play! nine

br.129 | September 2019.

VODIČ:

WOW CLASSIC

DLC:

MONSTER HUNTER WORLD: ICEBORNE

REVIEW:

CONTROL

REVIEW:

ASTRAL CHAIN

GAMESCOM SPECIJAL

IGRA LETA

FIRE EMBLEM THREE HOUSES

DOBRODOŠLI

BROJ 129 – SEPTEMBAR 2019.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:
Nikola Savić

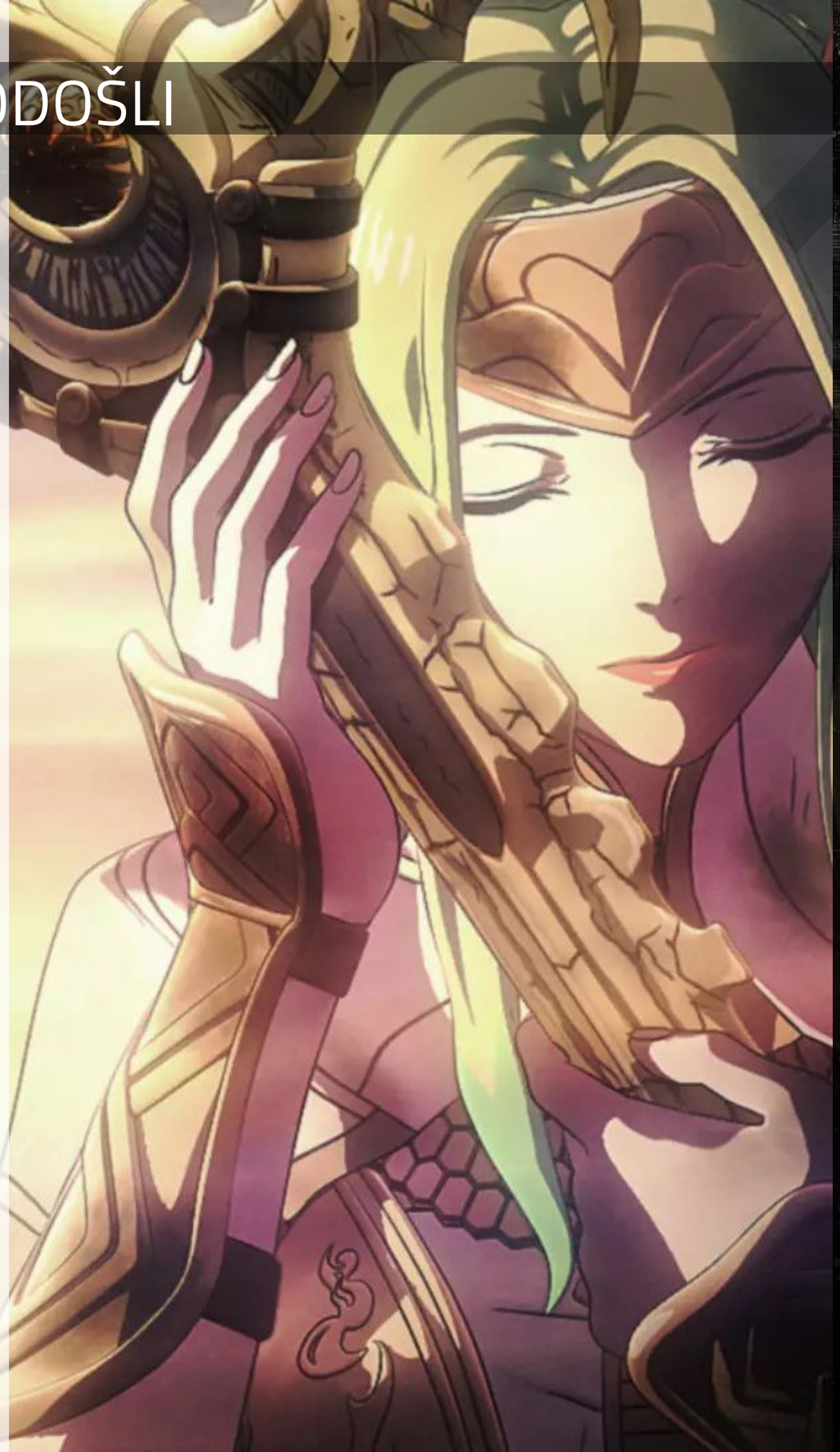
REDAKCIJA:
Luka Komarovski, Stefan Starović, Nikola Savić, Milan Janković

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



Dugo i veoma vrelo leto je za nama, i vala koliko god voleli tople dane, malo su bili i previše vreli za naš ukus, tako da se iskreno radujemo ovim hladnijim danima koji dolaze.

Vrelo leto je svakako donelo i neke vrele naslove, ovoga puta uglavnom sa dalekog istoka, gde se izdvajaju Fire Emblem, Astral Chain i Blood-stained, ali smo krajem leta imali prilike i da igramo par veoma kvalitetnih igara sa ove strane sveta, gde pre svega mislimo na Control i domaći Pagan Online.

Tradicionalno, kao i svakog leta, i ovoga smo posetili najveći evropski i jedan od najvećih svetskih festivala video-igara, nemački Gamescom. Iako su ovoga puta izostali neki veliki igrači, gde pre svega mislimo na Blizzard, to ne znači da nismo imali sjajan festival, naprotiv, ovaj je možda bio i najimpozantniji do sada, sa velikim brojem novih najava i ekskluzivnih trejlera, a bogme, i do sada najvećim brojem „zvezda“ među developerima, pa je tako tu bio Hideo Kodžima, kreator Cyberpunk 2020 sveta, Majk Pondsmi, i mnogi drugi. Što se nas tiče, stalno obaramo neke rekorde, pa je tako i sa ovim brojem, u kome smo ukupno opisali preko 40 igara, Early Access naslova i DLC paketa.

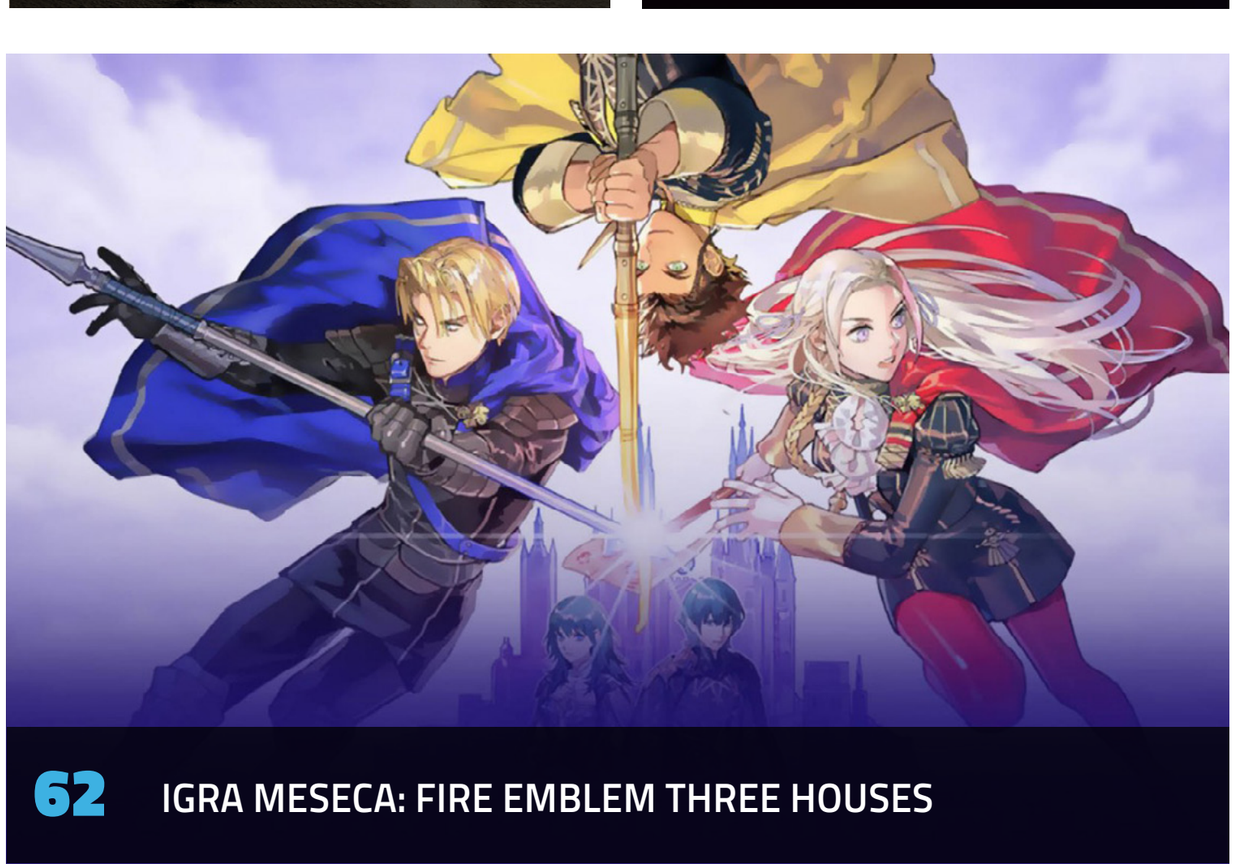
Kako kreće nova jesenja sezona, očekujte i od nas novine u sadržaju - ponovo ćemo se fokusirati na intervjue i razgovore sa domaćim i stranim developerima, obnoviti neke kategorije koje smo zapustili, ali i uvesti neke nove, čije ste prve tragove već imali prilike da vidite u toku ove godine, kao što su serije, filmovi, rubrika „otkazano“, Top 10 liste, i mnogo toga drugog.

Sve u svemu, nadamo se da smo vam nedostajali ovog leta, i izvinjavamo se što broj malo kasni, ali verujemo da je vredelo. Uživajte u novom broju!

FIRE EMBLEM
THREE HOUSES

126 REVIEW: WRECKFEST

86 REVIEW: CONTROL



62 IGRA MESECA: FIRE EMBLEM THREE HOUSES

22 DLC: WE HAPPY FEW - LIGHTBEARER

104 REVIEW: MAN OF MEDAN

132 REINSTALACIJA: FIREWATCH

VODIČ: WoW Classic 6

BETA: Caliber 10
BETA: Secret Neighbor Summer 12

EARLY ACCESS: Between the Stars 14

DLC: Monster Hunter World Iceborne 16
DLC: Warhammer 40K Inquisitor - Prophesy 20
DLC: We Happy Few - Lightbearer 22
DLC: Mutant Year Zero - Seed of Evil 24

PREGLED MESECA: Top igre ovog leta 28

Gamescom 2019 SPECIJAL 30

60 Seconds! Reatomized 42
Automachef 46
Tiny Metal - Full Metal Rumble 48
Bloodstained 52
Deep Sky Derelicts 56
Dragon Quest Builders 2 58
Fire Emblem Three Houses 62
Marvel Ultimate Alliance 3 The Black Order 66
Pagan Online 68
Sea of Solitude 72
Summer Catchers 74
Super Mutant Alien Assault 78
Astral Chain 80
Blackout Club 84
Control 86
Dry Drowning 92
ERICA 96
Exception 98
Gibbous - A Cthulhu Adventure 100
Kill la Kill The Game IF 102
The Dark Pictures Anthology - Man of Medan 104
Pawarumi 110
RAD 112
Songbird Symphony 116
The Church in the Darkness 118
The Forbidden Arts 120
Wargroove 122
Whipseey and the Lost Atlas 124
Wreckfest 126
Wreckin Ball Adventure 130

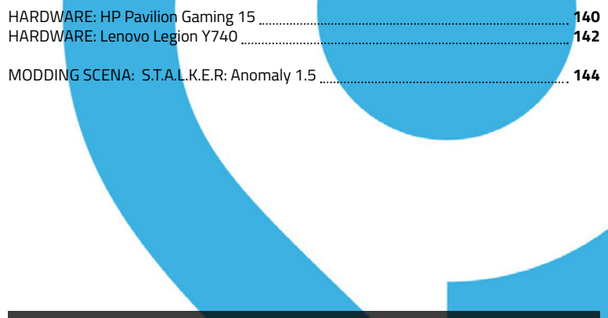
REINSTALACIJA: Firewatch 132

U POKRETU: Android igre 134

BESPLATNI KUTAK 138

HARDWARE: HP Pavilion Gaming 15 140
HARDWARE: Lenovo Legion Y740 142

MODDING SCENA: S.T.A.L.K.E.R: Anomaly 1.5 144



30 GAMESCOM 2019

Autor: Borislav Lalović

WOW CLASSIC, DOBRODOŠAO KUĆI!

Vanila WoW nije bila samo igra koju smo igrali, nego i svet koji smo živeli

Prošlo je skoro 15 godina. Taj Novembar 2004. godine, odnosno februar 2005. za nas Evropljane, ostaće zauvek upamćeni kao jedni od najbitnijih datuma u gejming istoriji. I tu ne mislim samo na to da se tada pojavio najveći mejnstrim MMO ikad, nego je njegova pojava oblikovala i industriju, a bogami i igrače kao takve. Teško je pisati o WoW-u posle 15 godina kao o još jednoj igri koja se „pojavila“ na tržištu. Zato ovo i neće biti klasičan (heh, classic) opis. Ovo je omaž jednom vremenu, zdravica za budućnost i nada da ću ponovo za 15 godina moći da pišem na sličnu temu.

Sa prekidima (koji su bili duži ili kraći) WoW igram od samog početka. I kada uporedim sebe sa 18 i sebe sa 33 godine, mogu da kažem da sam rastao sa WoW-om i živeo u njemu. I to je nešto što ne očekujem da će bilo ko razumeti. Naravno, siguran sam da postoji još mnogo ljudi koji WoW nazivaju svojom kućom. I za sve nas on će to zauvek i ostati. Kuća u kojoj smo nekada provodili bezbrižne trenutke. Ono što je WoW oduvek izdvajalo iz mase, pogotovo iz mase MMO igara, jeste njegova sposobnost da se adaptira i evoluira. Te adaptacije i evolutivni pravci nisu nužno uvek bili dobri ili dobro prihvaćeni, ali uvek su bili prisutni. Svi oni zajedno doprineli su osećaju da je WoW živi organizam, sa svim svojim usponima i padovima. Sa dečijim, ali i ozbiljnim bolestima, sa fantastičnim inovacijama, ali i promašenim eksperimentima. A svega toga je u 15 godina bilo mnogo. I iz svake situacije WoW je izlazio drugačiji, sa pokojom borom ili polomljenom koskom. Sa par miliona više ili manje igrača. Proživljavajući sve to kao igrač, moram da kažem da se osećam ponosnim. Ne toliko činjenicom da i posle 15 godina uživam u Azerotu, koliko činjenicom da je WoW sve to uspešno prebrodio. Kao matori pokeraš koji u svojim poznim godinama dolazi u Vegas da novim klincima održi lekciju ili dve. Poker možda može sjajno da oslika borbu WoW-a za svoje parče igračkog neba. To jeste igra u kojoj nekada morate da odigrate i kada su vam šanse male, da izblefirate kada je potrebno i da zgazite suparnike kada imate svoje karte u rukama. Za Blizzard često kažem da uvek znaju šta rade. I kada to ne izgleda dobro, oni izvuku nešto što okrene situaciju u njihovu korist. Sa samim WoW-om je bila kocka još od početka. U konkurenciji EverQuesta, City of Heroes i još par igara iz žanra, valjalo je naći pravu formulu. Ni najzagriženiji developeri nisu mogli ni da zamisle sa čim će da se susretnu kada igra bude lajv. Kocka je bila i svaka sledeća ekspanzija, sa izuzecima WotLK i Legiona. Sve ostale su balansirale na tankoj žici između sjaja i očaja. Svaka je sa sobom nosila potencijalne probleme koji su mogli da odbiju najzagriženije fanove i da na taj način presude WoW-u. Ipak, to se nije desilo i mi danas imamo ponovo priliku da proživimo sam početak sa svim njegovim vrlinama i manama.

Kako smo uopšte došli do priče o povratku korenima? Naime, već po izlasku prve ekspanzije, ljudi su počeli da evociraju uspomene i nostalgično se osvrću ka vanili. I to nije iznenađenje. Burning Crusade je bio prvi veliki „kulturološki“ šok koji je WoW komuna preživela. Prvo ogromna razlika u svetu kao takvom. Sa poznatih proplanaka i planina odjednom smo se obreli na negostoljubivoj tuđinskoj planeti. Većina rajdera je već u prvom nivou izmenjala svu svoju epic opremu, i mogu da kažem da je to bilo veoma, veoma loše prihvaćeno. Dalje, od instanci u vanili, koje su sa sobom nosile prave male priče, već smo u TBC-u došli do toga da su to u stvari hubovi u koje idemo po opremu. I to su samo neke od promena koje su, blago rečeno, proizvele želju i potrebu da sve bude kao pre. Određene grupe počinju da formiraju privatne vanila servere i tako nekako je počela „WoW nostalgija“. Blizzard ne bi bio Blizzard kada ne bi spojio lepo i korisno. Slušajući iz godine u godinu vapaje igrača za Classic serverom, prošle godine na Blizzconu je zvanično najavljen WoW Classic. I na našu veliku sreću i još veće zadovoljstvo, ponovo smo u prilici da igramo igru uz koju smo odrasli i koja nam je bila utočište od svakodnevnice.

Pa kakav je Classic? Pitanje je na mestu i na njega je teško precizno odgovoriti. Sjajan, užasan, nepredvidljiv. Kada se ulogujete na server, izgleda kao da ste se „ulogovali“ u 2005. godinu. Grafika

je old school. Mapa je stara. Muzika je stara. Samo originalne rase i klase su prisutne. Ako ste fan uvodnih narativa (ja jesam), pustite ih, čisto da čujete koliko su se promenili. I kada konačno vidite svog lvl1 karaktera, zabava počinje. Da, čista i netaknuta zabava. Kao i sve ostalo, i leveling sistem je prešao dug put. U najsvežijim ekspanzijama, nekako to više nije levelovanje zbog napretka, već puka potreba da se što pre stigne do maksimalnog nivoa. Ovde je to drugačije. Sve početne zone, bez izuzetka, su krcate sveže kreiranim likovima koji tumaraju u gomili, pokušavajući da se adaptiraju i prisete kako je to nekad bilo. Igra vas ne vodi mnogo za ruku. Imate hintove za svaku novu situaciju u kojoj se nađete, ali na vama je da se iz nje iskobeljate. Ako vam zadatak kaže da idete jugozapadno, otvorite mapu i procenite kojim smerom da idete. Pročitajte tekst da biste znali koje mobove da ubijate, šta treba da donesete, da li treba da ispratite nekog lika i slično. Paradoksalno zvuči, ali u tome se bolje snalaze novajlije, igrači koji nikada pre nisu igrali WoW. Veterani poslednjih ekspanzija će se naći u čudu zašto se tekst zadatka ne prikazuje odmah. Ili, kako je moguće da posle 4-5 sati igranja nije dovoljno za više od 15-20 nivoa. I gde je moj mount na dvadesetici? I zašto su rude i cveće tako retki, a većina svinja nema creva kao što ni 40 tigrova nema više od 8 očnjaka? To su stvari koje su bile užasno frustrirajuće tada, a bogami su jednako frustrirajuće i sada. I to je sjajno. Jer to jeste šmek starog doba. Ništa nije bilo na tacni i sve može da te ubije. Novca nikada nema dovoljno i svaki bakrenjak je bitan. Zeleni predmet je nešto oko čega treba da se potrudiš. Plavi retko padaju mimo instanci dok je o ljubičastim suvišno pričati pre prvih raidova.

Sve vreme pred otvaranje Classic servera, mučila me je jedna dilema. Da li će i koliko biti socijalne interakcije na serverima, na chatovima, u zonama i generalno među igračima. Sve moje brige i nedoumice su bile razvejane već kada sam krenuo da radim prvi zadatak. Ubiti 6 vukova u Coldridge Valley nikada nije bilo preterano teško. Ali, problem je bio u tome kako tagovati 6 vukova u trenutku kada u toj maloj zoni imate na stotine igrača. U tom trenutku sam shvatio da za Classic nema zime. Gotovo instant sam dobio poziv u grupu, i sa ostalom četvoricom sam proveo te prve sate u apsolutnoj ludnici. Toliko evociranih uspomena na jednom mestu. Toliko pozitivne energije, ne samo u grupi nego i generalno u svetu oko nas. Mislim da u tom trenutku ništa nije moglo da pokvari uživanje. Vrhunac svega toga je formiranje reda da bi svi igrači imali priliku da ubiju tog jednog moba koji im je potreban. Slike sličnih redova sam kasnije video maltene sa svih servera i zaista sam se osetio ponosnim što sam deo komune koja i na taj način pokazuje koliko ume da bude civilizovana, pogotovo u vremenu kada ne prođe mnogo vremena da neko „pametan“ ne prozove igre kao uzrok nasilja. Verovatno smo doprineli i globalnom zagrevanju ako je suditi prema tim personama. Sa druge strane, sa ovakvim igračima, WoW nema da se brine za budućnost.

Samo lansiranje je bio prilično haotično. Kao da niko „ponovo“ nije očekivao toliku navalu. Pored redova u samoj igri, neverovatno dugački redovi su bili na ulazu u gotovo svaki server. U jednom trenutku mogli su da se vide brojevi od po 25000 igrača koji u očajanju čekaju da započnu avanturu. Ako vam je red bio veličine par hiljada, bili ste pravi srećković. Očigledno, layering tehnologija nije dala željeni rezultat. Ipak, developeri su reagovali i sada već imamo podnošljivu situaciju. Može se reći da je celoj zbrci kumovao sam Blizzard i ideja da se unapred rezervišu imena igrača na serverima. To, u kombinaciji sa igračima koji ni za živu glavu nisu hteli da odstupe od svog prvobitnog izbora, dovelo je do haosa koji je možda mogao biti izbegnut.

Kada sve saberemo, start je bio više nego uspešan. Twitch brojke su prosto zapanjujuće, deonice Blizzarda su skočile, svi imaju pune ruke posla. I što je najvažnije, igrači uživaju. Svi, bez izuzetka. Iako igra pati od većine boljki koje je imala i na početku, na to se niko ne žali. Svima je jasno da je ovo autentično iskustvo i da tako treba i mora da ostane. Sve drugo bi bilo i moralno i tehnički diskutabilno, kao da u Juga gurate motor od Ferarija.

WoW Classic je klasično i autentično iskustvo, koje svaki bivši, sadašnji i budući WoW igrač treba da iskusi. Samo tako će moći da razume šta je WoW bio tada, a šta je sad. Da razume nostalgiju, čistoću i raskoš koji je imao da ponudi tadašnjim početnicima, a današnjim veteranima, koji ga s pravom nazivaju svojom kućom. E pa, u to ime, dobrodošli kući!

Autor: Stefan Starović

BETA

CALIBER

Ruski R6S

Neposredno pred Gamescom smo dobili najavu od Wargaminga da rade na novoj free2play igri koja će se ovog puta, umesto na tenkovima ili brodovima, bazirati na taktičkim ekipama specijalaca. Nama je posebno bilo interesantno da specijalci neće uključivati već standardne američke, britanske i nemačke ekipe, već i veći broj onih iz Rusije ili istočne Evrope. No, nismo očekivali da ćemo već par dana ranije moći da probamo igru na sajmu, kao i da od razvojnog tima dobijemo direktne informacije o predstojećem naslovu.

Šta je to Caliber?

Caliber je taktička akciona igra koja se sastoji od timova od po četiri specijalca, od kojih svaki ima svoju ulogu koji mogu učestvovati u različitim player vs environment (PvE), player vs player (PvP) i player vs player vs environment (PvPvE) scenarijima. Naime, prvi slučaj je gde okupite ekipu od četiri igrača i onda prolazite misiju gde treba da očistite teroriste ili slično, koji su kompjuterski kontrolisani, a drugi slučaj je da se vaš tim od četiri igrača bori sa drugim timom ljudskih igrača. Najinteresantnije možda zvuči ovaj poslednji mod, gde se borite protiv druge ekipe, ali povremeno imate upada kompjuterskih protivnika koji napadaju i jedne i druge, pa tu taktika dolazi još više do izražaja.

Klase

Tim od četiri igrača se sastoji iz četiri različite klase – Assault, Support, Marksman i Medic. Praktično svaka od klasa može raditi onu osnovnu ulogu specijalca i adekvatno je naoružana, ali tek kombinacijom ovih klasa dobijate pun domet svog tima. Assault je all-round igrač, idealan spoj vatrene moći, pokretljivosti i taktike. Support, s kojim sam imao prilike i da igram na sajmu, je teški „mitraljezac“, dosta sporiji, solidno oklopljen i glavna uloga mu je da drži protivnike prikovane za zemlju, dok se ostatak tima raspoređuje na idealne pozicije. Marksman je praktično snajperista, onaj koji stoji u pozadini i sa velike udaljenosti rešava protivnike koji predstavljaju najveću opasnost po prethodne dve klase koje su u prvim borbenim redovima. Konačno, tu je Medic, kome samo ime govori da je tu da se postara za zdravlje svojih saboraca.

Međutim, osim toga što postoje osnovne četiri klase, postoji i 10-ak vrsta različitih operatora koje smo videli u demou, a najave su da će kasnije verovatno biti i dosta više. Tako su tu nemački specijalci, američki Navy Seals, britanski SAS, ali i čak tri različite vrste ruskih specijalaca, od kojih su se meni najviše dopali FSB Alpha, kao i poljski i još neki, a u planu su i kineske, tajvanske i druge ekipe. Ideja je da, kako se igra bude razvijala, budu ubacivane različite nacije, pa nije nemoguće da se u nekom momentu tu nađu i naši SAJ ili Žandarmerija. Vrlo bitno je naglasiti da se operatori ne razlikuju samo po izgledu, već i po naoružanju i mogućnostima. Tako je, na primer, moj Support imao modifikovani Kalašnjikov kao mitraljez, koji otprilike u šaržeru ima oko 50-ak metaka, kao i lanser granata kao sekundarno oružje (svi imaju i pištolj za kad baš zagusti), a recimo Navy Seal Support ima onaj mitraljez sa ogromnim šaržerom, gde je mnogo lakše samo zaprašivati po protivniku, ali se dosta gubi na preciznosti, dok kao sekundarno oružje ima sačmaru. Sva oružja su modelovana prema stvarnim karakteristikama tih specijalaca, pa tako nećete videti da Seal nosi AK-47 ili da Alpha nosi M-4. Naravno, i druge klase imaju velike razlike, pa tako neki medic može da leči samo jednog saigrača u trenutku za dosta healtha, ali zato neka druga nacija može da odjednom leči sve saigrače u određenom radijusu, ili treći medic koji nosi medikitove koje može izbacivati po mapi da pokupe njegovi saigrači. Konačno neki

operatori su praktično na granici sa drugim klasama, pa možete odabrati dobro naoružanog medica ili supporta koji ima lakše naoružanje i dosta je brži pa je praktično bliži assaultu.

Sam utisak u igri

Progresijom u igri otključavate kozmetičke dodatke za operatore, ali i specijalne sposobnosti. Naravno, s obzirom da je u pitanju free 2 play igra, neki kozmetički dodaci će se plaćati, ali smo dobili uveravanja da se sve svodi samo na kozmetiku. Sa druge strane otključavanjem posebnih sposobnosti vaši operatori će dobiti mogućnost, na primer, slanja i kontrolisanja izviđačkog drona, bolje granate i slično. Uverili su nas da će zato i matchmaking funkcionisati tako da uparuje igrače sličnog nivoa i posebnih sposobnosti.
Tokom samog igranja sam, kao što već rekoh, odabrao supporta, i zanimljivo je da sam u svom timu imao najmanje ubistava, ali da sam imao najviše asistencija, što je po rečima čoveka zaduženog za prezentaciju, upravo i bila moja uloga – da omogućim saigračima da ostvare svoje misije. Možete uništavati drvene prepreke, automobile i druge stvari po mapi, što je baš zabavno, a usput nalazite i kontejnere sa municijom i slične dodatke. Treba ipak naglasiti da kupljenje municije nije instant, već da traje neko vreme, pa treba to i najaviti saigračima, da biste bili adekvatno pokriveni. U igri postoje različite metode komunikacije signalima, tu su čak i neka vrsta tauntova, sličnih plesovima u Fortnite, ali ipak na ozbiljnijem nivou, s tim da je vreme provedeno u igri bilo premalo da bi mogao da procenim koliko to zaista može biti zabavno. Svideo mi se recimo „samo te gledam“ pokret, koji možete otljučati za svog operatora, ali se plašim da bih to prečesto koristio čim vidim kako moj saigrač hoće da uleti u neko osinje gnezdo i pogine odmah.

Kada ćemo moći da probamo?

Nažalost, druženje sa Caliberom je bilo zaista prekratko za neku ozbiljniju analizu, ali je dobra vest da će uskoro biti dostupna za igru. Kreće se prvo sa zatvorenim beta testiranjem u Rusiji, gde će verovatno biti neophodno kupiti neki „founder's pack“ za učešće, pa onda otvorenim testiranjem, da bi se otprilike oko šest meseci kasnije ista stvar otvorila i za Evropu. Ništa čudno, Wargaming je taj recept već probao prilikom lansiranja i World of Tanks i World of Warships, samo što ćemo mi u našem regionu verovatno morati da sačekamo negde sredinu 2020. godine da zaigramo Caliber.

RAZVOJNI TIM
Wargaming

IZDAVAČ:
Wargaming

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
Beta tokom 2020.

PLATFORMA:
PC

Autor: Milan Janković

BETA

SECRET NEIGHBOR

Komša vs Deca

Hello Neighboor je naziv igre za koju ste verovatno već više puta čuli, ona je u žižu popularnosti isplivala zahvaljujući horor atmosferi koja je savršeno legla mnogim jutjuberima koji su se bavili snimanjem Let's Play klipova i kao ludi vrištali pred kamerama. Zahvaljujući toj igri, TinyBuild sada radi na još izdanja smeštenih u ovom univerzumu. Tako smo krajem prošle godine dobili Hide&Seek u kojem se igramo žmurki kao brat i sestra, odnosno deca namrštenog brke.

Sada je u povoju nova komšijska igra – Secret Neighbor. Zaplet počinje tako što radoznala deca prave početničku grešku i upadaju na imanje strašnog čike kako bi otkrila šta on to krije u podrumu koji je valjano zaključan i tu onda počinje ostala problematika, koja je već dobro poznata.

Secret Neighbor je multiplejer survival igra, asimetričnog tipa, gde 5 igrača stupa u ulogu dece, a jedan je „gazda" koji mora da ih pohvata, pre nego što otkriju gde krije prljave čarape, pardon, njegovu mračnu tajnu. Svako dete, koje birate pre početka meča, ima obeležje određene klase koju prate određene veštine. Na taj, način imate debeljucu koji znatno usporava kretanje komšije koji ga uhvati, ili klinca koji nalazi tajne tragove po kući, a svako može da bira i neku specijalnu stvar koju koristi tokom igranja. Postojanje klasa je stvarno dobar dodatak, daje određenu dubinu gejmpleju i čini ga znatno interesantnijim.

Antagonista, odnosno komša, takođe ima nekoliko sposobnosti. Ume da se naljuti i tada dobija veliko ubrzanje i lakše hvata decu i lakše ih locira. Glavna moć, iz koje potiče i sam naziv igre, je ta da se on može pretvoriti u dete i tako zamaskirati sebi tragove. Svi igrači počinju igru na istom mestu, a sam negativac je takođe tu kao klinac, isti kao i ostali, te na početku kreće potraga za ključevima, po inače ogromnoj kućerini, prepunoj zagonetki, a cilj negativca je da polako vreba i hvata decu koja se odvoje od grupe. Prosto rečeno, to je shapeshifting moć, jer se transformacija obavlja u sekundi, nakon pritiska na komandu.

Caka ovde leži u tome što ste kao negativac spori, a deca su znatno brža i mogu lako da vam umaknu. Stoga, kao negativac, morate strogo da taktizirate u kojem ćete se momentu transformisati iz oblika deteta, to mora biti kada je klinac sam i udaljen od ostalih ortaka. Isto je važno da vas ne ugleda odmah, jer vam može pobeći, kao što smo naveli. Vaš zadatak je da hvatate decu, a njihov zadatak je da rešavaju zagonetke i otključaju podrum, stoga najbolje je pratiti ih kako zaneseno jurcaju po kući kako bi nešto rešili i tada je najbolja šansa da ih uhvatite. Znajte da imate i one paranoične, koji će se konstantno okretati i umišljati da ih neko prati, sa njima je najteže.

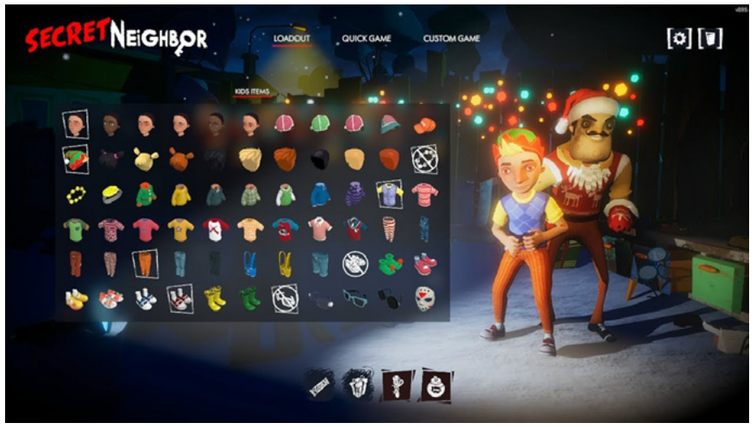
Ako vas otkriju, onda vam se crno piše – gađanje baterijskim lampama i drugim predmetima dok se ne onesvestite, a prati vas i sramoćenje preko glasovnog četa. Za razliku od toga, kada ih vi uhvatite, ovde igra nije gotova, već se „budite" u prostoriji namenjenoj za video nadzor i tako odmah imate uvid gde se ko nalazi i započinjete vašu mešavinu strpljivog lova i trke sa vremenom pre nego što se otključaju vrata.

Ako ste u ulozi deteta, svako će vam biti sumnjiv i tako i treba, ali ne smete se odati nagonu da tragate za negativcem, već vam glavna stvar mora biti otključavanje vrata i rešavanje zagonetki, jer od otkrivanja negativca ne dobijate ništa - on se stalno vraća. Na sve ovo, dolazi još jedan težak zadatak - saradnja sa ostalima, što važi za obe strane. I kao negativac, morate se praviti da to niste, tako što ćete pomagati u rešavanju zagonetki, a i kao klinac morate sarađivati, jer bez toga nećete stići do kraja. Ljudska psihologija je izuzetno kompleksna i ova igra to koristi do maksimuma.

Grafički, Secret Neighbor koristi iste teksture i stil koji postoji u prethodnim igrama, a dizajn kuće i ostalih prostora je odličan i srećemo se sa dobrim prostornim rasporedom zagonetki, platformi i predmeta.

Igra ima bagove, što je i logično, mada za beta test bi trebalo da je manje pucanja. Srećemo se i sa problemima koji zahtevaju da ponovo pokrenemo igru, a tu su i propusti u dizajnu koji će verovatno biti ispravljeni dok se igra ne pojavi.

Secret Neigbor je svakako igra koju vredi pratiti u narednim mesecima i jedva čekamo da se zvanično pojavi, pošto sa sobom nosi dosta potencijala koji će biti dobro usmeren.



> "AKO STE U ULOZI DETETA, SVAKO ĆE VAM BITI SUMNJIV I TAKO I TREBA, ALI NE SMETE SE ODATI NAGONU DA TRAGATE ZA NEGATIVCEM."

RAZVOJNI TIM
Hologryph

IZDAVAČ:
TinyBuild Games

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
2020.

PLATFORMA:
PC, Xbox One

Autor: Milan Janković

Soulfire

IZUZETNO ZANIMLJIVI MIKS ŽANROVA

Battle Royale manija se polako stišava, što se može zaključiti na osnovu manjeg interesovanja publike, a samim tim i manjeg broja igara koje dolaze iz raznih studija. Ipak, to ne znači da se sa produkcijom naslova u ovom žanru skroz stalo, već i dalje postoji delić onih koji imaju volju da svoju viziju isteraju do kraja.

Takva motivacija je u umovima developera iz studija AyDream Co. koji su nam predstavili Battle Royale na neki novi način. Soulfire je 2.5D igra koja na svoje prosto sidescrolling bojište smešta do dvadeset timova, koji će se boriti do poslednjeg preživelog. Soulfire svojim grafičkim stilom i generalno prostim uvodnim mehanikama, neodoljivo podseća na Ubijevu Brawlhallu, kojoj je pridodat Battle Royale, i to sa soulslike elementima.

> “MORAMO PRIZNATI DA JE SOULFIRE IZUZETNO OSVEŽAVAJUĆE BATTLE ROYALE ISKUSTVO.”

Ne dajte da vas prevari spomen prostih mehanika, jer one jesu proste u pogledu toga da se njima lako može ovladati, ali zato, u spoju sa bogatim arsenalom oružja, i preko toga dodatnim opcijama za nadogradnju istih, pred vas stavlja beskrajan niz načina na koje možete stradati ili izaći na kraj sa protivnicima. Tako možete gađati nekoga lukom i strelom, poseći ga sabljom ili sekirama i slično. Na to se nadovezuju sekundarna oružja, u vidu štitova i eksploziva, a ako vam je i to malo, Soulfire ima i čini koje možete bacati tokom borbe. Čini su predstavljene u vidu svitka koje bacate i one čine štetu u regiji na kojoj su bačene

Nadogradnje možete nalaziti tokom igranja i one vam služe kako biste povećali izdržljivost i štetu koju nanose pojedina oružja, a pritom možete poboljšati i određene efekte koje nanosite tokom borbe. Kao da sve ovo nije bilo dovoljno developerima, već su oni svaku od arena koje postoje u igri načinile tako da se sastoje iz više regija i oblasti u kojima igrači mogu da se kriju u buricima i žbunju kako bi napravili zasedu, zbog čega morate imati aktivna sva čula dok istražujete neprijateljsko okruženje.

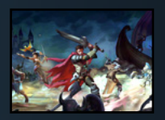
Osim generalno jedinstvenog spoja, Soulfire karakteriše i izuzetno dobra estetika sa grafičkim stilom koji će se definitivno dopasti obožavateljima igara sa 2.5D prikazom, jer nudi šarenolikost okruženja i dizajna karaktera, kao i prelepo dizajnirane animacije borbi i karaktera što je uvek prijatno za oči. Kada smo kod estetike, igračima je na raspolaganju bogat broj opcija za kastomizaciju karaktera u vidu oklopa i odela, koja takođe poseduju animaciju i menjaće se u skladu sa oštećenjima koja pretrpe. Soulfire nudi i mogućnost kastomizacije karaktera i njegovih poteza koji odlično izgledaju za jedan naslov ovog tipa. Osećam da se javlja zabrinutost čitalaca povodom mikrotransakcija, pa da i to razjasnimo. Mikrotransakcije su prisutne ovde, ali su one striktno kozmetičke prirode i do sada nijednom nisam naišao na situaciju gde je igrač sa skinovima imao neku prednost.

> “OSIM GENERALNO JEDINSTVENOG SPOJA, SOULFIRE KARAKTERIŠE I IZUZETNO DOBRA ESTETIKA SA GRAFIČKIM STILOM KOJI ĆE SE DEFINITIVNO DOPASTI OBOŽAVATELJIMA IGARA SA 2.5D PRIKAZOM.”

Bagova ima ali se na tome radi i to nas izuzetno raduje. Ono što je daleko veći problem kod ove igre jeste nedostatak igrača. Čekanje na meč u Soulfire je dosta dugo upravo zbog toga i svakako je potrebna šira zajednica igrača koje će uživatu u ovom jedinstvenom naslovu. Postoji i par sitnih problema sa zvukom, popu nepostojanja prave muzike za igru, kao i „mešanje“ glasova, gde ženski lik ima muški glas i slično.

Na kraju, Soulfire predstavlja zabavnu mešavinu žanrova zbog koje nećete prevrtati očima, već ćete konstantno tražiti još. Mi se vraćamo igranju, i jedva čekamo da vidimo šta će nam razvojni tim sve pružiti kroz Early Access fazu. Više boraca bi bilo savršeno.

Ako vam se ovo dopada, u naše utiske se možete uveriti lično i besplatno, jer Soulfire nudi i besplatnu verziju u kojoj možete isprobati delić igre i delić zabave.



IGRU USTUPIO:
AY DREAM CO.

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
OS: Windows 7/8/10
CPU: 2.0 Ghz CPU
GPU: ATi Radeon HD 2400 ili NVIDIA GeForce 7600
RAM: 4 GB RAM
HDD: 5 GB

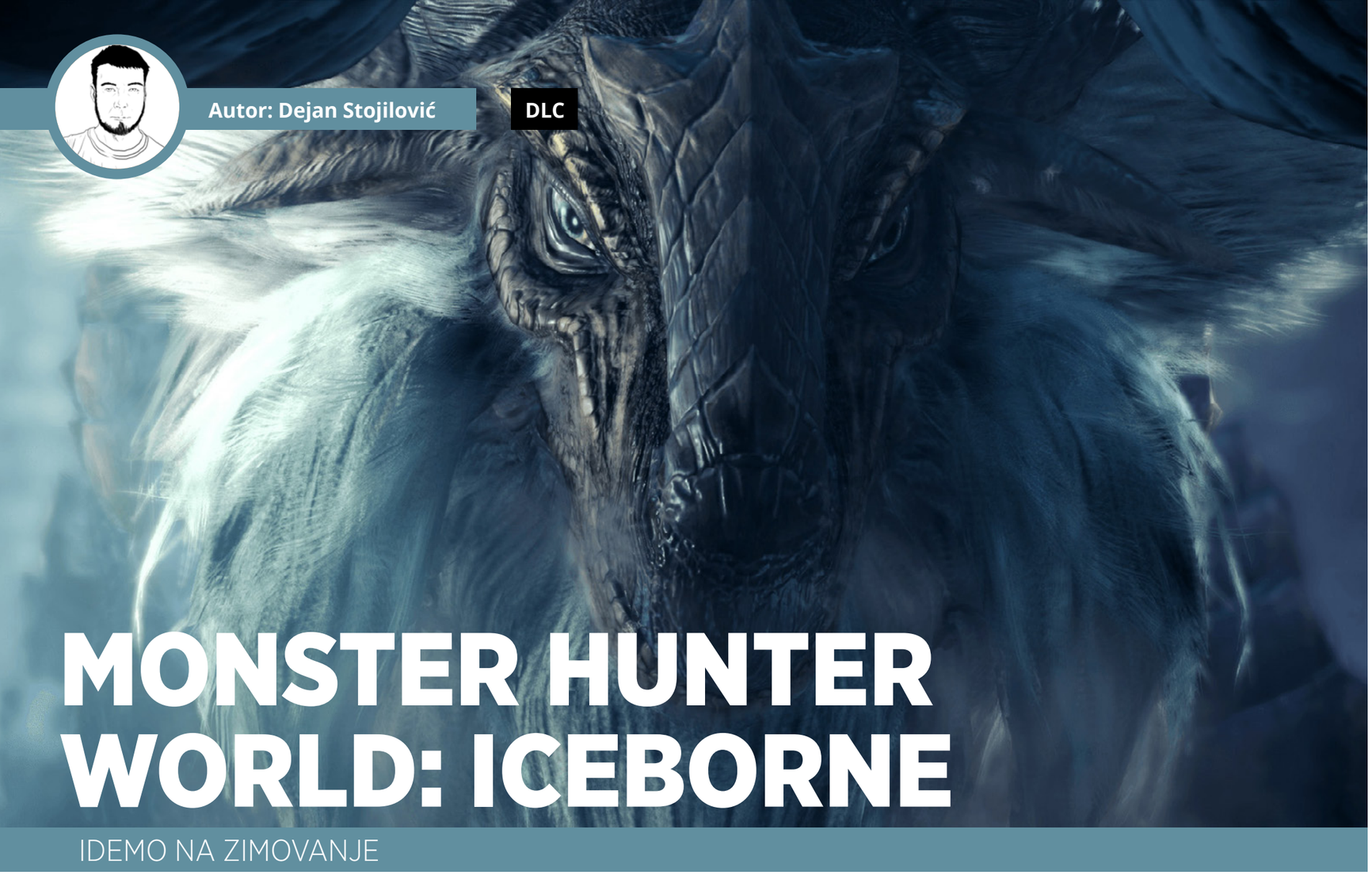
RAZVOJNI TIM
Ay Dream Co.

