, sa odabirom nekoliko klasa i oružja koje one nose. Igra je dosta dobro razvijena i poseduje mogućnost upravljanja vozilom, realističnu fiziku i pre svega borbe sa dobrim tempom. Možete sarađivati sa igračima i igrati sa prijateljima tokom borbe na nekoj od 8 mapa koje su raznovrsne po ponudi mesta za borbu. Tacticool je skroz zanimljiva igra i neće vam biti dosadna dok je igrate, ali vam preporučujemo da to činite sa drugarima.

Autor: Milan Janković

UNDERVAULT

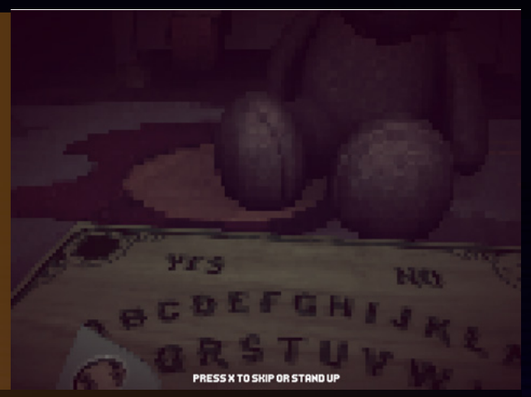
U stilu starijih RPG igara, koje su verovatno većini čitalaca u dobrom sećanju, potpuno besplatno smo imali prilike da zaigramo i Undervault. Igra nas vodi na raznovrsne avanture kroz veliki broj soba u roguelike stilu, što znači da kada jednom stradamo, sve počinjemo ispočetka. Undervault donosi i neke proširene elemente na sto, u vidu toga da neke prostorije koje obilazite birate u vidu točka sreće, i tako znate šta da očekujete pri kretanju na dalje. Svi predmeti su predstavljeni u vidu karata koje birate kako bi pojeli nešto, lečili se i slično, dok sama borba funkcioniše po turn-based principu, u makljanju sa neprijateljima kao što su duhovi, bube, a kasnije, i ljudi. Kroz igranje i obilazak sve većeg prostorija, pred vama se plete mreža soba u potrazi za prelazak u narednu sekciju, a vi morate vršiti navigaciju kako izbeći nepotrebne sukobe i stići što dalje.

Undervault je stvarno zanimljiva igra, a još više vredi zahvaljujući tome što možete nadograđivati svog karaktera. Ono što će vam ponekada ići na živce, je to da nemate sreće da dobijete sobu koju hoćete.