CENA
14€

PLANIRANI DATUM IZLASKA
2020.

STEAM LINK
https://store.steampowered.com/app/822800/Soulfire/

- ✓ Širok asortiman oružja I magije.
- ✓ Dizajn.
- ✓ Zanimljivi mix žanrova.
- ✗ Mali broj igrača.
- ✗ Potrebna je bolja muzika.
- ✗ Bagovi.



Autor: Dejan Stojilović

DLC

MONSTER HUNTER WORLD: ICEBORNE

IDEMO NA ZIMOVANJE

Heh...kako je svet mali i zanimljiv...

Pre par nedelja, dobar prijatelj požalio mi se na lošu kupovinu preko Steama, koju je, na svu sreću, mogao da refundira. A uzeo je, ni više ni manje, Monster Hunter World. Ne, ne, nisam bljuvao vatru kao Drakaris, nisam ga naružio otrovnim pogledom, niti mu naneo neke fizički vidljive povrede. Štaviše, imao sam razumevanja. Jer, ako se malo zamisli čovek, stvarno je MHW na prvu loptu odbojan. Likovi su generički, vizuelni stil je diskutabilan, odeća podseća na kosplejere, a sama pomisao na vitlanje mačevima i toljagama od 4 metra dužine i par stotina kilograma odbija dalju želju za igranjem....

„Čekaj, bre, malo! Šta se meni ovde uopšte dopalo?“ zapitah se.

I ne bi mi teško, reinstaliram igru, pokrenem je i eto, setih se zašto i šta mi se svidelo. Čudovišta, borbe, kompletan lov... ma sve je „bombona“.

Mislim, ne igra se MHW zbog priče, ne igra se ni zbog zanimljivih likova, igra se zbog gejmpleja. Svaki plen je priča za sebe, grabljivice imaju svoj set poteza, karakteristično ponašanje kad su razjarene, povređene, smrtno ranjene. Oružja su, iako ne previše brojna, unosila više nego dovoljno raznovrsnosti u samu igru jer imaju drugačije poteze, veštine i uticaj na okršaje.

Elem, vratimo se na temu, par dana posle tog razgovora, stiže pismo od urednika, sa pitanjem da li bih radio recenziju za novu ekspanziju koja stiže u MHW, Iceborne (pazite kako se izražavate, nije Icebourne ili Icebourn ili Iceburn), i evo nas stoga ovde gde jesmo.

> “ZA IGRANJE ICEBORNE MORATE ISPUNITI DVA PREDUSLOVA KOJI SU NEOPHODNI. PRVO MORATE KOMPLETIRATI STORY MISIJE IZ MHW, POTOM, MORATE IMATI LIKA KOJI JE LEVEL 16”

> “SVIH 14 VRSTI ORUŽJA DOBILI SU NEKE NOVE OSOBINE I KOMBO UDARCE, ŠTO DAJE NOVU DUBINU CELOKUPNOJ BORBI.”

Istini za volju, bilo je više nego dovoljno novih sadržaja u MHW, ubacivali su nova čudovišta, organizovali posebne događaje gde ste mogli da vodite neke od specijalnih gostiju, bila je tu Aloj iz Horizon Zero Dawn, Ryu iz Street Fightera, Mega Man, Bajek iz Originsa, Dante... i naravno, Geralt!

No ipak, Iceborne je pravi punokrvni dodatak osnovnoj igri, jedan od onih DLC-ova koji s pravom nose titulu ekspanzija.

Važna napomena, za igranje Iceborne morate ispuniti dva preduslova koji su neophodni. Prvo morate kompletirati story misije iz MHW, potom, morate imati lika koji je level 16, ii tek onda možete započeti novu avanturu.

Ako je to rešeno, poželećemo vam dobrodošlicu u Hoarfrost Reach, negostoljubivu i hladnjikavu regiju koja je epicentar dešavanja radnje. Za razliku od suncem okupane Astere, prebogate živopisnom florom i faunom, ovde vladaju dijametralno suprotni uslovi.

Mapa se otključava po regijama, napredovanjem kroz igru, ali imajte u vidu da je zona ogromna, daleko veća od one iz MHW. Ekspanzija je krcata sadržajem, kvestova ima mnogo više nego u osnovnoj igri. Uveden je i novi nivo težine Master Rank koji je namenjen onima koji traže najveći izazov.

Da zima nije samo kozmetički element i da nije tu reda radi, uverićete se jako brzo. Hladnoća utiče na staminu vašeg lika i postepeno će se smanjivati dok ne pronađete izvor toplote ili ne gricnete zalogaj ukusne hrane.

Inače, sa ekspanzijom stigla su i nova oružja. Kandža je već dostupna u MHW i dodala je jedan novi nivo borbama. U svakom trenutku, naravno ako ste u dometu, možete se zakačiti za čudovište i naneti mu direktan udarac sa težim posledicama. Međutim, neophodno je pogoditi pravi momenat za tako nešto. Ukoliko čudovište napada, ili je u svojoj „besnoj“ fazi, Kandža može da izazove veću štetu po vas nego dobrobit.

Svih 14 vrsti oružja dobili su neke nove osobine i kombo udarce, što daje novu dubinu celokupnoj borbi. Novina je i mogućnost korišćenja praćke dok je oružje isukano, bez obzira koja je vrsta

“BORBE SU SPEKTAKULARNE, ALI I VEOMA IZAZOVNE I TEŠKE. VIDI SE DA JE EKSPANZIJA NAMENJENA ISKUSNIM BORCIMA KOJI SU PROŠLI „SITO I REŠETO“ NA ASTERI.”

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

u pitanju kao i novi vid municije koji služi za stun čudovišta.

Čudovišta...

Iz najava ste mogli videti da će biti mnogo novih, ali i nekih legendarnih titana, koje je Capcom odlučio da „angažuje“ za potrebe Iceborne ekspanzije. Borbe su spektakularne, ali i veoma izazovne i teške. Vidi se da je ekspanzija namenjena iskusnim borcima koji su prošli „sito i rešeto“ na Asteri. Da se ne lažemo, Iceborne se svrstava među DLC što bi izaš'o iz fromsoftovske „vurune“ i s razlogom je, da tako kažemo, zaključan iza end-game sadržaja.

Sama srž igre je nepromenjena, vi ste lovac, tražite svoju lovinu skupljanjem informacija o njoj, pronalaženjem tragova. Otkrivate prednosti i nedostatke koje određena vrsta ima, taj mali prozor mogućnosti koji će vam doneti prevagu u odsudnom trenutku. Usput ćete sakupljati neophodne sastojke za pravljenje svega i svačega, i tu i dalje važi pravilo da sve što možeš pokupiti, ti uzmi, jer trebaće ti za nešto.

Priča....ah ako očekujete Čehova ovde... teško da ćete ga naći. Nerealno je očekivati neviđenu dubinu i emocije koje će vas držati suznih očiju prikovane za stolicu dok gutate knedlu koja vam je zastala u grlu od noktiju koje ste pogrickali, jer nikako da saznate šta se, zapravo, ovde dogodilo...

Svakako, ne smemo mnogo pričati o tome, jer Capcom pominjanje detalja vezanih za priču tretira kao da se raskrinkava šta se zbilo u Votergejt aferi....

Iceborne je odlična ekspanzija, krcata sadržajem, iako pati od sindroma već viđenog i ne donosi neke korenite promene u samu igru, pružiće mnoštvo sati zabave poštovaocima MH franšize. Zbog svoje težine teško da će privući masu novih igrača, ali kao što rekosmo, to joj nije ni bila svrha.

Kao i za MHW, topla (o kakav paradoks) preporuka od nas za vas da pazarite Iceborne.

S obzirom da je ovo jedina ekspanzija za MHW i da posle ovoga počinje lagano rad na novoj igri, vidimo se u sledećem MH, kad god to bilo.

PLATFORMA:
PS4,Xbox ONE, PC,

IZDAVAČ:
Capcom

CENA:
40$

RAZVOJNI TIM:
Capcom

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA **8.4**

- ✔ Sjajne nove lokacije.
- ✔ Gomila novih čudovišta.
- ✘ Ništa suštinski novo u mehanikama.

Autor: Igor Totić

DLC

WARHAMMER 40.000: INQUISITOR – PROPHESY

DOSSADIJA FINAL FIGHTASY

Posle katastrofe zvane Chaos-bane, trebao mi je neki 40k fiks da prebrodim krizu. Instalirao sam ponovo Martyr kad sam čuo da izlazi ova ekspanzija i nisam bio nešto previše oduševljen. Kao što sam spomenuo u svojoj prošloj recenziji, Martyr je imao dosadnu progresiju i lošloot sistem, ali generalno dobru 40k postavku. Nisam je dugo igrao i čekao sam da mi stigne ključ za ekspanziju. Zašto ja ne mogu da prestanem da igram Prophesy sad?

Ono što sam saznao tokom igranja ove ekspanzije je da originalni Martyr ima poprilično ozbiljnu zajednicu, koja svakodnevno igra ovu igru, prati razvoj i grinduje endgame do koga ja nikada nisam stigao, jer je put do tamo bio dugačak i težak. Sa izlaskom 2.0 zakrpe, popravljeno je dosta bagova, loot je poboljšan kao i težina igre, ali zajednica i dalje ima primedbe na težinu i celokupni endgame. Ja ovu ekspanziju neću ocenjivati na osnovu tih zamerki i gledaću je iz prizme ljubitelja 40k i aRPG franšiza.

Prophesy nas ponovo vraća na ozloglašeni Martyr, ali ovoga puta u ulozi Tech-Adept, u usluzi svete Terre, ali uvek ispred Marsa. Tech-Adept je nova klasa, koja je sjajan dodatak ovoj igri, jer nekako baš pripada, pogotovo u misijama na Martyru. Generalno, Tech-Adept ima sposobnost da komunicira sa dušom (Machine Spirit) samog broda i pokušava da pronađe anomaliju, eksperiment u vidu devojke sa izuzetno jakim psihičkim moćima. Ekspanzija ima posebnu kampanju za novu klasu i još par misija koje se nastavljaju na originalnu priču. Po mom mišljenju, sve se lepo uklapa u univerzum i developeri su dosta akcenta stavili na razvoj 40k okruženja i to će fanovima vrlo prijati.

Nova klasa je izuzetno interesantna i mehanički se izdvaja od ostalih. Adept se fokusira na prizivanje mehaničkih pratilaca od kojih svaki može posebno da se unapred i modifikuje. Kao i u osnovnoj verziji, Adept ima efektivno šest slotova za magije, ali samo će prve dve biti vezane za oružje koje nosi. Levi i desni klik su i dalje standardni, dok su ostali slotovi popunjeni mehaničkim kreaturama koje prizivate. Najslabiji konstrukti su četvoronožni dronovi, koji se fokusiraju na daljinu, odnosno blizinu, i dosta su slabi, tj. brzo ginu, ali su super za početne nivoe u kombinaciji sa vašim primarnim oružjem. Kasnije, kroz nivoe dobijete mogućnost da prizovete borbene servitore, odnosno Kataphron servitore, koji se takođe fokusiraju ili na daljinu ili prsa u prsa. Poslednji konstrukt je bukvalno robot, i koji ima najbolje osobine svih prethodnih konstrukta.

Slobodno možete u bazi da kombinujete koje tipove konstrukta ćete povesti sa sobom na sledeću misiju i koje modifikatore će oni imati. Ovi modifikatori ispadaju tokom misija kao sva druga oprema, ali korišćenje istih se odnosi na pasivne atribute koje morate sami da alocirate tokom progresa kroz igru. Posto ovih pasivnih atributa ima previše, jako teško ćete naći pravi balans poena, jer nikada ne znate koji tip modifikatora će vam ispasti tokom misije. Na primer, tokom misije ispadne vam bolje oružje za Tarantulu (da, možete da spustite i prokleti Tarantula top tokom misije), ali ne možete da ga iskoristite jer nemate Tarantula Launch Patern pasivni atribut. Onda morate da nađete u moru ovih pasivnih atributa gde se nalazi baš taj i da vidite da niste ni blizu otključavanja istog, jer ste

> “NOVI NEPRIJATELJI I OKRUŽENJA SU VRLO ZASTUPLJENJI U OVOJ EKSPANZIJI.”

potrošili poene na nešto drugo. A sa druge strane, ako i uspete da otključate taj pasivni atribut, u sledećoj misiji će vam ispasti bolje naoružanje za nekog drugog konstrukta, koji pak zahteva neki drugi pasivni atribut i tako u krug. Ova mehanika tek postaje zanimljiva na višim nivoima, kad zapravo uspete da skupite poene i počnete da razmišljate o nekom trajnom buildu, ali u početku ćete se snalaziti sa onim što imate ili možete da iskoristite.

Novi neprijatelji i okruženja su vrlo zastupljeni u ovoj ekspanziji. Zadovoljstvno mi je da kažem da sad u igri možemo videti Eldare, Dark Eldare i Tiranide i pruženo im je mnogo vremena i pažnje. Prepoznatljivi tipovi ovih protivnika su Howling Banshee za Eldare i Carnifex (!) za Tiranide. Dodatne podloge su isto dodate kao što je pustinja, zemlja prekrivena lavom, nove crkve itd. Svi dodaci su sveži i interesantni i bilo mi je zadovoljstvo da ponovo prelazim kroz igru.

Loot sistem je dosta poboljšan i sad vas igra konstantno časti tokom misija. Nije bila ni jedna misija iz koje sam izašao nezadovoljan ili sa manjkom opreme. Tu su i nova oružja vezana za klasu, kao što je Omnissian sekira, koja je izuzetno dobra za čišćenje velike količine protivnika a i to je zvanično oružje svih Tech-Adept-a. Tu je i Radium Karabin koji lansira otrovne metkove i dozvoljava stakovanje debuff-a na neprijatelje. Ovo nisu jedini dodaci, ali bih proveo dosta vremena navodeći ih sve a i treba se iznenaditi u loot igri, zar ne?

Naravno, nije sve lepo i krasno i igra ima dosta problema. Bagovi su i dalje na sve strane, progres je i dalje neverovatno spor, a težina nije konzistentna. Ovo su pošasti koje prate ovu igru još od originalnog izdanja i nadam se da će i one biti popravljene u budućnosti kao što su sredili loot sistem. Sam Tech-Adept je previše...ljudski. Po loreu, većina pristalica Marsa misli da je meso slabo i da sve sem duše treba zameniti mehaničkim delovima. Naš protagonista je vrlo jednostavno dizajniran i izgleda kao običan čovek kome su nalepili ranac i masku za disanje. Drugi Tech-Adepti u igri tj. NPC likovi, su mnogo bolje dizajnirani i mnogo bolje predstavljaju marsovsku dogmu. Cena ove igre je katastrofalna i ne vredi traženih 25 evra. Ovo je kratka ekspanzija i dopuna na originalnu igru i stvarno ne vredi ovaj novac.

Ja ću nastaviti da igram Prophesy i posle pisanja recenzije jer mi se nov loot sistem izuzetno sviđa kao i nova klasa. Nadam se da ću imati dovoljno vremena da se dovučem do endgame dela igre, ali ovim tempom nisam siguran da ću uspeti. Warhammer 40k Inquisitor Prophesy je sjajna 40k aRPG igra, kao ekspanzija na Martyr, ali vrlo kratka i preskupa samostalna igra koju treba izbeći ako niste igrali Martyr. Ako jeste i ako vam se dopao, pričekajte popust od barem 50% i nećete zažaliti.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: 64-bit Windows 7+ (8 / 8.1 / 10)
CPU: Intel CPU Core i7-2600 (3.4 GHz)
GPU:AMD Radeon RX 480 (4 GB)
RAM: 8 GB RAM
HDD: 30 GB

IGRU USTUPIO:
NEOCORE GAMES

PLATFORMA:
PS4,Xbox ONE, PC,

IZDAVAČ:
NeocoreGames, Bigben Interactive

CENA:
25€

RAZVOJNI TIM:
NeocoreGames

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 7.8

- ✓ Sjajan 40k setting
- ✓ Nova klasa
- ✓ Novi neprijatelji
- ✗ Bagovi
- ✗ Cena
- ✗ Problemi koji se vuku iz Martyr-a

Autor: Vladimir Pantelić

DLC

WE HAPPY FEW LIGHTBEARER DLC

JOŠ JEDNA PESMA SA HAPPY ALBUMA

We Happy Few je sasvim dobra igra. Možda nije pokupila gomilu nagrada, možda nije najbolje ocenjena od strane kritičara, ali ono što su ljudi iz Compulsion Gamesa pokušali je vredno svake hvale. Problem je bila realizacija, jer je ideja bilo na tone. I to odličnih ideja. Ja bih lično jako voleo da vidim nastavak ove priče. Sada, kada je jasno da talenta ima, pitanje je samo da li postoji prostora za tako neki veliki projekat i mesto za popravni. U međuvremenu, taj isti tim i dalje radi na ovoj igri, i revnosno izbacuje novi sadržaj. Ovog meseca su nam predstavili još jedan DLC iz ovog nesvakidašnjeg sveta, koji nosi naziv Lightbearer. Moram da priznam, sa velikom željom sam uskočio nazad u alternativnu istoriju 60-ih godina Velike Britanije.

Ovaj put, nakon nekoliko veoma zanimljivih karaktera, naći ćemo se u cipelama Nicka Lightbereara, rock and roll zvezde. On se i ponaša upravo tako, gde će zbog posledica toga, početi i da sumnja u ono šta se dešava oko njega, i izgubiti tu jasnu granicu između jave i sna, ili u ovom slučaju halucinacija.
Ligthbearer se dešava u kratkom vremenskom periodu od dve noći, u kome će fokus biti na istraživanju ubistava njegovog menadžera, i još nekih okolnih žrtava. Mapa na kojoj se sve ovo odigrava nije velika, i malo je mesta za istraživanje. Uglavnom se svodi na tumaranje po hotelu, i po par bočnih uličica, sa eventualnim svraćanjem na još dva-tri omanje lokacije. Hotel je od svih njih najveće zdanje, a i samo mesto zločina, pa ćete tu provesti i najviše vremena.

Nažalost, sve i da se baš trudite da jako sporo odigrate ovaj DLC, trebaće vam tek nešto oko dva sata, gore-dole, dok ne stignete do kraja priče. Jasno, ipak je ovo DLC, ali opet, ostaje utisak da je moglo to ipak da bude malo veće i malo složenije.

Što se tiče samog gejmpleja, on je pretrpeo ubedljivo najveće promene. Neke su dobre, a neke i ne toliko. Možda nam i daju nagoveštaj stvari koje će doći kasnije. Prvo i prvo, po meni lično dobra stvar je što više ne postoji milion upotrebljivih sitnica,

> “NICK, POŠTO JE „LOVER NOT A FIGHTER“, KORISTI ISKLJUČIVO SVOJU GITARU KAO ORUŽJE”

kojima možete nešto spraviti, miksovati i budžiti, koje su u nekim momentima toliko komplikovale situaciju u već veoma obimnoj originalnoj igri. Ali, sa tim su nestale i neke druge stvari: nema perkova, nema oružja, nema mape, pa čak ni ponekog sidequesta. Nema više ni otvorenog sveta, sve se dešava prilično utabanom stazom sa koje nema puno skretanja.

Nick, pošto je „lover not a fighter“, koristi isključivo svoju gitaru kao oružje kojim će onesposobiti smetnje, kako svoje napadne fanove, tako i neprijatelje na njegovom putu. Isključivo putem muzike ćete krčiti put dalje. Simpatičan način, ali sa druge strane, prilično jednoličan, i moramo da priznamo, čak i za ta dva sata je uspeo da malo umori zbog svoje repetativnosti. Isto tako, Nick će jednostavno svoju energiju vraćati unošenjem kafe, alkohola i par varijacija džoja (dobro poznate droge svima onima koji su odigrali osnovnu igru).

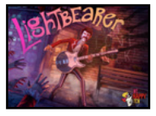
Dakle, ta jedna od mojih najvećih zamerki (što su prezakomplikovali igru bez preke potrebe) je stvarno sklonjena. Ali, sad su otišli u drugi ekstrem i previše uprostili stvari. Nadamo se da će uskoro naći neku zlatnu sredinu.

Pohvale svakako idu na i dalje odličnu glasovnu glumu, koji možda nije na nivou originala, ali je i takav bolji od proseka u gejmingu bar za dva koplja.

Sve u svemu, ako ste raspoloženi da još malko zaronite u ovaj jako zanimljiv svet, ako volite taj osećaj države pod totalitarnom kontrolom kao u Orvelovoj 1984, ili ste fan Terija Prečeta i njegovog distopijskog Brazila, onda što da ne. Možda vam u pomoć neće uskočiti Robert de Niro da vas spasi od ludih vladinih službenika, možda vam Bob Hoskins neće lupati na vrata sa formularom 27B-6, ali We Happy Few se stvarno fino trudi da nam da malo daška svežine na gejming sceni i približi tematiku koja ipak nije toliko česta za igre.

Al ajd, možda i ne morate, bar ne zbog ovog DLC-a, on stvarno nije ništa posebno. Ne treba nama Orvel 84-e, ipak mi živimo u Srbiji 2019. Tu smo negde.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7, 8 ili 10, 64 bit
CPU: Quad-core Intel
GPU: NVIDIA GeForce 660 GTX
RAM: 8GB
HDD: 6 GB



IGRU USTUPIO:
EVOLVE

> “DA SE BAŠ TRUDITE DA JAKO SPORO ODIGRATE OVAJ DLC, TREBAĆE VAM TEK NEŠTO OKO 2 SATA, GORE-DOLE”

PLATFORMA:
PS4,Xbox ONE, PC,

IZDAVAČ:
Gearbox Publishing

CENA:
9€

RAZVOJNI TIM:
Compulsion Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 6

- ✓ Grafika izgleda još bolje nego u osnovnoj igri.
- ✓ Jako dobra glasovna gluma.
- ✓ Povratak u fantastično zamišljen svet.
- ✗ Traje 2 sata.
- ✗ Jako malo novog sadržaja.
- ✗ Previše uprošćen gejmplej.

Autor: Nikola Savić

DLC

MUTANT YEAR ZERO: SEED OF EVIL

ODLIČAN DODATAK NA ODLIČNU IGRU

Mutant Year Zero je jedna od onih igara iz prošle godine za koju se priča kako su sjajne, ali koje su na papiru, odnosno po prodaji, prošle veoma loše. I zaista, ako pročitate recenzije naših kolega od tada, i jedan i drugi se slažu da je u pitanju sjajni mali biser, koji je ipak došao sa par svojih mana. Iako je prodaja možda slabija od očekivane (do te mere da je igra bila deo Humble Bundle Monthly paketa par meseci posle izlaska), drago nam je da vidimo da su kreatori i izdavač prepoznali kvalitet i ne žele da dignu ruke od igre, već su naslov portovali na Switch, a ovog leta smo dobili i prvi poveći DLC.

I to DLC koji zaista donosi dosta sadržaja za novac koji dajemo. Seed of Evil pre svega donosi novu priču, koja se nadovezuje direktno tamo gde ste završili osnovu igru, i to i sa tehničke strane, odnosno, bukvalno se učita poslednji sejv koji imate nakon prelaska. Saznajemo da nas očekuju novi neprijatelji, čudnovate biljke koje su zauzele mnoge nove regione na mapi, ali i neke stare koje ćemo takođe morati da oslobodimo i očistimo. Ono u čemu je prva igra bila sjajna, ovde se prirodno nastavlja, a to je zaista prelepi i neverovatno pažljivo izgrađen svet i nivoi u igri, koji sami za sebe pričaju priču u svakom svom detalju i prirodno obogaćuju ono što o priči saznajemo kroz igru.

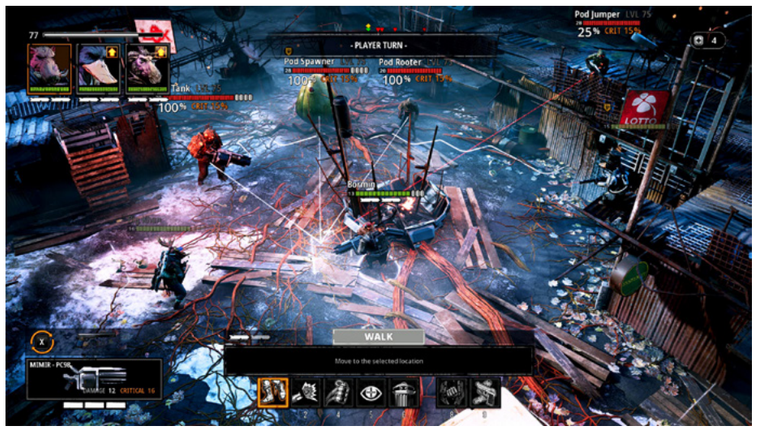
Pored novih nivoa i zona na velikoj mapi, dobijamo i jednog novog lika, velikog Kana. Big Khan je čovekoliki los, iskusni matori stalker, koji ima, do sada, verovatno i najmračniju priču od svih karaktera koje smo vodili tokom igre. I dok svi dosadašnji karakteri igraju na toj nekoj tankoj ivici između mračnosti i crnog humora, Khan je potpuno ozbiljan i u tom smislu unosi svežinu u odnosu na ostale likove, koji su uglavnom imali makar malo karakter šaljivdžija. Kada smo kod stare ekipe, ovde nam se vraćaju Dux, Bormin, Farrow i Selma, koje u borbu vodimo tačno tamo odakle su stali. Generalno, ova dodatna priča zaista obogaćuje svet ove već ionako zanimljive igre, tako da jedva čekamo da vidimo šta će nam po tom pitanju doneti sledeći DLC paketi, za koje postoje jasni tragovi da će ih biti.

Što se gejmpleja tiče, on se u osnovi oslanja na onu dobru, staru suštinu originalne igre, miks potezne borbe i šunjanja u realnom vremenu. Kao i do sada, cilj je da u prvoj fazi poskidati što je više moguće protivnika pre nego što počne glavna potezna makljaža, a na raspolaganju i za jedno i za drugo vam je širok izbor opcija, zahvaljujući bogatom borbenom sistemu. U toj priči Kan upada kao neki miks klasa, koji može dobro i da tenkuje, ali i da tuče po potrebi, i specijalnost mu je da teroriše grupe sabijenih neprijatelja. Ono što je možda malo loše izbalansirano sa novom ekspanzijom u gejmplej smislu, jeste to što se vrlo brzo oseća da iskustveni poeni prestaju da imaju smisla, jer je većina vaših karaktera već valjano nabudžena do tog trenutka, i sada je glavni fokus na timskim bonusima, koji nisu vezani za XP poene. Ipak, kada se sve sagleda, novi gejmplej je veoma zabavan, neprijatelji su izazovni i od vas zahtevaju drugačije pravce razmišljanja od onoga na šta ste navikli u originalnu, a novi lik, iako možda ne toliko koristan kao neki stariji, definitivno donosi puno nove zabave i osveženja za vaš stil igranja.

Od nas puna preporuka i nadamo se da će The Bearded Ladies Consulting nastaviti da izbacuje novi sadržaj za ovu sjajnu igru.

"NOVI LIK, BIG KHAN JE ČOVEKOLIKI LOS, ISKUSNI MATORI STALKER, KOJI IMA, DO SADA, VEROVATNO I NAJMRAČNIJU PRIČU OD SVIH KARAKTERA KOJE SMO VODILI TOKOM IGRE."

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 / 8 / 10
CPU: Intel Core i7-6700K
GPU: AMD Radeon RX 480
RAM: 8 GB
HDD:8 GB



IGRU USTUPIO: **EVOLVE**

PLATFORMA:
PS4,Xbox ONE, PC,

IZDAVAČ:
Funcom

CENA:
15$

RAZVOJNI TIM:
The Bearded Ladies Consulting

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **8.5**

- ✓ Zanimljiva priča.
- ✓ Izazovni novi neprijatelji.
- ✓ „Mračniji" novi lik
- ✗ Iskustveni poeni praktično postaju beskorisni.

Autor: Milan Janković

TOP IGRE SEPTEMBRA

GREEDFALL

GreedFall je jedna od igara koju smo pomno pratili i često pisali o njoj na našem sajtu, a ona sada konačno stiže i vodi nas u alternativno kolonijalno doba, prepuno magije i čudovišta. Priča nas vodi na put kojim moramo spasiti stari svet od uništenja koje nosi industrijska revolucija. U igri ćemo se sukobljavati i sa ljudima i raznim čudovištima, i to kroz priču koja traje preko 40 sati i poseduje različite završetke, što donosi dosta potencijala.

10. SEPTEMBAR – PC, PS4, XBOX ONE

LAST OASIS

Era MMO naslova i dalje nije umrla, a sa dolaskom drugih žanrova, developeri su imali dovoljno vremena da budu izuzetno kreativni. U tom maniru ovog septembra stiže Last Oasis, survival igra u kojoj je Zemlja prestala da se okreće, a poslednji preživeli moraju nekako preživeti pretnju koju im donosi Sunce. Last Oasis donosi dosta kreativnih elemenata preživljavanja, od kojih najviše pažnje privlače ogromne stimpnak mašine, koje služe za putovanje ogromnim svetom i borbu. Igra poseduje i sistem ekonomije, koji vode igrači, tako da se oni mudri mogu obogatiti, a drugi propasti.

PC – 3. SEPTEMBAR

WARSHAW

Kao obeležje velikog stradanja, Drugi svetski rat je i decenijama kasnije jedna od popularnih tema koja kroz različite medijume govori o tim razaranjima i sukobu celog sveta. Warshaw nam donosi nešto drugačiju priču od one iz ostalih igara. Ovde je fokus na maloj grupi ljudi koji se pokušavaju odupreti velikoj sili sa slabim naoružanjem ali velikim srcem. Warshaw je turn-based igra u 2D maniru i sa sobom donosi bogat RPG gejmplej, a najviše će vas podsetiti na Darkest Dungeon.

4. SEPTEMBAR – PC, PS4, SWITCH

NBA 2K20

Septembar je mesec sportskih igara koje nam stižu svake sezone, a prva po redu je NBA 2K20. Igra donosi dosta unapređenja u odnosu na prethodnu, sa boljom grafikom i gejmplejom, a veliki posao je urađen i na aspektu kontrole igrača tokom meča. Razvojni tim je dosta truda uložio kako bi iz stvarnog svet u igru preveo realistično kretanje. Takođe, ove godine je pažnja usmerena ka ženskim igračima i timovima, tako da ćemo iskusiti i nešto drugačiju košarku. Nažalost, nadamo se da mikrotransakcije neće uništiti igru.

PC,PS4, XBOX ONE – 6. SEPTEMBAR

FIFA 20

Nešto kasnije nego suparnik, stiže i FIFA 20, takođe sa obogaćenim mehanikama, ali oslabljena za jedan popularni tim. FIFA 20 neće imati Juventus, već će on biti prisutan samo u PES-u. FIFA fanove očekuju dinamični 1-na-1 okršaji, realističnije kretanje igrača i lopte, a mnoge će obradovati to što imaju više kontrole na izvođenjem penala i slobodnih udaraca, čime će se osetiti korak napred u odnosu na FIFA 19.

27. SEPTEMBAR – PC, PS4, XBOX ONE

GEARS 5

Peta igra u čuvenom Gears serijalu, iza kojeg stoji Majkrosoft, nam dolazi i sa sobom donosi potpuno novo iskustvo prepuno emotivne priče i napetih borbi. Gears 5 ćemo iskusiti kroz oči Kejt, koja traži odgovore na košmare koji je proganjaju, a uz to imamo i multiplejer mod, arcade, kao i kreator mapa, gde možemo praviti smrtonosne lavirinte prepune zamki i čudovišta. Gears 5 neće imati nešto što je bilo prisutno u prethodnim igrama, a to su cigarete.

10. SEPTEMBAR – PC, XBOX ONE

CODE VEIN

Code Vein je jedna od onih igara za koju su se mnogi pitali da li će ikada izaći. Na svu sreću i pored brojnih odlaganja, Code Vein nam stiže krajem meseca i sa sobom donosi anime makljažu sa Soulslike elementima. Igra je smeštena u post-apokaliptično okruženje, kojim obitava ogroman broj čudovišta koji uništavaju šta je preostalo od čovečanstva. Code Vein donosi zanimljive karaktere sa različitim sposobnostima i dosta RPG akcije koja je lepo iscenirana.

27. SEPTEMBAR – PC, PS4, XBOX ONE

EFOOTBALL PES 2020

Ove jeseni nam stiže novi PES, koji ima i nešto produženo ime koje označava da će Konami dublje zaplivati u esports vode. Osim izmenjenog imena, PES 2020 donosi i značajna unapređenja u igranju fudbala, sa brojnim dodacima, unapređenom fizikom lopte i boljim finesama prilikom njene kontrole. Liga šampiona se nije vratila, ali zato Konami dovodi brojne druge lige, što znači da će licenciranog sadržaja svakako biti. Ono što je najzanimljivije za novi PES je to da možda dobijemo i opciju pravljenja taktičkih faulova, kako bi bili što bliže pravom fudbalu.

10. SEPTEMBAR – PC, PS4, XBOX ONE

BORDERLANDS 3

Možda i najbolja igra koju svi očekujemo ovog septembra – Borderlands 3. Studio Gearbox nam je već pokazao da će igra biti značajni korak napred u odnosu na ostale u serijalu. Trojka nam donosi nova prostranstva, nove likove kao protagoniste, i nenormalne antagoniste. Očekujte i nova gejmplej iskustva, co-op igranje, ping sistem i sve ostalo po čemu je Borderlands serijal poznat, samo dosta bolje. Možda će nekima smetati, ali Borderlands 3 na PC-u izlazi ekskluzivno na Epic Games Store, a nakon šest meseci i na ostale platforme.

13. SEPTEMBAR – PC, PS4, XBOX ONE

THE SURGE 2

Nakon odličnog prethodnika sa Soulslike začinom, red je došao i na The Surge 2. Ova igra nas vodi izvan industrijskih kompleksa na nešto otvoreniju borbu, što uključuje i nove neprijatelje, ali i spravice. Jedna od novina je dron koji će pomagati u borbi i kojeg možete nadograđivati. Na osnovu dosadašnjih prikaza gejmpleja, vidimo da će borba biti dosta tečnija i dinamičnija što nas izuzetno raduje i nešto je što se očekivalo i u prvom delu.

24. SEPTEMBAR – PC, PS4, XBOX ONE

gamescom 2019 reportaža

Ovogodišnji Gamescom predstavlja jedan od najboljih u zadnjih nekoliko godina, počevši vrlo snažno da pobija čak i E3 sa svojim najavama i objavama. Iako ove godine nije bilo nekoliko većih developera, to nikako nije sprečilo da Opening Night Live ispadne jedna od najboljih prezentacija za početak sajma do sad, sa veoma jakim najavama i koncentrisanju na igre, a ne priče i objašnjavanje. Nadamo se da će sa ovim nastaviti i povećati čak u budućnosti. I pored ovog, povećanje prostora koje sam Gamescom zauzuma je dodatno dalo šansu ogromnom broju indie naslova da se prikažu i predstave igre koje se čine toliko ambicioznim da bi lako prekrile neke od AAA naslova.

CYBERPUNK 2077

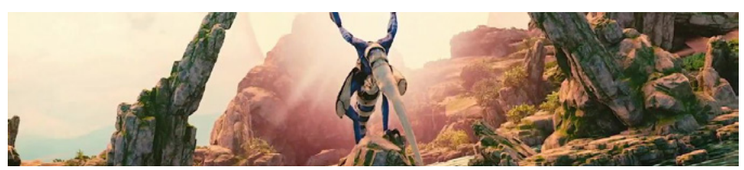
Odmah prvi dan, prvi sat sam otišao da proverim šta ima kod najočekivanijee igre u proteklih nekoliko godina. Imao sam priliku da pogledam novi hasian voodoo boys gejmplej demo i uživam u pregršt opcija koje vam igra daje da rešite misije. Od šunjanja i hakovanja, preko korišćenja mnogih skilova, pa sve do brutalnog uletanja i upucavanja svega. Naravno, to znači da će svaki skil koji odaberete biti koristan, moći ćete da se šunjate svugde i naravno kao što su napomenuli, možete preći celu igru da ne ubijete nikog. Neće biti Loading ekrana, a pored kola, moći ćete da vozite i motore. Takođe smo imali priliku da vidimo kako će Johnny Silverhand biti implementiran u priču, ili bar možemo lako naslutiti. Kasnije tokom sajma sam imao priliku da se sretnem i popričam sa glavnim čovekom iza samog originalnog Cyberpunk 2020, gospodinom Majkom Pondsmitom.

MOUNT AND BLADE 2: BANNERLORD

Druga igra koju možda ne čekaju svi već godinama, ali svakako ima popriličnu bazu igrača koji nestrpljivo broje dane do izlaska, je definitivno Bannerlord. Prošle godine sam imao prilike da odigram kratak gejmplej demo i iskusim kako napreduje igra i njen razvoj. Ove godine sam takođe isto to imao prilike da iskusim, ali razlika u onome što sam mogao da vidim i igram je astronomska. Za godinu dana je igra dodatno ispolirana i sređena, da sada još više očekujem njen izlazak za koji smo srećom dobili datum, mart 2020.

PANZER DRAGOON

Čudnnjikav indie naslov u kome jašete na zmaju i upucavate sve što leti ka vama, dok sam zmaj leti nešto nalik stilu starih rail shooter igra. Naslov ima potencijala da bude zabavan na kratke staze, ali mu i dalje treba sređivanja.



GEARS 5

Ovaj naslov nam vrlo brzo stiže, tako da nismo imali neko spektakularno prikazivanje gemjpleja, nego se prezentacija glavno fokusirala na njihov prerađeni Horde mod. Glavni sistem će biti specijalni Hero karakteri, koji će svaki imati neku ulogu i specijalne sposobnosti. Na početku će biti 9 heroja, među kojima neće biti samo stari dobri Gears likovi, nego i likovi iz Halo serijala, kao i Sara Connor iz novog Terminator filma. Progresija likova će biti van mečeva i tokom mečeva. Sa time, da će biti nekih loot boxova, ali ne onih koji se mogu kupiti za pare. Što se samih mečeva tiče, svaka mapa će imati posebne efekte na igrače, svaki deseti talas se pojavljuje po jedan veliki boss, a svaki 5 između njih po jedan mini boss. Težina svakog meča može posebno da se podesi i kalibriše na način kako vi i vaš tim volite da igrate. Naravno, ako nemate za pun tim, tu su AI pomoćnici da zamene igrače.

LITTLE NIGHTMARES 2

Imao sam priliku da pogledam prvi trejler za nastavak veoma čudne, simpatične i poprilično strašne Littel Nightmares igre. Glavna odlika koju su nam rekli, jeste da ćete igrati kao potpuno novi lik, Mono, koji nam je i prikazan, a da će se Six iz prethodne igre takođe pojavljivati, no neće biti igriva. Mono će imati moći da se šunja, ali u nekim situacijama i bori protiv opasnosti u ovoj igri. Little Nightmares 2 nam stiže za PC i konzole 2020 godine.

CODE VEIN

Ovaj naslov predstavlja veoma zabavan miks između Dark Souls stila igranja i Anime stila akcije i animacije. Imao sam priliku da odigram kratak demo i vidim opciju u kojoj možete voditi jednog NPC karaktera da vam pomaže u borbi. Same borbe takođe neće uvek biti protiv jednog protivnika, ili čak na otvorenim oblastima. Samim tim cela igra se može igrati kooperativna. A takođe sam mogao da vidim da će podešavanja tokom pravljenja lika biti veoma ekstenzivna. Igriv demo je pokazao da će igra biti poprilično izazovna što se tiče okršaja na uskim liticama. Ovaj naslov nam stiže vrlo brzo, 27. septembra za PC, Xbox i PS4

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 4

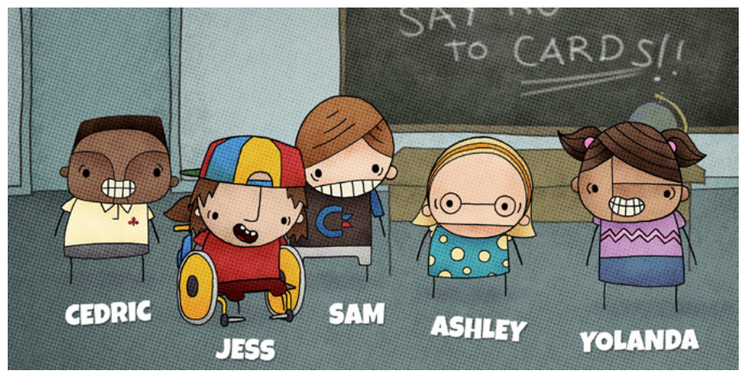
Ovaj One Piece naslov u stilu Dynasty Warriors igara nam stiže 2020. godine za konzole i PC. Pratiće jedinstvenu i originalnu priču koja će se vrteti oko Big Moma i njenog otkačenog ostrva od slatkiša. Sam developer se potrudio da svaki lik, iz Lufijeve posade kojeg budete mogli da kontrolišete, ima pregršt specijalnih poteza jedinstvenih za svakog od njih. Sam duh i stil ovog anime naslova predstavlja pregršt zabavnih i otkačenih avantura, što možete i ovde očekivati.

DRAGON BALL Z KAKAROT

Najnoviji Dragon Ball naslov će nam prikazati celu priču i sagu koja prati Gokua od njegovog prvog sletanja na zemlju pa sve do kraja Cell sage. Priča će pratiti sve glavne momente u anime seriji plus nekoliko sporednih priča. Ono što sam dodatno imao prilike da saznam na ovogodišnjem Gamescomu, jeste da Goku neće biti jedini igrivi lik, nego ćemo imati prilike da igramo i kao njegov sin Gohan, i kao i Vegeta i Pikolo. A pored ovog, tu će biti i pomoćni karakteri, od kojih ćete uvek moći da povedete dvoje, a to su Krilin, Jamča, Tijen i Čaucu. Svaki od dodatnih karaktera će imati svoje posebne poteze po kojima su poznati, kao i stilove borbe, a dodatno i svoje sporedne misije i priče. Ono što će činiti borbe ovde dodatno zanimljivijim, jeste da će bossovi imati jedinstvene mehanike i poteze, koje ćete morati da savladate kako bi ih pobedili. Na demou koji sam isprobao se definitivno može videti da će ove bitke biti izuzetno zabavne i zanimljive, za sve DBZ fanove koji su gledati seriju i želeli i oni da imaju mogućnost da premlate Cella i ostale zlikovce.

CARDPOCALYPSE

Ovaj indie naslov predstavlja veoma prijatan projekat jednog developera koji je hteo da uhvati nostalgiju i prvu želju svakog mladog gejmera iz vremena kada se dohvatio svog prvog špila yu-gi-oh ili MTG karata. Naravno, dodati tu gomilu opcija za menjanje funkcionalnosti nekih karata, invaziju natprirodnih bića, a jedini način da ih pobedite je u kartičnom duelu. A samim tim da je ovo striktno singlplejeer igra, te nema potrebe za PvP balasnom, videćete da će svašta moći da se desi i promeni.