RAZVOJNI TIM: AngryKid

GDE PREUZETI: https://angrykid.itch.io/undervault

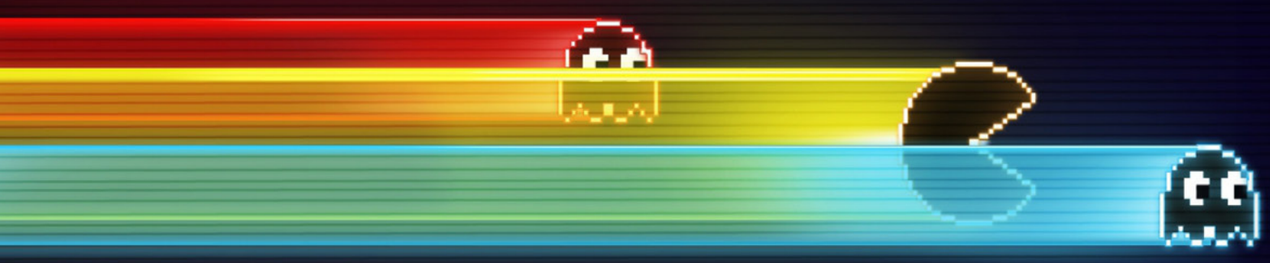
HOLLOW CRIES

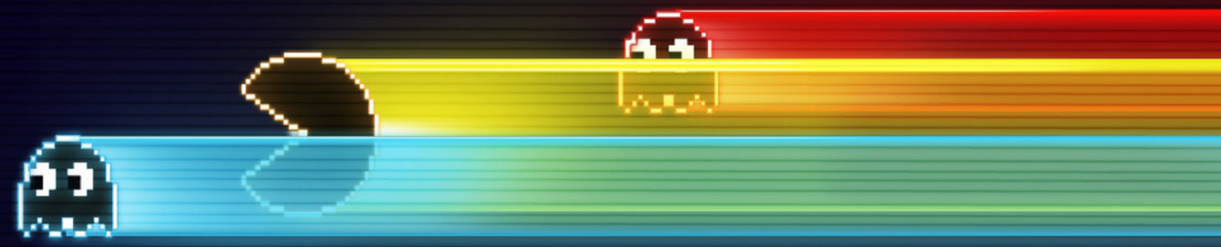


Jedan dobar deo igara koje opisujemo u rubrici besplatno je gotovo potpuno besmislen i služi da se igrači zabave bez preterano mnogo razmišljanja, dok druge predstavljaju manje projekte koji su vezani za neku temu koja muči određeni deo populacije. U Hollow Cries, developeri se bave temom usamljenosti i kraja života iz perspektive malog deteta koje pokušava da pronađe odgovore na ta izuzetno teška pitanja. Kroz tu potragu, igrače očekuje interakcija sa ouija tablom, kroz koju će pokušati da saznaju neke odgovore od duhova, a ostatak gejmpleja funkcioniše u FNAF stilu, gde pomoću baterijske lampe osvetljavate prostoriju i gledate da vas ne zaskoči neko čudovište. Igra je napravljena u pikselizovanom stilu, tako da će se ljubiteljima tog stila i horora svakako dopasti.

RAZVOJNI TIM: Hannmade Studios

GDE PREUZETI: https://hannmadestudios.itch.io/hollow-cries





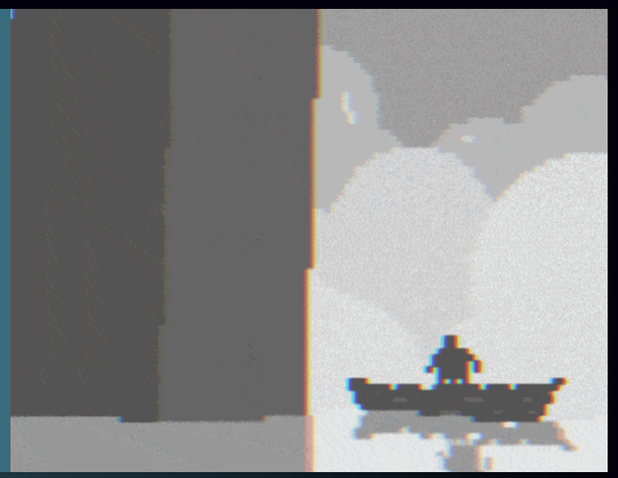
SKATEBIRD

Predugo čekanje na Skate 4 već počinje da čini igrače nestrpljivim, a stanje dodatno pogoršava to što svake godine postoji neka lažna objava, koja nam daje nadu da će igra eventualno biti objavljena i doći igračima. Mi smo u tom čekanju morali da se okrenemo alternativama, kao što je u ovom slučaju to SkateBIRD. Igra funkcioniše baš kao što i očekujete iz samog naslova, vi ste ptica i izvodite trikove sa skejtom. Prostor za skejt je napravljen u minijaturnoj verziji za ptice i sa sobom nosi proste kontrole, zanimljive i izazovne oblasti. SkateBIRD takođe krasi i super muzika koje ide u pozadini dok igrate. Igra je u dosta ranoj fazi razvoja, tako da ćete se sigurno susresti sa bagovima, ali oni nisu preterano strašni.