DARKSIDERS GENESIS

Najnoviji Darksiders naslov će opet biti novi eksperiment u skakanju na novi tip gejmpleja. Ovog puta će to biti akcioni izometrijski hack and slash. No, to ne znači da će izgubiti išta od čari koja je činila prethodne naslove. Zapravo, pored već ustaljenih stvari kao skrivene sobe, skriven loot i gomila zagonetki, ovde nam stiže potpuno podržan kooperativan mod preko interneta ili kao split screen. Izbor će biti između kontrolisanja dva jahača apokalipse, War ili Strife. War će se koncentrisati na blisku borbu i promenu svog mača, dok će Strife trčati na periferiji i pucati sa različitim tipom elementarnih metaka. A svakom od njih ćete moći vrlo brzo i lako da menjate skilove. Ovo menjanje vas ništa neće koštati i tako možete promeniti still borbe u toku same borbe. Dok ćete imati poprilično velike nivoe da istražujete i prelazite, a svaki okršaj sa bossom će biti poseban nivo sam za sebe i samim tim imati veoma velike i specijalizovane efekte i scenarije.

MONKEY KING HERO IS BACK

Igra bazirana na istoimenom filmu, i samim tim će humor i stil borbe viđen u filmu biti kompletno prebačen i na igru. Ovo je naslov u kom će Džeki Čen dati glas glavnom liku, i time preneti veoma zabavan i šašav tip borbe. Igra nam stiže 19. oktobra za PC i PS4.

THROUGH THE DARKEST OF TIME

Uistinu, veoma zanimljiv naslov koji će pokriti period pre i tokom drugog svetskog rata. Naime, ovo je strateška igra u kojoj vodite tim skrivenih pobunjenika, koji ne podržavaju nacistički i Hitlerov režim, i aktivno rade na tome da se protiv njega bore u samoj Nemačkoj. Moraćete da pazite gde se okupljate i sa kime govorite, ili će cela vaša grupa propasti. Pored svega ovoga, igra će pratiti relane i istinite momente koji su se u ovom periodu desili u Nemačkoj i biće jedna od prvih igara koja će otvoreno prikazati svastiku kad bude izašla u prodaji u Nemačkoj.

DESPERADOS 3

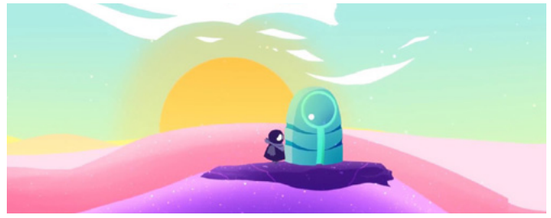
Dobili sam vrlo malo novih informacija što se tiče ovog naslova ove godine, pošto je glavni prikaz bio prošle. Ali, imao sam prilike da vidim kako će izgledati novi Showdown mod i mogućnost da uprogramirate 5 poteza, po jedan za svakog lika, i onda ih sve aktivirate u isto vreme za spektakularnu scenu odstranjivanja protivnika ili rešavanja neke zagonetke.

SPONGE BOB BATTLE AT BIKINI BOTTOM REHYDRATED

Ovo je vrlo zanimljiv projekat restauracije i remasterovanja jedne veoma čudne igre. Ne znam da li je iko tražiio ovo, ali ćemo svakako ubrzo imati prilike da igramo kao Sunđer Bob, Patrik ili Sendi u ovom zabavnom naslovu. Pored dodatnomg multiplejer moda, developer koji radi na ovome će nam doneti i izgubljene nivoe koji su bili izbačeni iz originalnog naslova.

ONE HAND CLAPPING

Jedan od meni najzanimljivijih naslova na ovogodišnjem Gamescomu, pre svega zbog svog jedinstvenog gejmpleja. Naime, glavnu stvar za rešavanje zagonetki koju ćete koristiti je vaš vlastiti glas. Moć koju lik u igri ima da pravi platforme za skakanje ili pomera stvari, će doći samo ako vi sami krenete da pevate ili pravite zvuk u skladu sa datom zagonetkom. Ovo je počelo kao mali studentski projekat, a na kraju može postati jedna od najzanimljivijih ritmičkih igara.



COMANCHE

Još jedan kompletan rimejk starog arkadnog klasika, u kome ste pilotirali legendarnim Komači helikopterom i upucavali vaše prijatelje ili druge protivnike. Ovog puta, pored helikoptera, biće dodati i borbeni dronovi koji će dodatno povećati tip borbe i taktiku kad se sve poveže sa novim tipovima mečeva. Sve će biti bazirano na timskim mečevima preko interneta i aktivno ćete morati da koristite helikoptere i dronove kako bi pobedili.

GREEDFALL

Definitivno jedan od iznenađujućih naslova, koji se tek tako iz vedra neba pojavio par nedelja pre samog Gamescoma. Ovde sam imao priliku da malo pogledam gejmlej i popričam sa jednim od developera o ovoj igri. Na prvi pogled, GreedFall veoma podseća na miks između Dragons Dogma i Risen naslova. Naravno, imaće svojih specijalnih i novih opcija. Pre svega, veoma detaljan sistem prilikom pravljenja lika, onda nakon toga prilikom podešavanja oklopa i oružja, gde će se svaka promena vizuelno prikazati na samom delu opreme. Karakter će početi kao jedan od tri bazne klase, warrior, tech, ili mage, ali će imati potpunu slobodu da kasnije kroz pregršt skilova kombinuje opcije iz sve tri klase. Tokom putovanja ćete moći da povedete još dva NPC karaktera. A najzanimljivija opcija da tokom prebacivanja sa jedne na drugu mapu, i poprilično dugog učitavanja, vaš lik će biti prebačen u kamp gde možete bez problema sređivati opremu ili pričati sa drugim likovima dok se novi nivo učitava.

LITTLE NIGHTMARES 2

Ovaj naslov sam video najavljen pre par meseci i iskreno sam bio prijatno iznenađen da ga vidim prikazanog na Gamescomu. Imao sam priliku da odigram solidno veliki demo, u kom su bile prikazane sve glavne funkcije ove igre. Pre svega, ovo je priča o mladom paru koji beži od zle korporacije i sa njihovim svemirskim brodom se ruši na planetu levitirajućih ostrva. Kroz priču i dešavanja ćete imati priliku da iskusite veoma prijatnu i dirljivu vezu između mladog para koji pokušava da preživi i živi slobodno. Što se samog gejmpleja tiče, ovo je igra u kojoj ćete aktivno voditi dva lika kako van, tako i u borbi. Tokom borbi, oba lika će imati opcije da aktivno deluju i napadaju, ili se brane. Dodatno na to je da, ako se aktiviraju iste akcije napada od strane oboje, onda taj napad biva duplo jači. Van borbi, tu je blaži visuel novel stil, onda mogućnost istraživanja i čišćenja zona od korupcije dok letite, kao i crafting sistem, koji će veoma uticati na sposobnosti i prijatan odnos između likova. Tu je i opcija kooperativnog igranja, ali za sad se to najviše prikazuje tokom borbi. Otvoreni svet podeljen na ostrva imaćete prilike da istražujete negde u toku 2020. godine, kad igra bude izašla.

DCL THE GAME

Čudan naslov, opet ne znam koliko tražen, ali svakako zanimljiv. DCL je bukvalno simulacija trkanja dronova. Najbolja opcija koju ova simulacija ima, jeste podešavanje težine same igre. Od običnog pilotiranja sa asistencijom kompjutera prilikom kontrole, do kompletne kontrole drona bez ikakve asistencije, što se zapravo i koristi prilikom pravih trka. A na sve ovo, možemo dodati da ako imate drona, možete vrlo lako povezati svoj pravi transmiter, ili ti kontroler, i tako upravljati dronom u igri.

DESTROY ALL HUMANS

Definitivno rimejk koji nismo očekivali, ali kome se svi vrlo radujemo. Pored dodataka izgubljenih nivoa koji nisu uspeli da budu ubačeni u originalnu igru, očekuje nas mnoštvo modifikacija na kontrole i opcije kako bi igru ubacili u današnje moderno vreme i zajedno sa onim što igrači očekuju.

BLACKSAD: UNDER THE SKIN

Ovaj naslov je meni lično bio jedan od omiljenijih i jedan koji sam najviše čekao i želeo da vidim. Sam demo je trajao mnogo duže, nego prethodne godine što smo imali da vidimo. Imao sam priliku da odigram poprilično dobar deo igre i u njemu vidim više funkcija i opcija koje ćemo imati na raspolaganju kao John Blacksad, kao i sam početak priče i radnje koja će se dešavati u Under the Skin epizodi. Jedinu zamerku koju sam mogao da nađem je na samom sporom kretanju glavnog lika i ponekad malo pipavoj interakciji sa okolinom. No računajući da je ovo prvi put da se Pendulo studio rve sa TellTale stilom avanturističkih igara mislim da im možemo dati malo fore da srede igru koja nam ipak stiže već 5. novembra.

XIII

Ovo je jedan veoma mator naslov, ali je bio jedan od prvih koji je uspešno uspeo da sklopi strip i video igru sve u jednom. No, ono što nas ovde očekuje nije remaster, nego više kompletan rimejk, bukvalno iz nule, kako bi novije generacije mogle da iskuse ovu zanimljivu pucačinu. Novi developer, koji radi na povratku ovog naslova, će pokušati da sačuva originalnu muziku i zvuke iz stare igre, kao i da zadrži i sredi glasovnu glumu i te snimke. Imao sam prilike da vidim koliko je napredovao ovaj projekat kroz gejmplej video, i iako izgleda da im dobro ide, takođe treba još dosta da se odradi na određenim sistemima i vizuelnom prikazu.

A YEAR OF RAIN

Najblaže rečeno, ovaj naslov predstavlja vrlo veliki reskin WarCraft 3. Svako ko je igrao WarCraft će se instant snaći u ovom naslovu. Što sam lično imao iskustva da osetim tokom kratkog multiplejer meča tokom demo sesije. Naime, sam developer ne krije da je igra inspirisana starim C&C i WarCraft naslovima, i to im je i bio cilj da povrate takav tip strategija na tržiste. Za početak, najavljuju jednu kampanju za jednu frakciju, ali takođe obećavaju da će ista biti dugačka i sa puno priče. Drugo, najavljuju i Against All Ods mod, u kome će četiri igrača biti podeljeni u dva tima, gde dva igrača kontroliše heroje, a dva igrača kontrolišu armije.

PARANOIA HAPPINESS IS MANDATORY

Igra bazirana na istoimenoj društvenoj igri, u kojoj moraš da se prikrivaš od drugih igrača, kako te ne bi prijavili glavnom računaru koji vodi celo postrojenje. Mešavina potezne strategije u stilu XCOM-a i RPG igre, u kojoj treba više da se paziš svog tima sa kojim sarađuješ, nego „protivnika“. Definitivno jedan od interesantnijih koncepata koji sam video ove godine. Cilj je da se napreduje kroz nivoe pristupa kojim ljudi u ovom svetu imaju i na neki način pobegne. Ono što je zanimljivo, čak iako vaš glavni lik pogine, imaćete šest rezervnih klonova, koji će na neki način biti 6 života koje možete iskoristiti. Igra nam stiže već 3. oktobra za PC.

JOHN WICK HEX

Kada neko pomisli da se pravi John Wick igra, odma im na pamet pada neka pucačina u stilu Dooma ili možda čak kao Max Pain. No, ono što sam imao prilike da igram više podseća ne neku vrstu društvene igre za jednog igrača. Naime, ovo je strateška pucačina, koja podseća na poteznu, ali nije skroz takva. Svaka akcija koju možete izvršiti će imati određeno vreme za koje se izvršava, to isto važi i za protivnike. Tako da je na vama da procenite gde i kako i šta da uradite, tako da ne dozvolite protivniku da vas preduhitri i upuca. Ovo zvuči veoma banalno i čak smešno za nekog ko je gledao ove filmove, ali kad se upustite u igru, videćete da ćete zapravo imati prilike da iscenirate svoji ludi John Wick momenat, kome ćete se kasnije diviti i o kom ćete rado pričati. Sama priča će se odvijati pre prvog filma, dok je John još uvek aktivno radio kao ubica.

GHOSTRUNNER

Ako ste se ikad pitali šta bi se desilo kad bi Hotline Miami, Dishonored i Mirror’s Edge imali dete, e pa to se desilo i stvorilo ovaj naslov. Demo koji sam imao prilike da isprobam definitivno potvrđuje sve ovo. Tokom prvog nivoa, mogao sam da vidim koliko zabavnog i brzog potencijala ova igra ima. Cela igra je iz prvog lica, u mirnim deonicama ćete skakati, trčati po zidovima i izbegavati prepreke, a u momentima kad uđete u oblast sa protivnicima, kreće borba. Vi ste naoružani samo sa mačem (u demou) dok protivnici imaju laserske pištolje koji vas ubijaju iz jednog pogotka. Da bi brzu smrt izbegli, vi ćete imati na raspolaganju ne samo akrobacije nego i mogućnost da usporite vreme i u vazduhu promenite smer kretanja, kako bi izbegli metak, a onda presekli protivnika na pola. A ako i poginete, igra vas u momentu vraća na početak te sobe i na nov pokušaj. Tokom testa sam primetio par grešaka i trebalo bi još da se poradi na automatskom ciljanju kad krenete da zasečete protivnika, ali svakako igra ima potencijala da bude veoma zabavna, brzinska igra, u kojoj možete pokazati koliko ste brzi na refleksima.

DISENTIGRATION

Jedan od naslova koji je imao svoj prvi prikaz na ovogodišnjem Gamescomu je baš Disentigration. Kao i nekolicina drugih pucačina i ovde imamo pokušaj modifikovanja standardnih tropa ovog žanra. Glavna caka u ovoj igri je da ćete vi zapravo biti pilot levitirajućeg i veoma naoružanog letećeg motora. Koristeći ovo čudo, pomagaćete vašem izabranom timu kompjuterski vođenih i od strane vas kontrolisanih likova. Konkretno, imao sam priliku da iskusim kako ovo funkcioniše tokom multiplejer demo meča i moram reći da je zanimljivo i ne toliko akciono ko druge pucačine, nego se više svodi na taktiku i pametno kombinovanje različitih timova i njihovih specijalizacija. Ovo je definitivno jedan od onih naslova koji će živeti ili umreti u zavisnosti koliko veliku bazu igrača privuku i koliiiko svima ovo bude zanimljiv stil igranja.

BLAIR WITCH

Tokom ove demo sesije mogao sam da vidim i iskusim tri tačke tokom priče koju će igra pokrivati, sam početak, negde oko sredine i krajnju lokaciju u igru. Originalna priča koja se dešava dve godine nakon događaja iz filma će pratiti bivšeg policajca u potrazi za nestalim dečakom i njegovog vernog psa Bullet. Najvažnije opcija je tu - naravno da ćete moći da mazite i čak hranite psa. Kuca takođe nije tu samo da bude prijateljski saputnik, već će biti od ključnog značaja za vaše preživljavanje i pronalaženje mnogih tajni i čak čudovišta. Ostatak gejmpleja će već biti poznat ljubiteljima horor žanra, u stilu Amnesia, Outlast i sličnih. Imaćete baterijsku lampu da terate čudovišta, prenosivu kameru da snimate i gledate snimke, gledanje snimaka će biti bitno za rešavanje zagonetki. Na kraju vas očekuje nekoliko mogućih završetaka.

THE ETERNAL CYLINDER

Ovo je definitivno najuvrnutija i najčudnija igra koju sam imao prilike da igram i vidim na ovogodišnjem Gamescomu. Singleplejer igra koncentrisana na survivor narativnom žanru, u kojoj vodite grupicu čudnih životinja na tuđinskoj koje mogu da mutiraju u zavisnosti šta pojedu i koje moraju da beže od ogromnog cilindra koji uništava i sravnjava celu zemlju. Sam dizajn sveta je divan. Ali male kreature koje vodite i čudovišta na koja nalećete su apsolutno uvrnuti. Na ovo možemo dodati da vaše kreature mutiraju i menjaju se, time dobijajući razne sposobnosti, ali takođe im se kompletno menja izgled. Donekle igra takođe ima veoma veliki šarm i može biti super zabavna.

KING'S BOUNTY 2

Pre skoro deset godina smo dobili rimejk originalne Kings Bounty igre. Ono što sam imao prilike da igram kao njegov nastavak je drastično drugačije čak i od prethodno pomenutog rimejka. Sistemi strateške taktičke potezne borbe su ostali relativno slični. Ali glavna kampanja i kretanje i istraživanje u njoj je kompletno promenjeno i sad se više svodi na klasičan RPG iz trećeg lica, sa naravno mogućnošću bitnih izbora tokom same priče. Sam developer želi da pokuša da ributuje ceo serijal sa ovim naslovom i kako izgleda na dobrom su putu da to urade.

WRATH: AEON OF RUIN

Stari Doom i Quake su bili odlične igre i legendarni serijali koji su doveli ogromne promene u svetu pucačina. Takođe smo mogli da vidimo nekoliko studija koji su pokušali da povrate ovaj tip igara u skorije vreme. Wrath je jedan takav sličan projekat ali ovog put od samih legendarnih 3D Realms developera. I u demou koji sam imao prilike da igram sam upotpunosti osetio udarac nostalgije. Igra je brza, izazovna i pre svega zabavna. Tokom nivoa koji sam prelazio sam naleteo na progresivno sve teže i novije protivnike. Novo naoružanje i čak gomilu skrivenih lokacija i predmeta. Novina na ovaj žanr je dodatak specijalnih moći koje igrač dobija i veoma zanimljiv način snimanja pozicije koji koristi iste te moći. Ono što nisam primetio od toliko brzog i zabavnog upucavanja raznih čudovišta je da igra ima veoma dubok lore, koji će igrači koji vole ovako nešto moći da istraže koristeći posebnu knjigu koju dobiju. U svakom slučaju, svakom kome nedostaju stari Doom i Quake, ovo definitivno treba da ostane na radaru dok igra u potpunosti ne izađe.

Autor: Sanja Gajin

REVIEW

60 SECONDS! REATOMIZED

K'O BOMBONA

Pre svega, nemojte da me bijete zbog podnaslova. Loše je, znam. Ali ovde je vruće i mozak mi je prekuvao. Imajte milosti.

60 Seconds! je kombinacija menadžera resursa i vizualne novele, sa dovoljno teksta da možete ponosno reći učiteljici da ste pročitali lektiru preko leta, jes' da nije "Ana Karenjina", i jes' da je humor težak k'o crnica, al' da ne cepidlačimo.

S tim na umu, 60 Seconds! Reatomized je manje-više samo HD verzija osnovne igre sa par izmena koje su toliko male da su skoro i nebitne.

Preuzimate ulogu Teda, ili Dolores MekDudl, roditelja Timija i Meri Džejn. Vi ste obična američka porodica srednje klase iz pedesetih, koja živi svoj život kad odjednom...SIRENE! BEŽ'TE LJUDI STIŽE ATOMKA! Za šezdeset sekundi morate da ugrabite šta god možete i trkom u bunker. Kako su članovima vaše porodice noge naizgled slomljene, moraćete i njih da ugrabite (ako vam se tako hoće) i da njih frljnete u bunker.

Ovaj scavanger hunt predstavlja prvi deo igre, koji je izbagovan u tri lepe. Bilo bi mi lakše da mislima pomeram lika nego mišem, jer Ted (ili Dolores) mora, ama baš mora, da se spuca u svaki deo nameštaja koji je na putu. Možete da podesite osetljivost miša, ali čak i ako je ona na maksimumu, vaš lik će i dalje imati reflekse k'o mrtav konj.

To na stranu, imate četiri slobodna mesta u svom inventaru, a predmeti (i članovi familije) zauzimaju određen broj mesta; male stvari poput flašica sa vodom zauzimaju po jedno mesto, dok kabastije stvari zauzimaju od dva do četiri (ćerka vam zauzima tri, pa vi vidite). Ograničen inventar i vreme, kao i očajne kontrole, čine ovo najgorim delom igre. Jednom je zabavno, sve preko toga je mučenje. Štaviše, ukoliko ne uspete da dođete do bunkera, igra se automatski završava, pa makar ostatak familije bio u bunkeru krcatom potrepštinama.

Takođe, sa svakom novom rundom, stvari se premeštaju, te nikad ne znate gde je šta, što umanjuje repetitivnost ovog dela igre. U zavisnosti od težine, imaćete određenu količinu "lufta" da prošvrljate po kući i da vidite gde je šta, pre nego što krene pičvajz.

Drugi deo igre počinje nakon što se uspešno dovučete do bunkera u kojem potom provodite dane sa svojom familijom, ili bez nje (pa zar da delite to malo hrane i vode što ste mukotrpno maznuli iz kuće??), čekajući ili da vas spasi vojska, ili da skapate od gladi. Ili da poludite. Ili da vas napadne neka banda. Ili da umrete od radijacije. Ili da vas pojedu radioaktivne bubašvabe... Rečeno mi je da ima i "dobar" kraj, al' nemam pojma kako se on dobija.

Ovaj deo je srž gejmpleja 60 Seconds! i svideće vam se u zavisnosti od toga koliko volite RNG i čitanje. Nekad ćete i sa krcatim bunkerom umreti prerano jer ste doneli pogrešnu odluku, a nekada ćete uspeti da poživite čak par nedelja na jednoj konzervi supe i sprejom protiv buba.

Jedan od većih problema je što će vas igra često lagati koliko je neko gladan ili kako se neko oseća. Na primer, u dnevniku će vam pisati da Dolores skapava od gladi i da će crći ukoliko ne pojede nešto, a kad pogledate u nju, žena izgleda sasvim normalno (i kao da bi više volela da ste je ostavili da se sa bombom sukobi naoružana oklagijom, nego da čami u bunkeru). Nisam sigurna zašto se na njima ne vidi da im nešto fali (dok ne bude prekasno) al' to vam je što vam je.

Vaše "avanture" su takođe nasumične, što daje igračima inicijativu da odigraju igru više puta. Naravno, i ovo ima svojih mana. Kad pošaljete nekog u ekspediciju, ili da kokne miševe u bunkeru, nikad ne znate da li će se dotična osoba vratiti čitava ili ne. Meni se desilo da mi je bubašvaba sredila pušku i pojela

"DOBIJA SE BESPLATNO AKO VEĆ IMATE 60! SECONDS U SVOJOJ STEAM BIBLIOTECI."

konzervu supe, i da je Timi, naoružan mapom, sam sredio grupu bandita.

Igra ima pet različitih "scenarija": Atomic Drill (tutorijal); Survival (snađite se sa onim što nađete u bunkeru); Scavenge (loot, loot i samo loot, nema dela sa bunkerom), Challenge (ima posebne nagrade, a birate između Survival i Scavenge) i Apocalypse (standardna igra).

Survival, Scavenge i Apocalypse imaju tri nivoa težine – Litte Boy, Fat Man i Tsar Bomba (imena poznatih bojevih glava u stvarnom životu)

Zvučna podloga je tu i tamo. Muzika pristaje periodu u kojoj je igra smeštena, ali će vam se nakon nekog vremena činiti kao da se jedna pesma vrti na repeat. Glasovne glume nema, ali su zvučni efekti, poput kucanja na vrata bunkera ili pištanje Gajgerovog brojača, veoma lepo odrađeni.

Grafika je simpatična i odrađena u jednostavnom stripskom stilu sa nešto malo animacije, poput treptanja likova i okretanja ventilatora. Doduše, prvi deo igre je odrađen u 3D stilu i iz ptičije perspektive (verovatno radi lakšeg snalaženja po kući) i zaista bode oči koliko je lošije odrađen u poređenju na 2D crteže. Glavni meni je prelepo urađen i interaktivan, te ne stidim se da priznam da sam se sa njim zezala dobrih pet minuta.

Ukoliko vam treba nešto kratko, ali slatko (možda i poduže, ako znate šta radite) 60 Seconds!, bio Reatomized ili ne, je fina igra koja će vas malo oraspoložiti svojim foricama i ubiti vam nešto vremena. Ukoliko vam treba neki bolji post-apokaliptični naslov, eno vam Metro ili Fallout (ako kojim slučajem već niste to igrali; a ako jeste, možete još jednom).

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7/8/10 64 bit
CPU: i5-2430M
GPU: Nvidia GT540
RAM: 4 GB
HDD: 5 GB

IGRU USTUPIO:
EVOLVE

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Robot Gentleman

CENA:
9.99€

RAZVOJNI TIM:
Robot Gentleman

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 6.5

- ✔ Humor.
- ✔ Dobro za ubijanje vremena.
- ✘ Malo inovacija u odnosu na original.
- ✘ Bangave kontrole na početku.
- ✘ Često se tekst ne poklapa sa onim što se dešava na ekranu.

PS4 Pro
OPEN BETA
PRE-ORDER DA BISTE DOBILI RANIJI PRISTUP BETI
CALL OF DUTY
MODERN WARFARE
PREORDEROM IGRE DOBIJATE
FIGURU CAPTAIN PRICE
18 www.pegi.info PROVISIONAL
© 2019 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, and MODERN WARFARE are trademarks of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. "PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, PS4 is a trademark of the same company. All rights reserved.

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

Automachef

BRZI ROBOTI PRAVE BRZU HRANU

Ponekad je teško naći zanimljivu puzzle igru koja može dobro testirati vašu sposobnost za pametnim i efikasnim rešavanjem problema. Automachef sa svojom prostom (i pomalo naivnom) tematikom će pokušati upravo to da uradi.

Zabavno je da se developer potrudio da ubaci komičnu priču u ceo tok igre. Naime, počinjete tako što radite za ludog robota, koji planira da automatizacijom izbaci sve ljudske radnike iz procesa pravljenja brze hrane. Ovo je najgora noćna mora za svakog studenta i srednjoškolca u SAD, koji hoće da nađe neki posao za džeparac. No, kroz misije ćete imati priliku da osvajate i automatizujte jedan po jedan restoran u „kampanja“ modu igranja.

Kao što možete da zaključite, cela poenta igre je da napravite sistem mašina, pokretnih traka i robotskih ruku tako da što efikasnije, brže i bolje pravite brzu hranu. Sa time, gejmplej se deli na dve faze; Prva je pravljenje komplikovanih mašinskih i automatskih naprava. U početku ćete imati mali izbor mašina, ali ubrzo će vam se broj opcija znatno povećati i sa ekstenzivnim podešavanjima koje svaka od mašina ima, pa recimo da ćete vrlo brzo od prostih kombinacija praviti apsolutna ludila od automatskih sistema. Druga polovina gejmpleja se svodi na pravilno i propisno posluživanje gostiju. Tu nećete morati da brinete samo o brzini kojom gotova hrana dolazi do njih nego i o potrošnji struje, potrošnji materijala, potrošnji para za kupovinu mašina, i efikasnosti celog sistema. Za najbolji rezultat u svakoj misiji ćete sve ovo morati dobro da balansirate, a vremenom ćete i sami pohvatati trikove i prečice za rešavanje nekih problema. Naravno, čak i tad igra neće brzo postati dosadna. Konstanto će vam biti predstavljeni novi komplikovani recepti, nove mašine ili bar poboljšane verzije istih, moraćete da pazite na zaraze koje mogu da se pojave i na kraju čak i kad završite glavnu kampanju, možete igrati neku vrstu beskrajnog moda pod nazivom Contracts.

Grafika je poprilično prosta i jednostavna, štaviše, sa toliko malo boja, da će većina ekrana biti pomalo jednolična. Animacije su takođe veoma bazične i kratke, te se svode na samo malo pomeranja nekih robotskih ruku ili traka.

Muzika je doduše veoma pozitivna i prijatna za slušanje tokom rešavanja novog problema zvanog „kako što pre izgurati hamburger do kupca“. Takođe je veoma zadovoljavajuće slušati kako savršeno radi mašina kada se sve dobro podesi.

Najveća mana igre je veoma loše optimizovan i podešen sistem opcija. Konstanto ćete morati da idete kroz nekoliko koraka, pomeranja i pritisaka tastera kako bi promenili jednu običnu opciju na nekoj robotskoj ruci. Sve ovo se dodatno zakomplikuje sa potrebom da se koriste ne samo analogne nego i „strelice“ kontrole. Tako da sama potreba preteranog podešavanja i ponavljanja će vas više iznervirati nego zagonetke u igri. Moža je ovo laganije na računarima, ali je na Switchu, gde smo testirali igru, pravi pakao.

Sa velikom količinom misija, dodatnih specijalnih izazova i mogućnošću igranja beskrajne kampanje, Automachef predstavlja sasvim finu i dobru mozgalicu koju možete uvek imati sa sobom. Tako da, ako biste hteli da imate igre kao što su Factorio ili Satisfatory u prenosnom obliku i sa tematikom kuvanja, onda je ovo odličan naslov za vas. Pa, odličan je čak iako samo volite dobar izazov u zagonetkama ili pravljenju automatizovanih sistema, pogotovu i zbog niske cene igre.

“ODLIČNA ZABAVA ZA PRAVLJENJE AUTOMATIZOVANIH SISTEMA”

“IGRA SE PREVIŠE BRZO ZAKOMPLIKUJE, BUDITE SPREMNI NA TO.”

IGRU USTUPIO:
TEAM17 DIGITAL

PLATFORMA: Nintendo Switch
IZDAVAČ: Team17 Digital
CENA: 14.99€

RAZVOJNI TIM: Team17 Digital
TESTIRANO NA: Nintendo Switch

OCENA 8

- ✓ Dobra puzzle igra.
- ✓ Gomila korisnih mašina.
- ✗ Troši previše baterije na Switchu.
- ✗ Nedostatak touch screen opcije.
- ✗ Brzo postaje teško.

Autor: Milan Živković

REVIEW

NISU MALI NISU MALI, ALI SU METALI!

Kada pomislite na GameBoy Advance, prva asocijacija su vam sigurno sjajni klasici 2D platformi. Možda i poneka trka ili RPG, ali retko ko će pomisliti - da, GameBoy Advance je baš imao dobre strategije! Što je u neku ruku zapravo i čudno, jer ovo i jeste bila platforma sa sjajnim strateškim igrama, gde je najveći uticaj verovatno ostavila igra po imenu Advance Wars. U pitanju je potezna strategija koja nije bila ni prva ni poslednja u "Wars" serijalu, ali je nesumnjivo zacementirala put uspeha žanru i postavila značajne temelje za sve slične igre.

Duhovni naslednik upravo te igre, bio je Tiny Wars - igra objavljena pre dve godine, koja je neverovatno dobro prenela kompleksnost, zaraznost i zabavu kakvu je nekada imao Advance Wars. A sada, u obliku izbrušenog nastavka, pred nama je Tiny Wars: Full Metal Rumble, igra koja po svemu sudeći nastavlja da održava sjajno zaveštanje svog prethodnika.

Tiny Wars je bila odlična igra, a nastavak se u skoro svakom pogledu unapređuje. Dobro, možda će vam biti potrebno nekoliko sati provedenih u kampanji da uopšte pohvatate o čemu se radi u priči, u koju ste upali totalno nespremni. Ali, nakon što vas zarazna mehanika igre uzme pod svoje, uz istu ćete provesti dovoljno vremena

"ADVANCE WARS FORMULA, ODLIČNO JE PRENETA NA MODERNIJU PLATFORMU. VELIK BROJ STRATEGIJA, ZAGARANTOVAĆE MNOGO SATI ZABAVE."

da priču skapirate, makar ona bila ekvivalent literaturi poslednje godine medicinskog fakulteta.

Kretanje po mapi, predstavljeno je u kvadratima, a za razliku od prethodnog dela, sada je moguće i rotirati kameru. Vizuelno, igra izgleda jako simpatično - od mape sveta, preko dizajna likova u priči i scenama između, pa sve do šarenolikih nivoa i simpatičnih jedinica (favorit Metal Slug tenk!). U celini, sve šarmantno podseća na kultni Advance Wars, pa i sama činjenica da se igrate na prenosivoj konzoli (ukoliko se igrate na Switch-u) apsolutno evocira taj nostalgično-čarobni osećaj.

Naravno, glavni element ove strateške igre jeste u - pa, strategiji. Jer u jednom nivou je moguće pobediti (ili izgubiti) na gotovo neograničen broj načina. U opticaju su brojne jedinice, svaka sa svojim prednostima i manama koje su ovaj put veoma jasno iskazane pri odabiru svake od njih. U zavisnosti od vrste jedinice, moći ćete da se krećete i kroz različito okruženje, kao i da na nekim poljima steknete dodatne bonuse.

Ovaj put, imamo i element municije i goriva, pa je potrebno imati na umu da je obnavljanje zaliha jedinicama od velikog značaja. Iako zvuči kao mučna mehanika od koje se lako možete pronaći u nezgodnoj situaciji, zapravo je u pitanju jako dobra zanimacija za strateški menadžment, koja češće pruža neku vrstu zadovoljstva nego muku. Setite se samo Revolver Oselota iz legendarnog Metal Gear Solid serijala, i sa kakvim uživanjem on ponovo puni revolver u sred borbe. E pa, otprilike tako nešto u igraču uzrokuje ovaj element. Samo, nemojte baš da se uzbuđujete koliko i Oselot, da vas ljudi sa strane ne bi tužili za uznemiravanje... Toliko o tome.

“NEKE PARTIJE MOGU DA POTRAJU DALEKO DUŽE OD SAT VREMENA, ČIME SE I PRITISAK DODATNO POVEĆAVA. ZAŠTO? NEMA ČEKPOINTA I IZGUBLJEN MEČ ZNAČI DA SVE MORATE ISPOČETKA. KO BI REKAO DA TAKO SIMPATIČNA IGRA MOŽE BITI TOLIKO STRESNA...”

Kada se uzme u obzir cena igre, za taj novac dobijate enormnu količinu sadržaja. Nakon što pređete kampanju, na raspolaganju ćete imati bezbroj izazova i različitih scenarija koje možete i sami kreirati kroz “skirmish” mod. Da ne pominjem multiplejer, koji naravno nudi bezbroj sati pravih izazova, čemu se vraćam čim završim pisanje ovog teksta. Ljudski protivnici u ovoj igri su totalno ludi! Još uvek nisam pobedio ni jedan meč i uopšte se ne stidim te činjenice.

Naravno, i ovde ima još mesta za unapređivanje formule, pa i samog izvođenja igre. Primera radi, ako su sakriveni izvan vašeg vidnog polja, protivnike ne možete da napadnete čak i ako ste dovoljno bistri da znate gde se tačno nalaze. A umesto da kompjuter sam predlaže najlogičniju akciju, kao recimo napad na protivnika koji je tik pored vas, može se desiti da u brzini odaberete pogrešnu komandu i tako preskočite svoj potez. Pa ni preglednost mape i statistika nekada nije najbolja, zbog čega ćete prečesto zumirati kamerom do nepraktične blizine, samo da biste pročitali koliko je energije ostalo vašem tenku. Ovo je naročito primetno u prenosivom modu.

Ali sa druge strane, igrati ovu igru u pokretu je sjajna stvar! Neke od partija mogu potrajati i duže nego što vam je potrebno da autobusom dođete od Beograda do Novog Sada, a kada takav meč na kraju izgubite, pa shvatite da igra ne poseduje nikakav čekpoint sistem već sve morate ispočetka, vaš ogorčeni urlik će verovatno razgovetno moći da čuju i Beograđani i Novosađani.

Spustite obrvu, jer nema sumnje da je u pitanju jedan zaista zabavan, detaljan i sadržajem ispunjen naslov. Bez obzira da li ste voleli Advance Wars ili u ovom tekstu prvi put čuli za njega, pružite ovoj igri priliku. Ako razvojni tim nastavi u ovom smeru, nesumnjivo nas očekuje još, verovatno i kvalitetnijih, naslova sa istom tematikom. Zato zaigrajte Maleni Metal u znak podrške, i dobro se zabavite!

“UKOLIKO STE PROČITALI PODNASLOV TEKSTA, A NIŠTA VAM NIJE BILO JASNO, ČESTITAMO - PROŠLI STE TEST. JOŠ UVEK VAM NIJE JASNO? SVE JE TO DEO TESTA, SVAKA ČAST.”

IGRU USTUPIO:
UNTIES

PLATFORMA:
PC, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Unties

CENA:
15€

RAZVOJNI TIM:
Area 35

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 8

- ✓ Vizuelni šarm.
- ✓ Unapređene mehanike.
- ✓ Gomila strateških mogućnosti.
- ✗ Povremeno nepregledno.
- ✗ Nedovoljno prečica za bržu igru.

Autor: Igor Totić

REVIEW

Bloodstained
Ritual of the Night

ŠTA KAŽEŠ, VOLIŠ CASTLEVANIA SERIJAL?

Ako volite metroidvania žanr, i ako ste veliki fan Castlevania i Metroid igara, prestanite da čitate ovaj tekst i odmah se bacite na Bloodstained. Za ostale, koji se još uvek dvoume, dozvolite mi da probam da vas ubedim.

Bloodstained je bio jedan od retkih uspešnih Kickstarter kampanja i jedna od retkih koja je, manje-više, ispunila sva obećanja. Koji Igaraši je krenuo na misiju da povrati srž Castlevania igara, jer Konami ih više neće praviti (ubaciti poznati #), i u tome je vrlo uspeo. Metroidvanije su sve popularnije danas, zahvaljujući kvalitetnim indie naslovima, kao što je Dead Cells koji trenutno stoji na vrhu piramide i ima veliku konkurenciju. Bloodstained samo može da kaže: „Dete, deder siđi sa mog trona."

Igru počinjete kao Miriam, poslednju Shardbinder-ku. Priča kaže da su Alkoholičari, pardon, Alhemičari uspeli da dozovu demonske sile iz pakla, kako bi dokazali da je alhemija neophodna svetu. Naravno, sve je pošlo naopako i sad je na Miriam da reši problem. Priča zvuči neubedljivo, ali kao i svaka dobra anime priča, u Bloodstained se polako, ali sigurno, razvija u sasvim interesantnu avanturu, punu prevrata i drame. Istina, priča ume da bude predvidiva i kliše u momentima, ali to ne urušava uživanje u istoj. Mada, gejmplej je svakako trenutak gde se ova igra ističe i sija u punom sjaju.

Bloodstained je Castlevania sa drugim nazivom i to niko ne može da spori. Ovo je dobro, jer su zadržali sve dobro što je serijal imao i onda sve to preveli na moderni nivo. Glavna mapa je i dalje veliki zamak koji istražujete od tamnice do vrha kule, cela igra je segmentirana na „panele", kao i sve ostale Castlevanije. Borba je izazovna u početku i tera vas da obratite pažnju i zapamtite svakog neprijatelja na panelu (kad izađete iz panela i vratite se, neprijatelji se ožive). Miriam tokom svoje avanture ima ogromnu količinu oružja (ne preterujem) koje će koristiti da vraća demone odakle su došli. Iako se sva oružja dele na nekoliko tipova kao što su jednoručni mačevi, koplja i bičevi, postoji ogromna raznolikost između oružja istog tipa, pa ćete imati pregršt načina za eksperimentisanje.

Pored hladne bitke, najveća prednost igre i stvar oko koje se vrti priča su šardovi. Ako Miriam ubije demona, postoji šansa da iz njega ispadne deo njegove duše – Shard. Miriam ima sposobnost da apsorbuje ove šardove i da poprimi specifične moći demona. Svi šardovi su podeljeni na kategorije i od toga zavisi kako Miriam može da ih koristi. Postoje pasivne magije, projektili, ljubimci (familiari), ultimativne AOE magije, itd. Stvarno je velik broj ovih šardova i samim tim magija koje možete da menjate u bilo kom trenutku. Svaki šard možete da unapredite ili da prodate ako ne koristite. Pored redovnih demona, kad ubijete bosove uglavnom dobijete magiju koja vam dozvoljava na neki način da napredujete dalje kroz zamak i zemlju. Bosovi su generalno laki, sem jednog, i neće vam trebati mnogo pokušaja da ih pređete, ali to je zato što su vam prethodni demoni istrenirali reflekse i živce.

"AKO MIRIAM UBIJE DEMONA, POSTOJI ŠANSA DA IZ NJEGA ISPADNE DEO NJEGOVE DUŠE – SHARD"

"MIRIAM TOKOM SVOJE AVANTURE IMA OGROMNU KOLIČINU ORUŽJA"

IGRU USTUPIO:
505 GAMES

Miriam ima i glavni HUB na početku igre, gde može da pravite oružje, šardove i hranu. Hrana daje prema-nentne i privremene bonuse, ali većinu sastojaka morate da uzgajate, što vas tera da se često vraćate u Hub (što nije loša ideja). Hub je takođe pun NPC-eva koji će vam davati sporedne misije ili davati savete za napredak kroz igru.

Bloodstained – Ritual of the Night je sjajna metroidvania koja mi je pružila mnogo sati zabave i osećaja teške nostalgije (izgleda da je u poslednje vreme to glavna fora). Ali, ova igra nije bez mana. Igra je prepuna bagova koji umeju često ili da smetaju ili da vam upropaste prelazak. Igra nema autosave, što znači da ćete morati da jurite dobre, stare save sobe. Više puta mi se desilo da na putu do save sobe, Miriam samo propadne kroz nevidljivi pod, što me je teralo da restartujem igru i nastavim od poslednjeg sačuvanog mesta. Kod ovakve igre, možete samo da zamislite nivo frustracije kad vam se to dogodi. Bosovi su se često „gličovali" i nisu mi davali da ih pobedim što je takođe vrlo frustrirajuće. Animacije u igri umeju da budu smešne ili neusklađene sa akcijom. Takođe, dizajn nekih neprijatelja jednostavno ne pripada lokaciji ili se vrlo ističu od statične pozadine. Iako je ovoj igri trebalo još malo vremena da se krčka, ovo što smo dobili je vrhunac Metroidvania žanra i sad jedva čekam da vidim odgovor drugih developera.

PLATFORMA:
PC,Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
505 Games

CENA:
40€

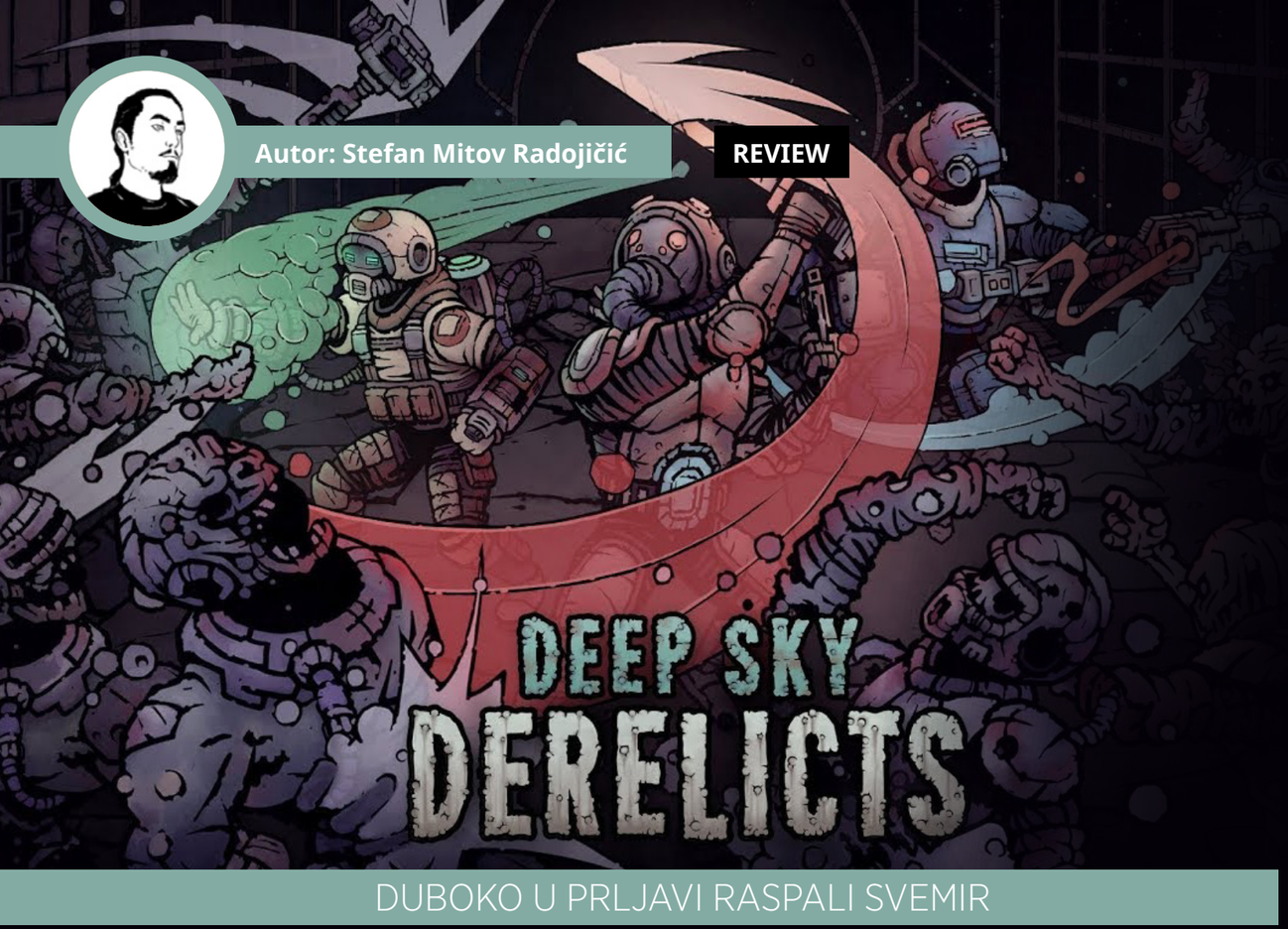
RAZVOJNI TIM:
ArtPlay

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 8.7

- ✔ Otac žanra.
- ✔ Neverovatno iskustvo.
- ✘ Pregršt bagova.
- ✘ Zbunjujuće statistike.