RAZVOJNI TIM: Megalomanium

GDE PREUZETI: https://megalomanium.itch.io/skatebird-demo

THE THINGS WE LOST IN THE FLOOD

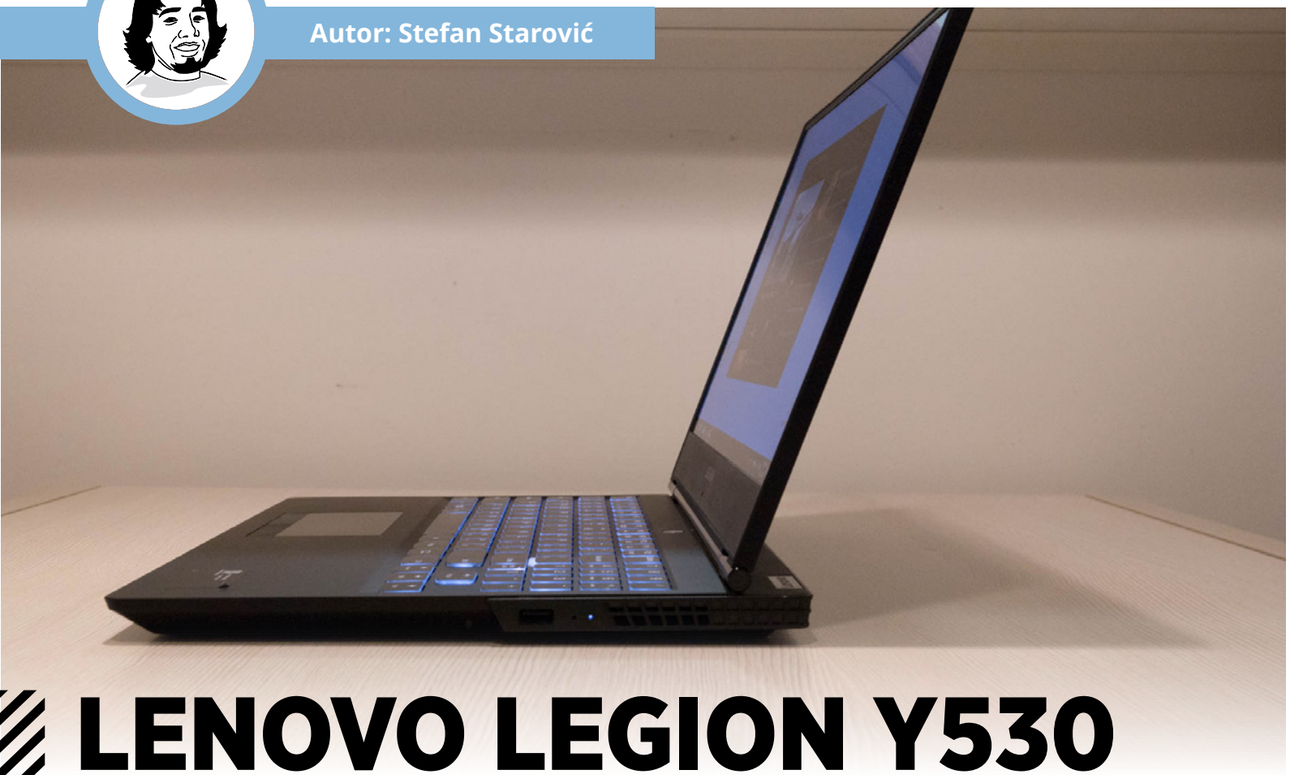


Ovaj naslov, pomalo dugačkog naziva, nas smešta u svet uništen velikom poplavom koja je uništila sve što postoji, a ostalo je svega par ostrvca i vrhova kuća. Igrači kreću u istraživanje tog sveta i polako otkrivaju šta sve ono nudi. Svakako, najzanimljiviji element ove igre je multiplejer, koji se ne odvija na konvencionalan način, već interakcija između igrača postoji kroz poruke u boci. Vi tokom igranja možete napisati poruku i baciti je u okean, a ostali igrači mogu naići na nju i pročitati je. Tako i vi možete nalaziti poruke drugih i birati da li da je vratite u vodu ili uništite. Svakako zanimljiva vrsta interakcije u ovom naslovu, kojeg takođe krasi izuzetno spori tempo igranja. Možda nekom dosadan, a nekome sasvim dovoljan da se nagleda lepih okruženja u pixel-art stilu.

RAZVOJNI TIM: AwkwardSilence Games

GDE PREUZETI: https://awkwardsilencegames.itch.io/thethingswelostintheflood

Autor: Stefan Starović



LENOVO LEGION Y530

Odlična vrednost za uloženo u gejming laptop!

Pre skoro dve godine, smo imali prilike da probamo jedan vrhunski Lenovo gejmerski laptop – Y520, i zaključili smo da su njihovi inženjeri uradili zaista sjajan posao. Međutim, sada nam je na test stigao naslednik, Y530, koji ima ambiciju da lestvicu podigne više, znatno više.

Legion Y530

Već na prvi pogled, deluje da ovo nije običan gejmerski laptop, iako se radi o 15.6“ modelu relativno standardnih dimenzija i težine za ovu klasu. Ono što prvo upada u oči, jeste da je ekran nekako „skraćen“ u odnosu na donji deo računara, vrlo čudno rešenje, koje možda i prvi put u ovoj formi vidimo na ovakvom tipu računara. Naime, inženjeri su zaključili da im za komotno smeštanje procesora, grafičke kartice i drugih komponenti, kao i za njihovo adekvatno hlađenje, treba nešto malo više prostora, ali nisu hteli da to bude na račun debljine ili širine. Oni su samo prosto produžili zadnji deo računara tako da štrči iza ekrana i to je proizvelo neka zaista zanimljiva rešenja. Prvo i najočiglednije, jeste da je većina portova, od struje, preko mrežnog kabla do izlaza za grafiku, pozicionirano sa zadnje strane tako da vam ne smeta dok se igrate. Jedino su dva USB A porta ostavljena sa strane, verovatno da možete da priključite periferije poput miša, slušalica ili fleš diska. S druge strane, sva toplota se opet odvodi ili pozadi ili ispod računara, tako da ni pri najvećem opterećenju ne osećate toplinu na delovima koje dodirujete. Iako je vizuelno na prvi pogled malo čudno rešenje, moram priznati da što sam se više družio sa istim, sam zaključio da je jako korisno i praktično!

Materijali od kojih je izrađen laptop su uglavnom neka vrsta plastike, koja je jako prijatna na dodir, ali mi deluje da malo više skuplja otiske prstiju nego što bi trebalo. Sa gornje strane ekrana se nalazi Legion logo, sa istaknutim Y na slovu O koje, je i jedini prosvetljeni element, ali svetli samo belom svetlošću. Takođe, ceo poklopac je presvučen teksturom plastike, koja liči na godove koji se šire od tog istog slova O,

> “SKRAĆENI EKRAN PRAVI JAKO NEOBIČAN DIZAJN.”

> “VEĆINA PORTOVA JE SA ZADNJE STRANE TAKO DA VAM NE SMETA DOK SE IGRATE”

dajući vrlo interesantan efekat. Što se osvetljenja tiče, isti slučaj je i sa tastaturom, nema RGB osvetljenja, ali je bela svetlost jako prijatna i praktična. Treba napomenuti i da poseduje numerički deo tastature, što mi se jako svidelo, međutim, tu je i jedan dosta bizaran detalj – numeričkom delu nedostaje Enter taster! Na prvi pogled čudno, ali s druge strane, kada se obrati pažnja da su kursorske strelice ispod numeričkog dela pune veličine, jasno je da je ovo laptop projektovan pre svega za gejmere, a ne za računovođe. Na kraju, tu je i trackpad, koji svoju ulogu odrađuje sasvim korektno, a zanimljivo je primetiti da ugrađeni Lenovo softver automatski isključi trackpad kad detektuje da ste startovali neku igru, vrlo simpatično i praktično.

Dolazimo i do možda najjačeg aduta ovog laptopa, a to je njegov IPS ekran. Rezolucije standardnih 1920x1080 piksela, boje na njemu su jako žive i jarke, i svakako spada u jedan od boljih koje smo probali i na mnogo skupljim laptopovima. Naš model je opremljen ekranom sa osvežavanjem od 60Hz, što je i sasvim adekvatno kada se ima u vidu ostatak konfiguracije, ali postoje i modeli koji nude osvežavanje do 144Hz. Sam okvir ekrana je jako tanak, osim u donjem delu, gde se našlo mesta za Lenovo logo i web kameru na malo čudnijem mestu, ali s obzirom da je ovo laptop pre svega za gejming, verovatno nije ni bitno. Sve u svemu, ovo je ekran na kome ne samo da možete da uživate u punom koloritu igara, već to mogu i ljudi oko vas, s obzirom na sjajne uglove

gledanja, a možete ga koristiti i za nešto ozbiljnije kao što su obrada fotografija ili videa.