PS4
PLAY ONLINE WITH PLAYSTATION PLUS
EDEN HAZARD
REAL MADRID C.F.
FIFA WORLD CHAMPIONS 2018
EA SPORTS
adidas
FIFA 20
FIFA OFFICIAL LICENSED PRODUCT
Emirates
3 www.pegi.info
EA SPORTS



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

DUBOKO U PRLJAVI RASPALI SVEMIR

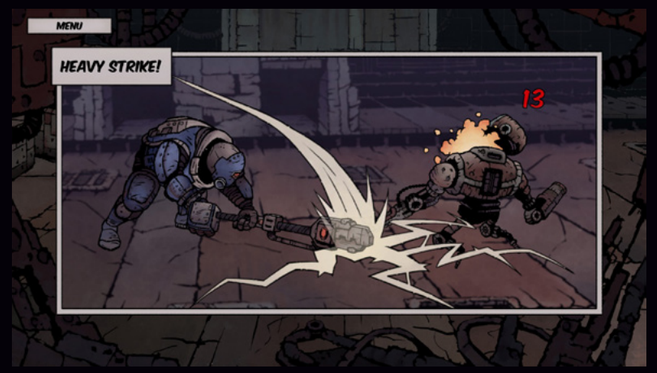
Deep Sky Derelicts pripada veoma popularnom žanru igara koji voli da trpa tipove igara u blender i napravi novi miks. Ovog puta nas očekuje svemirska FTL avantura sa dodacima rogue-like elemenata, kao Darkest Dungeon, pomešanim sa malo klasičnog RPG začina i sve zajedno predstavljeno kroz potezni kartični sistem borbe. Ukratko možemo reći da ćete vrlo lako i brzo biti dovedeni do ivica živaca i strpljenja kad uletite u veoma nezgodne situacije i scenarije.

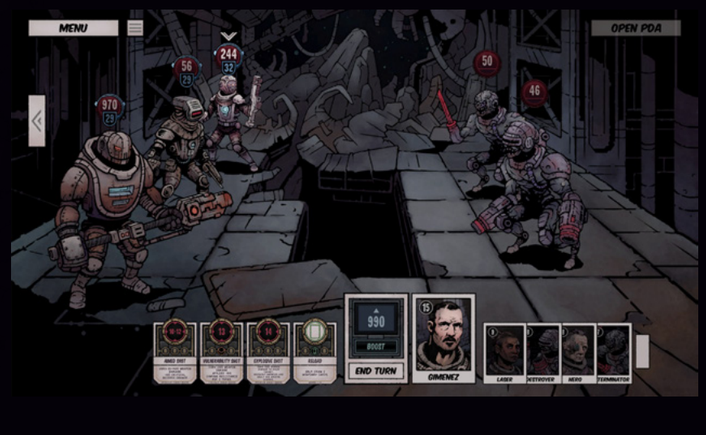
Priča se dešava u dalekoj i veoma raspaloj budućnosti, u kojoj vi vodite tim od tri skupljača svemirskog otpada u nadi za boljom budućnošću i životom. To vam dolazi u vidu ponude od guvernera koji vam nudi državljanstvo na nekoj od bogatih planeta ukoliko za njega nađete misteriozni Mothership koji se nalazi izgubljen negde u Deep Sky sektoru. Ovde kreće vaša mukotrpna avantura kroz najmračniji, najopasniji i potpuno raspali deo svemira, kako biste za sebe obezbedili kartu za odmor i život bez muka, no pod uslovom da ne poginete ili poludite u procesu potrage.

Kao što smo već naveli iznad, sam gejmplej je veoma egzotičan koktel mnogih drugih igara i načina izvedbe, pa da krenemo polako. Počinjaćete u svemirskoj stanici u kojoj ćete se oporavljati, kupovati i prodavati, uzimati sporedne misije i raportirati vaš progres. Odatle prelazite na mapu svemira gde birate lokaciju za sledeću ekspediciju. Kad se pojavite na lokaciji, korišćenjem PDA uređaja ćete sređivati vaš inventar, opremu, likove i kretati se po mapi soba u potrazi za resursima ili protivnicima. Imaćete mogućnost da skenirate sobe unapred i vidite moguće opasnosti, kako iz same okoline tako i od strane protivnika. Vrlo važna stavka je da imate ograničenu količinu energije i svako kretanje, skeniranje i okršaj, će trošiti popriličan broj iste. Na vama je da procenite koliko gde možete utrošiti, a da ipak sve preživite.

Na početku igre birate i podešavate tri početna člana vaše grupe. Imaćete poveći izbor između klasa i izgleda, kao i klasnih specijalizacija kasnije. Naravno, rekli smo početna, pošto uvek postoji šansa da vam izginu i da morate da ih zamenite dok ste na stanici. Borba će se odvijati u miksu potezne strategije i kartične igre. Gde ćete se smenjivati između vaših likova i protivnika ko kad biva aktiviran, a umesto izbora napada i sposobnosti, svaki lik će vući karte i to će biti opcije za vas da iskoristite tokom bitke. Sam špil karata se određuje u zavisnosti od oružja, dodataka i opreme koje taj lik trenutno ima na sebi. Pored veoma nepredvidivih opcija za protivnike, zamke i događaje, ovo dodatno zakomplikuje bilo kakve strategije i dodaje još jedan nivo nasumičnosti.

> “KOKTEL MIKSEVI ŽANROVA POČINJU DA BUDU SVE ČUDNIJI.”





PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7, 8, 10, 64-bit
CPU: Intel Core i3
GPU: Intel HD Graphics 4400
RAM: 4GB
HDD: 4GB

> “MORAĆETE DA PRONAĐETE KOMBINACIJU KLASA I KARATA KOJA VAM ODGOVARA.”

Vizuelni, ručno crtani dizajn igre ima naglašeni stripski šmek i predivno je odrađen, podsećaće vas na stare stripove nalik na Judge Dread. Na prvi pogled predstavlja kombinaciju Darkes Dungeon i naučne fantastike, i ovo odlično prikazuje u svakom momentu. Animacije su veoma bazične i minimalne, čak se desi i neka greška, ali pretežno je planirano da igra bude prikazana kroz slike, a ne akciju. Sam dizajn soba može biti poprilično čudan i nasumičan u odnosu na početnu tačku sa koje ste krenuli, ali svakako zanimljiv. Muzika je doduše malo slabija od vizuelnog prikaza. Atmosferske numere su dovoljno dobro odrađene, ali efekti su suviše bazični i previše će se ponavljati, plus glasovna gluma apsolutno ne postoji.

Sama količina nasumičnih elemenata koji su umiksani u igru može dovesti do mnogo stresa i besa. Tako da nema konkretnih mana, ali samo jedna loša ekspedicija može da uništi ceo vaš napredak. Boss čudovišta nekad mogu biti previše iritantna za ubiti, dok nekad i običan set protivnika može da vam zakomplikuje dan. A na sve ovo možemo dodati to da ćete grajndati u izobilju kako bi unapredili vaš tim da bude iole koristan.

Za cenu koja dolazi uz Deep Sky Derelicts, ovo predstavlja odličnu vrednost za ono što igra nudi. Ukoliko ste ljubitelj izazovnih poteznih strategija i pri tome obožavate naučno fantastičnu tematiku, onda je ovo savršen naslov za vas.

IGRU USTUPIO:
EVOLVE

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
1C Entertainment

CENA:
19.99€

RAZVOJNI TIM:
Snowhound Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8

- ✓ Zabavan dizajn miks.
- ✓ Izazovni sistem.
- ✗ Malo teže za novije igrače.
- ✗ Previše nasumičnih elemenata.

Autor: Milan Živković

REVIEW

HAKOVANJE VEZANIH OČIJU... NIJE DOBRA IDEJA.

Svaki put kada naumim da iz podruma iskopam davno odložene Lego kockice, u tom naumu me sputa izlazak neke nove igre na temu legendarnog Minecrafta. Tačno kao sat i bez obzira da li je u pitanju klon ili igra inspirisana ovom igrom koja podstiče na kreativnost, uvek se nekako lako upecam i spalim desetine i desetine dragocenih sati slobodnog vremena. Potpuno opravdano!

I dok sam pre nekoliko godina skeptično svedočio izlasku prve igre koja je kombinovala Minecraft sa Dragon Quest univerzumom, ove godine sam spreman. Znam da mene i vas očekuje jedna fantastična igra, ako je išta nalik izuzetno zaraznom i šarmantnom prvom delu.

Kao što možete da pretpostavite, u pitanju je igra koja kombinuje kreativne elemente Minecrafta i RPG mehaniku i svet Dragon Quest serijala. Priča se nastavlja na, sada već preko trideset godina star Dragon Quest II, pa osim zarazne mehanike kreiranja, nudi i dosta bogatu naraciju. Već sat vremena u igri, i već postaje evidentno da je ovaj nastavak isto što je bio i prvi deo - samo bolje!

Svet je veći, mogućnosti šire, a stvari pojednostavljene za one koji nisu kreativni po prirodi, bez da je bilo šta od elemenata stvaranja oduzeto od kreativnijih igrača. Osim što svet možete graditi kocku po kocku, na raspolaganju ćete imati i planove gradnje, prema kojima će vaši saborci moći da prave stvari za vas.

Što uspešnije pomažete pri izgradnji sveta na nekom od mnogobrojnih ostrva, to će vas više ljudi voleti, u većem broju će vam se pridruživati i pomagati kako u skupljanju resursa tako i u izgradnji naseobina ili velelepnih gradova. Na ovaj način, građevine će nicati brže od pečuraka, što je meni lično, moram priznati, izuzetno prijalo. Lenjost nije zločin i razvojni tim je očito bio svestan toga!

Grafički, igra dosta podseća na prvi deo i dok izuzetno lepo radi na PlayStation 4 konzoli, Nintendo Switch verzija nije bila te sreće. Frejmrejt se trudi da održi stabilnih 30, a učitavanja povremeno umeju da se izuzetno otegnu. Mada, uzevši i sve to u obzir, opet ne treba potceniti mogućnost nošenja ovako zarazne i ogromne igre u džepu, pa

“DRAGON QUEST BUILDERS 2 JE SKLOP TAKO VELIKOG BROJA ELEMENATA, DA JE JAKO TEŠKO IZDVOJITI NEKOLICINU NAJBITNIJIH. U OVAKVIM SLUČAJEVIMA, NAJBOLJE JE IGRU PROBATI UZ ISKRENU PREPORUKU, PA LIČNO ISKUSITI SVE NJENE ČARI.”

“PRISUTAN JE I MULTIPLEJER ZA U DO ČETIRI IGRAČA ISTOVREMENO, PA MOŽETE U DRUŠTVU AVANTURISATI I GRADITI VELELEPNE KREACIJE.”

ukoliko niste perfekcionista, vredi je nabaviti i u prenosivom izdanju.

Sam tempo igre je možda i njena najveća slabost. Kao i prvi deo, igra počinje polako, odnosno razvučeno. Dijalozi su toliko brojni, da sam se u kombinaciji sa ovim letnjim vrućinama osetio kao da ponovo čitam lektiru. A uvertira u obliku tutorijala, koji vidno deluje suvišno, nešto je što ćete sigurno želeti da što pre preskočite. Ali, nakon svega toga i nekoliko sati provedenih u igri, lako je uvideti da je skoro u svakom pogledu, ovo unapređenje u odnosu na i inače sjajan prvi deo.

Dobro, ima nekolicine elemenata na kojima se moglo još više poraditi. Kao što je recimo borba... Koja je toliko bazična, da nekad prosto nećete moći da verujete da razvojni tim nije malo više truda uložio u njen razvoj. Naročito kada pogledamo koliko je kompleksan, detaljan i prostran ostatak igre. I dok jednostavna borba nekada može biti i plus, u kombinaciji sa kontrolama koje prečesto deluju neprirodno, ovde to nije slučaj.
U celini, Dragon Quest Builders 2 pruža

osećaj pravog JRPG-a u otvorenom svetu. Ne Minecraft klona koji samo izgleda kao Dragon Quest, već pravog pravcijatog JRPG-a iz hronologije glavnog serijala. Zanimljive lokacije i likovi su toliko brojni, da je i više nego lako dopustiti sebi da vas proguta ovaj ogroman svet. Na sve to, element građenja pruža neverovatan osećaj interakcije sa svetom koji samo unapređuje i osvežava žanr. Svaka od lokacija koja predstavlja novo poglavlje u priči, celina je i svet za sebe. A centralni deo mape, pruža mogućnost akumuliranja sredstava i praktično neograničeno mogućnosti za kreiranje i uživanje u sopstvenim kreacijama.

Zapravo, svet je toliko velik da pozajmljuje i nekoliko elemenata sjajnog Breath of the Wild, kao što su recimo sprint i paraglajding preko velikih

prostranstava. A ni pogled iz prvog lica nije funkcija koju bi trebalo zanemariti, naročito ako ste tvrdokorni Minecraft ljubitelj koji ne može da zamisli da igra nešto ovako iz predložene perspektive trećeg lica.

Iako na prvi pogled zamišljen kao igra koja na prvom mestu podstiče izgradnju i kreativnost, Dragon Quest Builders 2 je u srži pravi JRPG sa ogromnim svetom i mnogo toga za otkriti. Ukoliko volite da sakupljate resurse, istražujete, gradite ili razvijate veštine za borbu, pa čak i ukoliko volite dobru i prepoznatljivu priču japanskih RPG naslova, uz ovu igru ćete sigurno pronaći bar nešto po svom ukusu.

Igra je prvenstveno singlplejer iskustvo, ali kao i kod prethodnika, prisutna je i mogućnost za igranje u društvu i to u do maksimalnih četiri igrača istovremeno. Možete pozvati drugare u goste ili gostovati kod njih, pri čemu pomažete jedni drugima u avanturisanju i izgradnji. Dok je na PlayStation 4 konzoli ovo moguće samo preko interneta, Switch nudi i lokalnu multiplejer varijantu, što je svakako plus.

Bilo da ste igrali prvi deo ili ne, nije nikakav greh skočiti pravo u ovo unapređeno izdanje odlične formule. Jedino o čemu bi trebalo da razmišljate, jeste da li imate dovoljno slobodnog vremena, jer uz ovu igru, vreme prosto leti. Evo, dok pišem ovo, imam utisak da je petak veče, a zapravo je već subota.
Molim, nedelja?! Trebalo je da skratim priču i prosto kažem - igra je odlična, definitivno je probajte! Samo pažljivo sa konzumiranjem, da i vama vikend ne proleti u nepovrat. Vremena za igranje izgleda nikad dosta...

> “KONTROLE POVREMENO IRITANTNE U TOJ MERI DA SE SWITCH MOLI BOGU DA IGRU NE IGRATE U PRENOSIVOM MODU, KAKO I SAM NE BI NASTRADAO.”

IGRU USTUPIO:
COMPUTER-LAND

PLATFORMA:
PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Square Enix

CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
Square Enix,
Omega Force

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 9

- ✓ Ogroman svet.
- ✓ Zarazno i lako kreiranje.
- ✓ Kompletan set JRPG elemenata.
- ✗ Slabija akcija.
- ✗ Trom i razvučen početak.

SEGA MEGA DRIVE
SEGA Mega Drive Mini
04.10.2019.
2 Kontrolera
Sega Mega Drive Mini konzola
USB naponski kabl • HDMI kabl
40 Classic Games
SEGA Mega Drive Mini
The ultimate computer game console
includes SONIC THE HEDGEHOG
includes 2 Control Pads
16-BIT
arcade graphics plus digital stereo sound
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: Milan Živković

REVIEW

FIRE EMBLEM THREE HOUSES

RUŽNJIKAVA UŽIVANCIJA

Poput tihe žeravice, Fire Emblem serijal je čitavu deceniju “tinjao” pod okriljem Nintendovih prenosivih konzola, iščekujući ponovo svoju šansu na velikom ekranu. Ne shvatite pogrešno, na još uvek aktuelnom 3DS-u, cela franšiza je doživela i jednu vrstu preporoda, uz fantastični Awakening, koji se nije plašio da legendarnu igru gurne u novom smeru. Igra koja se još uvek smatra jednom od najboljih igara na platformi, i uz koju su mi oči ispadale više puta no što sam uspeo da izbrojim.

Nova Fire Emblem igra na aktuelnoj Switch platformi, još od prvih najava predstavlja nepogrešiv povod svim fanovima serijala da navuku svoje “cosplay” uniforme i budu i te kako uzbuđeni. Fire Emblem koji je moguće igrati i na velikom televizoru i u pokretu, sada je konačno pred nama.

Doza starog - doza novog, definitivno je prvo što mi se motalo po glavi od kako sam zaigrao ovaj sjajni naslov. Ups, izgleda da sam se već izlanuo po pitanju konačnog mišljenja o igri... Ali ostanite još malo uz mene, jer vredi saznati šta sve to Fire Emblem donosi i odnosi.

Priča vas stavlja u ulogu karaktera koji igrom slučaja postaje profesor na akademiji. Tri kuće iz podnaslova, naravno predstavljaju izbor između tri frakcije kojima možete da budete starešina. Black Eagles, Blue Lions i Golden Deer, svaki sa svojim prednostima i unikatnim likovima.

Fire Emblem serijal je oduvek imao jednu interesantnu mehaniku, a to je sistem trajne smrti. Nakon što neki od karaktera pogine u borbi, ostaje zauvek izgubljen i ne pojavljuje se u daljoj priči. Ovaj nastavak je jedan od onih koji nude da isključite ovaj sistem. U pitanju je svakako mač sa dve oštrice, jer dok je na taj način igra znatno lakša, neće vas ni terati da pažljivije razmišljate i razmatrate svaku. Duboka mehanika serijala i strategisanje u borbi, za-ista pozivaju na pažljivo razmišljanje. Zato, iako zvuči pomalo strašno, preporučujem vam da ovom klasičnom modu pružite šansu.

Jer likovi su zapravo temelj ovih igara, a u Three Houses, oni imaju izraženije ličnosti nego ikada. Učenici iz kuće koju odaberete, biće vaši glavni borci, ali vremenom je moguće privoleti i učenike pa čak i profesore drugih kuća. A odnosi između karaktera, uticaće na to kako će se pokazati u akcionom delu igre i onim odlučujućim, najtežim momentima.

Zapravo, praktično polovina igre ovaj put predstavlja sam menadžment karaktera. Pred vama je kalendar sa važnim događajima u vidu rođendana, manifestacija, seminara sa gostujućim profesorima i slično. A vaša uloga je da upravljate aktivnostima učenika, dodeljujući im zadatke u skladu sa kalendarom. Broj aktivnosti koje se mogu uraditi u toku jednog dana je ograničen, pa je pažljiv menadžment od izuzetnog značaja. Ovo zapravo automatski asocira na fantastični Persona serijal, sa kojim nekako nikada nisam uspevao da idem u korak. Dok je nekome zabavno da organizuje jedan dan sa ograničenim vremenom, nekome ko želi da kompletira sve što se uraditi može, ovo itekako ume da bude frustrirajuće.

Nešto opuštenji deo jesu slobodni dani, gde je moguće kretati se po manastiru odnosno celom kampusu, i stupiti u direktan kontakt sa likovima. Zapravo, postoji toliko različitih vidova interakcije, da može izgledati kao da je ceo akcioni deo prosto progutao ovaj u kom sve organizujete i uživate u međuljudskim odnosima. Kad razmislim, ovo uživanje na neki način može biti i uvrnuto. Vi kao profesor, navodite učenike na razne aktivnosti, oblikujete im živote kao lutkar iz senke, stvarajući razdore i nove ljubavi... U stvari, idemo dalje, pre no što svašta pomislite o meni.

Možda najlepši momenat u igri po pitanju likova, jeste osećaj njihovog karaktera. Možete od bilo kog lika napraviti ono što vi želite, ali ukoliko je on po prirodi naklonjen nekom drugom putu u svom životu, to će umeti otvoreno i da istakne, navodeći vas na sopstvenu stazu. Da li ćete ga u tome ohrabriti ili sasvim zanemariti njegove želje, u potpunosti je na vama.

Što se samog akcionog dela tiče, zabavan je kao i uvek. Plašio sam

> “UVOĐENJE PERSONA ELEMENATA, MOŽE ODBACITI IGRAČE KOJI NE UŽIVAJU U PAŽLJIVOM PLANIRANJU NA ŠTA ĆE ISKORISTITI OGRANIČENO VREME. ALI SE MORA PRIZNATI DA JE U PITANJU I POPRILIČNO ZARAZAN SISTEM.”

se da će vremenom možda uspeti da dosadi, pogotovo nakon što sam primetio da raznovrsnost borbenih animacija nije na visokom nivou. Ali verujte, džabe sam brinuo, jer igra konstantno uvodi nove elemente u gejmplej. Uz to, ceo strateški momenat je toliko raznovrsan, da može podsetiti i na šah, po količini opcija i načina planiranja sledećeg poteza.

Ponovo je prisutan i sistem gde svaka akcija troši oružje. Nakon što stanje oružja dođe na nulu, ono postaje praktično neupotrebljivo, što je mehanika kojom se ograničava igrač i dodatno motiviše na dublje razmišljanje i planiranje.

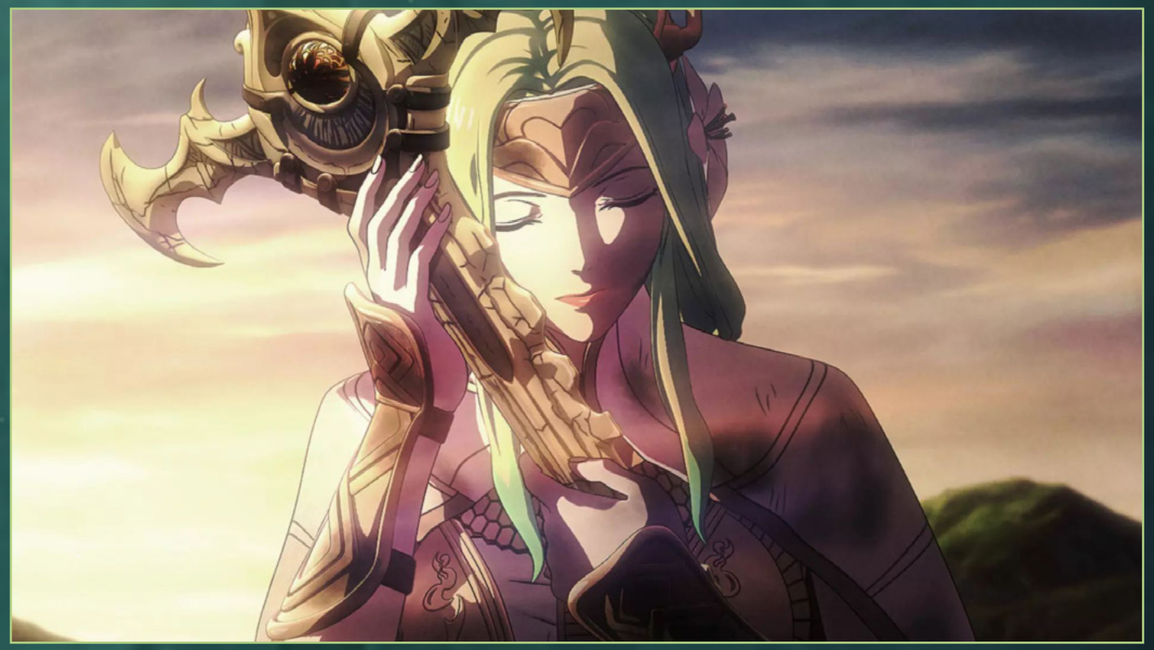
Jedna od mehanika nudi i mogućnost vraćanja vremena odnosno poteza unazad. Znate ono takođe u šahu, kada napravite previd pa krenete da vratite potez, a protivnik vas krvavih očiju opauči po šaci uz glasno "ccc", ili ne daj Bože rušenje figura i glasno psovanje? E pa to je isto to, samo ovde potpuno dozvoljeno u određenoj meri po borbi, tako da nemojte da se plašite da koristite ovu opciju.

Nivoi sada deluju znatno otvorenije i nemaju čuvenu mrežu koja ih deli na polja. Tj, sve dok je sami ne iskažete i

shvatite da ste i dalje u Fire Emblem igri i da je mehanika još uvek ista. Zapravo, kameru je sada moguće zumirati toliko da glavne likove vidite u punoj veličini, okružene omanjim četama vojnika, koje osim vizuelno, pružaju i druge prednosti i ojačanja. U neku ruku, dok je posmatrate iz ovog ugla, radije izgleda kao japanska verzija Total War serijala, nego jedna Fire Emblem igra, što je poprilično interesantna promena u odnosu na dosadašnje naslove.

Modeli likova izgledaju besprekorno, odlično preslikavajući svoje verzije iz sjajnih međuanimacija koje su karakteristične za serijal – trodimenzionalne, ali predstavljene kao 2D anime. Možda zvuči čudno, ali ste se sigurno do sada sretali sa nečim ovakvim, pogotovo ako ste ljubitelj japanskih animiranih filmova i serija. Pa ni specijalni efekti u borbama ne zaostaju za modelima, ali nažalost, ovde prestaju pohvale na temu grafike. Jer sve ostalo, naročito po pitanju okruženja, izgleda poprilično prosečno. A na momente naginje i ka veoma jadnom utisku...

Nivoi i okruženje su bazični, a teksture nekad tako niske rezolucije, da ćete u neverici čekati i po trideset sekundi, ubeđeni da kasne sa učitavanjem. Nintendova popularna konzolica i te kako

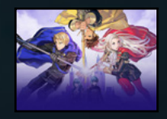


"MODELI LIKOVA I EFEKTI SU SJAJNI. A IZGLEDAJU JOŠ BOLJE NA ISPRANIM, BAZIČNIM I JEDNOM REČJU NIKAKVIM NIVOIMA I OKRUŽENJU. OTPRILIKE KAO MODERNI "BUS PLUS" APARAT U 30 GODINA STAROM AUTOBUSU SA BUŠNIM KROVOM."

može da izvuče daleko bolji vizuelni kvalitet od ovoga, naročito ukoliko igru igrate na televizoru, što povremeno može biti zaista jezivo iskustvo. I dok se sigurno džabe nadam da bilo ko iz razvojnog tima sprema zakrpu koja će značajno popraviti vizuelno stanje igre, ostaje nam da glasno povičemo da ovim nismo zadovoljni i da od budućnosti franšize, na grafičkom planu očekujemo mnogo više!

Fire Emblem: Three Houses je odličan dodatak legendarnom serijalu. Igra koja se ne plaši da eksperimentiše mehanikama, pozajmljujući dosta toga iz (po tom pitanju ipak superiornijeg) Persona serijala. Ali, konstantno uvođenje novog sadržaja, reke aktivnosti, mora likova i okeani mogućnosti, čine da i ovaj Fire Emblem naslov odskoči visoko, kako u samom serijalu, tako i u žanru. Duboka i emotivna priča (mada posle stotinu sati igranja, šta još ne bi priraslo srcu?) sama po sebi predstavlja dovoljan razlog da igru nabavite, a uz sve ono što igra nudi na poljima akcije i aktivnosti, nema sumnje da će svaki dinar uložen u nabavku biti višestruko isplaćen. Topla preporuka, bez obzira da li ste Fire Emblem veteran ili novajlija željan da se upozna sa ovom legendom.

"PO MANASTIRU, ODNOSNO KAMPUSU, MOŽETE SE KRETATI SLOBODNO U KOMPLETNOM 3D OKRUŽENJU I VEROVATNO NAJRUŽNIJEM SEGMENTU IGRE."



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Nintendo

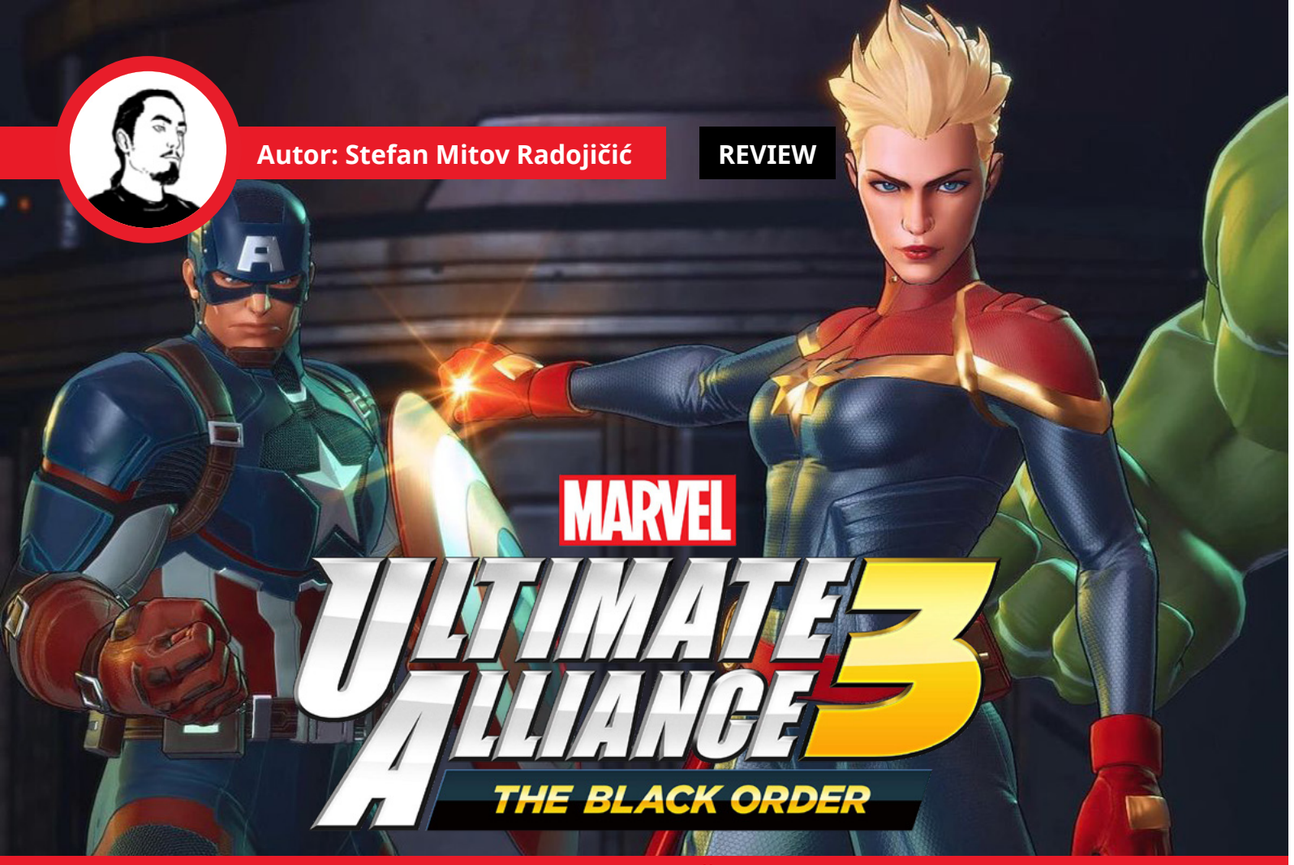
CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
Intelligent Systems
Koei Tecmo

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 9

- ✓ Duboka i emotivna priča.
- ✓ Bezgranično zabavan borbeni sistem.
- ✗ Persona "tempo" nije za svakoga.
- ✗ Odvratna grafika nivoa.



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

INFINITY WAR U VAŠIM RUKAMA

Može se reći da su neki od nas dugo čekali nastavak na veoma zabavan i pomalo otkačen Marvel Ultimate Alliance serijal. Takođe se može reći da je veliki broj ljudi bio pomalo razočaran da sazna da isti taj nastavak stiže samo za Nintendo Switch konzolu, ali ipak smo se nadali da će se Nintendo potruditi i pogurati dobru igru.

Iako originalna priča, napravljena posebno za igru, ona sama vuče inspiraciju iz nekoliko stripskih događaja, likova i poglavlja. Tako da ovde imamo opet Tanosa koji pokušava da se dočepa Inifinity kamenja i sa njim sarađuje Black Order, grupica veoma moćnih galaktičkih bića. No, pre nego što i uspeju da se dokopaju kamenja, mala grupica Čuvara Galaksije svima kvari plan i tokom borbe kamenje biva rasuto po planeti Zemlji i u ruke ludih zlikovaca. Na vama, i celoj alijansi super heroja (kako mladih, starih ili čak onih iz drugih dimenzija) je da se skupite zajedno i spasite svet od poludelih zlikovaca i pre svega Tanosa i njegovog Crnog Odreda.

Iako trebamo da zahvalimo Nintendu što je praktično sponzorisao ovaj nastavak, i dalje možemo reći da praktično ništa novo nisu developeri uspeli da ubace u igru i čak su neke stvari pogubili. I dalje je tu prisutan originalni gejmplej loop koji se svodi na 4 super heroja koji trče po mapi i mlate protivnike. No, često će vašem timu više problema praviti mala grupica običnih prašinara nego neki glavni protivnik. Bar se može reći da postoji velika varijacija kod istih i da nijedna boss borba neće biti ista. Mada, tu ne pomaže AI saputnika, koji može biti brutalno glup i beskoristan u nekim trenucima. Postoji opcija za kooperativnu igru u do 4 igrača, i ovo predstavlja najbolji način za igranje ove igre. Ali, to jedino ako igrate lokalno na jednoj konzoli ili ako svako igra na svojoj u grupi na licu mesta, nikako onlajn. Ovaj tip igranja preko interneta dovodi do mnogo više problema i frustracije nego zabave. Pored zanimljive originalne priče, tu je i 36 igrivih super heroja i njihova zanimljiva sinergija, u zavisnosti od tima koji napravite. Svaki od super heroja može biti pojedinačno unapređen i svaki ima po 4 jedinstvena napada koji takođe mogu biti otključani i unapređeni. Dodatno, možete, sa poenima koje zaradite tokom misije, da povećate generalni i kolektivni set veština preko heks mreže pod Lab opcijom. Za razliku od prethodnog dela, nema više specijalnih kombo napada između heroja, nego će svako od njih imati opciju da aktivira svoj ultimativni napad, bilo sami, bilo svi zajedno u grupi.

Grafika, detalji, animacija sve je zadivljujuće dobro odrađeno, pogotovo što se nalazi na Switch konzoli. Dizajn tim se takođe potrudio da verno prenese izgled likova iz stripova, a ne iz filmova, ili da kojim slučajem izmišlja neki svoj novi stil, što je za pohvalu. Na sve ovo možemo dodati pregršt (ogroman broj, dovoljno da se

"PRIČA ĆE VAS VEOMA PODSEĆATI NA NEKOLIKO STRIPSKIH DOGAĐAJA"

film napravi) sinematika i animiranih snimaka u igri. Bukvalno ćete pola igre uživati u raznim zabavnim animiranim momentima.

Muzika takođe dobro prati vizuelni prikaz koji imamo u igri. Dok glasovna gluma može biti bolja. Tokom većeg dela će biti dobro odrađena, ali ima momenata kada zvuči ko da glumci jedva imaju želju da izgovaraju tekst.

Iako smo već spomenuli za protivnike i probleme oko njih, ubedljivo najveći zlikovac će biti kamera. Zbog nje ćete se prečesto gubiti i zaglavljivati na mapi, a tokom borbi ćete vrlo lako izgubiti svog lika u celoj gužvi. Drugi glavni problem je sama težina igre, koja drastično i brutalno može skočiti u neplaniranim situacijama. Treće je popriličan grajnd, u koji ćete udariti i biti primorani da prolazite kroz, kako bi mogli neke izazove da savladate.

Marvel Ultimate Alliance 3 predstavlja dobar pokušaj nastavka franšize. Jedini problem je što umesto nečeg novog, ona previše cupka u sigurnom mestu. Ako ipak bude uspela da se probije kod fanova, možda će sledeći deo biti kvalitetnije odrađen. U svakom slučaju, ako imate društvo koje voli Marvel likove, super heroje, ili čistu zabavu i dobro zezanje u 4 igrača, onda će ovo biti savršen naslov za vas uz koji ćete rado provoditi vreme.

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

"BORBE ĆE PONEKAD BITI IZNENAĐUJUĆE IZAZOVNE."

PLATFORMA: Nintendo Switch
IZDAVAČ: Nintendo
CENA: 59.99€
RAZVOJNI TIM: Koei Tecmo Games, Team Ninja
TESTIRANO NA: Nintendo Switch

OCENA 7

- ✓ Originalan dizajn likova.
- ✓ Kooperativna akcija je super zabavna.
- ✓ Veliki izbor novih i starih Marvel likova.
- ✗ DLC pakovanja heroja.
- ✗ Obični protivnici veći problem nego boss borbe.
- ✗ Predugo učitavanje i padovi frejmova.

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

PAGAN ONLINE

ARPG NA SRPSKI NAČIN

Pre nekoliko meseci smo pokrili ranu verziju srpskog aRPG projekta zvanog Pagan Online. Ovoga puta se vraćamo igri, koja je tada generalno ostavila utisak kao da poseduje veliki potencijal, a koja je sada dobila značajan broj poboljšanja, kao i kooperativni režim i neke druge zavrzlame koje je razvojni studio obećavao.

Prvenstveno, što se treba reći, jeste to da je Pagan Online u svojoj srži akcioni RPG, i da je kod ovog žanra najteže izdvojiti se iz veoma jake konkurencije, koja se sastoji od naslova kao što su Path of Exile, Diablo i Torchlight. Uprkos tome, Pagan uspeva da definiše neki sopstveni stil, koji će najviše možda biti i zanimljiv istočnoevropskim narodima, s obzirom na to da je cela igra bazirana na slovenskoj mitologiji. To naravno ne isključuje zapadnu publiku nikako, ali ono što zapravo odvaja Pagan od konkurencije jeste stil borbe koji podseća više na twin-stick shooter igre, a ne na hack 'n' slash borbeni sistem, pa čak i sa pomalo MOBA šmeka.

Sve ipak počinje od zanimljive pričice koja vas baca na put vraćanja starih slovenskih bogova na njihove prestole, odakle se priča razvija u nekom ne preterano nepredvidljivom smislu. Sretaćete zanimljive i nezanimljive karaktere, od kojih će neki završiti u Panteonu, glavnom lobiju igre odakle ćete kretati na misije, kraftovati novu opremu i slično. Igra poseduje osam karaktera, od kojih su vam svega tri otključana na početku. Ipak, otključavanje novih likova ne predstavlja neki preveliki podvig, pa ćete ih brzo otključavati jednog za drugim. Svi su, relativno govoreći, dovoljno raznoliki i zabavni za igru. Nažalost, sam balans između heroja nije baš na najzavidnijem nivou, pa ćete lako imati poteškoća sa nekima pri prelazu određenih, čak i obaveznih kampanjskih levela, ako ste na višim nivoima težine, dok ćete sa drugima bez problema prelaziti iste instance. Borba je zabavna, iako ne preterano duboka i kompleksna, a najviše podseća na sistem sličan arena brawleru Battlerite, u klasičnom, već pomenutom, twin-stick fazonu. I iako je borba prilično fluidna, svega četiri pet jednostavnih sposobnosti mogu odbiti neke ljude svojom jednostavnošću, a kod nekih heroja to može i postati veoma ponavljajuće i dosadno. Ipak, sve sposobnosti imaju

svoja drva unapređenja i mogu biti modifikovane opremom koju nosite, što dodatno unosi faktor složenosti, iako ne u nekoj velikoj meri. Svakako, ovo nije nužno loša stvar, s obzirom da Pagan baš zbog ovakvog sistema predstavlja odličnu alternativnu za Path of Exile koji može biti previše komplikovan za neke.

Što se tiče same opreme, ona ima nekoliko prilično jednostavnih slotova u inventaru, a sistem kreiranja iste se svodi na nekoliko različitih resursa sa više različitih rariteta. Postoje i legendarni predmeti koji menjaju neke sposobnosti vašeg heroja, a pored glavnog atributa nekog predmeta, ostali su potpuno nasumični, pa RNG može biti iritantan na momente, pogotovu kada bezuspešno potrošite veće količine resursa rolujući za nove atribute. Maksimalan nivo je trideseti, a igra poseduje i generalan nivo iskustva, tzv. „legacy“, koji će se povećavati kako budete unapređivali vaše heroje i koji se deli između svih vaših likova. Što je veći vaš legacy nivo, to ćete brže levelovati nove heroje, u cilju smanjenja repetitivnog prelaženja kampanje iznova i iznova kako biste nabudžili neke nove likove koje ste izabrali da igrate, što je svakako zanimljiv, ali zahvalan sistem. Igra poseduje trenutno nekoliko efektivnih boss protivnika koji su svi dosta raznoliki i imaju zanimljive borbene mehanike i načine za pobeđivanje koje ćete morati da koristite ako želite izađete kao pobednik iz sukoba. To je svakako pohvalno, s obzirom da ovaj žanr neretko pati od dosadnog stiskanja levog klika i jedne sposobnosti pri takvim iteracijama.

Igra inače ima veoma specifičan polucrtani izgled, koji najviše asocira na neke MMO igre kao što su WoW, SWTOR ili slično, sa nekim veoma ispeglanim, stripovskim teksturama. Ovo nikako nije loše, i igra na nekim nivoima izgleda veoma lepo i raznobojno, iako se može učiniti da unutar Panteona izgleda na momente kao neka mobilna igra. To je uglavnom uzrok toga što unutar Panteona nema borbe, pa vaš karakter ume izgledati kao da nema nikakvu animaciju za kretanje, ako je recimo kao Morok, koji npr. klizi po površini, iako su inače animacije odlično urađene, pogotovu za specijalne sposobnosti vaših heroja. Glasovna gluma je na pristojnom, mada ne nešto previsokom nivou, iako je igra prepuna(nama) smešnih imena, modifikovanih na engleski jezik, pa kada čujete lika kako viče „Drewna Kutia“, ume biti veoma komično. Grafički interfejs je takođe sasvim pregledan, a

s obzirom da igra ne pokušava da bude previše kompleksa za svoje dobro, neće vam predstavljati problem, iako može posedovati neke iritantne dizajn odluke, kao veoma prevrtljivu strelicu koja vam pokazuje kuda idete i ume da bude veoma neprecizna na momente. Ono što je takođe pohvalno jeste da igra poseduje selektivni auto-loot sistem, tj. možete izabrati koje predmete želite da vam igra sama pokupi, pa ćete biti pošteđeni besomučnog kliktanja po ekranu, a i može predstavljati lep filter za stvari koje vam dropuju. Muzika sa druge strane je na momente odlična i puna tog nekog „električnog“ uticaja, ali veći deo vremena se ne ističe preterano, što je šteta, s obzirom da je ovde bilo prostora za neke možda i više etno uticaje koji bi se isticali u moru monotonih „epskih“ kompozicija u žanru.