Performanse

Konačno, dolazimo i do ključnih elemenata jednog gejming laptopa. Model koji smo imali na testu je opremljen proverenim Intel i7 8750H procesorom sa 6 jezgara (12 threadova), 16GB RAM memorije, GeForce 1050Ti grafikom sa 4GB svoje memorije, SSD diskom za sistem i bitne aplikacije, i još dodatnim hard diskom za skladištenje podataka. Sve u svemu vrlo, impresivna mašina, ali ako želite da igrate igre u Full HD rezoluciji na Ultra podešavanjima, ne treba očekivati više od 30 do 40 fps u proseku. Ako smanjite podešavanja, i frejmrejt će naravno dramatično skočiti, što je i u skladu sa mogućnostima GeForce 1050Ti grafičkog procesora. Ono što se meni lično svidelo, jeste da ne samo da se laptop nije značajno grejao, nego ni pri dugotrajnom opterećenju u igrama nije bio previše bučan niti

“OVAKO KONFIGURISAN Y530 JE MOŽDA PRE NAMENJEN OBRADI VIDEA NEKO OZBILJNOM IGRANJU”

“SJAJAN IPS EKRAN JE NAJVEĆI ADUT OVOG UREĐAJA”

pokazivao znake obaranja performansi da bi zadržao termalne karakteristike, naravno u okviru zadate konfiguracije, možda bi sa jačom grafikom (može ići do GTX 1060) situacija bila nešto nepovoljnija.

Ono što je meni glavni utisak same konfiguracije, jeste da je iz perspektive gejmera izabran jači procesor, a slabija grafička kartica, što možda baš i nije idealno. Možda bih pre voleo isti ovaj računar opremljen sa i5-8300H procesorom, ali GTX 1060 grafičkom karticom sa 6GB memorije, što bi u ovoj konfiguraciji koštalo skoro identično. Na taj način bi se dobile mnogo bolje performanse u samim igrama, na račun nešto slabijeg procesora. Ovako konfigurisan, kao na testu, Y530 pre kao da je pravljen za potrebe nekoga ko radi obradu video materijala, na primer klipove za YouTube, a gejming mu je u drugom planu. Na sreću, na našem tržištu se mogu vrlo lako naći obe verzije ovog računara, pa je samim tim izbor samo na kupcu i njegovim potrebama.

Zaključak

Lenovo Y530 uspeva da nadmaši svog solidno uspešnog prethodnika i da donese dobre performanse, zanimljiv izgled i konačno, vrlo povoljnu cenu za svoju klasu. Sve u svemu, jedan jako lepo zaokružen gejmerski latop koji ima sve adute da bude bestseller u kategoriji. Jako mi je drago da konstatujem da je konkurencija na tržištu gejming laptopova nikad veća, i da praktično svaki model koji mi dođe pod ruke, mogu mirne glave da preporučim nekome i samo nijanse koje nekome odgovaraju, ili ne, odlučuju, a Y530 je definitivno jedan od modela koji prednjači u tim nijansama.

Karakteristike:

Model	Y530
Procesor	Intel i7 8750H
Memorija	16GB DDR4 2666 MHz
Grafička kartica	nVidia GeForce GTX 1050Ti 4GB
SSD	128 GB
Hard disk	1 TB HDD
Povezivanje	1xHDMI 2.0, 3xUSB 3.1 Gen1 Type A, 1xUSB 3.1 Type C, Mini DisplayPort 1.4, Audio 3.5mm, Gbit LAN, WiFi, Bluetooth
Ekran	15.6“ 1920x1080 IPS, 60Hz
Težina	2.3 kg

Testiranje:

Igra Ultra settings	1920x1080 (average FPS)
Witcher 3	36.3
Battlefield 1	42.2
Assassin's Creed Odyssey	30.4
Shadow of the Tomb Raider	31.4

Autor: Stefan Starović

LOGITECH G635 I G935

Isti model sa i bez kabla

Moram na početku priznati da sam veliki ljubitelj Logitech proizvoda – uglavnom su to uređaji koji imaju dobru vrednost za uloženi novac, dobar kvalitet i iznadprosečnu izdržljivost. Međutim, i najboljima nekada malo ponestane inspiracije, pa smo tako na test dobili „restajling“ modela G933, koji smo opisivali pre par godina.

Zatezanje bora

Proizvođači su danas pod konstantnim pritiskom da stalno izbacuju nove i nove modele, koji su značajno bolji od onih koje menjaju. Međutim, to nije baš tako lako, a često se dešava da nemaju svi baš na raspolaganju dovoljno resursa da prave potpuno novi model, pa pribegavaju osvežavanju, zatezanju bora, restajlingu ili kako se sve to već zove u auto industriji, a u poslednje vreme se može preneti na sve ostale industrije. I tako dolazimo čak i do gejmerskih slušalica, konkretno u ovom slučaju Logitech do skora top modela G633 i G933, koje sad imaju reinkarnaciju, u vidu modela G635 i G935. Iskreno gledano, jedino što ja primećujem kao suštinsku razliku jeste tip materijala koji je korišćen na ovim uređajima, sad je nekako malo više na braon, ali nisam siguran da je to baš dovoljno dobro da bi se nazvali novim modelom.

Spolja gledano, materijali su zaista fantastični – vidi se da je sve to na vrhunskom nivou i zaista izgleda premijum. Jedina razlika između ova dva modela u tom domenu jeste što G635 imaju platnene jastučiće, a G935 imaju kožne. Razumem i jednu i drugu logiku: platneni su dobri u smislu da se manje znoje uši i glava, dok kožni daju malo bolji osećaj, jer je koža zaista jako fina i prijatna, kao i bolju izolaciju spoljašnjih zvukova. Ja sam iskreno mnogo više pobornik platnenih, prosto ne volim kada mi se znoji glava u ovim letnjim mesecima, ali je to stvar ličnog izbora. Da bismo završili sa razlikama, tu dolazimo i do poslednje razlike između ova dva modela – G935 može da radi i preko USB kabla (kada se i puni) i bežično preko sopstvenog wireless USB adaptera. Zanimljivo je da adapter ima svoje mesto u jednoj od slušalica ispod poklopca, pa se tu može smestiti, dok se ispod drugog poklopca nalazi baterija. Poklopci su pričvršćeni magnetima što je dobro i ujedno jako elegantno rešenje. Ono što je čudno, a ista je situacija bila i kod G933 modela, jeste da Logitech bateriju ne nudi kao opciju za kupovinu. Ono što je još čudnije, jeste što se isti poklopci na slušalicama nalaze

i na G635 modelu gde nemaju baš nikakvu funkciju, ali je to verovatno ušteda u proizvodnje.

Generalno gledano, svi materijali od kojih su izrađene slušalice, su zaista na najvišem nivou, headband se podešava na klasičan način i to je vrlo dobro rešeno. Mikrofon se nalazi u levoj slušalici i izvlači se, pri čemu se vrh može zakriviti po potrebi, a kada se vrati nazad u slušalicu aktivira se mute funkcija. Sa zadnje strane leve slušalice se nalazi potenciometar, za regulisanje jačine zvuka, kao i nekoliko dugmića koje možete programirati za razne funkcije. Sa jedne strane je ovo interesantno rešenje, ali sa druge treba imati u vidu da, od četiri dugmeta koja se nalaze na zadnjoj strani glave, nije baš lako shvatiti koje pritiskate u kom trenutku, pa nekad može biti i kontraproduktivno. Sa zadnje strane se nalazi i LED traka sa osvetljenjem, koje se može podešavati kroz softver, ali treba imati u vidu da uključivanje osvetljenja kod bežičnog modela smanjuje vreme trajanja baterije

> “RADI SE ZAPRAVO O MALO UNAPREĐENIM MODELIMA OD PRE PAR GODINA.”

> “MATERIJALI SU ZAISTA NA VRHUNSKOM NIVOU.”

"ZVUK JE JEDAN OD NAJBOLJIH NA TRŽIŠTU."

sa projektovanih 12 sati, na samo 8 sati, pa se postavlja pitanje svrsishodnosti ovog kozmetičkog detalja.

Sva ta završna obrada daje odličnu zvučnu izolaciju spoljnih zvukova, a drajveri od 50mm u slušalicama daju zaista fenomenalan zvuk, koji je odlično pozicioniran u prostoru, zahvaljujući 7.1 surround zvuku. Zaista, ovo jeste jedan od najboljih setova u tom pogledu i ukoliko vam je zvuk najbitnija stavka definitivno se isplati ići ka jednom od ovih premijum Logitech setova.

Međutim, kada se sve to sabere i oduzme, dolazimo do najvećeg problema koji je prisutan na oba ova seta – slušalice su jako glomazne i poprilično teške, čak i u slučaju žičnog modela. A to znači da nije baš idealna situacija za igranje, pogotovu u dužim vremenskim periodima. Nažalost, gejmerske slušalice nisu samo vezane za kvalitet zvuka, već je bitno i koliko su prijatne za nošenje u napetim mečevima, a ovi modeli prosto tu nisu na nivou zadatka.