Multiplejer komponenta obuhvata trenutno kooperativni režim za dva igrača i može biti veoma zabavna, s obzirom da je to jedan od glavnih aduta ovog aRPG naslova. Sa akcentom na „može biti“ u prethodnoj rečenici, s obzirom da igra pati od ozbiljnih lagova s vremena na vreme i da je svakako i dalje potrebna solidna količina unapređenja. Uprkos tome, Pagan pokazuje potencijal za veoma zabavnu co-op igru(sa planiranim modom za četiri igrača) kroz neke sposobnosti različitih heroja koje se odlično međusobno nadopunjavaju, pa ostaje nada da će tim nastaviti da radi na unapređenju i ispeglanosti ovog aspekta. Sama igra je optimizovana prilično dobro i radiće veoma lako na nekim starijim mašinama takođe.

Tu je i problem ne tako malog broja bagova, kako audiovizuelnih, tako i tehničkih, pa ponovo napredak na tom polju ostaje na nekoj nadi da će se developeri osvrnuti i na te probleme. Na kraju celokupne ove priče, ovo ipak jeste prvi veliki aRPG sa ovih prostora koji od ove tačke može samo napredovati i biti bolji. Sa svim problemima balansiranja i nekoliko solidnih tehnikalija koje muče igru, a potpuno su otvorene za popravku, Pagan Online predstavlja u dobroj meri(makar tematski) osveženje za aRPG scenu i može pružiti makar nekoliko desetina sati kvalitetne zabave. Malo je i teško za publiku ovog žanra da prihvati činjenicu da je u redu kupiti igru umesto igrati f2p naslov, ali mi mislimo da je to pametna odluka, pogotovo sa ovako korektnom cenom. Sve je to ipak na vama, koji čitate ovaj tekst, a nama ostaje da podržavamo momke iz Novog Sada, koji, sudeći po usponu koji je ova igra doživela kroz poslednjih nekoliko meseci, sigurno imaju šanse da iskoriste pun potencijal onoga što su napravili.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 SP1/Windows 10
CPU: x64-compatible, quad core, 3.2GHz
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti/ATI Radeon RX560
RAM: 8 GB RAM
HDD: 26 GB

IGRU USTUPIO:
WARGAMING

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Wargaming

CENA:
16.99€

RAZVOJNI TIM:
Mad Head Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 7.8

- ✓ Zanimljiv borbeni twin-stick sistem.
- ✓ Zabavna tematika i dizajn.
- ✓ Odlične animacije i komična „srpska“ imena unutar igre.
- ✗ Problemi sa balansom između heroja i povremeni RNG karakter igre.
- ✗ Tehnički i vizuelni bagovi.
- ✗ Ne preterano intrigantna priča.

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

SEA OF SOLITUDE

MORE SAMOĆE ILI MORE DOSADE?

Sea of Solitude je novi izdanak Electronic Arts saradnje sa malim, nezavisnim studijima na igračkoj sceni. Na pozornici je ovog puta Jo-Mei Games iz Berlina, koji ovim, na prvi pogled zanimljivim, eksperimentom, pokušava da se dotakne nekih već dosta obrađivanih problema depresije, porodičnih problema i pronalaženja sebe samog. Ove teme, pored toga što su dosta prisutne u današnjoj industriji, su generalno jako slabo i površno obrađene, pa je Sea of Solitude imao zanimljiv zadatak pred sobom.

Igra vas baca u ulogu Kai, usamljene devojke koja se pretvorila u čudovište. Nalazite se u nepoznatom svetu koji se konstantno menja oko vas. Sve ovo predstavlja premisu relativno zanimljive priče, koja sve probleme ove devojke manifestuje u svetu kroz koji prolazite. Igra pokušava metaforički da prezentuje Kaine članove porodice kroz stvorenja u svetu, bilo čudovišta ili neka malo manje agresivna stvorenja, usput iskazujući borbu devojčice protiv tih problema i njen trud da sve te odnose popravi. Na kraju, naravno, ostajete vi kao finalni neprijatelj sa kojim se morate suočiti, u cilju pomirenja sa samim sobom i promenom sebe nabolje. Ultimativno, sve ovo zvuči lepo, ali priča, nažalost, ne uspeva najbolje da realizuje njen primarni fokus, dosta generalizujući teme kojima pristupa, dok ne pruža likovima ikakvu humaniju karakterizaciju, dosta otuđujući igrača od likova, a samim tim i priče.

Gejmplej je prilično prost i jednostavan, svodeći svoje „puzzle“ momente, kako ih razvojni tim zove, na platformerske deonice i potragu za određenim objektima. Dobar deo igre čini i izbegavanje velikog podvodnog čudovišta jednostavnim skokovima u vodu kada je ono dovoljno daleko od vas i plivajući brzo do sledeće kopnene podloge.

Osim tog neprijatelja, postoje i kopneni neprijatelji koje samo jednostavno izbegavate i uništavate navodeći ih na svetlost, ali generalno – borbeni sistem ne postoji. Pored toga, svet je tako dizajniran da će se konstantno menjati i osvetljenje igra određenu ulogu, ali s obzirom da se cela igra sastoji iz skakutanja i trčkaranja, jedino što može ublažiti dosadu u ovim segmentima jeste interakcija sa samim svetom i njegov izgled.

Sa te strane, svet izgleda uistinu jako lepo, makar u prvim segmentima igre. Industrijske kućice, živopisne boje, kao i tmurne, doprinose nekoj čudno nelagodnoj atmosferi celokupne igre. Ipak, igra pravi čudan kontrast, gde su voda i njeni efekti odlično odrađeni, dok u kasnijim segmentima gubi na detaljima, postaje dosta „zbrzanija“, što se tiče grafičke podloge, iako su oni efekti koje vidite na ekranu, ipak i dalje jako lepi za oko. Što se tiče glasovne glume, ona

> “INDUSTRIJSKE KUĆICE, ŽIVOPISNE BOJE, KAO I TMURNE, DOPRINOSE NEKOJ ČUDNO NELAGODNOJ ATMOSFERI CELOKUPNE IGRE.”

> “IGRA VAS BACA U ULOGU KAI, USAMLJENE DEVOJKE KOJA SE PRETVORILA U ČUDOVIŠTE.”

predstavlja jedan jako čudan faktor unutar igre, gde, iako u dosta momenata ne uspeva da prenese emociju likova i igre, potpomaže neke segmente svojom glumačkom ekipom čudnih germanskih akcenata. Zvučni efekti i melanholična pozadinska muzika igre sa druge strane su pun pogodak i svakako će iko teško naći zamerku na tom polju.

Sea of Solitude je jako fino optimizovana igra, radiće besprekorno na konzolama, i neće predstavljati veći problem ni PC mašinama, lako izvlačeći visok broj slika po sekundi. Bagovi su praktično nepostojeći i igra jeste zapravo neironično tehničko čudo, ali , sve ranije već pomenute mane sprečavaju da Sea of Solitude bude nešto što ćete dugo pamtiti. Iako obrađuje dosta mračnije i opipljivije teme, pored toliko primera indie igara koje istim tim temama pristupaju na zreliji i zanimljiviji način, jednostavno Sea of Solitude pada u drugi plan, čak i da niste dete od devet godina kojem se ova igra nekad obraća, a ne generalnoj starijoj igračkoj populaciji.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: AMD Ryzen 3 1300x, Intel i5 4690K
GPU: GeForce GTX 960, Radeon R9 290
RAM: 16 GB RAM
HDD: 2 GB

IGRU USTUPIO: **COMPUTER-LAND**

PLATFORMA: PC,Xbox ONE, PS4,
IZDAVAČ: Jo-Mei Games
CENA: 49.99€

RAZVOJNI TIM: Electronic Arts
TESTIRANO NA: PC

OCENA 5.5

- ✓ Odlični vizuelni efekti(kada ih ima), kao i zvučna podloga igre.
- ✓ Zanimljiv pokušaj pristupa problemima porodice i depresije.
- ✗ Nekonzistentan i dosadan dizajn sveta.
- ✗ Loše i detinjasto realizovana priča.
- ✗ Monoton i dosadan gejmplej.

Autor: Sanja Gajin

REVIEW

VOZI MIŠKO!

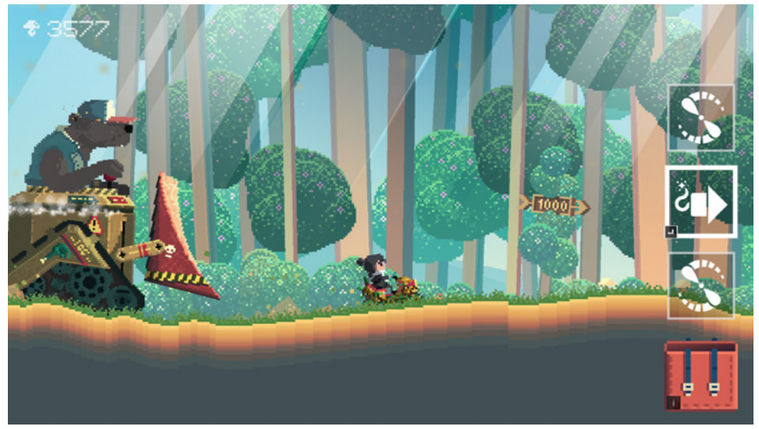
Summer Catchers je endless runner u kojem preuzimate ulogu devojčurka Ču, koja ima žarku želju da pobegne sa ledenog severa i ode na jug da vidi okean; za razliku od svih nas normalnih koji bi da pobegnu što dalje mogu od ove vrućinčine i sparuštine. Ču se jednog dana budi zatrpana snegom, kao što i biva na severu nakon nekoliko rundi čokoladnog mleka, i u šumi nailazi na vuka koji joj sklepa auto od konca i konopca (ili od dasaka i...konopca?) i kaže joj da vozi na jug ako želi da iskusi more i okean. Naravno, Ču pre toga mora da mu pomogne da obavi par poslića u šumi. To vam je otprilike osnova priče.

Put od starta do finiša ima osam "traka", a svaka predstavlja jedinstveni pit-stop u kojem možete da kupite nova kola i odeću, popravite kola, kupite power up, popričate sa meštanima i uradite par poslića za njih. Kada obavite sve zadatke, kojih ima četiri komada, sledi trka/bitka sa glavnim stvorenjem te oblasti koje ste ili uvredili svojom bukom i halabukom ili koje jednostavno neće da vas pusti da odete.

Da se odmah pozabavimo najgorim delom ovog naslova, a to je, nažalost, sam gejmplej. Na početku igre imate tri (od mogućih pet) power up poboljšanja na raspolaganju – Booster, raketu koja vas ubrzava; Jumper, koji vam omogućava da preskočite niže postavljene prepreke i provalije; i Bumper, koji uništava prepreke na putu. Ponekada se tu nađe i power up specifičan za određen zadatak, poput bacača plamena za topljenje žaba koje su zarobljene u santi leda. Da, dobro ste to pročitali.

Problem je u tome što se ovi power up dodaci nasumično izvlače iz vašeg inventara i nikad ne znate da li ćete imati ono što vam treba. Da sve to bude još crnje i gore, kad imate svih pet power upova plus, taj neki dodatni, pa kopate po inventaru da ga nađete k'o ja kroz ranac kad tražim ključeve. Plan je bio da morate da žrtvujete koji power up ne biste li došli do onog koji vam treba, al' badava sve to kad vama treba Bumper, a inventar vam izbacuje pet Boostera. Napredak ne zavisi od vaših refleksa već od čiste sreće i veoma lako vam se može desiti da se slupate u roku od dve sekunde od početka nivoa. Ako kupite premalo power upova, šanse su veće da će vam pri ruci biti ono što vam treba, ali da ćete ih brzo istrošiti; ako kupite previše, i ako imate ludu sreću, možda izdržite malo duže bez da dobijete sto istih odjednom.

Naime, ti power up nisu jedina stvar koja je nasumična. Mini igre i skriveni likovi se mogu otključati nakon što se skršite, ali nemam pojma koji su uslovi za to. Isto važi i za neke od bonus scena koje dopunjuju priču. Za uspešno



izvršavanje mini igara dobijate predmete koji, naizgled, ne služe ničemu, ali koji će možda biti korisni na kraju igre. Ne bih znala, odustala sam nakon četvrtog nivoa. Ako neko bude imao više strpljenja od mene, neka mi javi čemu služi "Tegla puna prijateljskih svitaca".

Tokom igre ćete takođe imati opciju da pozovete u pomoć neke od živuljki sa kojima ćete se usput sresti. Međutim, pošto ne možete da ih prizovete pritiskom na dugme ili taster, već morate da tokom nivoa udarite poseban rog za to, ovo više odmaže no što pomaže.

Elem, da ne bude da samo pljujem po igri koja je očigledno bila produkt neizmerne ljubavi FaceIt razvojnog tima. Summer Catchers izgleda prelepo, a svaki piksel je postavljen tu gde jeste sa razlogom. Svet je šaren i jedinstven, svaki nivo ima svoju tematiku, pa ćete se voziti i kroz ledenu šumu i pustinju, a dizajn likova je jedinstven i šarmantan. Svako malo ćete u pozadini ugledati kakvo ogromno stvorenje koje će vam pomoći da shvatite da je Ču zaista samo malešni delić jednog veoma ogromnog sveta. Šteta je samo što nećemo videti ništa više od par pit stopova i traka.

Tu je takođe i Čuin dnevnik u koje stavlja slike sa svojih avantura i poneku uspomenu na oblasti koju je posetila, kao i razglednice i pisma koje možete slati svojim prijateljima.

Muzika je takođe fantastično odrađena, a ono malo glasovne glume što ima, iako su u pitanju samo nasumični zvukovi, je veoma simpatično i odgovara tematici igre. Nažalost, sve to postaje veoma naporno kada po milioniti put čujete istu melodiju ili Čuino "hmf!"

Sve u svemu, Summer Catchers je naslov koji žarko želim da volim, ali ne mogu. Ukoliko vam RNG sistem ne smeta i ako volite pixel grafiku, onda je ovo super način da ubijete par sati.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7,8 ili 10
CPU: Intel G850 Dual-Core 2.9ghz
GPU: 1 GB
RAM: 2 GB RAM
HDD: 1 GB

IGRU USTUPIO:
EVOLVE

PLATFORMA:
PC, iPad, iPhone, Android

IZDAVAČ:
Noodlecake Studios

CENA:
9,99€

RAZVOJNI TIM:
FaceIT

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 5

- ✔ Originalna ideja.
- ✔ Prelepa grafika...
- ✔ ...i jednako lepa muzika.
- ✘ Grind, grind iiii... grind.
- ✘ Napredak zavisi od sreće, a ne od samog igrača.

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

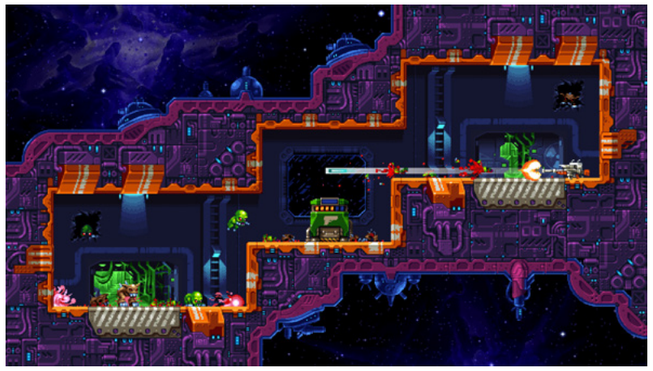
SUPER MUTANT ALIEN ASSAULT

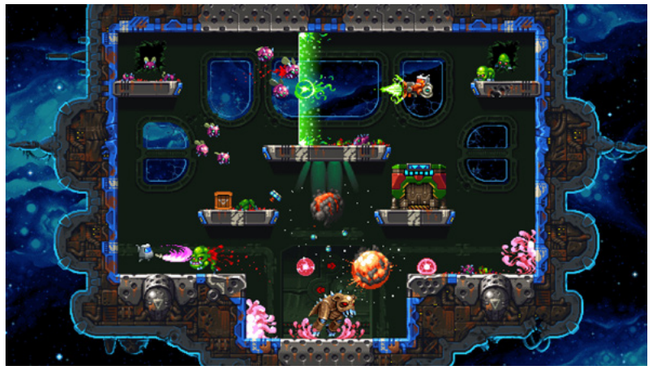
SUPER BRZO, SUPER LUDO

Super Mutant Alien Assault je jedna od onih malih indie igara koje su savršene za leto i vrlo kratko i brzo trošenje vremena. Sve u igri naglašava upravo brzinu.

No čak i ovako prost naslov ne uskraćuje sebi priliku za pričom. Naime, agresivna vanzemaljska rasa napada zemlju i vrlo brzo je uništava. Samo tri seta brodova uspeva da pobegne u nadi da će kolonizovati neku drugu planetu. Ali, nažalost, vanzemaljci ih prate i kreću u napad. Sada je na vama, usamljenom malom robotu, da zaštiti sve ljude koji se nalaze zamrznuti na brodovima.

Sam gejmplej je jednostavan. Bivate bačeni u malu arenu, možda previše malu, i polako vam dolaze neprijatelji iz raznih rupa u brodu. Na vama je da izdržite njihove napade određeno vreme i tako završite nivo. Naravno kako ovo ne bi postalo dosadno, veoma brzo dolaze su još neki sporedni sistemi, kao što su aparati za pritisak koje treba regulisati ili brodski motor koji treba napuniti gorivom. Tu su i bitke sa boss čudovištima, koje će dodatno da testiraju vaše živce. A za otklanjanje protivnika, na raspolaganju će vam biti solidna količina naoružanja (normalnog i onog otkačenog), eksploziva i dodatnih perkova i bonusa, koje možete pokupiti u toku igre. Kako budete prelazili nivoe, tako ćete otključavati opremu kao i protivnike za sledeće novije pokušaje. I sve što otključate će ostati vama na raspolaganju. Postoji mogućnost i lokalnog igranja udvoje, što može biti zabavno ako igra već u startu nije dovoljno haotična. Polako će vam biti na raspolaganju sve više opcija i kontroler će biti vrlo lako prezauzet





> “MORATE DA PAZITE NA MNOGO STVARI U ISTO VREME.”

IGRU USTUPIO: **FELLOW TRAVELLER**

raznim tasterima i opcijama. Što može dovesti do zbunjivanja prilikom jao brzih sekvenci.

Grafika je predstavljena u veoma detaljnom pixel art stilu koji veoma podseća na one stare arkadne igre što su jele žetone prilikom svakog prelaženja istih. Muzika je zapanjujuće dobro odrađena, od raznih efekata i zvukova vanzemaljaca i oružja pa do veoma dobre i energetične muzike koja vas prati tokom svakog nivoa.

Mane se više mogu svesti na lični užitak i voljom za igranje ovakvog naslova nego nekih konkretnih grešaka prilikom razvoja. Mape su možda malo tesne i male za neke veće vratolomije, težina varira u zavisnosti koliko imate sreće, i najveći problem je nemogućnost preciznog nišanjenja, što dovodi do mnogo promašaja kad pucate. I na kraju krajeva, ako ste iskusni u ovom tipu igara, ova konkretno će vam biti čak i prekratka.

Vizuelna i audio prezentacija Super Mutant Alien Assault je odlična, ali nasumični gejmplej elementi mogu odbiti ljude koje to nervira. No, za neku kratku i brzu letnju zabavu koja može biti igrana i u paru, ovo predstavlja veoma solidan naslov.

> “PROTIVNICI SU BRZI, GLUPI, ALI I NEMILOSRDNI.”

PLATFORMA: Nintendo Switch
IZDAVAČ: Fellow Traveller
CENA: 9.99€
RAZVOJNI TIM: Cybernate
TESTIRANO NA: Nintendo Switch

OCENA 6.9

- ✔ Brza, zabavna akcija.
- ✔ Dobra muzika.
- ✔ Rogue-like.
- ✘ Nedostatak preciznosti.
- ✘ Previše tesne mape.

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

ASTRAL CHAIN

ČOVEK I NJEGOV LJUBIMAC DEMON

Studio PlatinumGames je odavno bio poznat po zabavnim i spektakularnim akcionim igrama, gde svaka nova igra pokušava da doda još ludila i otkačenosti, nego što je bilo u prethodnoj. Naravno, kad su najavili Astral Chain i njegov sistem kontrolisanja dva lika u isto vreme, svi su bili zaintrigirani i radoznali da vide kako će to zapravo funkcionisati.

Priča u samom startu prati blizanace koji bivaju regrutovani u specijalnu jedinicu Neuron, zaduženu za odstranjivanje najopasnijih pretnji gradu i vanzemaljskih napadača, konkretno opasne kimere koje samo vi možete videti. U zavisnosti kog od dvoje blizanaca odaberete kao glavnog lika, priča će se fokusirati na njemu ili njoj. Pošto tokom prve veće misije dolazi do velike nesreće u kojoj ceo tim biva prebačen na astralnu ravan i tamo gubi svoje kimere, ili ti Legione, koje su vezane za njih. Na vama će biti da ih povratite, kao jedini koji je uspeo da zadrži svog Legiona da nastavi opasnu borbu, ali naravno, nije sve tako naivno i prosto, te mnoge tajne zavere se kuju iza scene.

Gejmplej u kome treba kontrolisati dva lika u eksplozivnoj i brzoj akciji stvarno zvuči kao ili nešto veoma naporno ili nešto što bi funkcionisalo teško. No PlatinumGames zapravo uspeva da ceo ovaj sistem učini i zabavnim i izazovnim u isto vreme, tako da ćete uživati dok izvodite razne kombinacije i super poteze zajedno sa oba lika. E sad, kao i svaka igra koja nam dolazi sa japanskog područja, i ova je apsolutno prepuna raznih manjih sistema, opcija i funkcionalnosti, čak ima i kameru kao Breath of the Wild, tako da pominjanje svega bi trajalo jako dugo i ovo bi bio roman. Stoga, fokusiraćemo se na dve glavne gejmplej stavke, a to su borbe i detektivski deo.

> “PRIČA I SVET U ĆE BITI VEOMA ZANIMLJIVI ZA ISTRAŽIVANJE.”

Kada se desi borba, ona jeste brza i haotična, ali posle nekoliko sati igranja videćete da je zapravo veoma taktička i ne toliko preterana kao i nekim prethodnim naslovima iz ovog studija. Uvek ćete kontrolisati svog glavnog ljudskog lika i kroz različita oružja, izbegavanje napada, i brzo uzvraćanje ćete moći da odstranite većinu protivnika. Prava zabava počinje kad prizovete svog Legiona, a dobićete i izbor između nekoliko njih kako bude napredovala kampanja, i krenete zajedno da mlatite protivnike sa veoma uzbudljivim i eksplozivnim kombo napadima. Kako budete napredovali i otključavali sposobnosti svakog

Legiona, tako ćete koristiti sve više i više kombinacija tastera na kontroleru. Ovo će biti izuzetno naporno na početku, ali onda, kad se budete snašli, svako ko vas bude gledao će biti oduševljen brzim i spretnim radom prstiju po skoro svim tasterima na kontroleru koje budete izvodili.

Drugi veoma bitan sistem, praktično druga polovina igre, čini detektivske mehanike. Ovde ćete, pre bilo koje bitke ili većih problema, raditi istraživački detektivski posao, svaki put u novom delu grada i na novom slučaju koji će voditi glavnu priču. No, to nije sve, pošto ćete pored glavnog zadatka moći da obavite pregršt manjih, od spuštanja balona zakačenog na drvo, preko rešavanja manjih problema koje stanovnici imaju pa sve do umirivanja nereda i hvatanja vandala. Ono što sve ovo čini posebno zanimljivim, jeste da ćete ogroman broj sposobnosti koji vaši Legioni imaju koristiti upravo ovde, od toga da dođete do određenih lokacija, pa do kompletnog rešavanja nekog problema, koristeći neku od sposobnosti. Iako ovaj deo igre može ponekad biti spor, takođe će vam dati pregršt vremena da istražite ovaj zanimljiv svet i lepo se upoznate se sa njim, a naravno, sve ovo će uticati na vaš konačni rezultat na kraju nivoa. Pored svega, moramo napomenuti i mogućnosti igranja u kooperativnom modu, no ovo može biti malo problematično, pošto svaki igrač dobija po jedan joy-con i bukvalno se kontrole za jednog igrača dele na dva igrača, umesto da svako ima svoj set kontrola.

Grafičkih i stilski igra izgleda prelepo. Korišćen je cellshaded anime stil i to se vidi u svakom momentu i sekundi igre, od dizajna likova do dizajna sveta. Posebno ćete uživati tokom borbi i raznih šljaštećih i spektakularnih efekata koji će se tu pojavljivati.

Muzika ponajviše podseća na onu iz Ghost in the Shell anime serije i filma. Kretaće se od bombastičnih horskih i orkestralnih numera, pa sve do sajberpank tema, i mora se reći da je stvarno prijatno slušati ih. Glasovna gluma je na nivou, no, mogli su da odrade i glas za glavnog lika kog odaberete, pošto blizanac koji ne bude odabran je kompletno odrađen, a vi niste.

Najveća mana zbog koje ćete biti posebno iznervirani ako igrate u prenosivom modu, a ne kao dokovan Switch, je definitivno kamera. Kad krene jedna od posebno haotičnih akcionih scena kamera će takođe početi haotično da se ponaša i često ćete se zbog nje izgubiti u svom haosu.

PlatinumGames je svakako pokazao kako apsolutno i dalje može da proizvede jedinstven i odličan akcioni naslov čak i sa ovako čudnim sistemom kontrole dva lika. Ako ste ljubitelj njihovih igara, ali i uopšte akcionih avantura, ovo nikako ne smete propustiti.

> “SISTEM KORIŠĆENJA DVA LIKA U BORBI JE IZUZETNO JEDINSTVEN.”

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Nintendo

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
PlatinumGames Inc

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 9

- ✓ Zanimljivi likovi i priča.
- ✓ Dobar detektivski sistem.
- ✓ Odlična eksplozivna akcija.
- ✗ Kamera.
- ✗ Pomalo kratka igra.

Autor: Milan Janković

REVIEW

THE BLACKOUT CLUB

NEŠTO DRUGAČIJI HOROR

Kako imamo gomilu onlajn multiplejer igara sa masovnim brojem igrača, tako imamo i nekoliko studija koji se bore da donesu nešto sa drugačijim stilom i više zabave tokom igranja sa drugima. Igra koja se odlično uklapa u ovaj opis je Blackout Club, studija Question, u kojem su okupljeni profesionalci industrije video igara. Ovaj naslov je već nekoliko meseci bio u Early Access fazi na Steamu, a sada je konačno u potpunosti izašao, pa je red da vidimo šta je sve to izmenjeno tokom aktivnog razvoja, a šta je nažalost ostalo isto.

Pre svega toga, da se pozabavimo malo tematikom igre. Blackout Club je klub skoro kao i svaki drugi, samo što ste vi ovde član zato što spadate u nekolicinu tinejdžera koji tokom noći ne mesečare i morate otkriti mračnu silu koja se krije iza toga. Vi i ostali igrači u ulozi tinejdžera ćete koristiti svoju neustrašivost i gomilu spravica kako biste spasili prijatelje i izborili se sa silom zvanom The Shape, koju možete videti samo kada zatvorite oči, a onda vam ostalo nije vidljivo i eto začkoljice. Problem vam predstavljaju i ljudi koji mesečare i napadaju vas čim vas uoče, pa ih se morate kloniti.

Igra se odvija iz prvog lica, u kooperativnom maniru i sa odličnim horor vajbom vrelih noći malog gradića. Blackout Club se igra tako što upadanjem u partiju dobijate misiju koja je proceduralno generisana, kao svaka prethodna i svaka naredna. Ovde je problem što raznovrsnost zadataka nije preterano velika i ne vidi se neka razlika između misija, a trebalo je biti bolje. Ovaj nedostatak upotpunjuje bogatstvo grada u vidu otvorenih kuća, raznih prepreka, šuma, mreže tunela i ostalih predela koji služe za različite stilove igranja i skrivanje od neprijatelja.

Blackout Club dosta dobro meša pojmove co-op i stealth upravo zbog toga što se neprijatelj može videti samo zatvorenih očiju. Dok igrate, sve može biti tiho i onda odjednom vam uši probije vrisak „The Shape is coming“, što ume da stvori odličnu tenziju u bilo kom momentu. Takvi događaji i postojanje nasumičnog iskustva čini Blackout Club jedinstvenim horor naslovom. Takođe, igrači koji obožavaju da istražuju svet svake igre, i otkriju nešto novo, ovde su na pravom mestu, jer se na gotovo svakom koraku nalazi neki dokument koji produbljuje misteriju i otkriva nove detalje.

Sa mehanikom igre po strani, Blackout Club poseduje i stablo veština koje kroz levelovanje mogu unapređivati i otključavati nova. Prisutne su i bogate opcije za kastomizaciju u vidu frizura, odeće, emotikona i ostalog, što je nešto čime ćete se istaći kod ostalih igrača. Veštine, zajedno sa bogatom ponudom gedžeta, umeju da ublaže manjak raznovrsnosti misija, tako što vam pružaju brojne opcije za to kako ćete rešiti misiju i izboriti se sa neprijateljima.

“BLACKOUT CLUB DOSTA DOBRO MEŠA POJMOVE CO-OP I STEALTH UPRAVO ZBOG TOGA ŠTO SE NEPRIJATELJ MOŽE VIDETI SAMO ZATVORENIH OČIJU.”

Blackout Club gaji grafički stil koji se retko viđa u drugim igrama i sa sobom nosi dobar prikaz svetlosti bogate koloritom, koja se prenosi i na igrače i okolni svet. Zvučna podloga je takođe solidna i pružiće vam dosta detalja dok igrate, što vam može pomoći u većini situacija.

Mana nije da nema, nešto je ostalo a nešto je novo. I pored toga što je Blackout Club izašao iz Early Access faze, bagovi su i dalje tu, a najviše smeta onaj zbog kojeg vas neprijatelj može primetiti i iza solidne strukture, kada ste recimo u kući, a isto tako se može desiti da vas ne primeti na čistini.

Postoji još gličeva i bagova sa kojima smo se susreli tokom igranja, ali oni ne ugrožavaju znatno iskustvo igranja.

Igre sa izlaskom iz Early Accessa obično dobijaju dosta novina, ali, nažalost, to ovde nije bilo slučaj. Blackout Club je sa 1.0 verzijom dobio samo novu regiju i nekoliko ispravki, što je dosta siromašno imajući u vidu da je povećana cena igre.

Blackout Club nudi jedno odlično iskustvo i pre svega jedinstveno u odnosu na ostale igre u žanru, što je sasvim dovoljan razlog da je isprobate i pokušate da se izborite sa uspavanim gradićem. Mane ostavite po strani, jer će developeri verovatno to rešiti iako je igra izašla iz Early Accessa.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 pa naviše
CPU: Intel i7-3770K, 3.4 GHz
GPU: GeForce GTX 970
RAM: 16 GB
HDD: 15 GB

IGRU USTUPIO:
EVOLVE

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Question

CENA:
25€

RAZVOJNI TIM:
Question

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 7

- ✓ Gomila skrivenih tajni.
- ✓ Zanimljiv obrt horor žanra.
- ✓ Dobro i solo i u co-op modu.
- ✗ Bagovi.
- ✗ Slabo stvari dodato sa 1.0 verzijom.
- ✗ Neprijatelji vas ponekad vide iza zida.

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

CONTROL

SAMOKONTROLA

Remedy Entertainment se igrom Control vraća na scenu sa još jednim pulenom iz svoje armade igara sa nadrealnom tematikom i atmosferom. Nakon skoro 25 godina od osnivanja, studio je izbacio neke kultne naslove kao što su prva dva dela Max Payne franšize i Alan Wake. Control dosta podseća na već pomenutog Alana, kao i na poslednji naslov, ne tako slavni Quantum Break. Ipak, ostaje pitanje da li Remedy uspeva da se odvoji od repetitivnosti i stvori ponovo nešto toliko originalno kao što je to bio taj čuveni „horor" naslov od pre devet godina.

Control je pre svega veoma specifično iskustvo, makar u narativnom smislu. Iako sam već pominjao Alan Wakea kao dodirnu tačku kojom odiše ova igra, Control sa svojom apstraktnošću i građenjem narativa kroz svet oko sebe, je nekoliko nivoa iznad kultnog horora. Naime, vi ste Džesi Fejden, devojka koja je konačno pronašla misteriozni Federalni biro za kontrolu, tajnu američku agenciju. Prvobitno nalazite biro prazan, da biste veoma brzo ukapirali da nije sve kako izgleda i da su neke natprirodne radnje posredi. Ubrzo se nalazite u ulozi Direktora već pomenute ustanove, a vaš dolazak dotle i razvoj priče od te tačke ću se potruditi da ne spojlujem, s obzirom da je priča apsolutno, fascinantno nadrealna, i čak na momente hipnotišuća. Likovi su zanimljivi, misteriozni i posve čudni (ne)ljudi, kao i sve na šta ćete naleteti u Controlu, ali to nikako nije odrađeno na jedan izveštačen način. Control se bavi nekim veoma izazovnim temama, a prezentuje ih kroz jedan filmski okvir u pauzama od inače dosta intenzivnog(mada sporog u početku) gejmpleja.

Osećaj samoće unutar biroa je uvek prisutan, čak i uz sve likove koji vas prate i koje susrećete, i cela igra ima taj neki čudan osećaj kao da se nalazite u nekom projektu Dejvida Linča, pogotovu zbog okruženja i maestralnog dizajna nivoa ove igre. Svaka prostorija i kutak biroa prenosi svoju neku priču i nadopunjava veću sliku, ali nikad na neki nesuptilan ili eksplicitan način. Dokumenti i kasete koje ćete nalaziti po celom birou nisu tu radi lepog izloga ili postojanja nekih stvari koje skupljate, jer je to mandatorno imati u video igri, već direktno otkrivaju neke nove sporedne priče, zadatke i informacije o svetu u kojem ste se našli. Remedy u ovom aspektu nadmašuje sopstvenu lestvicu ovog

"OSEĆAJ SAMOĆE UNUTAR BIROA JE UVEK PRISUTAN, ČAK I UZ SVE LIKOVE KOJI VAS PRATE I KOJE SUSREĆETE, I CELA IGRA IMA TAJ NEKI ČUDAN OSEĆAJ KAO DA SE NALAZITE U NEKOM PROJEKTU DEJVIDA LINČA"

"CONTROL JE PRE SVEGA VEOMA SPECIFIČNO ISKUSTVO, MAKAR U NARATIVNOM SMISLU"

pripovedanja koje dopire „pasivno od spolja", tj. od okruženja i tonaliteta istog koje vidite oko sebe. Iako je ceo ovaj govor jedan pokušaj dotičnog pisca ovog teksta da vas privuče i da vam dočara da je Control jedinstveno iskustvo, na kraju nije ništa ni izrečeno, a to je i poenta kojom se Control vodi u početnim časovima igre.

Što se tiče samog gejmpleja, prvo što se da primetiti jeste da je igra rađena u istom fizičkom endžinu kao i Quantum Break, ali ipak sa druge strane ima svoje adute i predstavlja nešto zabavnije iskustvo od istog. Džesi poseduje telekinetičke moći i nešto što se zove „servisno oružje", tj. živi pištolj koji sam sebe puni i može menjati oblik kako budete išli kroz priču i otključavali nove. Ova igra vam ne daje preveliki raspon opcija i moći, gde nećete više znati gde je koje dugme za šta i učiti komboe, već ćete postepeno (možda i previše sporo) dobijati nekoliko moći koje ćete koristi posle do kraja igre. Iako nemate previše opcija na raspolaganju, igra vam svakako daje više načina da ih koristite, pa recimo opcija za vitlanje objekata oko sebe uz lebdenje je stvarno prezabavna, pogotovu uz vrhunske efekte destrukcije.

Vaše oružje i moći možete unapređivati kako modovima, tako i iskustvenim poenima koje ulažete u prilično jednostavna stabla. Nažalost, to u šta ćete ih ulagati nisu neka specifična unapređenja, već se uglavnom svode na procentualna poboljšanja štete koju činite, vaše snage ili energije. Sve ovo nije ništa revolucionarno, niti funkcioniše u svim slučajevima kako treba, s obzirom da se nekad sve ove mehanike mogu zbrljati, uz ponekad bolno prosečan AI i povremeni bag. Ipak, borba uglavnom jeste fluidna i kontrole su responzivne i nisu nezgrapne, a vizuelni efekti svakako potpomažu svemu i odaju osećaj kao da stvarno niste za šalu. Ono što je zapravo iznenađujući faktor u ovoj igri jeste njen metroidvania aspekat, tj. kako budete dolazili do novih moći i nivoa pristupa birou, vraćaćete se na prethodne lokacije kako bi otključali prethodno nedostupne delove. Ovo uključuje dosta prolaženja kroz već postojeća okruženja, ali je odrađeno veoma organski i uz postojanje kontrolnih tačaka – mesta gde ulažete svoje poene i koja istovremeno funkcionišu kao fast travel tačke. Ove tačke vrše sličnu ulogu kao, recimo, logorska vatra unutar Souls igara, te će igra jedino kod njih i u liftovima zapravo sačuvati vaš napredak, pa i o tome treba voditi računa, s obzirom da igra to ne govori eksplicitno dok to ne osetite na sopstvenoj koži. Takođe treba napomenuti da nema podešavanja nivoa težine, već da postoji jedan fiksni nivo, mada on vam neće pružiti veliki izazov ako ste spretni u nekoj osrednjoj meri, iako igra ima na momente i neke jače protivnike, koji vas mogu pomučiti tu i tamo. S obzirom da ne postoji pasivno regenerisanje snage, već ubijeni neprijatelji ispuštaju parčiće koji vam regenerišu istu, igra svakako ohrabruje agresivan stil pristupa borbi i kombinovanje vaših moći protiv različitih tipova neprijatelja.

Control bi bila savršena video igra kada bi govorili o audio-vizuelnom aspektu, da nema neke čudne probleme senčenja i čudnjikave facijalne modele likova. Dok su neki likovi odrađeni na next-gen nivou, kao npr. Marti Suosalo u ulozi Ahtija, čistača u birou, imate neke druge modele koji deluju blago deformisano i otečeno u licu, što čini većinu nebitnih NPC-a. Ipak, takvi slučajevi nisu česti, pa ako posmatrate samo bitnije glavne, uglavnom su facijalne animacije kao i sama lica odlično odrađena. Glumački performansi su više nego pristojni. Kortni Houp u glavnoj ulozi je uglavnom na zadovoljavajućem nivou, iako Remedy ima problem sa prevelikom ljubavlju unutrašnjih monologa koji, kako svojim pisanjem, tako i glumom, ipak umeju spustiti taj glumački nivo za lestvicu naniže. Džejms Mekafri, svima poznat kao Maks Pejn, ima još jedan maestralan performans, kao i Metju Poreta. Osim tih varijacija koje se javljaju kod modela likova, Northlight endžin ima određene probleme kod senčenja predmeta, pa dosta objekata u okolini može imati efekat kao da su „prljavi" ili da poseduju mutnije teksture. Ipak, sve se to baca u drugi plan kada uvidite koliko su efekti i sistem uništavanja okoline dobri, a kao šlag na tortu je tu već pomenuti dizajn nivoa, tj. samog biroa, koji je vrhunski i veoma organski odrađen. Animacije glavne junakinje, i ponekih likova, mogu biti malo krute i odsečne, ali ne bodu oči previše. Osim veoma pristojne glasovne glume, Control krasi i odlična zvučna podloga uglavnom ambijentalne atmosfere, koja vrhunski uspostavlja mističnost lokacije na kojoj se nalazite, pa čak i grandioznost u nekim momentima, a ponovo

"CONTROL BI BILA SAVRŠENA VIDEO IGRA KADA BI GOVORILI O AUDIO-VIZUELNOM ASPEKTU, DA NEMA NEKE ČUDNE PROBLEME SENČENJA I ČUDNJIKAVE FACIJALNE MODELE LIKOVA."

ostavlja one tragove nelagodnosti kada zatrebaju. Unutar igre se nalazi i nekoliko skrivenih numera, ali to je na vama da sami otkrijete.

Nažalost, optimizacija nije preterano velikom nivou i padovi u slikama po sekundu su česta stvar. Igra pati i od povremenih bagova u interfejsu, zamrznuću pri pauziranju igre i slično, mada je Remedy već izbacio peč koji sređuje neke od ovih problema. To ne menja činjenicu da je Control veoma zahtevna igra, mada stvarno izgleda odlično, ali s obzirom da već postoje igre koje izgledaju bolje od Controla, a pokazuju znatno bolji performans na istim ili čak starijim konfiguracijama, to onda i nije opravdanje. Ray-tracing je takođe unutar igre, ali kao što je to čest slučaj sa DLSS-om, senke i neke teksture umeju izgledati izbrljano i čak lošije nego bez DLSS-a uključenog. Bagova, osim već pomenutih zamrznuća, nema preterano, iako nekad ragdoll sistem ume da napravi neku komičnu ludoriju. Svakako, igra nije neigriva i generalno ume raditi na nekom pristojnom nivou, ali ako želite viši nivo detalja, onda pripremite prilično jaku mašinu.

Remedy Entertainment, kao sada već veterani industrije, uspešno su impresionirali još jednom igrom, pa nakon onog polučudnog eksperimenta zvanog Quantum Break, sa Controlom ostavljaju znatno bolji utisak. Ako se odlučite na taj telekinetički skok u nepoznato, Control, uprkos svojim manama, predstavlja jedno intrigantno, originalno i nezaboravno iskustvo, pogotovu ako ste fan studija Remedy i nadrealnih tema i aspekata.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-7600K, AMD Ryzen 5 1600X
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1660/1060 / AMD Radeon RX 580 AMD
RAM: 16 GB
HDD: 55 GB

CONTROL

IGRU USTUPIO: **COMPUTER-LAND**

PLATFORMA: PC,Xbox ONE, PS4,
IZDAVAČ: 505 Games
CENA: 59.99€

RAZVOJNI TIM: Remedy Entertainment
TESTIRANO NA: PC

OCENA 8.2

- ✓ Generalno dobra gluma i muzika.
- ✓ Odličan dizajn nivoa i sistema destrukcije.
- ✓ Originalna, mistična i veoma zanimljiva priča.
- ✗ Problemi sa performansom igre.
- ✗ Ne preterano revolucionaran gejmplej.
- ✗ Čudno i ponekad nepotrebno napisani unutrašnji monolozi.

REDRAGON
GAMING DEDICATED
www.redragon.rs

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

DRY DROWNING

„NA SUVO“

Dry Drowning tj. „Davljenje na suvo“, jeste cyberpunk noir detektivska vizuelna novela, koja pokušava sa malo interaktivnijim anganžmanom igrača i umetničkim stilom da privuče čak i onu publiku koja nije fan žanra. Ovih dana je teško prevazići granice koje vizuelna novela predstavlja, pa je njen glavni adut uglavnom priča, a ne vizuelna prezentacija. Ipak, mali studio iz Italije kao da se trudio da pokrije sve aspekte jedne ovakve igre, pa ostaje da se vidi da li to što su stvorili ispunjava neke norme koje su pred njima.