Konačno, s obzirom na kvalitet izrade, ove slušalice koštaju kod nas i preko 20 hiljada dinara, pa samim tim spadaju u sam vrh ponude. Nažalost, Logitech nije baš dobro uradio restajling prethodnog modela i praktično iste zamerke koje smo imali tada, ostaju i sada, tako da je preporuka da se u narednom periodu malo više posvete potpuno novom modelu ili modelima u ovoj klasi. Nemojte me pogrešno razumeti – ako imate novca i kvalitet zvuka vam je najbitnija stavka, ovo je definitivno dobar izbor, ali je i konkurencija baš žestoka.

Testiranje:

Model	Logitech G635/G935
Tip	7.1 surround slušalice
Povezivanje	USB kabl (G635)/Wireless, USB Kabl (G935)
Mikrofon	Usmereni, može da se savije u slušalicu
Udobnost	Jastučići od tkanine (G635)/Jastučići od kože (G935)

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

Autor: Stefan Starović

PDP WIRED CONTROLLER BLACK CAMO

XBOX One kontroler sa kablom

Dolazimo do kraja životnog ciklusa jedne generacije konzola i samim tim su Microsoft i Sony sve više voljni da daju licence proizvođačima periferija koji mogu ponuditi nešto drugačije u odnosu na standardne kontrolere, slušalice, punjače i slično. Jedna od tih firmi je i Performance Desing Products, ili skraćeno PDP, koji u ponudi imaju veliki broj periferija za XBOX One i PlayStation 4, a od skora i za Nintendo Switch. Dobili smo da probamo kontroler za XBOX One koji je gotovo identičan sa originalnim koji stiže uz konzolu, osim povezivanja.

PDP Wired Controller

Performance Designed Products je sebi postavio jednostavan cilj – napraviti pristupačan XBOX One kontroler i u tome nisu preterano filozofirali. Ako sam kontroler krenemo da ispitujemo, bez kabla koji je neophodan za povezivanje, apsolutno možemo pomisliti da se radi o originalnom Microsoft modelu. Okej, ima tu poneka sitnica koja se razlikuje, ali ništa što biste primetili na prvi pogled. Tu su sve funkcionalnosti, oblik je potpuno identičan, raspored takođe, čak je i konektor za slušalice na istom mestu. Materijali od kojih je kontroler izrađen su takođe ili identični ili vrlo približni onome što dolazi direktno od Microsofta. Čak i kada se pogleda pakovanje sa velikom XBOX šlajfnom na gornjem delu, vrlo je teško da bi prosečan potrošač u radnji uopšte i pomislio da se ne radi o proizvodu koji dolazi od samog Microsofta.

> “KONTROLER SE NA KONZOLU POVEZUJE KABLOM DUŽINE 3M.”

Suštinska razlika je jedino u kablu – dok se kod standardnog XBOX kontrolera on koristi za punjenje, ovde je isti neophodan da bi uređaj uopšte radio. U paketu se dobija kabl dužine 3 metra, što je i više nego dovoljno da se adekvatno upravlja konzolom u dnevnoj sobi, a sam kabl je dosta fleksibilan, tako da je korišćenje ovog gejmpeda i više nego jednostavno. Konačno, činjenica da se kabl povezujem preko standardnog USB porta sa jedne, i micro USB porta sa strane kontrolera, znači da isti možete zameniti bilo kojim drugim kablom koji vam se sigurno mota negde po kući ili u krajnjoj liniji lako kupiti drugi ako se ovaj ošteti.

Nedostatak baterije unutar kontrolera ga čini nešto lakšim u odnosu na original, ali to prosto nije toliko primetno da bi značajno uticalo na užitak u igri, bilo u pozitivnom bilo u negativnom smislu. Kontroler je kompatibilan sa PC računarom i normalno ga prepoznaju i Steam i sve druge aplikacije, a postoji i softver u kome možete definisati dodatne parametre, ili redefinisati šta koje dugme radi ako želite.

> “POSTOJI U MNOGO RAZLIČITIH BOJA I VARIJANTI.”

Utisak u radu je vrlo teško opisati – jednostavno je isti kao i XBOX kontroler, tako da ako vam se sviđa onaj koji ste dobili uz konzolu, a ne smeta vam kabl, ovo je idealno rešenje za vas. Ono što jesam primetio posle nešto dužeg korišćenja, jeste da su mi Right i Left Bumper dugmići delovali za nijansu „klimavije“ nego što bih voleo, ali je to više zapažanje a manje neki konkretan problem.

Raznovrsnost izbora

Mi smo kontroler dobili u takozvanoj Black Cammo varijanti crne sa kamuflažnom šemom, koja je izrađena dosta specifično, jer se jedna od boja presijava na čudan način, što daje vrlo lep efekat. Pretpostavljam da je slična situacija i sa belom i plavom kamuflažom, a tu je i mogućnost izbora od jedno 5-6 različitih boja. Još

jedna interesantna opcija je takozvani Afterglow kontroler, koji je potpuno providan, ali ima LED osvetljenje kome možete menjati boju shodno vašoj želji.

Konačan zaključak za PDP Wired controller je vrlo pozitivan i vrlo je jasno gde je ovaj proizvod pozicioniran – ukoliko vam treba bežični kontroler sigurno ćete uzeti Microsoft, jer je on jedan od najboljih gejmpedova na tržištu, ali ako želite da uštedite nešto novca, u nekim slučajevima skoro i duplo, i nije vam bitno da je kontroler bežične prirode, ovaj model ima mnogo više smisla. A pogotovu ako imate nekog drugara ili mlađe rođake koji dolaze da se igraju kod vas na XBOX konzoli, a pritom nisu preterano nežni prema kontroleru kada gube (u fudbalu, na primer) ovo može biti zaista isplativa opcija.

Karakteristike:

Model	PDP Wired Controller - Black Camo
Tip	Gamepad
Platforma	XBOX One/PC
Način povezivanja	USB kabl

modding SCENA

Autor: Nikola Savić

StarCraft Remastered dobija “Carbot” grafički mod

Ukoliko ste fan igara kompanije Blizzard, vrlo verovatno znate ili ste makar negde čuli za jutjubera i animatora Carbot.

Carbot se početkom ove decenije probio sa svojim neverovatno smešnim animacijama vezanim za StarCraft 2, ali je vremenom počeo da radi duhovite animacije za sve Blizzardove igre, i danas je možda i poznatiji po svom HeroStorm serijalu za HotS.

Njegovu animaciju karakteriše veoma prost “derpy” crtež, sa fenomenalnim humorom, gde uz minimum truda i veoma suptilno uspe da prenese neke momente iz gejmpleja koje fanovi lako prepoznaju i cene humor iza istih.

Carbot ima praktično kultni status kod Blizzard fanova, a posebno kod StarCraft igrača, pa je zato i Blizzard to prepoznao i u više navrata sarađivao sa njim, pa tako njegove crteže u vidu animacija, sprejeva, avatara, emotikona i drugih sličnih elemenata vidimo i u StarCraft 2 i u Heroes of the Storm.

Pre oko dve godine je čak i napravio StarCraft 2 mod koji je celu igru prebacio u njegov stil crteža, ali je sada sve to podignuto na jedan viši, “zvanični” nivo, pa je najavljeno da će StarCraft Remastered dobiti dobiti kompletan zvanični Carbot mod.

Ovo je najavio sam Carbot, koji je bio pozvan na KSL finale u Južnoj Koreji, gde je ovo otkriveno, a zatim je ostatak sveta to saznao preko njegovog videa koji možete videti ispod.

Za razliku od StarCraft 2 moda, za StarCraft Remastered je u pitanju kompletan grafički prelaz na njegov stil. Kada kažemo kompletan, mislimo na sve, od menija do ranked i custom partija, pa čak i čitava singlplejer kampanja, računajući tu i čuvene brifing ekrane između misija.

Sve ovo izgleda sjajno, i stiže već 10. jula, samo nam još ostaje da saznamo koja će biti cena za ovaj DLC, pošto je potvrđeno da neće biti besplatna. Ukoliko cena bude razumna, mi dajemo apsolutnu podršku Carbotu i kupujemo ovaj grafički mod.

Cyberpunk 2077 neće imati podršku za modove pri izlasku

U ovom broju možte čitati naš Cyberpunk E3 specijal, gde smo sakupili sve informacije koje smo saznali i pretočili u jedan tekst za vas.

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.

play
zine