Godina je 2066, nalazite se u izmišljenom gradu-državi, zvanom Nova Polemos, u ulozi privatnog detektiva Mordreda Folija. Serijski ubica, zvani Pandora, hara ulicama Nova Polemosa, sa kojim glavni junak već ima izvesnu istoriju. Sve ovo zvuči već veoma poznato i prati dugo ustaljene noir kliše, što ne znači da Dry Drowning ne odiše nekom originalnošću i potencijalom za kvalitetno provedeno vreme. Priča nije savršena, ali predstavlja nešto što igrači možda mogu naći intrigantnim, a sa druge strane se i trudi da ubode tu dozu „udobnosti“. Možda ćete prevrnuti oči na još jednog „sirovog“ detektiva sa mračnom prošlošću, korumpiranom vlašću oko njega i naivnog asistenta koji vas prati. Ipak, u određenim momentima, Dry Drowning možda ne zna koliko jako udara na te tačke, pa se nekada može osetiti i nešto veća isforsiranost takvih tropa koje odlikuju ovu igru. Uz te elemente, priča se istovremeno odigrava u futurističkoj distopiji, koja je uspostavljena fantastično kroz priču, bez prevelike ekspozicije i povremene informacije o Nova Polemosu, koji na kraju svega deluje kao grad koji može biti poprište malih milion ovakvih misterija. Uz sve to se prave i osvrti na neke aspekte „savremene“ politike, ali to se nikad ne vrši na neki priprost i sirov način na koji neke „satire“ to čine. Većina ideja i pokreta su veoma eksplicitno odrađene, ali u univerzalnom smislu – podela ljudi na žrtvenu populaciju i njihove tirane, zaslužne i nezaslužne, ideje koje se ipak provlače kroz celu istoriju čovečanstva, pogotovu fašizam koji je ovde predstavljen sa jedne veoma zrele i realistične tačke gledišta. Iako se igra ne odlikuje prevelikom nelinearnošću, u smislu izbora koji su uglavnom dualističke prirode i vode ka nekoliko različitih krajeva, Dry Drowning ipak uspeva da održi moralno sivilo kroz celu igru, uspešno izbegavajući crno-bele izbore. Vrlo lako možete igrati ulogu sociopate detektiva svojim izborima, a pozitivne, kao i negativne posledice istih vas očekuju na svakom koraku i definitivno ćete ih osetiti.

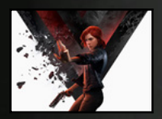
Što se tiče gejmpleja, momenti gde igra sija svakako postoje, ali limitacije žanra vizuelne novele se teško nadmašuju, što se i ovde oseća. Osim tipičnih binarnih izbora, imaćete i jednostavne dijaloge između likova, sve dok ne dođete do scena zločina ili pojedinih prostorija. Te scene jesu prezentacija jednostavnog analiziranja delova tela žrtve ili okoline i potrage za istima, ali ti dokazi pokazuju svoju pravu svrhu u jednom drugom aspektu – raskrinkavanju lažova. Sa veoma zanimljivom dizajn odlukom, glavni junak ima „nadprirodnu moć“ da oseti kada ga neko laže, a sve se to manifestuje groteskom maskom u Slipknot fazonu na licu lažova, koju ćete morati postepeno da raskrinkavate. To se neće odmah desiti jednostavnim „Vidim da lažeš!“, već ćete korišćenjem dokaza i obimnog dosijea osobe sa kojom razgovarate, skidati masku iste postepeno, čvrsto utemeljenim činjenicama i opaskama. Takve zagonetke ćete često sretati, kao i dosta razne simbolike koje aludiraju na neke elemente Grčke mitologije, što je čak i imalo dosta smisla u pojedinim momentima unutar priče. Nažalost samim time što živite u takvoj distopiji i imate podatke o svakome igde ikad na raspolaganju može biti malo prenatrpano i konfuzno na momente, s obzirom da ćete često ulaziti u takve podatke kako biste izabrali pravi dokaz i/ili svedoka.

Vizuelno, Dry Drowning ima veoma blag, na momente pastelni vizuelni stil, uglavnom raznih nijansi sive, bele i crne boje, tipičnih za nori žanr, sa momentima nekih neonskih boja u prelaznim sekvencama. Sve ovo upotpunjuje atmosferu ove detektivske misterije, sa blagim animacijama likova, vremenskih efekata i lagane melanholične muzike u pozadini. Ništa od ovoga se ne ističe preterano, ali Dry Drowning je jedna igra koja stvarno prelepo izgleda i svaki njen dizajnerski aspekat je tako odrađen da nadopunjuje druge.

Što se tiče same optimizacije, igra radi bez problema i na starijim konfiguracijama, što je očekivano od vizuelne novele, ali pati od povremenih problema na drugim poljima. Glavni među njima jeste ne baš impresivan prevod na engleski jezik sa italijanskog, što se ocrtava kroz neke sitnije propuste ostataka italijanskih reči povremeno, ali razvojni tim konstantno popravlja te propuste pa će oni uskoro, nadamo se, biti ispravljeni u potpunosti. Osim toga, neki delovi deluju kao da su previše bukvalno prevedeni sa već pomenutog jezika, pa samo pisanje dijaloga i neke rečenice mogu zazvučati malo suvoparno i neprirodno, što nije baš za pohvalu, iako se ne oseća previše. Ove stvari nisu baš lake za opraštanje, ali razvojni tim ih već ispravlja velikom brzinom, što popravlja generalni utisak na tom polju. Na kraju svega, Dry Drowning ne predstavlja nikakav revolucionaran projekat na polju vizuelnih novela i ne proširuje previše aspekte samog žanra koji je već sam po sebi ograničen na polju gejmplej opcija. Ipak, uprkos tome, na suptilan i zabavan način dostavlja svoju priču i satirično obrađuje neke moderne teme u pozadini, uspešno češući taj noir svrab koji vas je čačkao neko vreme.

> “GODINA JE 2066, NALAZITE SE U IZMIŠLJENOM GRADU-DRŽAVI, ZVANOM NOVA POLEMOS, U ULOZI PRIVATNOG DETEKTIVA MORDREDA FOLIJA.”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7, 8.1, 10 64-bit
CPU: Intel i5-3570
GPU: NVIDIA GeForce GTX 660
RAM: 4 GB RAM
HDD: 2 GB



IGRU USTUPIO:
STUDIO V

PLATFORMA:
PC,Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Studio V

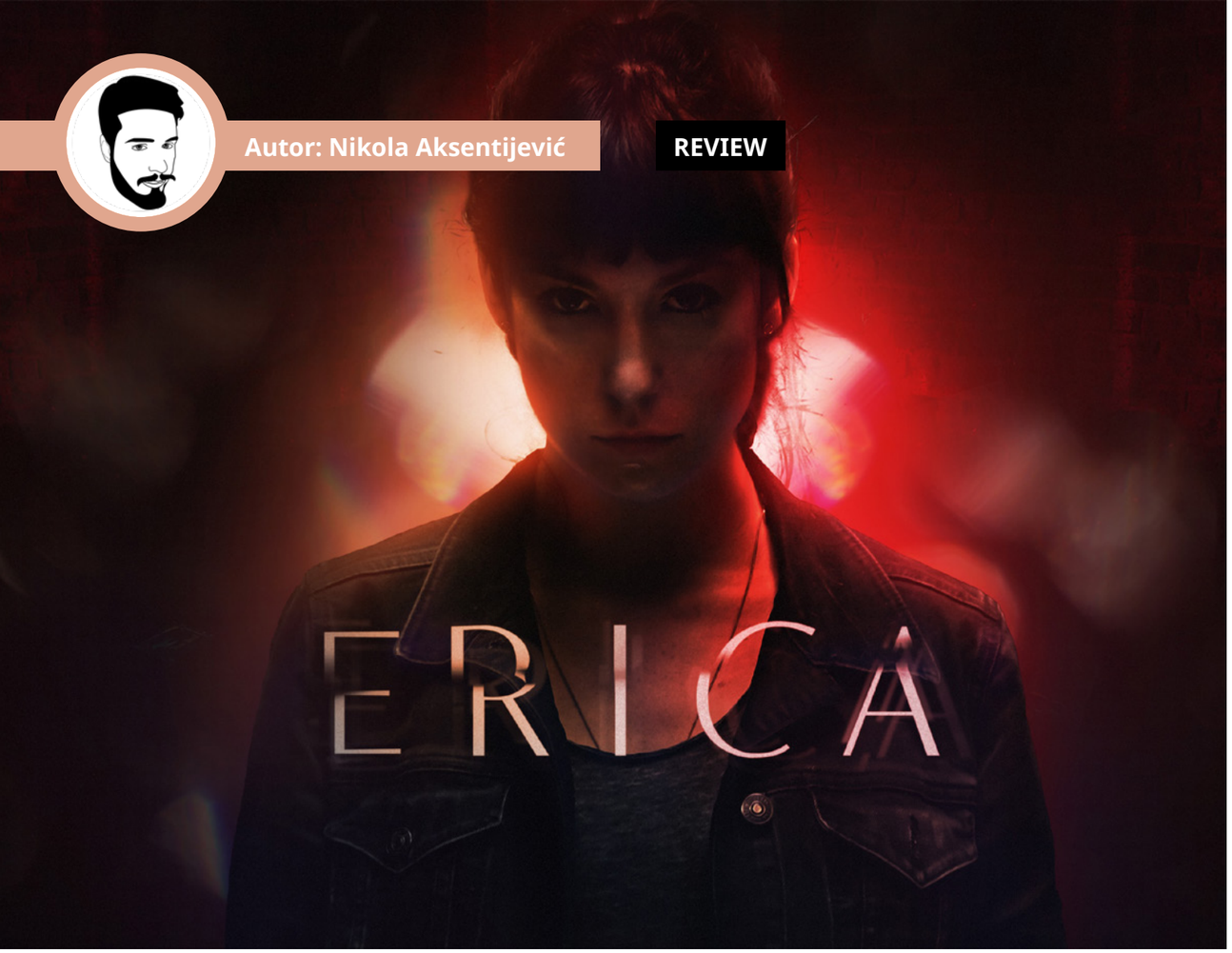
CENA:
19.99€

RAZVOJNI TIM:
VLG Publishing

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8

- ✔ Prelep crtež i dizajn.
- ✔ Zanimljiva priča i tematika.
- ✔ Interesantna mehanika „laganja“.
- ✘ Previše kliše na momente.
- ✘ Propusti u prevodu na engleski jezik.



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

Erica je interaktivni triler, ili bolje rečeno FMV(Full Motion Video) igra, sa akcentom na pružanju filmskog iskustva igraču, a ponovo ubacujući neki nelinearan tok priče koji zavisi od igračevih izbora. Od skorijih igara/filmova, najpoznatiji slučaj ovakvog razvoja igračkog iskustva jeste bio Netfliksov Black Mirror: Bandersnatch, koji je doživeo relativno pozitivne kritike.

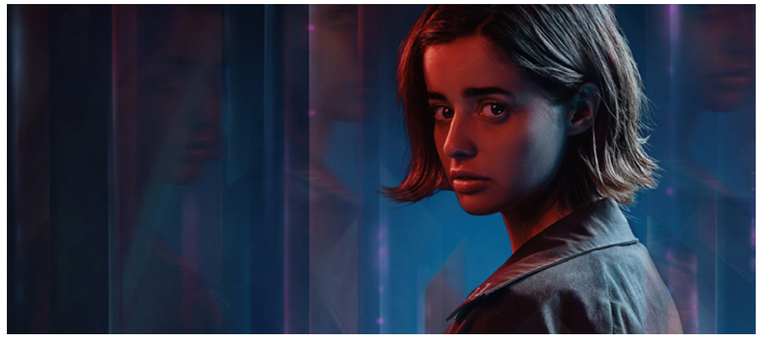
Erica je najavljena još pre dve godine, da bi se nakon isto toliko godina ćutanja niotkuda pojavila na PSN prodavnici. Ono što predstavlja najbitniji aspekat ovakvog iskustva jeste kvalitet pisanja, koji Ericu svakako odlikuje, mada ne u konstantnom maniru. Priča, inače, prati devojku zvanu Erika, koja nakon ubistva njenog oca postaje svedok još jednog traumatičnog slučaja, koji ima dosta sličnih dodirnih tačaka sa prethodnim. Nakon toga, ona posećuje na prvi pogled običan dom za brigu o ljudima, radno mesto njenog oca, sve dok je pod zaštitom detektiva koji vodi pomenuti slučaj. Podloga koju narativ uspostavlja je veoma intrigantna, daje dosta prostora za različite pristupe i često ćete donositi različite odluke koje će kontrolisati Erikine postupke. Sa druge strane, nivo realizacije tog istog narativa koji prvih pola sata uspostavljaju ume da varira i ne pokušava da bude previše suptilan sa svojom isporukom. Iako nije preterano očigledno šta vas čeka u sledećih sat i po od ukupnih dva, koliko igra traje, Erica nažalost i ne preza od davanja prevelikih nagoveštaja kuda tok priče vodi. Sve to može oduzeti malo od generalnog finalnog utiska koji će vam ova priča ostaviti, ali uprkos tome to nikako ne umanjuje ovaj triler u tolikoj meri da on nije vredan vaše pažnje.

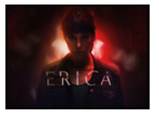
Likovi su intrigantni i zanimljivi, makar oni koji su nešto bolje razrađeni i kojima je poklonjeno malo više pažnje, pošto sama činjenica da jedan prolaz kroz priču traje svega dva sata vodi ka tome da neće svi likovi dobiti podjednako čvrst razvoj. Vaša interakcija će se odvijati ili preko Playstationov touchpada na kontroleru, ili preko PlayLink opcije na vašem mobilnom uređaju, što je svakako bolja opcija, s obzirom da touchpad kontrole ne odišu preciznošću. Konstantno ćete baratati predmetima, uključivati gramofon, otključavati vrata, piti vodu i slične stvari, sa povremenim diverzitetom u tipu pokreta koji ćete praviti po tačskrinu vašeg uređaja. Broj odluka koje ćete morati da donesete, kao i izbor vaših odgovora i/ili pitanja u konverzacijama nije zanemarljiv i sve one utiču u nekoj većoj ili manjoj meri na jedan od nekoliko krajeva koje možete dobiti. Neki izbori ultimativno vode u iste situacije i ne pružaju neku veću razliku osim drugačije putanje do tačke do koje ste već dolazili, ali imaju uticaj na Erikin odnos sa drugim likovima.

Motivacije ostalih likova, kao i glavne junakinje, jesu utemeljene, no često su nelogične i ponovo primer nekih varijacija promenljivog kvaliteta pisanja, ali u manjoj meri srećom, gde vam to neće previše bosti oči. Sami postupci glavne junakinje ponekad banalni u smislu da ponekad imate izbora da uzmete samo jedan predmet od dva pred vama, kada apsolutno imate i vremena i prostora za oba. Ovo je dodatan podsetnik da neki aspekti ovakvog nelinearnog narativa ipak moraju dobiti detaljniju pažnju i da je žanru potreban dodatan razvoj. Zbog ovoga se vidi da u ovakvim momentima imate osećaj kao da ono što igrate pred vama ne zna da li želi da bude igra ili film.

Vizuelna prezentacija ovog filma/igre je savršena i predstavlja plejadu veoma istaknutih, čak i neonskih, boja na momente, uz veliku upotrebu uskog fokusa kamere. Takođe, sam kvalitet i pažnja poklonjena uskim, veoma detaljnim kadrovima gde interagujete sa predmetima je apsurdan i vizuelno impresivan u svakom aspektu. Iako sve to može biti repetitivno, ovakav prikaz ga čini znatno boljim i nadomešta repetitivnost pukog prevlačenja preko tačskrina. Muzika je takođe odlična, pogotovu glavna numera igre od Ostin Vintorija, sad već poznatog imena u industriji, koji nije ni ovde podbacio, pa ti prizvuci uticani Lenardom Koenom ili numerama iz Twin Peaksa su ovde svakako prisutni i savršeno se uklapaju u tu čudnu melanholičnu atmosferu. Glumački performansi su od većine aktera sasvim prikladni, veoma često odlični, a čak i u najgorim momentima ne padaju nikad ispod prosečne ocene, što je svakako za pohvalu.

I tako, još jedan FMV projekat koji predstavlja možda i više nego pristojnu budućnost za ovakav način realizacije kinematografske umetnosti. Erica pravi neke hrabre korake u nekoliko različitih pravaca, kako dobrih tako i loših. Uz sve utiske, malo čudne i poneke dosta zbrzane krajeve priče, Erica ipak pruža jedno veoma zadovoljavajuće iskustvo, ima šta da ponudi, pogotovu za cenu koju traži, i deluje osvežavajuće u trenutnom periodu, s obzirom da ponuda ovakvih iskustava nije preterano velika.





IGRU USTUPIO:
SONY

PLATFORMA:
PS4

IZDAVAČ:
Sony Interactive Entertainment

CENA:
9.99€

RAZVOJNI TIM:
Falvourworks

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 7

- ✓ Zanimljiv zaplet.
- ✓ Nelinearnost i neusiljenost odluka.
- ✓ Odlična kinematografija i muzika, uz dobru glumu.
- ✗ Neki likovi su nerazvijeni.
- ✗ Nelogične odluke likova.
- ✗ Ponekad Erica ne zna da li želi da bude igra ili film.

Autor: Milan Živković

REVIEW

EXCEPTION

ŠTA SE TO ZAISTA KRIJE U NAŠEM RAČUNARU?

Kada su u pitanju 2D platforme, za mene tu nema izuzetaka - volim ih sve. U pitanju je decenijama stara, vanvremenska formula koju ni zub vremena nije mogao da okrnji. Tako sam automatski i za platformu preda mnom, osetio arome proteklih igračkih decenija.

Ironično, nisam bio daleko od istine, jer Exception je 2.5D platforma, koja vizuelno, pa i svojom audio podlogom, asocira na osamdesete, gde je sve vezano za računare obavezno bilo okupano neonskim bojama i električnim zvukom od kog vam dođe da i vi zgrabite lasersku pušku i zajašete jednookog vuka.

Povod za akciju, daje nam neumešnost jedne starije gospođe koja na svom računaru pokušava da pošalje mejl, ali umesto toga otvara vrata za malver i kojekakve virusne napasti računara. I kako ona nije mogla da odoli dugmetu "klikni ovde za besplatne poklone", sistemu preostaje da se sam odbrani od napadača. Kroz 128 nivoa, sistem zadužen za bezbednost, naoružan mačem, prostrujiće što brže i veštije kako bi sprečio nastanak bilo kakve dalje štete.

Naravno, ukoliko niste maštoviti po prirodi, ovako prikazana unutrašnjost računara vam sigurno neće biti uverljiva. Ali meni i te kako jeste! Nivoi i muzika koji podsećaju na osamdesete, samo sugerišu na opravdanost mojih sumnji, da nam Intel i AMD već decenijama prodaju istu tehnologiju koja datira iz devete decenije prošlog veka!

Zanemarite pasus o teorijama zavere i čujte malo o gejmpleju, koji najviše podseća na igru Super Meat Boy, ali sa nekoliko značajnih razlika. Lik kog upravljate, neće poginuti od samo jednog udarca, već ih može primiti nekoliko, dok nakon svakog, igra postaje sve više pikselovana. Odličan detalj!

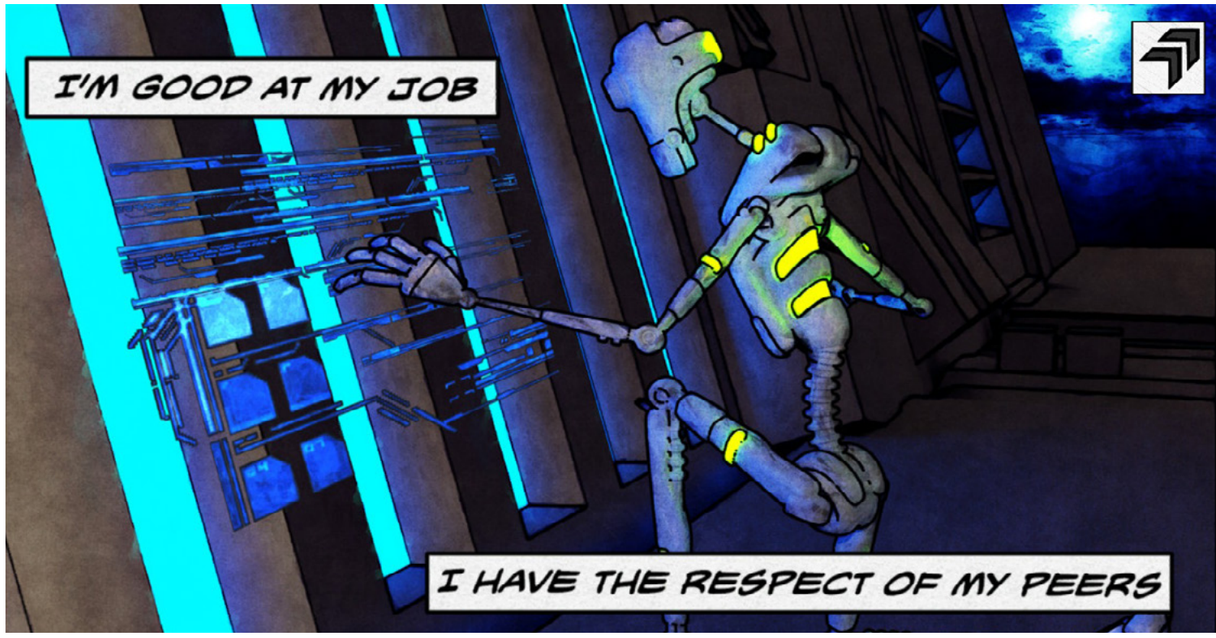
Nivoi su izuzetno linearni, i ne zahtevaju mnogo razmišljanja s vaše strane, već samo odlične reflekse i sposobnost da ispratite tempo igre. A nakon dovoljno skupljenih poena i pređenih nivoa, karaktera, odnosno njegove poteze, možete i unaprediti, čime se otvaraju nove mogućnosti za uništavanje prepreka.

Svaki izgubljen život, nešto je za šta ćete kriviti prvenstveno sebe, jer igra ne obiluje jeftinim trikovima i glupim pogibijama, kao jedna druga igra o kojoj sam skoro govorio (Vipsiiiiiii!). Sav izazov dakle leži u brzini, refleksima i sposobnosti da za što kraće vreme pređete nivo.

Način na koji se nivo razvija, jeste detalj u kom ono 2.5D koje sam pominjao, zaista dolazi do izražaja. Nakon što dođete do neke deonice i pokupite predmet, nivo će se zarotirati u određenom smeru, čime će platforme koje je do tada bilo nemoguće doseći, postati dostupne. Ovo zaista kul izgleda na ekranu, naročito u kombinaciji sa pozadinama nivoa koje su zapravo impresivni 3D modeli "grada" računarskog sistema.

"SUPER MEAT BOY JE NESUMNJIVO INSPIRACIJA ZA EXCEPTION, ALI PRAVILA SU OVAJ PUT DOSTA JEDNOSTAVNIJA I GREŠKE SE JEFTINIJE PLAĆAJU."

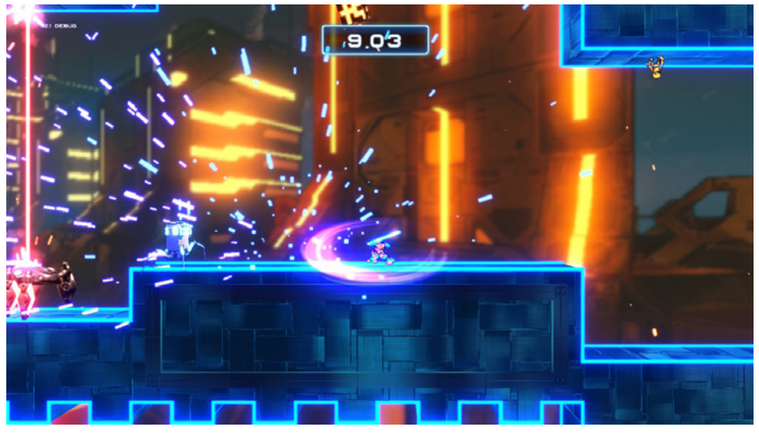
"DA SU TRON I NINDŽA ROBOT IMALI DETE, ONO BI ŽIVELO ISKLJUČIVO U OVOJ IGRI."



Svaki svet ima osam nivoa, a nakon svakog vas očekuje i boss borba koja možda predstavlja i najzabavniji momenat. Tek u ovim trenucima, uvidećete značaj veština i poteza koje ste osvajali ili unapređivali. A sve to uz muziku koja sjajno prati kompletnu akciju.

Priča o baki koja je virusima zarazila svoj računar, ispričana je kroz stripolike sekvence nakon svakog od svetova. I pored toga što je predvidiva, dovoljno je interesantna da pruži dodatnu motivaciju za prelazak ove brze akcione platforme.

Za sve ljubitelje pravolinijskih, brzih platformi, sa puno akcije i bleštavih obrta, teško da ćete na Switch-u pronaći igru koja više odgovara tom opisu od ove. U pitanju je svakako naslov koji ima šta da ponudi, naročito ukoliko ste u potrazi za nečim čime biste razbili modernu igračku monotoniju.



IGRU USTUPIO: **TRAXMASTER SOFTWARE**

PLATFORMA: PC,Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ: Traxmaster Software

CENA: 12.49€

RAZVOJNI TIM: Traxmaster Software

TESTIRANO NA: Nintendo Switch

OCENA 7.5

- ✓ Pregršt nivoa.
- ✓ Atraktivni 2.5D momenti.
- ✓ Brzo i uzbudljivo.
- ✗ Zamorno i monotono za duže igranje.
- ✗ Bez izazova za mozak.

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

GIBBOUS
A CTHULHU ADVENTURE

ŠTA SE TO ZAISTA KRIJE U NAŠEM RAČUNARU?

Od početka godine, malo, malo, pa se pojavi neka igra sa tematikom koja pokriva Lavkraftove i slične priče vezane za kosmički horor. Pa pored nekoliko ozbiljnih pokušaja da se ovaj tip priče i sveta prikaže, mislim da je sasvim fer očekivati da se neko dograbi ovoga i napravi apsolutnu komediju.

Gibbous počinje sa veoma ozbiljnim kultom, koji ima cilj da pronađe Necronomicon knjigu pre drugih, manje ozbiljnih i posvećenih kultova. U tom cilju oni prate detektiva koji je na istom tom zadatku. Posle par ne planiranih sekvenci i nesreća baš ta misteriozna knjiga drevnog horora i magije će dospeti u ruke trapavog malog bibliotekara. Prva stvar koju će on uraditi sa njom jeste da učini da njegova mačka progovori. Njoj se to ni malo neće svideti i od mladića će zahtevati da je vrati u mačeću normalu. Ovde počinje čudna, uvrnuta i komična avantura puna horora, punova i mačaka.

Ovde imate veoma klasičnu point-and-click avanturu koja uzima inspiraciju ne samo iz horor sveta Lavkrafta nego i od starih dobrih naslova kao što je Monkey Island, kako u vizuelnom, tako i u smislu humora. Tokom igre ćete sakupljati predmete, kombinovati ih, i na taj način rešavati svakojake probleme i zagonetke. Problem koji se ovde pojavljuje jeste da će iste biti poprilično linearne i lake za bilo koga ko je igrao ovaj tip igara ranije. Naime, iako ćete imati predmete kod sebe skoro uvek ćete imati tačno one koji su vam potrebni za rešavanje trenutnog singularnog problema. Ovde nećete imati onaj problem da sakupljate brdo gluposti gde će vam jedna stvar pomoći tek na kraju nivoa ili igre. Kad smo kod traženja predmeta, pogotovu jurenje onih sitnih koji se jedva vide na ekranu, igra podržava sistem zumiranja kako bi mnogo laše mogli da pronađete iste. Iako ovo možda nije neka revolucionarna tehnologija za ovaj žanr ovo predstavlja veoma koristan

"GIBBOUS POČINJE SA VEOMA OZBILJNIM KULTOM, KOJIMA CILJ DA PRONAĐE NECRONOMICON KNJIGU PRE DRUGIH, MANJE OZBILJNIH I POSVEĆENIH KULTOVA."

skok. Naravno pored ovoga imaćete priliku da koristite još nekoliko tematski i na priči baziranih sposobnosti i sistema. Od inteligentne i agilne mačke koja će vam pomagati da se dokopate nekih predmeta do magijskih sposobnosti da vidite istoriju predmeta.

Dizajn sveta i same nacrtane pozadine su majstorski predivno odrađene. Uživaćete u istraživanju i skeniranju svakog kutka lokacije na kojoj se budete trenutno našli. Sama animacija i kretanje likova ponajviše podsećaju na pomenuti Monkey Island serijal igara, i samo od toga ćete dobiti nostalgična sećanja kad ovo budete igrali, ukoliko naravno spadate u generaciju koja je odrasla uz ove avanture.

Sam trud na prezentaciji likova putem glasovne glume se može videti od samog starta. Problem ovde je što kvalitet snimka brutalno varira i to od rečenice do rečenice. Ispada kao da su segmenti snimani na različitim mestima i studijima, ili pak da je nekoliko ljudi radilo na sređivanju zvuka i svako je imao svoj način i smisao za editovanje. Bar na drugoj strani, što se tiče muzike, ona je dobro odrađena i odlično prati postavku i svet u kome ćete se naći

Ponekad će vam se desiti da se malo zaglavite negde, ili pak da sama igra pukne ili se zamrzne, ali ove greške su veoma retke i teško da će vam zasmetati čak i kad vam se dese. Možda najveća mana igre je to da je pomalo kratka, ukoliko se ne posvetite tome da istražite svaki kutak i čujete svaku liniju teksta moguću.

Iako su zagonetke proste, sama priča i likovi su dovoljno interesantni da vredi uzeti igru i preći je, bar na nekom popustu, ako vam se ne žuri. Takođe, baš zbog komične pozadine i lakih zagonetki, ovo može biti veoma dobra startna tačka za bilo kog mladog gejmera koji hoće da se upusti u vode point-and-click avantura.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7/8/10 (64-bit)
CPU: Intel Core i5-3470, 3.20GHz
GPU: Nvidia GeForce GTX 660
RAM: 8GB
HDD: 20GB

IGRU USTUPIO:
STUCK IN THE ATTIC

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Stuck in the Attic

CENA:
19.99€

RAZVOJNI TIM:
Stuck in the Attic

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **6.5**

- ✓ Zabavna priča i likovi.
- ✓ Par interesantnih funkcija.
- ✗ Pomalo kratka.
- ✗ Preterano lake zagonetke.

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

KILL la KILL THE GAME IF

OSKUDNO ODEVENI GLAVNI LIKOVI I LUDA BORBA

Iako popularan serijal i zabavna anime serija, ovo je jedina igra koju je Kill la Kill do sada dobila. Dobra stvar je da iza nje stoji anime studio Trigger i izdavač Arc Sytem.

Samim IF nazivom u imenu ovog naslova možemo da predpostavimo da će priča biti malo drugačija od one u seriji, i bićemo u pravu. Doduše, pokušaj objašnjavanja iste će biti apsolutno konfuzan za svakog ko nije gledao anime, i što je najgore, čak ni igra sama ne pokušava ništa da objasni. Ovo je naslov isključivo za tvrdokorne fanove serije, i sve što možemo da kažemo jeste da ćete pratiti originalni segment priče na kome je radio originalni scenarista Kazuki Nakashima. Priču ćete prvo iskusiti kao Satsuki Kiryuin, a onda iste događaje ćete ispratiti kao i Ryuko Matoi.

Kao tabačina, ova igra spada među onim veoma bazičnim. Imaćete izbor između običnog napada, napada na daljinu i napada koji razbija blok. Moći ćete brzo da se krećete po 3D areni u kojoj se budete našli, kao i da izbegavate, blokirate ili izvršite protiv napad na napad koji protivnik pokrene na vas. A specijalni potezi se izvode u obliku jačih verzija običnih, te kao Bloody Valor sistem, koji je delom uzet iz anime serije, ali se ovde svodi na sistem nalik papir, kamen, makaze igri. Ovaj sistem može biti koristan da vas izvuče iz gadne situacije, ali kad se aktivira, on brutalno zaustavlja glavni fajt i traje neko vreme dok se razreši, plus je veoma baziran na sreći, a ne veštini, tako da je dobar kao samo „poslednje“ rešenje.

I pored svega ovoga, svaki okršaj će većim delom imati utisak da samo mlatite po dugmićima, bez ikakvog preteranog smisla, i cilj će vam biti da što više žonglirate protivnika i nikako mu ne date šansu da on isto krene da radi vama. I većina bitki jedan na jedan će biti ovakve. Ali, tokom kampanje ćete imati okršaje protiv više protivnika, a to može postati noćna mora, i to ne zbog moguće težine takve borbe, nego zbog nedostatka bilo kakvog načina za promenu mete, i tako ćete samo mahnito vitlati i udarati u nadi da ćete automatski naciljati na metu na koju želite da prebijete. Što se likova tiče, broj istih počine sa 6, a ako pređete obe kampanje otključaćete ih do ukupno 10. Takođe je najavljeno da će biti 2 dodatna DLC lika, ali čak i tada, 12 likova je veoma malo, kad znate koliko otkačenih i zabavnih likova ima u samom anime naslovu, koji su mogli da budu ubačeni u igru.

“BORBA JE HAOTIČNA, I TO NA VIŠE NAČINA.”

Grafika, animacija, i dizajn su predivni i 100% izvučeni iz anime serije. Svako ko je gledao Kill la Kill kao anime, će se oduševiti da vidi sve likove verno prenesene u formi video igre. A pogotovu još više pošto će sinematici u priči bukvalno biti anime serija, iseckana i sređena tako da bude u igri. Glasovna gluma je takođe odlično odrađena i svi glasovni glumci iz serije, japanski i engleski, se vraćaju da odrade glasove ta igru. Tu je takođe i spektakularna muzika, da isprati svaku sekvencu i kampanji i solo bitkama.

Najveći probem u igri predstavlja „plutajuća“ kamera. Da, u 3D tabačini će vam najveći protivnik biti kamera, a ne protivnik. Ovo može da se preživi u manjim okršajima protiv jednog protivnika, ali čim se desi da ih ima više tu počine da bude apsolutna katastrofa i nećete imati pojma ni gde se nalazite ni ko vas bije.

Na kraju krajeva, iako ima potencijala, ovo više ispada kao veoma zbrzana i bazična tabačina, upućena direktno ka fanovima Kill la Kill serijala. Ukoliko ste fan, i imate drugove koji isto vole seriju, onda slobodno možete da nabavite naslov, kad pojeftini, i zajedno da igrate i zabavite se. Ukoliko ste pak fan dobrih tabačina, onda bolje da zaobiđete i nađete nešto bolje za vaše pare.

“NASLOV ISKLJUČIVO ZA FANOVE SERIJE.”

IGRU USTUPIO:
ARC SYSTEM WORKS

PLATFORMA:
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Arc System Works

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
APLUS Games

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 6

- ✔ Predivna animacija.
- ✔ Isto ludilo kao i anime.
- ✘ Kratka priča.
- ✘ Mali broj likova.
- ✘ Potrebno predznanje.

Autor: Vladimir Pantelić

“U PITANJU JE KOLEKCIJA STRAŠNIH PRIČA, ONIH KOJE SE PRIČAJU U MRAKU, OD KOJIH VAS PODILAZI JEZA OD NEPOZNATOG, NEISTRAŽENOG I MISTERIOZNOG.”

URBANE LEGENDE U NOVOM ODELU

Koliko vas je odraslo gledajući Zonu Sumraka? Uz silne reprize na raznoraznim kanalima, verujem da taj broj nije mali. Taj naslov je tokom svih ovih decenija često dobijao neke nove revizije, izdanja prilagođena novom dobu, pa su čak i izlazile i druge serije, kao što su Tales from the Crypt ili Night Gallery. Ali je format uvek ostajao isti. U pitanju je kolekcija strašnih priča, onih koje se pričaju u mraku, od kojih vas podilazi jeza od nepoznatog, neistraženog i misterioznog.

Upravo to je ideja iza novog projekta Supermassive Games studija. Napraviti serijal strašnih priča zasnovanih na urbanim legendama i preneti ih kao jedno totalno novo iskustvo kroz interaktivni način. Ideja na papiru stvarno zvuči odlično, tako da je pred nas stigao The Dark Pictures Anthology. Ova antologija bi trebala da predstavlja gejming verziju svega onoga što nas je plašilo kroz male ekrane svih ovih decenija.

Odmah da se razumemo, Supermassive Games su tvorci sjajnog Until Dawn, tako da su očekivanja instant na visokom nivou. Ko nije igrao Until Dawn, samo ćemo kratko, u pitanju je Playstation eksluziva, „choose your own adventure“ igra, koja po nivou produkcije, grafike i posledica vaših odluka šije svaki drugi naslov iz konkurencije, bilo da li je to Telltale ili Dontnod, ili možda neki treći manji proizvođač. Naravno, The Walking Dead i Life is Strange imaju totalno drugačije adute i karte na koje igraju (emociju!), tako da na kraju ostaje kao lična preferenca igrača šta im više leži kada podvuku crtu.

No, vratimo se Antologiji Tamnih Slika. Prvi naslov u serijalu nosi naziv Man of Medan i već vam je jasno da je u pitanju horor avantura sa izborima i posledicama. Man of Medan je zasnovan na urbanoj legendi za koju ste možda i čuli ranije, kada je u toku drugog svetskog rata u Pacifiku nestao brod sa američkim vojnicima koji su plovili kući. Kada je brod nađen, cela posada je pronađena bez ikakvih fizičkih tragova napada. Međutim, niko od posade nije bio živ, jer su svi pretrpeli zastoj rada srca sa licima deformisanim i ukočenim od straha od onoga šta su videli u poslednjim sekundama svojih života. Da li je legenda istinita ili ne, i dalje se ne zna, a ovaj naslov je upravo ono kako su Supermassive Games videli ceo taj događaj.

Ono što će vas prvo podsetiti na Zonu Sumraka će sigurno biti kurator igre. On će biti vaš domaćin i neko ko je

“NAJVEĆA PROMENA U ODNOSU NA SVE OSTALE TIPOVE OVIH AVANTURA JE ŠTO NIKO OD PETORO GLAVNIH KARAKTERA NIJE SIGURAN.”

upoznat sa svim tim mitovima kroz koje vi, igrač, tek treba da prođete. On shvata da je ovo igra, i igraču se obraća direktno, što uvodi još jedan sloj horora iznad same priče. Pogotovo ako uzmete u obzir da je predstavljen veoma misteriozno, da komentariše vaše postupke i odluke, a da je u samom uvodu igre predstavljen kroz pesmu „O' Death“.

Sama avantura je ispričana kroz oči petoro protagnoista. Sve njih ćete imati priliku da kontrolišete, kako na čiju scenu dođe red. Naravno, svi oni su unapred jasno definisani karakteri. U pitanju su mladi ljudi, u dvadesetim godinama, koji imaju svoje vrline i mane, slabosti i veštine. Svojim odlukama ćete graditi odnos između njih, a ono što će biti najveća promena u odnosu na sve ostale tipove ovih avantura je što niko od petoro glavnih karaktera nije siguran. Niko od njih se ne mora pojaviti u odjavnoj špici i svi imaju neke svoje ključne momente koje morate da odigrate kako treba, bilo da su u pitanju odluke koje donose ili neke akcione sekvence, ili čak i posledica nečega što ste uradili ranije. Naravno, može se desiti i da u toku svog putovanja kroz ovaj jezivi brod donesete i sve prave odluke. Kao što kurator kaže, sve je na vama.

Srž gejmpleja će vam biti poznat ako ste bilo kada odigrali ovakvu vrstu igre. Deo vremena ćete provesti u istraživanju okoline za objektima i tajnama sa kojima ćete moći da interaktujete. Ti momenti će biti prošarani akcionim QTE sekvencama u kojima ćete morati refleksno da odreagujete pritiskom na pravo dugme. Treći segment su sami dijalozi u kojima ćete donositi odluke u kom pravcu će dalje teći priča. Naravno, nisu sve odluke iste „težine“, te će neke uticati samo na odnos likova, dok će neke imati dalekosežnije posledice.

Grafički, igra izgleda odlično, fotorealistično, sa fenomenalno modeliranim protagonistima. Jasno ćete videti svaku njihovu facijalnu ekspresiju tokom dijaloga. Doduše, većina igre se dešava u skoro pa mrklom mraku, pa će biti malo naporna za oči, pogotovo prilikom istraživanja okoline.

Glasovna gluma je takođe uglavnom na dobrom nivou, ali se takođe stiče utisak da su neki glumci odradili bolji posao nego ostali. Sam dijalog između likova je upravo na nivou svakog prosečnog horor filma, te nemojte očekivati neke dubokoumne diskusije i misli koje će vas terati na razmišljanje. Ovde je cilj preživeti, ako je moguće do samog kraja.

Međutim, iako je Man of Medan po svemu ovome što ste pročitali jedan veoma dobar, visoko budžetni naslov, ipak postoje stvari koje svakako mogu da izazovu frustraciju tokom vašeg vremena provedenog uz njega. Ono što će vas verovatno najviše nervirati je kontrola lika tokom samog istraživanja. Vrlo je verovatno da ćete udarati u zidove više nego što biste to želeli, što je kombinacija same kontrole i ponekad veoma loše kamere koja vam prati lika. Ta kamera se menja u zavisnosti od scene (zamislite originalni Resident Evil bez tenk kontrola), i veoma je nekad teško proceniti dubinu slike na ekranu, ili čak primetiti neke prostorije, zbog toga što je dobar deo igre mračan, a kamera često nedovoljno pregledna.

Takođe, prilikom samog istraživanja, sam UI je previše prosto urađen, te će vam možda zasmetati što postoji jedno

“IMAJTE U VIDU DA IGRA MOŽE DA SE IGRA I U CO-OP MODU.”

jedino dugme za sve. E sad, da li će vaš lik u nešto samo pogledati i prokomentaristati, ili ćete možda pokrenuti lavinu događaja, a da niste to ni hteli, ostaje samo na igri da vas iznenadi.

Još jedna posebna stavka je dužina same igre. U poslednje vreme postao je trend kod igrača da dobiju dovoljnu količinu sati za novac koji su uložili. Man of Medan se završava za nekih 4-5 sati igranja. Po meni, to nikako nije merilo kvaliteta neke igre, pa i ove takođe, jer horor iskustvo koje se dobija za to vreme, jedna solidna strašna priča i dosta grananja u istoj, su sasvim dovoljni da opravdaju „nizak“ broj sati za jedan prelaz. Ali svakako, treba to napomenuti za ljude koje očekuju nešto totalno drugo od igara. Imajte u vidu da igra može da se igra i u co-op modu. Jedna od varijanti je da igrate sa jednom osobom onlajn, a druga opcija je da igrate takozvani filmski mod, sa ljudima koji sede pored vas, što je svakako jako lep dodatak za ovaj tip igara.

Kada se sve sabere i oduzme, Man of Medan je jedan sasvim solidan prvi korak u onome šta bi trebalo da predstavlja Dark Pictures Antology. Ako niste imali prilike da odigrate Until Dawn, može se desiti da budete veoma lepo iznenađeni kvalitetom produkcije same igre. Igra je imala za cilj da nas uvede u taj novi svet, i uprkos svim manama vezanim za nezgrapnost kontrola, neke momente u istraživanju, ponekad ružno postavljeno kameru ili kratak broj sati, Man of Medan je svakako jedno novo specifično horor iskustvo i svakako se radujemo dolasku novog naslova.

A ako se ne varam, sledeća epizoda bi trebalo da nosi naslov „A Little Hope“, bar po nekom mom zaključku nakon razgovora sa kuratorom Dark Picturesa i po jednom hintu tokom prolaska kroz ovaj prvenac. Za početak, vrlo dobro.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64bit
Procesor: Intel Core i5- 8400,
AMD Ryzen 5 1600
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1060
RAM: 8 GB
HDD: 80 GB

IGRU USTUPIO:
BANDAI NAMCO

PLATFORMA:
PC,Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ:
BANDAI NAMCO Entertainment Europe

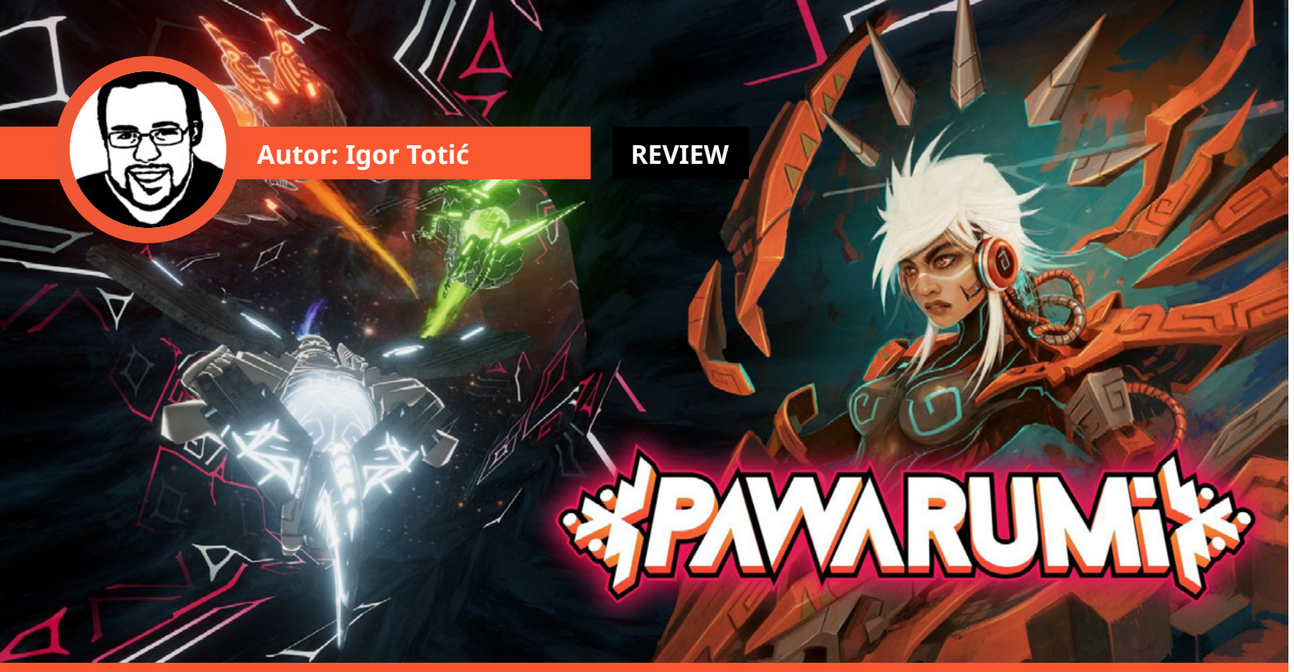
CENA:
30€

RAZVOJNI TIM:
Supermassive Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8

- ✓ Lep nivo grananja priče.
- ✓ Produkcija, grafika, gluma.
- ✓ Odlična ideja za žanr horor igara.
- ✗ Kraće trajanje igre u odnosu na konkurenciju.
- ✗ Momenti tokom istraživanja.
- ✗ Kontrola lika u kombinaciji sa kamerom.



Autor: Igor Totić

REVIEW

MOZAK ME BOLI

Mislite da su BulletHell, Shoot-em-up (SHMUP) igre teške? Previše stvari se dešava na ekranu? Precizno kretanje je ključ izbegavanja sigurne smrti? Da, teške su, ali ono što je zajedničko za većinu je da ćete u 90% slučajeva držati dugme za pucanje i više misliti na kretanje. PAWARUMI ubacuje dodatnu komplikaciju koja je uništila moj mozak i oči.

Deuteranopia je slepilo na crvenu i zelenu boju i od ovoga pati 6% muške populacije na svetu. Ovo slepilo sprečava gledanje zeleno-crveno-žutog spektra boja i njihovo povremeno mešanje. Vratićemo se na ovo u nastavku teksta.

Pawarumi počinje sa premisom da se španska inkvizicija nikada nije desila i civilizacija Asteka je napredovala kako tehnološki, tako i teološki, i ubrzo osvojila ceo svet. Kao i u svakoj civilizaciji, Savet koji je vodio ovaj novi svet je bio korumpiran i doveo je do pada ove premoćne civilizacije. Bogovi tada biraju Axo, pilota koja je na zadatku da iskoreni korumpiranu vladu i vrati balans svetu. Axo ima i svoje lične motive i demone koji je prate usput i cela priča je zapravo interesantna i duboka, bez obzira što je ovo još jedan SHMUP.

Ceo Neo-Astetski dizajn igre je vrlo svež i interesantan. Mape i neprijatelji su puni detalja i vidi se da su se developeri potrudili da prikažu kako bi ovaj deo naše istorije izgledao da je preživeo i napredovao – spojler: vrlo lepo, ali strašno. Mape nisu linearne, u smislu da se samo kreću u jednom smeru, nego vas kamera non-stop navodi kroz razne komplekse i predivne lokacije da sam se par puta previše zagledao u pozadinu i tako dobio laser ili dva direktno u facu. Zaista, doživljaj je igrati ovu igru.

Ali, ono što je izdvaja od drugih je Trinity mehanika i to što usput ne skupljate nikakva oružja ili pomagala. Sve se svodi na Trinity sistem. Pa, da krenemo... (duboki izdah). Trinity sistem se sastoji od tri različita tipa oružja koje možete da kombinujete. Svaki tip oružja ima svoju boju, crvene rakete, plavi laser, zeleni mitraljez i kombinacijom ova tri oružja čine Trinity sistem. Sistem se deli na tri moda, Boost, Drain i Crush. Boost vam vraća oklop, Drain napaja ultimativno oružje, Crush čini da protivnici primaju više štete u odnosu na boje. Svi neprijatelji imaju jednu od tri boja koje pripadaju Trinity sistemu. Ako plave neprijatelje štetite sa plavim laserom, dešava se Boost, tj. vraća vam se štit. Ako zelenim mitraljezom pucate crvene neprijatelje, dešava se Crush i tad crveni neprijatelji primaju više štete. Isto važi za crvene rakete koje više štete plave neprijatelje i na kraju plavi laser više šteti zelene neprijatelje. Ako crvenim raketama gađate zelene neprijatelje, tj plavim laserom na crvenim

“PAWARUMI JE KOMPLIKOVAN SHMUP SA INTERESANTNIM NOVIM SISTEMIMA”

neprijateljima i zelenim mitraljezom na crvene neprijatelje, tad se dešava Drain koji puni super napad. Super napad možete da napunite na tri nivoa i jednim dugmetom očistite ceo ekran. (exhales)

Zbunjeni? Ne brinite, ni blizu koliko sam ja bio. Sad treba da se vratite na pasus o Deuteranopiji iznad. Ja patim od ovog slepila i ova igra je stavila moju percepciju boja na ultimativni test i često sam grešio u kombinacijama. Bilo mi je izuzetno teško da igram ovu igru, jer je dosta zavisilo od balansiranja štita, dodatne štete i kad da punite super oružje. Posle par sati igranja, počeo sam da učim neprijatelje napamet po izgledima, ali to je samo malo pomoglo, jer se toliko stvari dešava na ekranu da ne stižete da razmislite o svemu. Pretpostavljam da je lakše kad vidiš boje, ali ja sam bio u izuzetnom problemu.

Igra ima ukupno pet nivoa, što je malo po mom mišljenju, ali su težine izazovne, pa ćete se namučiti i na normalu. Postoji i trening opcija, da provežbate pre nego što se upustite na onlajn lestvicu. Ja nisam uspeo da postignem sve u igri zbog njene težine i mog stanja, a igrao sam je podosta, jer živeo Switch, ali težina nije izgovor za baš mali broj ovih prelepih nivoa. Pawarumi je komplikovan SHMUP sa interesantnim novim sistemima i zahteva kompletan fokus i pažnju tokom igranja. Nije jedna od onih igara koju samo pokupite i odigrate malo, ova igra mora da se osvaja u punom gamer modu. Svim ljubiteljima ovog žanra preporučujem igru, dok ljudima koji imaju problema sa bojama predlažem da je zaobiđu.

“ONO ŠTO JE IZDVAJA OD DRUGIH JE TRINITY MEHANIKA”

IGRU USTUPIO: **MANUFACTURE 43**

PLATFORMA: PC,Xbox ONE, Nintendo Switch

IZDAVAČ: Manufacture 43

CENA: 15€

RAZVOJNI TIM: Manufacture 43

TESTIRANO NA: Nintendo Switch

OCENA 7.5

- ✔ Inovativni novi sistemi.
- ✔ Interesantan Neo-Astek izgled.
- ✘ Kratka.
- ✘ Nije preporučljivo casual igračima.

Autor: Milan Živković

REVIEW

RAD

ŠTA RAD STVORI OD ČOVEKA!

Rad možda oslobađa, ali u igri koja je pred nama radi nešto malo drugačije. Mutira i daje nove sposobnostima onima koji su mu izloženi. Jasno je da ovaj RAD i nije zapravo rad, već radijacija koja je postala svakodnevnica čovečanstvu, koje je pretrpelo ne jednu već dve apokalipse. Double Fine productions u svom punom duplom sjaju, drage dame i gospodo.

RAD je otkačena "roguelike" igra, kroz koju ćete sprovoditi odabranog protagonistu u njegovim naporima da ljudima vrati električnu energiju koju su izgubili. Ukoliko pogine, biva zamenjen novim likom, odnosno morate sve ispočetka, što svakako definiše "roguelike" žanr kom igra pripada. Ali naravno da nije tako jednostavno!

Na svom putu, ubijanjem protivnika i drugim veselim aktivnostima, bićete izloženi radijaciji koja će vam dati neku nasumično odabranu sposobnost svakim novim nivoom mutacije. Osećaj je kao da svakim novim podizanjem nivoa, otključavate šifre za varanje, jer sposobnosti zaista mogu biti jako korisne. Neke su pasivne, kao otpornost na vatru, otrov ili struju, dodatno zdravlje ili više sreće pri pronalaženju resursa. Ostale su aktivne, tako da vam mogu pružiti nove udarce, krila ili možda sposobnost da kopate pod zemljom i iznenadite protivnike iznenadnim napadom odozdo.

Nakon što neizbežno izgubite lika, gubite i sve njegove mutacije pa čak i novac, ukoliko ga prethodno niste sačuvali u banci. A novac i slične korisne stvari koje skupljate, ovde su predstavljeni u vidu video kaseta i flopi diskova, jer... Zaboravio sam da napomenem jednu važnu stvar. Post-postapokaliptični svet je iz nekog razloga zaglavio negde između osamdesetih i devedesetih godina dvadesetog veka. Kompletna paleta neonskih boja, stil oblačenja likova, način izražavanja i stvari koje se već trideset godina ne smatraju za nešto što je kul (u širem smislu te reči), potiču direktno iz ovog perioda, a igra vrvi od njih.

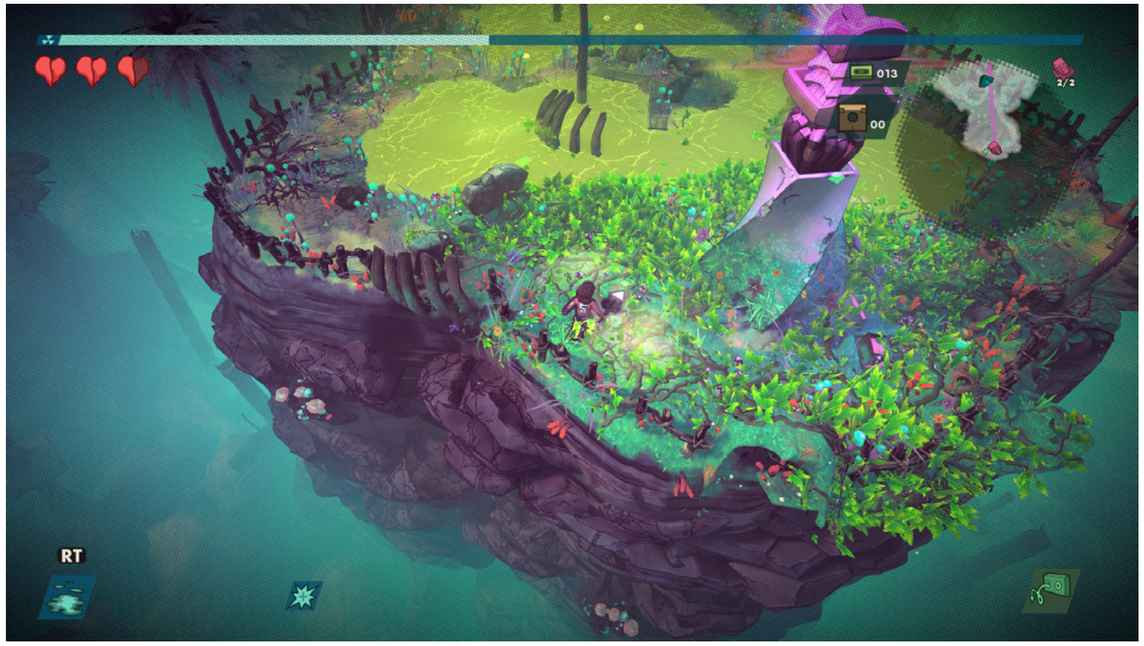
Dobro, nije u pitanju vanila stanje osamdesetih, već su dodate brojne arome kreativnih umova razvojnog tima. Kao da je dizajn nekih od najmaštovitijih igara iz šesnaestobitne ere konzola, doživeo čeoni sudar sa prepoznatljivom Double Fine šašavošću. Na prvi pogled, svet me je asocirao na stari ToeJam & Earl naslov, čiji blesavi genij po pitanju dizajna nisam dugo vremena doživeo. Istu asocijaciju imao je i kolega iz IGN-a, a ako je verovati kompaniji Double Fine - dve glave su pametnije od jedne.

Osim što su lokacije krcate motivima iz pomenutog perioda, propuštenim kroz post-apokaliptični filter, nasumično se i generišu. Doduše, ne u tolikoj meri da će i dvadeseti polazak ispočetka delovati totalno sveže, ali sasvim dovoljno. Zapravo, muzička podloga koja odlično imitira otrcanu pop muziku osamdesetih me je u toj meri zamađijala, da već dva dana pevušim neke od njenih tema, ne mareći što sam izgubio brdo sjajno mutiranih likova i opet krećem ispočetka.

Dešavanja na ekranu, lepo ume da isprati i narator koji povremeno baci koju šaljivu opasku, i to sa takvom

"KADA NABACITE NEKOLIKO AKTIVNIH I GOMILU PASIVNIH MUTACIJA, UKOLIKO STE IMALI SREĆE DA BUDU SVE DOBRE, IMAĆETE OSEĆAJ KAO DA STE U DOBA SEGE OTKUCALI SVE MOGUĆE ŠIFRE ZA VARANJE PRE IGRANJA."

“UKOLIKO OD IGRANJA OVE IGRE, NE STAVITE NA GLAVU I NAOPAKO OKRENETE DREČAVI KAČKET, IGRA SIGURNO NIJE USPELA U SVOM NAUMU. ZATO OBAVEZNO PROVERITE IMATE LI TAKAV KAČKET U KUĆI PRE IGRANJA. MI NAŠE VEĆ UVELIKO NOSIMO...”



intonacijom i prekomernom dramatikom, da sigurno nećete odoleti da ga imitirate svaki put kada izusti nešto po deseti put. Zapravo, to je samo jedan od mnogih momenata gde se nesumnjivo poznaje blesavi šarm Double Fine Productions studija.

Kad razmislim, cela igra se zasniva na nekoj vrsti ravnoteže. Drugim rečima, šarm i humor koji pokušavaju da nadomeste količinu nemilosrdne težine i ponovnih polazaka od nule. I dok polako skupljate i odlažete novac u banku, kako biste buduće pokušaje sebi olakšali, a stičete i iskustvo i nove sposobnosti koje se tek tada mogu pojaviti pri narednom igranju, koliko dugo ćete moći da opraštate igri na njenoj surovosti zavisi upravo od njenog šarma i faktora zaraznosti. Nakon više od deset časova igranja, mogu vam reći da mi se i dalje javlja “još samo ovaj put” izgovor koji besramno plasiram sebi u dva ujutru, iako moram rano da ustanem.

Ne, ono što mi se najviše vrzmalo po glavi dok sam uz zvuke sint popa tamanio horde mutiranih buba, jeste - gde je moj Brutal Legend nastavak? Ne, gde su moji Psihonauti koje čekam 14 godina, a obećani su za ovu, bez još uvek jasnog datuma izlaska? I moram priznati, želja za novim Razovim avanturama me je gurala da idem dalje, pokušavajući ispočetka da doguram što dalje, kao da se time približavam datumu izlaska te tako dugo očekivane igre... Ravnoteža šarma i psihoze ovog teksta, blago je ugrožena, znam.

Ukoliko ste i vi ljubitelj Tim Šejferovog prepoznatljivog stvaralaštva, siguran sam da ćete razumeti o čemu govorim. Zato zaigrajte i vi RAD! U pitanju je okrutna ali i poštena, maštovita i uvrnuta, groteskna i avangardna avantura, kojoj bi svako željan blesave fantastike trebalo da pruži šansu. Naročito ukoliko sint pop osamdesetih nije nešto od čega biste najradije pobegli još trideset godina u budućnost.

IGRU USTUPIO:
COMPUTER-LAND

PLATFORMA:
PC,Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Bandai Namco Entertainment

CENA:
20€

RAZVOJNI TIM:
Double Fine Productions

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 7.8

- ✔ Teško, a uglavnom fer.
- ✔ Lud i nezaboravan dizajn.
- ✔ Pregršt mutacijskih varijacija.
- ✘ Ukoliko niste jako uporni i vešti, nikada nećete preći igru.
- ✘ Svaki novi početak sve dosadniji.
- ✘ Premalo pojašnjenja za neke mehanike.

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: Dragana Ličina Danojlić

REVIEW

Umesto klasičnog uvoda dobićete iskreno priznanje da pre no što ću sesti da napišem neki opis igre volim da sednem i pogledam opise drugih ljudi, da opipam puls samog saigračkog društva. Ovog puta mi je to bilo više nego potrebno jer je spisateljka ovih redova veliki zaljubljenik u ptice, ukratko rečeno - „poludela ptičarka“. I nije mi bilo dobro koliko je ova igra dirnula svaku nežnu tipku mog ptičjeg zaluđeništva. No, da se vratim temi špijuniranja, kad osoba koja nije zaluđenik za ptice izjavi da možda sav novac leži u AAA naslovima, ali da se duša i budućnost igara nalazi u ovakvim projektima jasno vam je da ste naleteli na pravi dragulj.

Naš glavni junak je Birb (igra rečima, jer je na engleskom ptica bird, simpatičan način nazivanja istih je birb), koji je tek pile, ali pile koje se otisnulo u veliku životnu avanturu potrage za sopstvenim identitetom. Birb je siroče koje odrasta u selu paunova, i u jednom trenutku, pošto ga grupa paunova počne ismevati zbog njegove različitosti, postaje svestan da nije isti kao ptice oko njega. Priča ima odjeke ružnog pačeta, ali je mnogo veselija i optimističnija no sve bajke tog tipa. Birb otkrije da mu mudra sova može pomoći da pronađe roditelje i odgovor na pitanje njegovog identiteta, ali mora da otkrije sve muzičke note potrebne da otključaju stari artifakt. Prvu notu nauči od svog pauna usvojitelja, strike Pija (Pea), na samom početku igre. Pošto Birb mora da otkrije šest nota, on putuje svetom i pomaže drugim bićima na različite načine, da bi oni propevali i naučili ga njihovu pesmu, a to se u suštini svodi na predstavnike šest vrsta ptica, koje ga trebaju naučiti svoju pesmu, tj. notu. Osim nota vi možete da skupljate i perje različitih vrsta ptica te i na taj način učite o ptičijem carstvu. I da, svrake su u ovoj igri odmetnici, zloće i nalećete na njih baš kad ne treba.

Vizuelno je igra u pravom retro, pikselizovanom stilu. Vrlo je živopisnih boja i izuzetno simpatična. Animacija je pomalo detinjasta ali to je u skladu sa protagonistom. Birb se stalno pomera u skladu sa taktom i ukoliko ga ostavite da stoji neko duže vreme on čak počne i da igra. To ptiče se čak i našušuri kad poželi ili pocrveni kada je ljuto. Njegovo okruženje pak reaguje na njegovo ponašanje i animacija drugih životinja sa kojima dođete u susret je jako lepo urađena. Posebno je simpatično kako svi zaplešu u momentu kada krene muzika gde vas dočeka prava animirana poslastica, maltene žurka pingvina, pčelica i drugih bića. Tačke za sačuvavanje napretka su odlično raspoređene na mapi i dovoljno učestale da ne morate dugo da tražite istu. Sa napretkom u igri sami nivoi postaju veći i usloženiji, sa komplikovanijim ciljevima. Što vas donekle uspori ali ne natera da izgubite interesovanje jer je priča još uvek dovoljno dobra a animacija lepa da vam bude prijatno.

A zapravo bi o muzici trebalo da pričamo. Naš Birb kao prava ptica shvata ideju muzike i tonova, i cela igra je fokusirana na muziku. Birb i njegovi prijatelji svi zapevaju pri svakoj mogućoj prilici. Te pesmice su različitih tipova i vrsta tako da ne dosade tokom vremena. Vrlo su pevljive i nisu komplikovane, te su uglavnom vesele. Sama mehanika se oslanja na imitiranje, vi imitirate pesmu koju otpeva vaš „protivnik“ pritiskajući komande koje se pojavljuju na ekranu. A pritiskanje tačnog redosleda nota u tačnom vremenu je poprilično bitno, i jako, jako frustrirajuće. Iskreno, meni je laknulo što nije bitno da budete u potpunosti tačni, laknulo mi je što postoji ocenjivanje tačnosti otpevane pesme, jer ja većinu ne bih mogla da otpevam sa stoprocentnom tačnošću, a i nisam. Sve pesme mogu da se otpevaju ponovo i vaša izvedba se ocenjuje sa ocenama C, B, A i S, što vas motiviše da imate što bolju izvedbu. Osim tog duela između ptica, vi često morate otpevati određene tonove da biste otključali ili pomerili određene delove ili platforme, tako da muzički deo igre funkcioniše i kao slagalica.

Ova igra zapravo ima dušu, njen kvalitet ne leži ni u retro stilu niti u pesmama, već u dobroti srca našeg junaka. Njena duša leži u moralnim lekcijama prikazanim na skoro svakom koraku u ovoj igri, od prikazanih vrlina do mana, od individualnosti do maltretiranja i načina na koji se to rešava. Čak, u jednom brilijantnom momentu, pokazuje kako obično nerazumevanje dovodi do besmislenog konflikta. Naš junak je toliko čistog srca da celo njegovo okruženje reaguje na njegovu pozitivnost i pokazanu dobru volju. I u skladu sa celom idejom pozitivnosti i dobre volje vi u igri ne možete da umrete i vrlo lako dobijate prolaznu ocenu u bilo kom duelu. Meni lično je to već u prvim momentima igranja popravilo dan. Nije poenta u nemogućnosti da izgubite, koliko u forsiranju osećaja pozitivnosti. Iako igru mogu da preporučim kao igru koju možete, a i trebate, dati svom detetu da igra, takođe bih je preporučila kao igru koju možete a i trebate vi igrati. Osim učenja da trebate imati pozitivan stav prema životu, uspostavljanja pravilnog moralnog kompasa, saosećanja i razumevanja koje vaše mladunče može videti i iskusiti preko ove igre, vi sami možete da iskusite tu pozitivnost, prisetite se vaspitanja i ljubavi vaših roditelja unetih u moralne lekcije koje vas prate od jutra do mraka svakog dana. Možete se podsetiti i osetiti sve ono pozitivno što se zamagli ili zamrači u našoj svakodnevnici. Možete postati Birb na par sati, i ulepšati drugim pticama dan, ko zna, možda vam se prelije i u stvaran život.

IGRU USTUPIO:
PQUBE LIMITED

PLATFORMA:
PC, PS4,
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
PQube Limited

CENA:
14.99€

RAZVOJNI TIM:
Joysteak Studios

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 8

- ✓ Priča sa dušom.
- ✓ Igra „mjuzikl“ (koliko često TO viđate?).
- ✓ Divna animacija.
- ✗ Frustrirajuće borbe.
- ✗ Frustrirajući tajming za tonove.

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

The Church in the Darkness

Crkva u tami je jedan veoma zanimljiv projekat razvojnog tima Paranoid Productions koji se osvrće na jedan od najuznemiravajućih događaja na prostoru Južne Amerike tokom prethodnog veka. Iako očigledno uzima inspiraciju iz tzv. Džounstaun masakra(da ne bi mračili, bolje pogledajte na internetu o čemu pričamo), Church in the Darkness pokušava da preispita neke veoma zanimljive ćoškove ljudske ličnosti.

Igra vas baca u kožu Vika, bivšeg policajca koji se infiltrira unutar „Grada slobode“, u potrazi za svojim nećakom, Aleksom, koji je postao član radikalnog socijalističkog kulta vođenog od strane Rebeke i Ajzaka Vokera. Ova „organizacija“ je ostavila brojne rođake njenih pratilaca zabrinute, i naravno, kao i sa svakim kultom na sred džungle, postavlja se pitanje da li je to mesto bezbedno i šta se zapravo dešava iza zavese. Ovo sve deluje relativno klišeizirano, a ako ste upoznati sa već pomenutim događajem od pre pola veka, onda znate kuda ova priča otprilike vodi. Kako se budete infiltrirali u ostrvsku „koloniju“, imaćete zadatak da pronađete svog nećaka, a taj put do njega i kako ćete ga naći, zavisi isključivo od vas. Igra pred vas postavlja čak dvadesetak različitih krajeva, i oni svi zavise od vaših odluka tokom igre, a ono što je svakako pohvalno, jeste da apsolutno skoro svaka sitna odluka koju donesete unutar igre ima uticaja. Samo odlučivanje neće se svoditi samo na vaše odluke prilikom razgovora sa meštanima, već i pristupu celokupnoj igri, pa će vas recimo ubijanje možda odvesti na jednu stranu priče, znatno drugačiju od one koju biste dobili da ste se uspešno šunjali kroz koloniju bez konflikta.

Likovi koje budete sretali će biti različitih spektara ličnosti i posedovaće različite stavove povodom Grada slobode, ali sa druge strane, ne ističu se preterano svojom kompleksnošću ili originalnošću. Igra je proceduralno generisana i svaki put kada krenete novi prelaz igre, likovi će malo promeniti ličnosti, nalaziće se na različitim mestima i možete otključati i neke nove likove koje možete sresti. Priča je dosta intrigantna, ali ne preterano intuitivna i originalna, pa ćete brzo prokljuviti o čemu se sve radi. Ipak, sama poenta igre je da vas ipak natera na razmišljanje o težini životnih odluka i na to šta ste spremni da uradite za vaše najbliže, što svakako uspeva i da prenese.

Gejmplej se sastoji iz jednostavne mehanike šunjanja, gde ćete izbegavati vidik vaših neprijatelja i skupljati raznorazne resurse po ostrvu. Naravno, postoji i opcija direktnijeg pristupa, pa ako vas mrzi da ih ubijate ili izbegavate sa leđa, čuvare možete i na bučniji način susretati, ali ne zaboravite da svaka odluka ipak ima uticaja na kraj igre. Borba bez šunjanja je poprilično problematična i vrlo lako vas mogu preplaviti horde čuvara, a nije ni odlikovana nekim dobrim osećajem pucanja, preciznošću još manje. Nažalost, ta nepreciznost se ogleda kroz svaki aspekat igre, s obzirom da igra ne daje baš responzivan osećaj pri kontroli vašeg lika. Neretko ćete raditi stvari koje ne želite, jer će Vik pomisliti da ste hteli da iskočite kroz prozor umesto da otvorite kutiju. Sve to ume da iritira, dok sa druge strane imate i dosta priglupe protivnike, koji će veoma brzo prestajati da vas jure u slučaju da vas uoče, i sve to ume da oduzme od generalnog iskustva igre, koja je već imala narativnih problema.

Grafički, igra izgleda u najbolju ruku prosečno. Osim glavnih likova i bitnijih sporednih likova, svi ostali karakteri su veoma isprazni i izgledaju potpuno isto. Nažalost, ta monotonost se oslikava i na okruženje, pa džungla ostrva na kom se nalazite, kao i generalna struktura Grada slobode, su dosta monotoni, dosadni i ispranih tekstura. Ipak, zvučna podloga tu uspeva u nekoj meri da potpomogne situaciji, pogotovu sa odličnom glasovnom glumom Ajzaka i Rebeke Voker koju tumači odlična Elen Meklejn(GLADos). Optimizacija je prilično dobra što se tiče performansi, ali problem predstavljaju sitni bagovi koji se pojave s vremena na vreme, kao i već pomenute nezgrapne kontrole, koje nekako uspevaju da amplifikuju tehničke bagove koje igra poseduje. Sve u svemu, Church in the Darkness je jedna jako zanimljiva ideja, koja je, nažalost, realizovana samo u polovičnoj meri. Uprkos svim problemima, ova igra ima potencijala da se dopadne nekome i svakako predstavlja pravo zadovoljstvo za tipove igrača a la „moram da pređem sve krajeve“.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: Dual Core 2GHz
GPU: /
RAM: 4 GB RAM
HDD: 2 GB

IGRU USTUPIO:
EVOLVE

PLATFORMA:
PC,Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Fellow Traveller

CENA:
19.99€

RAZVOJNI TIM:
Paranoid Productions

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 6.5

- ✓ Odlična glasovna gluma.
- ✓ Zanimljivi glavni likovi, lepo prenesena poruka.
- ✓ Intrigantna ideja, zanimljiva podloga.
- ✗ Dosadni svi ostali likovi.
- ✗ Nezgrapne kontrole i loš AI.
- ✗ Monoton izgled okruženja i bagovi.

Autor: Milan Živković

REVIEW

THE FORBIDDEN ARTS

NEKE SU STVARI ZABRANJENE SA RAZLOGOM...

Video igre su kao čarolije. Neke prosto treba zabraniti... I pre nego što pomislite da je pred nama najgora igra svih vremena, da vas razočaram - nije. Samo se meni, jednostavno, uopšte nije dopala. I kad sam rad da krenem tekst sa ovakvim spojlerom, već vam je jasno koliko sam ozbiljan u vezi cele stvari.

The Forbidden Arts vas stavlja u ulogu Fenkisa, mladića koji pokušava da savlada čarolije vatre koje bezrezervno koristi u svojoj pustolovini. I dok je priča, pa i sama avanturistička postavka junaštva do kojeg se postepeno dolazi, jako zanimljiva, ostatak igre je manje ili više lošiji od ove narativne uvertire.

Za početak, igra izgleda kao nešto što biste igrali na mobilnom telefonu, i to ne na dobar način. Dok je u neku ruku jasan stil za kojim igra traga, boje, efekti i modeli odaju totalno siromašan utisak. Kao da je u pitanju igra na kojoj je pre 10 godina radio jedan entuzijasta godinu dana.

Akcija je vrlo bazična i sastoji se iz udaraca i magija vatre koju skupljate iz bilo čega što gori u vašem okruženju. Povremeno su mogući donekle interesantni okršaji sa protivnicima, ali se uglavnom svode na poprilično dosadne borbe usled zatupljene veštačke inteligencije neprijatelja. Zapravo, od većine borbi je moguće i prosto pobeći, što je na kraju bio moj omiljen način za dalje napredovanje.

Nivoi su predstavljeni u stilu skrolujućih platformi, dok je međusvet, putem kog pristupate nivoima, kompletno u 3D okruženju. I dok na oko ne izgledaju bog zna kako, po pitanju dizajna, nivoi su povremeno krajnje očajni. Često deluju neprirodno i prožeto zagonetkama koje imaju poteškoća da proizvedu ono "klik" u vašem umu.

Platformisanje deluje često kruto, ali ima i nekoliko pozitivnih elemenata, kao što je recimo simpatično implementirana mehanika duplog

"TRAŽITE DUH ZELDE I PUSTOLOVINU ZA PAMĆENJE? SREĆNO I TRAŽITE DALJE!"

skoka i skakanja od zid. Mada, kada na red dođe penjanje uz merdevine ili po zidovima, sigurno se nećete najlepše provesti u dodatnom usporavanju tempa igre kroz koju se i ovako jedva gura. Zbog nedostatka motivacije, mislim.

Kada smo kod motivacije, cela muzička podloga igre zvuči kao da su je kreirali dvojica muzičara za klasičnom i akustičnom gitarom, ali pod pretnjom hladnim oružjem. Oseća se talenat i pogađaju motivi i atmosfera igre, ali istovremeno i oseća neka nelagoda. Nisu tu čista posla, da vam kažem ja...

U redu, priznajem još jednom, igra mi se nikako nije dopala. Sadrži dosta elemenata u kojim uživa svaki ljubitelj fantastike i istraživačkih pustolovina, ali je sve uklopljeno nekako previše kruto. Ukoliko posedujete čaroliju kojom možete da se koncentrišete na interesantnu priču, a istovremeno isključite mozak, da ga ne frustrira bazičnost i krutost gejmpleja, ovo je prava igra za vas. Ako to nije slučaj, ovu igru vam mogu preporučiti jedino ukoliko baš volite da testirate igre nezavisnih timova i tražite ono što valja u njima. The Forbidden Arts svakako ima svojih pozitivnih strana, za one najhrabrije među nama.

IGRU USTUPIO: **STINGBOT GAMES**

PLATFORMA: PC,Xbox ONE, Nintendo Switch

IZDAVAČ: Stingbot Games

CENA: 12.94€

RAZVOJNI TIM: Stingbot Games

TESTIRANO NA: Nintendo Switch

OCENA 4

- ✓ Zanimljiva pustolovina.
- ✓ Platformisanje ume da ubode zabavan momenat.
- ✗ Često užasan dizajn nivoa i zagonetki.
- ✗ Dosadne borbe.
- ✗ Odbojni vizuelni stil.

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

Wargroove

DUHOVNI NASTAVAK ADVANCED WARS JE STIGAO NA PS4

Wargroove je pre nešto više od pola godine došao na sve popularne platforme...osim PS4 konzole. Nakon dužeg celibata, ovaj nezvanični nastavak Nintendove Advanced Wars franšize je proharao i Sonijevom igračkom platformom, što treba automatski da vam bude podstrek da momentalno isprobate ovu igru ako niste već do sada ili posedujete PS4.

Primarno, ono što vas čeka jeste jedna preslatka potezna strateška igra sa mnogo većom dubinom i kompleksnošću nego što to deluje na prvi pogled. Wargroove ima jednostavnu priču koja prati kraljicu Mersiju, koja mora da pobegne iz sopstvenog doma po izbijanju rata. Jedini način da spase njeno kraljevstvo jeste da pronađe nove saveznike u dalekim zemljama. I upravo ćete to i raditi, uz to upoznavajući veoma raznoliku postavu likova, kako prijatelja tako i neprijatelja. Neke od njih ćete regrutovati, a svi oni imaju veoma pristojno okarakterisane ličnosti i motive, a ponajviše - najzabavniji i najluđi mogući dizajn. Iako je priča dosta lagana i detinjasta, vrši svoju ulogu u ovakvoj igri i više nego dobro, a mape koje kampanja nudi (kao i drugi modovi) su veoma raznovrsne i zanimljive i ne postaju repetitivne ni u jednom momentu.

Pored standardne kampanje, imate i još dva dodatna moda – Arcade i Puzzle. Arcade vam baca pet nasumičnih bitaka koje ćete redom morati da pobedite zaredom, a u slučaju poraza se vraćate na početak. Puzzle predstavlja veoma zabavan „šahovski“ mod, gde igra već ima određene scenarije u koje ćete se upustiti i rešavati btike i situacije u sličnom maniru kao što se može videti pri šahovskim zagonetkama. Ovaj mod je svakako veoma dobro došao za situacije gde nemate da izdvojite između pola sata i sat koliko traje inače obična bitka.

Sam gejmplej je prilično jednostavan zapravo. Jedinice se kreću po klasičnoj kvadratnoj mreži gde imate jednostavan papir-kamen-makaze sistem slabosti i snage, a kako je igra smeštena u srednjovekovno okruženje, jednostavno je i shvatiti koje jedinice su namenjene za određene situacije. Igra ima veoma zanimljiv sistem kritičnih pogodaka, koji nije baziran na nasumičnosti, već na određenim situacijama i uslovima u kojima se vaš tip jedinice nalazi. Ove mehanike su tako napravljene da anuliraju dosta dobro jedna drugu, pa se nećete moći oslanjati samo na kritične pogotke ili prednosti jedinice, već vas igra tera da mislite o svim faktorima istovremeno. Igra poseduje i prelep i veoma detaljan kreator mapa, kao i kampanja, a kako je zajednica igrača veoma živa i poseduje podršku za međuplatformsko igranje, imaćete pregršt igračkog sadržaja koji pruža apsurdnu količinu sati zabave. Takođe, jedan od glavnih aduta Wargroovea, jeste kako lokalni, tako i onlajn multiplejer, koji imaju podršku za četiri igrača i predstavljaju pravo uživanje.

Igra poseduje tipičan pikselizovani stil koji je uglavnom odlika jRPG i sličnih igara i koji se ovde savršeno uklapa u estetiku. Pored toga, sam crtež, animacija i dizajn likova je maestralan, originalan i prelep, a okruženja nisu ni u jednom trenutku dosadna i boje prosto prše na ekranu. Muzička podloga ne predstavlja, doduše, ništa posebno, ali se takođe uklapa u ono što Wargroove predstavlja i vrši svoju ulogu pristojno, a glasovna gluma je generalno dobra, iako generička, pa malo i monotona na momente.

Wargroove je jedno veoma simpatično pakovanje, a čak i da niste fan poteznih strategija, dovoljno je jednostavan da se uhodate i spreman je da vam pruži veliku količinu sati zabave. Igra je veoma dobro optimizovana, i kontrole su veoma proste i intuitivne, a svemu pomaže i jako lepo odrađen korisnički interfejs, koji zauzima minimalno prostora na ekranu. Ono čemu se možemo nadati jeste da će Chucklefish nastaviti da podržava ovu igru i da je nastavak ove, već sadržajem prebogate igre, u planu, pošto se retko nalazi ovakav skriveni dragulj.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: Core i5
GPU: DirectX 11 compatible
RAM: 4 GB RAM
HDD: 1 GB

IGRU USTUPIO:
EVOLVE

PLATFORMA:
PC,Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Chucklefish

CENA:
16.99€

RAZVOJNI TIM:
Chucklefish

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 9.2

- ✓ Prelepa grafika i dizajn.
- ✓ Veoma zabavan gejmplej.
- ✓ Pregršt modova i odličan multiplejer.
- ✗ Malo detinjasta priča.

Autor: Milan Živković

REVIEW

DR VIPSI DŽONS

Kada pred vas iskoči maleni i simpatični, okrugli i ružičasti protagonista skrolujućeg platformera, a da nije u pitanju legendarni Kirbi, automatski se osećate prevareno. U pitanju je čak tolika izdaja, da razvojni tim ne može oprati ni Dunav ni Savke (pozdrav uredniku Saviću koji mi je podvalio kukavičje jaje). Dobro de, šalim se malo jer, nije kao da Whipseey nema baš ništa da ponudi...

Igra je, kao što rekoh platforma, koja vizuelno ne samo da podseća na Kirby serijal, sa sve ljupkim likovima i paletom boja, već svojim retro raspoređenim pikselima donosi baš sve ono najlepše iz osmobitne ere video igara. Grafički, igra nesumnjivo udara u naša nostalgična srca i na tome joj se ne može zameriti, jer izgleda zaista odlično.

Ovo je veoma prosta igra. I ne, protagonista ne psuje kao kočijaš, već nema nikakvu posebnu dubinu po pitanju gejmpleja. Whipseey ima svega dve komande i tri poteza, a to su skok, helikoptersko sletanje duplim pritiskom skoka i udarac bičem. Nema baš neke duboke misterije po pitanju porekla njegovog imena, zar ne?

I dok većinu protivnika možete onesposobiti skokom na njihovu glavu, bič je oruđe koje ćete najviše koristiti. Možda ne psuje kao kočijaš, ali svakako šiba kao najgrđi od najgrđih. Bilo da ka vama lete protivnici ili projektili, nema te prepreke koju Whipseey neće neutralisati u stilu Indijane Džonsa. Malog, ružičastog... Indijane Džonsa. Ali Džonsa ništa manje!

Zapravo, dok sam se njihao preko ambisa na ubitačnom biču, razmišljao sam o tome kako Vipsi Džons uopšte nije loša igra. A onda sam došao do trećeg nivoa i težina je poskočila kao teledirigovano koplje koje juri bizona. Totalno vrtoglavo i besmisleno! I to ne u smislu dobro i pametno dizajniranih nivoa, već baš naprotiv. Neki skokovi su od mene iziskivali da probudim davno zamrle instinkte veteranskog platformiste, pa ni to nije bilo dovoljno.

Kroz pet nivoa, očekuje vas pet različitih vizuelnih motiva u kojima ćete sigurno uživati. Da, dobro ste pročitali - pet nivoa. Ukoliko ste iole veštiji, za prelazak kompletne igre vam neće biti potrebno više od sat vremena. Na kraju svakog od nivoa, očekuje vas gazda. I dok je možda par njih interesantno osmišljeno, na ostalima je definitivno trebalo uložiti još malo vremena, jer pali su kao sveće pod moćnim Vipsi bičem.

Svaki nivo krećete sa pet života. A od palih protivnika, skupljate dragulje. Ukoliko skupite stotinu dragulja, dobijate bonus život? Prosto. Ako poginete, a ostali ste bez dodatnih života, krećete nivo ispočetka. A nakon pet uzastopnih, jeftinih smrti, jer je plafon baš na tom mestu bio prenisko, neće vam uopšte biti do smejanja kada se nađete opet na početku. Igra tu objavljuje rat, a vi se malo naoštrite, pređete je u cugu i vratite se na glavni meni gde vas ne čeka ništa novo. Uh, što mrzim kada se to dogodi.

Dok igra poseduje jako lepe nivoe i (gotovo ukraden) simpatični dizajn likova, pa i dosta retro vibracija po pitanju gejmpleja, neke od loše dizajniranih deonica nivoa kao i činjenica da je igru moguće preći i za pola sata ukoliko se baš nameračite, ne ostavlja mnogo prostora za preporuke.

Nabavite igru ukoliko vam je potrebno nešto samo za danas, u vožnji od kuće do posla. Posle toga, koliko god bila simpatična, teško da ćete se uskoro vratiti bezdušnom bičevanju simpatičnih stvorenja. Ne, ozbiljno, i Kirbi koji ih proždire i pretvara u zvezde, deluje milostivije naspram Vipsi Džonsa. Kad malo bolje razmislim, i pet nivoa je na neki način bilo sasvim dovoljno.

> “KOMPLETNA IGRA DELUJE KAO SAMO JEDAN SVET NEKOG OD KIRBIJEVIH NASLOVA. SA SVE MALENIM PLESOM NA SAMOM KRAJU IGRE... DR VIPSI DŽONSE, PLAGIJATORU JEDAN!”

> “KRAJNJE JEDNOSTAVAN I “PITAK” PLATFORMER BILA BI OVA IGRA, DA VAS U NEKOLIKO MOMENATA NE OČEKUJE NEKOLIKO KRAJNJE NEFER MOMENATA GDE SE LAKO GINE. UVEK MORA DA IMA NEKA CAKA, ZAR NE?”

IGRU USTUPIO:
BLOWFISH STUDIOS

PLATFORMA:
PC,Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Blowfish Studios

CENA:
6€

RAZVOJNI TIM:
Blowfish Studios

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 6.9

- ✔ Primer odličnog pixel arta.
- ✔ Jednostavne kontrole brzog odziva.
- ✔ Odlična retro muzička podloga.
- ✘ Loš i pretežak dizajn nekih deonica.
- ✘ Prekratko.

Autor: Ivan Danojlić

REVIEW

WRECKFEST

UDRI JAČE, MANIJAČE

Odmah na početku vam moram nešto priznati, ja sam od onih igrača koji ne voli da mnogo koči u krivini, i koji će iskoristiti svaku šansu da se "nasloni" na druga vozila u trci ako će mu to pomoći da pobedi. Naravno, u duhu poštenog igranja, novije igre su počele da kažnjavaju takvo ponašanje, odnosno idu ka tome da budu više simulacije, nego arkadne vožnje, što je u redu. Ali, dobro je s vremena na vreme dobiti igru kao što je Wreckfest, koja podstiče ovakav vid vožnje, i još vas dodatno nagrađuje što više upropastite nekom od protivnika šansu za pobedu.

Kao i u većini igara ovog žanra, počinjete sa jednim osrednjim automobilom, i kroz različite trke i okršaje, a usput izvršavajući dodatne zadatke, skupljaćete pare da proširite vašu kolekciju vozila, kao i ostvariti mogućnost da ta ista vozila modifikujete po vašoj meri. I da, koristim reč „vozila", jer iako su u prvom planu automobili, to nije sve. Moći ćete da kupite i otključate kombajne, kosilice za travu, kao i motorizovani kauč, i svako od njih je veoma zabavno za vožnju, a pogotovo gledanje kako se kršite na stazi. Tipovi takmičenja se svode na trke, uz zdravu dozu uništavanja, i arene, gde se sudarate sa svima i trudite da ostanete poslednje vozilo koje radi. Neka od ovih takmičenja će imati pozadinsku priču koja će dati malo dubine igri, kao na primer, da se trkate protiv nekog napaljenog početnika i zadatak vam je da ga pobedite i ostavite u prašini, i nakon trke ćete uzeti njegov auto. Sve „misije" su podeljene u kategorije po težini, pa ćete tako krenuti od junior lige, koju ćete morati da savladate da biste otključali sledeću i tako sve do najjačeg takmičenja. Pored težine protivnika, morate dobro obratiti pažnju i na uslove za učešće u trci, a oni se svode na zemlju porekla vozila i kategorija vozila. Za većinu trka na početku ćete imati obezbeđeno vozilo, dok ćete kasnije morati da kupujete i osvajate vozila da biste mogli da napredujete. Pored trka za jednog igrača, tu je naravno mod za onlajn okršaj, kao i kreator mod, gde možete napraviti vaše takmičenje.

Same trke su veoma zabavne, i podsetiće vas dosta na Destruction Derby i Flatout, koje su kreatori naveli kao inspiraciju za njihovu igru. Kontrole su jednostavne, i brzo ćete se uigrati. Jedna stvar koja nam je dosta smetala je kamera. Kao prvo, postoje samo dva ugla kamere, pogleda unazad i pogled unapred, pa nažalost, nemamo pogled sa sedišta, koji verujem da bi u ovakvoj igri bio odličan. Druga stvar na koju

"RAZVOJNI TIM STOJI IZA IGARA FLATOUT 1 I 2"

smo naišli, je ta da se kamera pogubi na trenutke kada se sudarite ili naglo zakočite i okrenete za 180 stepeni, ona kao da ostane u istom položaju još koji moment, pre nego što se prebaci iza vas, a kada igrate igru gde svaki udarac može da vas izbaci iz takmičenja, kamera bi trebalo da bude bukvalno zalepljena konstantno iza vozila. Neke od pozitivnih stvari u igri su veoma brzo resetovanje tokom trke, koje je možda i najbrže koje sam video u poslednjih par trka koje sam igrao, kao i činjenica da vas igra neće odmah sama resetovati ako se prevrnete na neku stranu, već će tu odluku ostaviti vama, što je super, jer mi se desilo par puta da me tako okrenutog i bespomoćnog kao kornjača na leđima neko zvekne u nadi da će da me izbaci, a u stvari mi pomogne i okrene na pravu stranu.

Što se tiče podešavanja i modifikacije vozila, moram priznati da sam prilično pozitivno iznenađen opcijama dostupnim u igri. Osim estetskih promena koje možete napraviti, takođe možete i pojačati vozilo kupujući mu bolje delove kao što su filteri za vazduh, amortizeri i kočnice. Pored ovoga, tu su podešavanja i pred samu trku, koja izgledaju kao da su izvučena iz neke reli igre, samo, naravno, pojednostavljenja verzija, što je super bonus.

Kao i većina drugih, i ova igra ima svoje probleme. Prvi problem na koji ćete naleteti je nešto o čemu sam pričao dosta u poslednje vreme kada su u pitanju trke, a to je nedostatak pravog tutorijala. Doduše, igri kao što je ova možda tutorijal i nije toliko obavezan, ali bilo bi lepo ubaciti neku arenu gde bi igraču sve bilo objašnjeno na jednom mestu. Ja recimo i dalje ne znam kako se "wrecking" radi na kosilicama, ali uspevam nekako da ga izvedem. Drugi problem ove igre, koji u nekim trenucima postaje i kritičan, je vreme učitavanja. Prelazak sa jedne staze na drugu može trajati čak i po tri-četiri minuta, bez preterivanja, što je nedopustivo u današnje vreme gejminga. Kritični deo ovog problema je što to vreme učitavanja može da zakuca i onda morate da gasite igru kompletno, da biste mogli da izađete i nastavite dalje. Moram da kažem, ovakvih problema se ne sećam kada sam imao poslednji put, na bilo kojoj platformi, tako da bi bilo bolje da Bugbear studio obrati pažnju na ovaj problem, i poradi odmah na rešavanju istog. Manji bag na koji smo naišli je da se dešava da druga vozila prolaze kroz vas kada se resetujete nazad na stazu posle izletanja ili nekog drugog problema, ali za to im možemo progledati kroz prste, jer je igra toliko agresivna da biste bez toga po povratku verovatno opet bili izbačeni van puta.

Grafički, igra izgleda okej, lepo je sređena i šteta na vozilima je dobro urađena i ona u većini slučajeva ne utiče na samu upravljivost vozila, ali to je i za očekivati u ovakvoj arkadnoj trci. Jedina zamerka koju smo mogli da nađemo je što su u trkama na kosilicama vozači urađeni kao lutke koje ni ne drže volane.

Audio podloga je pristojna, i svodi se na metal i dabstep, sa još par pesmica iz drugih žanrova. Iako nisam veliki fan dabstepa, nekako mi se lepo uklopio uz ovu igru. Podrazumeva se da ćete svaki udar i sudar i čuti i osetiti.

Wreckfest je veoma zabavna igra, koja je na samom izlasku imala problema, ali je tim iza igre već počeo da radi na njima, i dok ja ovo pišem prva zakrpa je već dostupna, a dok vi čitate, verovatno još neka. Ova prva se bavi skraćivanjem vremena učitavanja, hvala nebesima. Onlajn mod je veoma zabavan i veoma živ, tako da ćete bez imalo muke naći saigrače da se obračunate u areni ili na stazi. Jedna od stvari koje se nadam da ćemo videti su još ludih modova, a kad je glavna tema uništavanje, znate da su opcije neograničene. U svakom slučaju, Wreckfest dobija moju preporuku kao zabavna igra, koja vas može zabaviti na duže staze (pun intended).

IGRU USTUPIO:
THQ NORDIC

PLATFORMA: PC,Xbox ONE, PS4
IZDAVAČ: THQ Nordic
CENA: 80€
RAZVOJNI TIM: Bugbear Entertainment
TESTIRANO NA: PS4

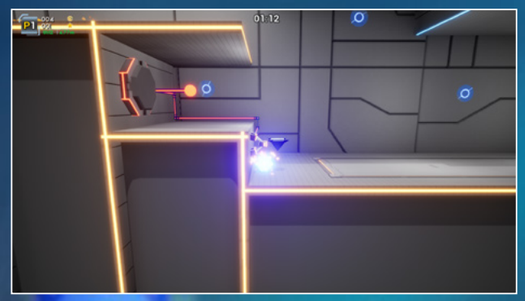
OCENA 8.5

- ✔ Zabavni modovi.
- ✔ Aktivna onlajn zajednica.
- ✔ Gomile mogućnosti modifikovanja.
- ✘ Vreme učitavanja.
- ✘ Kamera ponekad zafrkava.

Autor: Milan Janković

REVIEW

Wreckin' BALL Adventure



KOTRLJANJEM U NOVE POHODE

Ovde se ne radi o namučenoj lopti Majli Sajrus koje se kasno setila da iskoristi svoj deo slave, već je u pitanju robot koji je pobegao sa proizvodne trake u vrli novi svet, koji otkriva kroz gomilu nivoa i ujedno traži izlaz iz laboratorije.

Wreckin Ball Adventure je igra studija Dont Bite Devs, koja predstavlja 2.5D platformer namenjen za jednog igrača ili lokalni parti od maksimum 4 igrača. Glavna mehanika igre jeste kotrljanje sa leve na desnu stranu uz skakutanje i ljuljanje, koje je potrebno kako bi razbijali zidove laboratorije, izbegli nezgode na radu, sakupili sve zvezdice i orbove, te na kraju stigli do cilja. Dužina nivoa je sasvim solidna, na zlatnoj sredini, jer se nivoi ne čine ni previše dugim ni previše kratkim. Što se dizajna nivoa tiče, razvojni tim je odradio dobar posao sa vrlo inteligentnim kombinovanjem fizike i platformi koje su postavljene po nivoima, tako da, uz aktivaciju moždanih ćelija, morate malo vežbati i preciznost, kako bi uspeli da se popnete više. Bitno je napomenuti prisutnost jasne progresije težine zagonetki i implementacije mehanika, jer se u prvim nivoima upoznajete sa mehanikama, pa se dalje sami snalazite pa se sami snalazite. Prvo se upoznajete sa prostim komandama kotrljanja i skakanja, a kasnije dobijate funkcije samodestrukcije i kuke, koje imaju veliki značaj u napretku kroz nivoe.

Postoje tri moda igranja – Story, Endless i Playground. Priče smo se dotakli na samom početku i ona je podeljena na 60 različitih nivoa. Endless mod, kako mu samo ime kaže, predstavlja beskrajno igranje u kojem na test stavljate svoje umeće i pokušavate da preživite što je duže moguće. Playground je tu kao sigurno mesto, na kojem možete sticati veštinu upravljanja loptastim robotom i veštinama koji se nalaze u ovom platformeru sa zagonetkama.

Don't Bite Devs nisu otišli pravcem kojim ide 90% drugih studija i implementirali onlajn multiplejer sa gomilom mikrotransakcija za kastomizaciju, već su igranje za više igrača u Wreckin Ball Adventure implementirali na tradicionalni način. To je kooperativno igranje za 4 igrača iz udobnosti kauča koje funkcioniše dosta dobro. Co-op igranje donosi nove načine prelaženja nivoa, jer sada imate element saradnje sa saigračem, gde možete znatno brže prelaziti nivoe i sakupljati orbove i zvezdice na mapi. Kooperativno igranje je takođe odlično, kada pored vas imate igrača koji nema toliko iskustva(mlađeg rođaka ili partnera koji nije vičan gejmingu), jer vi samo možete postaviti checkpoint kada pređete teški deo nivoa, i vaši saigrači se mogu uništiti i automatski stvoriti tu što sve čini dosta lakim.

Dizajn igre, i laboratorije u kojima se sve odigrava, je izuzetno prost i čist, da se tako izrazim, i nemate gomilu nabacanih elemenata koji vam umanjuju preglednost, već je sve na svom mestu sa nekom svrhom, a usput u pozadini možete videti neke druge lopte kako se kreću proizvodnom trakom i slično. Jako lep detalj je i to što vam tekst iskače preko ekrana u vidu poruka zaposlenih iz laboratorije i to što je šema boja lasera, linija i ostalih čestica izuzetno bogata i pravi dobar kontrast u odnosu na jednobojnu pozadinu „laboratorije".

Wrecking Ball Advenure je odlična igra za kategoriju u kojoj se nalazi, ali ima par mana. Pre svega mislimo na bagove koji umeju zasmetati pri igranju, poput zaglavljivanja lopte u delovima razbijenog zida, koji i pojedinim momentima znatno odudara od originalnog dizajna igre, a i voleli bismo voleli da je još više nivoa u Story modu.

Sa svojim zanimljivim stilom i pridržavanju tradicionalnih načina igranja u društvu, sa sve fantastičnom cenom od svega 5$, Wreckin Ball Adventure je savršena igra za uživanje sa društvom ili porodicom, a da pritom nemate nekog rizika da ćete se posvađati. Od nas velika preporuka za sve koji obožavaju ovaj tip igara, kao i za one koji traže nešto novo.

> "PROSTA OKRUŽENJA I KOMPLIKOVANA FIZIKA SU ODLIČAN SPOJ."

> "KOOPERATIVNO IGRANJE ZA 4 IGRAČA JE ODLIČNO."

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 pa naviše
CPU: Intel ii5-4690K, 3.5 GHz
GPU: GeForce GTX 760
RAM: 6 GB
HDD: 6 GB

IGRU USTUPIO: **NO GRAVITY GAMES**

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: No Gravity Games
CENA: 5€
RAZVOJNI TIM: Dont Bite Devs
TESTIRANO NA: PC

OCENA 8

- ✔ Odličan dizajn.
- ✔ Lepo uklopljeni nivoi.
- ✔ Kooperativno igranje je zakon.
- ✘ Nekolicina bagova.

Autor: Nikola Savić

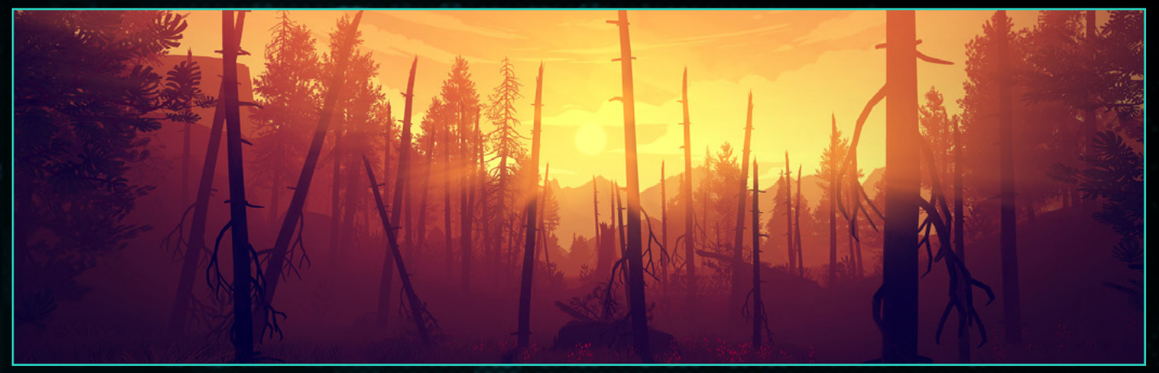
FIREWATCH

Pre nego što je vaš autor seo da igra Firewatch, pogledao je više nego dovaljno trejlera ove igre, što me je i zaintrigiralo da uzmem da je odigram. Ipak, i pored toga, sam početak igre me je dočekao sasvim nespremnog, u potpuno pozitivnom smislu, jer takav uvod u priču svakako nisam očekivao. Već sam ovaj uvod bio bi dovaljan da igri dam visoku ocenu (iako i nije imao puno dodira sa video igrom, koliko sa animiranim filmom) , ali ne smemo da dozvolimo da nas ponesu emocije i svaki utisak mora da prenoći.

Igru igramo u ulozi Henryja, muškarca u svojim kasnim 30-im, kome je potrebno da na neko vreme pobegne od života (iz razloga koje je najbolje da sami otkrijete u igri, radi adekvatnog iskustva), u čemu mu se kao idealna prilika ukazao sezonski letnji posao u nacionalnom parku Šošoni, u američkoj saveznoj državi Vajoming. Posao koji je uzeo je onaj iz naslova igre, dakle ima svoju kulu gde sedi i praktično dangubi, pritom pažljivo osmatrajući da li negde ima vatre/problema. Treba pomenuti da se cela igra odvija pred kraj 80-ih godina 20. veka, pa je u skladu sa tim i cela postavka u igri. Na tom poslu, jedino društvo druge žive osobe praviće mu glas kolegenice/šefice Delilah, koja se nalazi u drugom bloku nacionalnog parka (i čiju kulu možete da vidite u daljini). Henry će sa njom ćaskati, dobijati od nje povremeno zadatke, a vremenom se i zbližiti, pošto verujemo da ume da bude poprilično usamljeno na jednom takvom poslu.

Vrlo brzo će, kroz zadatke koje dobija, Henry nailaziti na sve čudnije i čudnije stvari, na koje neće imati odgovore, ali će imati puno novih pitanja i rastuću paranoju, pri kojoj ne pomaže ni njegova radio prijateljica, sklona alkoholizmu. Tako će se polako stvoriti misterija koja će biti glavni pokretački motiv Firewatcha i vaš cilj u igri. Ipak, ispod ove glavne priče, krije se bogat sloj drugih elemenata sa podjednako važnom težinom u igri. Firewatch je misterija, ali i ljubavna drama, lagana komedija, pa i dokumentarni program o nacionalnom parku. Prosto nije moguće jednostavno kategorizovati „glavnu“ priču ove zanimljive igre, jer ako malo bolje pogledate nakon što završite igru, zapravo vrlo lako dolazite do zaključka da je cela glavna priča u stvari sporedna, i obrnuto, usputna „pozadina“ je zapravo ono čime se igra zaista bavi. I u tome je igra sjajna, dvoje naših glavnih likova su neverovatno opipljive i žive osobe, njihovi obični, svakodnevni glasovi im leže potpuno prirodno (za šta pohvale idu odličnim glasovnim glumcima), a njihovi razgovori su glupavi i spontani, i ni u jednom trenutku ne odaju utisak skriptovanog teksta. Celu atmosferu dodatno upotpunjuje realno prenesen osećaj „hikinga“, kroz čitavu igru se stalno šećkamo po našem regionu i zaista imamo osećaj solidno pređene kilometraže.

Gejmplej ove igre je, očekivano, ono što popularno (ili pogrdno) nazivamo Walking Simulator. Zaista nema nikakvih ozbiljnih zagonetki ili zadataka, sve se svodi na odlazak od lokacije do lokacije i iščitavanja/slušanja dokaza na koje nailazimo. Autori igre su čak i šifre na svim zalihama stavili da budu 1234, a opet u duhu prirodne lenjosti glavne junakinje, kojoj su te šifre bile najlakše za pamćenje. Osim hodanja, ima i penjanja i spuštanja, što je urađeno uz pomoć planinarske opreme i dodatno prenosi osećaj teškog prirodnog terena koji treba da savladate. Kretanje kroz otvorena prostranstva nije previše teško, i brzo ćete pronalaziti, i zatim i zapamtiti, sve glavne rute u nacionalnom parku. Po gejmpleju, igra nas najviše podseća na Kholat, koji se takođe odvija u otvorenom planinskom prostoru, s tim što umesto nepraštajuće zime, ovde imamo vrelo leto. Baš kao i u Kholatu, i ovde se krećemo samo uz pomoć mape i kompasa, ali je ovde kretanje daleko, daleko olakšano, i



autorima nije ni bio cilj da se zagubite, kao što nam se to tako često dešavalo u Kholatu.

Stavka kod koje nas je Firewatch oduvao jeste originalni vizuelni dizajn igre. Igra ima vrlo blag cel shading efekat, i to je čini da izgleda neverovatno lepo. Duge šetnje po prostranstvima Shoshone parka vam neće uopšte smetati, jer ćete imati više nego dovoljno vremena da uživate u detaljnoj i bogatoj šumi, čija je toplina izuzetno ugodna oku. Osim toga, vidi se da se brinulo o detaljima koji čine svet verodostojnim. Na svakom koraku su ubačeni razni elementi čija je svrha da obogate i ožive svet u igri, i svaki od tih predmeta možete da analizirate, zadržite i prokomentarišete sa Delilah. Rekli bismo sad kakvi su sve detalji nama zapadali za oko, ali se plašimo da bi vam tako i spojlovali neke detalje, pa ćemo ih ostaviti vama da ih otkrivate.

Šta nam se nije svidelo kod igre? Igra nažalost ima dosta bagova od kojih neki mogu da budu poprilično frustrirajući, poput nasumičnog „zabadanja“ vašeg lika između dva kamena ili gubitka kontroli, odnosno odbijanja da reaguje na iste. Nervira malo i to što ne možete da odgovarate na radio poziv Delilah kada gledate u mapu, a igra je takva da praktično stalno imate potrebu da držite mapu otvorenom, a isto tako stalno razgovarate preko radija, pa neprestano žongliranje između mape i radija ume da nervira. Za mnoge je jedno od glavnih razočarenja i završetak igre, ali ćemo tu kritiku uzeti sa rezervom jer je ipak u pitanju subjektivni doživljaj i vaše očekivanje od glavne priče u igri. Nažalost, ne možemo analizirati sa vama taj kraj, jer bi smo vam tako pokvarili uživanje u igri, ali možete potražiti po internetu analize priče u Firewatchu jednom kada pređete igru, pa da donesete neke svoje zaključke.

Da je Firewatch film napravljen 80-ih sa tim „toplog leta osamdeset i neke“ vajbom, garant bi dobio Oskara u bar nekoliko kategorija. Ipak, pošto je ovo 2019. godina i govorimo o video igri, naša će se skala zaustaviti na, veoma visokoj, osmici. Ukoliko želite da uživate u nekoliko sati zanimljive misterije, životne drame i fenomenalnih predela, odvojite par sati za jedan vikend i odigrajte Firewatch. Verujemo da će stariji igrači više umeti da cene iskustvo koje igranje ove igre donosi, ne zbog toga što je nešto u njoj „old-skul“, već zbog ipak malo ozbiljnije note koju priča ove igre nosi.

RAZVOJNI TIM
Campo Santo

IZDAVAČ:
Panic

GODINA IZLASKA:
2016.

PLATFORMA:
PC, PS4, Xbox ONE

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Xbox Game Studios

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA DA

GEARS POP!

Dok sa nestrpljenjem očekujemo da se pojavi Gears 5, Coalition studio nam je doneo mobilnu igru koja će nam pomoći da skratimo vreme čekanja. Gears POP! je igra u kojoj se nalaze svi heroji Gears univerzuma, predstavljeni kao figurice iz POP! brenda, znate one sa velikom glavom. Gejmplej funkcioniše tako što igrači imaju cilj da unište bazu neprijatelja, sastavljenu od tri odeljka, ili da zaštite svoju, pozivanjem raznih vrsta heroja na bojište.

Svi heroji i oprema direktno vuku inspiraciju iz Gears serijala, tako da će fanovi biti na poznatom terenu. Karakteri koji se koriste se razlikuju po osobinama, sposobnostima i kretanju, pa tako imate one sa melee oružjem, one sa vatrenim, kao i one koji znaju da koriste zaklon. Mehanika igranja je dosta zanimljiva, ali ni ovde ne manjka loot kutija. Sreća je pa one nisu toliko agresivne i fokus igrača ostaje na zabavi, bez većih novčanih začkoljica. Bilo da ste fan Gears serijala ili jednostavno volite strategije i PvP, onda je ovo odlična igra za vas.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Bethesda

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA DA

DOOM(1993)

Ovog leta je, na opšte iznenađenje, čitava originalna Doom trilogija postala dostupna za moderne konzole, kao i za mobilne telefone. Bethesda je donela isti gejmplej kao i pre 20-ak godina, samo što se on sada može proživeti kroz tapkanje na ekranu. Sve ostalo je takođe isto, a novina je postojanje lokalnog kooperativnog igranja i lokalnog multiplejera, što funkcioniše poprilično dobro i donosi dosta zabave. Kontrole funkcionišu solidno za ovu kultnu pucačinu, mada moramo priznati da postoje pojedini problemi zbog kojih je kontroler najbolji izbor za uživanje u nostalgičnom ukusu pakla.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Nordeus

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA DA

HEROIC - MAGIC DUEL

Domaći studio Nordeus se pozabavio razvojem jedne nove igre, koja nije fudbalska simulacija, već predstavlja stratešku PvP igru sa elementima fantazije – Heroic Magic Duel. Ovde igrači kao glavni cilj imaju sakupljanje svoje armije boraca predstavljenih u vidu kartica, koje potom koriste na bojištu protiv drugih igrača u Areni. Arena funkcioniše tako što igrače stavlja sa leve i desne strane ekrana mobilnih uređaja, sa ciljem da razore bazu protivnika sa druge strane. To se može činiti upotrebom heroja, za čije pozivanje vam je potrebna mana. Nordeus se potrudio da napravi što bolju gejmplej mehaniku i to je i učinio, ali je ujedno i produbio elemente, dodavanjem kompleksnosti svakom karakteru. Uz arenu i kompetitivni plasman kroz različite lige, postoje i posebni PvE događaji, kroz koje dobijate specijalne pogodnosti. Karakteri se otključavaju otvaranjem loot kutija ili direktnom kupovinom.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
The Other Guys

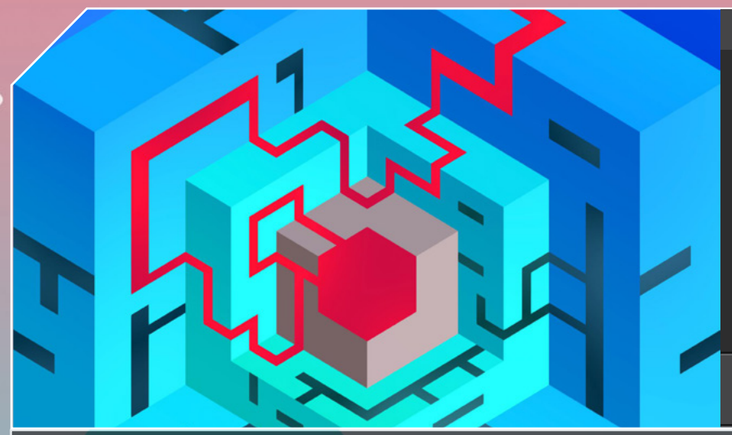
CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4X

OCENA DA

JOURNEYS – INTERACTIVE SERIES

Ovaj tip igara mi je konstantno iskakao u reklamama, a viđao sam i mnoge kako ih ismevaj. Kada je izašao Journeys – Interactive series, rešio sam da probam i da se uverim o čemu je reč. Na samom početku svako normalan može videti da je reč o kliše priči koja uključuje devojku i još dva momka koji kao lome koplja oko te devojke. Igra se sastoji iz brzog tapkanja kako biste što pre prošli kroz spori narativ i užasne animacije karaktera, a drugi čini odabir nekog od izbora kako biste išli dalje. Izbori se sastoje u vidu reakcije, kako ćete se obući, da li ćete rizikovati nešto i slično. Nažalost, ako želite da igrate bez uloženog novca, znajte onda da se radi o čistoj iluziji, jer da biste selektovali pravi izbor, potrebno je da platite u dijamantima, koje nemate načina da dobijete u dovoljnoj količini kroz igranje, već jedino morate da kupite. Glupost je blaga reč za ovu igru, a mislim da mi autor ne bi dozvolio ništa grđe. U svakom slučaju, klonite se ovih gluposti jer uopšte nisu vredne vašeg vremena, a kamoli novaca.



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
KennySun

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA DA

KUBRIX

Igre na mobilnim uređajima su od prostih zmijica prešle izuzetno dalek put i donele naprednu tehnologiju i gejmplej koji je nekada bio moguć samo na računarima i konzolama. I pored sve te kompleksnosti, većina igrača na mobilnim telefonima voli da odigra nešto prosto što vas neće bombardovati informacijama. Takva igra je Kubrix, koja vas vodi u kockasti svet. Ovde počinjete sa jednom ogromnom kockom, sastavljenom od niza manjih, i sve su prepune linija koje morate povezivati okretanjem istih kocki.

Na papiru zvuči izuzetno lako, ali zapravo je reč o odličnoj mozgalici, koja će vam se definitivno dopasti, a ako se nađete na preteškom nivou, tu je i hint sistem koji će vam pomoći. Igra nema mikrotransakcija i besplatna je, a jedino možete da platite 2$ kako bi sklonili reklame.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Devolver Digital

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA DA

DOOM(1993)

Devolver Digital je poznati i većini omiljeni izdavač video igara za brojne platforme, a nedavno je na pametne telefone doveo igru zvanu Witcheye, akcionu avanturu koja nas neodoljivo podseća na kultni Castlevania serijal.

Igra se odvija u side-scrolling maniru gde imate zadatak da kao veštica nahvatate one koji su vam ukrali sastojke potrebne za spravljanje napitaka. Očekujte preko 50 nivoa prepunih šarenolike akcije i gomilu boss okršaja na tom putu. Čitava igra je odrađena u retro maniru, što se vidi na prvi pogled, jer igru krasi pikselizovana grafika, retro muzika i ostali nostalgični elementi.

Witcheye je stvarno zanimljiv naslov, koji će vam držati pažnju i sa sobom donosi odlične mehanike igranja i kratku priču.

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

RAZBIJAMO VAŠE KONZOLE

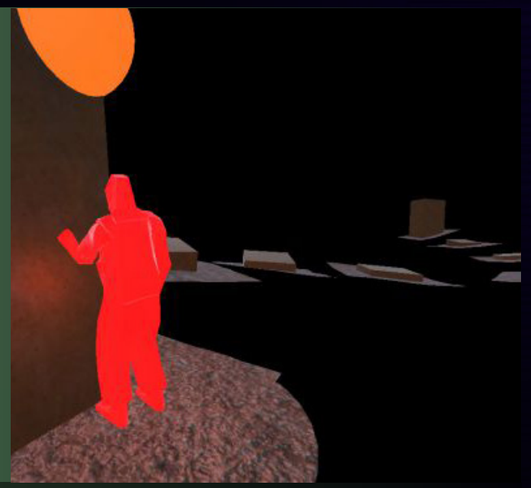
www.konzola.rs info@konzola.rs 066/9141831

Autor: Milan Janković

REACHING

Reaching je igra koja dublje istražuje mehaniku koju mnogi veći studiji nisu umeli da iskoriste kao glavnu tematiku igre, a to je mrak. Ovde je mrak to što jeste, a vi imate zadatak da u toj tami istražujete i pratite put koji morate memorisati kako bi znali da idete dalje.

Jedini izvor svetlosti su male baze koje po aktivaciji pružaju svetlosni pojas u obliku pulsa koji prikazuje kako okruženje izgleda i kuda dalje ići. Caka je što ta svetlost može biti vidljiva svega par sekundi i samo dok se nalazite kod baze, pa zbog toga morate dobro pamtiti i imati odličnu navigaciju kroz nivoe. Zbog toga što se radi o tami, grafika nije nešto specijalno bogata, ali to naravno nije mana. Ono što sa druge strane jeste odlično je atmosfera igre i zvuk koji vam dopušta da čujete samo sopstvene korake.



RAZVOJNI TIM:
Steel Raven

GDE PREUZETI:
https://steelraven7.itch.io/reaching

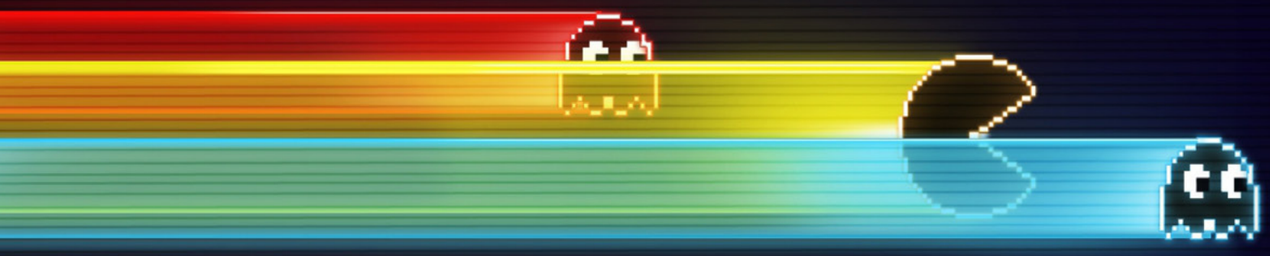
ONE MONSTER RPG

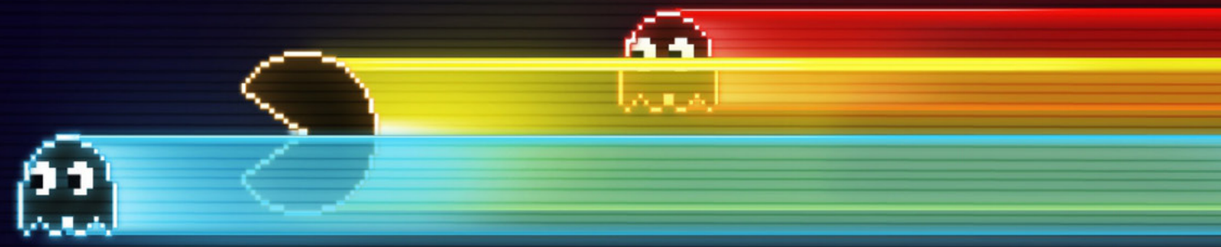
U One Monster RPG, vi niste na putu da porazite gomilu neprijatelja, ovde zapravo postoji, kako se da zaključiti iz imena, samo jedan jedini neprijatelj – džinovska ljiga. Vaš junak je na 99. nivou, a ljiga na 1. i ako je na samom početku ubijete, od nje ne dobijate gotovo ništa i ne možete dalje napredovati zbog toga. Vaša misija je da tu ljigu hranite dok ne postane još veća, kako biste mogli da je ubijete i dobijete nešto valjano zauzvrat. Proces ishrane funkcioniše tako što vas ona juri, a vi morate da je navodite na sve što se nalazi u okolini, poput životinja i ljudi, a pritom morate paziti da ne stigne do vas, jer je to kraj igre.

Dosta zanimljiv koncept, praćen dobrom grafičkom podlogom, zbog čega se One Monster RPG čini neverovatno primamljivom igrom.

RAZVOJNI TIM:
Simonisacssona

GDE PREUZETI:
https://simonisacssona.itch.io/one-monster-rpg-running-out-of-slime-v2





GUARDIAN SPHERE

Živote kod junaka u video igrama smo doživljavali na raznovrsne načine do sada, a naslov Guardian Sphere nas primorava da živote koristimo kao valutu. Reč je o shoot-'em-up igri, u kojoj koristite život kako biste nadogradili svog karaktera i omogućili sebi dalji prolaz kroz nivoe, a iste gubite kada vas neprijatelji napadu i dobijate kada njih eliminišete.

Guardian Sphere je dosta zanimljiv roguelike u kojem možete tamaniti neprijatelje sa brojnim nadogradnjama na raspolaganju, a pritom se odlično zabaviti. Da ne zaboravimo da je igranje moguće i u društvu, sa još jednim prijateljem u oflajn modu.

RAZVOJNI TIM:
Pixel Boy

GDE PREUZETI:
https://pixel-boy.itch.io/guardian-sphere

AN ETERNITY, REFLECTING

Mnoge igre u našoj rubrici „Besplatno“ koje opisujemo su dosta kratke, ali sa sobom nose izuzetne pouke i kratku priču. U tu kategoriju spada i naslov „An Eternity, Reflecting“, koji je mali tim developera dizajnirao na jednom Game Jam takmičenju. Igra se bavi povratkom protagoniste u kuću roditelja, kako bi rešio probleme koji ga prate iz detinjstva, ali pošto se sa tim problemima ne može direktno suočiti, to mora učiniti kroz istraživanje.

Gejmplej mehanika je prosta i uključuje rešavanje zagonetki, a igru krasi izuzetno lep stil animacija, sa odličnom pratećom atmosferom koja upotpunjuje misteriju u igri.

RAZVOJNI TIM:
Matt Frith

GDE PREUZETI:
https://gamejolt.com/games/AER/421186

Autor: Stefan Starović

HP PAVILION GAMING 15

Opasni zeleni zub

HP je stari znalac na polju laptop računara i njihova Omen gejmerska serija je naširoko poznata. Takođe smo se dosta često susretali i sa Pavilion laptopovima, koji se najčešće mogu opisati kao savršeni kućni računari. Međutim, sada su odlučili da iskombinuju te dve linije i da naprave Pavilion Gaming podpodbrend, pa se pred nama našao prvi uređaj iz te serije.

Pavilion Gaming 15

Prvo što se primećuje, kada izvadimo Pavilion Gaming 15 računar iz kutije, jeste da je u potpunosti izrađen od visokokvalitetne plastike. Činjenica da je od plastike ga stavlja u rang ispod Omen serije, ali moram priznati da lično nemam problem s time - izrada je solidna, a materijal i više nego prijatan na dodir, jedino što se donekle može zameriti jeste malo veće uvijanje ekrana, odnosno gornjeg poklopca, kad to baš hoćete da demonstrirate. Osim toga, vizuelno Pavilion Gaming 15 je vrlo impresivan računar. Sa zadnje strane se nalaze izduvi za hlađenje, koji podsećaju na neki Lamborghini i vrlo su upečatljivi, dok prednjom stranom dominira puna tastatura, sa vrlo zanimljivim zelenim pozadinskim osvetljenjem. Kad kažemo puna tastatura, mislimo na uključenje i numeričkog dela koji može biti vrlo koristan, a skoro svi tasteri su punih dimenzija, dobrog hoda i odličnog utiska u radu. Ako bi tastaturi baš morali nešto da zamerimo, to je onda smanjena veličina dela kursorskih tastera, što

> “VOLELI BISMO MALO BRŽU GRAFIKU I MALO VEĆI SSD”

može ponekome zasmetati u nekim igrama. Iznad tastature se nalaze zvučnici koje potpisuje Bang&Olufsen i koji daju zaista odličan zvuk u odnosu na dimenzije samog računara.

Konačno, dolazimo i do ekrana koji je 1920x1080 rezolucije, ali IPS tipa, tako da su boje jako žive a uglovi gledanja odlični. Ovo je ipak malo više budžetski orijentisan model pa je refresh zakucan na 60Hz, a ne mogu se ni očekivati stvari kao što je G-Sync. Ipak, ekran zaista zaslužuje sve pohvale po pitanju reprodukcije boja i spada u jedne od boljih u klasi.

Konačno, dolazimo i do baterije, koja može da izdrži nekih 3-4 sata umerenog rada, što i nije loše za gejming laptop, ali poseduje i mogućnost brzog punjenja, kada će se napuniti do 50% kapaciteta za samo 45 minuta. Punjač koji dolazi uz

> “IPS EKRAN JE ZAISTA MEĐU BOLJIMA U KLASI ”

uređaj nije preveliki, lepo je dizajniran i deklarisan na snagu od 150W.

Performanse

Konkretan model na testu je opremljen trenutno najjačim i7-9750H procesorom, sa šest fizičkih jezgara i boost frekvencijom do 4.1GHz, koji je i više nego dovoljan za sve multimedijalne zadatke, a za igre je možda čak malo i previše. Tu je još i 16GB radne memorije, 128 GB SSD i 2TB hard disk. Kao i ranije napomenuli bismo da je bolje možda uzeti veći SSD jer je mnogo brže kada

> “PAVILION GAMING 15 IZGLEDA VRLO ATRAKTIVNO”

se igre izvršavaju sa istog a njihove cene vrtoglavo padaju. Konačno grafički podsistem zaokružuje GeForce GTX 1650 grafička kartica sa 4GB GDDR5 memorije. Ovako konfigurisan laptop možda više znači nekome ko recimo proizvodi klipove za Youtube ili se bavi nekim strimingom, jer je procesor prosto kao stvoren za to, dok je GTX 1650 malo slabija kartica imajući u vidu najnovije zahtevne naslove. Ako bih gledao baš računar namenjen gejmingu možda bih pre voleo da je u pitanju i5 procesor, ali jača grafička kartica, na primer GTX 1660Ti, a svakako bi veći SSD dobro došao. Ali opet to je sve vezano samo za namenu računara za koju ga konkretno uzimate kao i za dostupne konfiguracije.

Pavilion Gaming 15 se u radu naravno čuje kada se ventilatori dobro zavrte pod opterećenjem, ali to nije ništa zabrinjavajuće niti preglasno, čak bih rekao da se dosta manje čuje od nekih mnogo skupljih modela koje smo imali na testu. Nismo primetili da termalne karakteristike utiču na performanse, a praktično nijedan deo računara s kojim ste u kontaktu ne postaje ni topao - sav vreo vazduh izlazi kroz izduve na zadnjoj strani. Sve u svemu, na ovom planu Pavilion Gaming 15 prosto briljira i ostavlja u prašini čak i skuplje konkurente

Zaključak

Zanimljivo je videti kako sada i gejming laptopovi iz budžetskih kategorija jako lepo napreduju i nude dosta, za

> “KADA OTVORITE LAPTOP ZELENO OSVETLJENA TASTATURA ODMAH PRIVLAČI PAŽNJU”

relativno manje novca, jer čak i ovako konfigurisan HP Pavilion Gaming 15 ne bi kod nas trebalo da značajno prebaci magičnu cifru od 1.000 evra u maloprodajama. Pritom se radi o vrlo vrlo solidnom računaru, lepog dizajna, jako funkcionalnom i bez izraženih mana. Jedino što bih ja dodao jeste da ovakva konfiguracija možda pre odgovara onima koji se bave kreiranjem sadržaja za web, dok bi se za ozbiljan gejming moglo ići i sa sporijim procesorom, a definitivno sa jačom grafičkom karticom. Međutim, odlično je što taj izbor zapravo postoji i što se HP ozbiljno uključio i u trku budžetskih gejming laptopova sa zaista lepo zaokruženim proizvodom.

Karakteristike:

Model	HP Pavilion Gaming 16
Procesor	Intel i7-9750H do 4.1GHz
Memorija	16GB DDR4 2666 MHz
Grafička kartica	nVidia GeForce 1650 4GB GDDR5
SSD	128 GB
Hard disk	2 TB HDD
Povezivanje	1xHDMI 2.0, 3xUSB 3.1 Gen1(1x Sleep&Charge), Gbit LAN, USB Type-C, WiFi, Bluetooth
Ekran	15.6“ 1920x1080 IPS
OS	Windows 10 Home
Težina	2.2 kg

Testiranje:

Igra Ultra settings	1920x1080 (average FPS)
Witcher 3	55.7
Battlefield 1	84.5
Assassin's Creed Odyssey	52.8
Shadow of the Tomb Raider	44.5

Autor: Stefan Starović

LENOVO LEGION Y740

Legija u malo većem pakovanju

Kod laptopova je uvek nekako borba između toga koliko uređaj treba da bude veliki da bi sa jedne strane bio prenosiv, dok sa druge strane veći gabariti prate i nešto udobniji rad kada se nalazi na stolu. Upravo jednu takvu dilemu predstavlja i Lenovo Legion Y740 – donosi ekran od 17“, ali, da li veće dimenzije zapravo znače i lakši rad?

Legion Y740

Lenovo Legion Y740 nastavlja filozofiju dizajna koji smo prvi put videli na modelu Y530, ali je donekle i unapređuje, u smislu da su čak i boje malo nekako elegantnije. To podrazumeva ekran koji je malo „povučen“ u odnosu na zadnju stranu laptopa kada je zatvoren, a omogućava da se laptop otvori do celih 180 stepeni. Opet, na zadnjoj strani se nalaze svi bitni portovi, kojih zaista ima dovoljno i za svaku priliku, a samo se jedan standardni USB port i konektor za slušalice nalaze sa strane da biste mogli periferije, pre svega nekog gejming miša, lakše da priključite bez jurenja pozadi. Ovakav pristup je odličan za igranje, jer svi kablovi idu pozadi i ne smetaju vam na stolu, što je zaista jako praktično. Kad smo već kod ekrana treba primetiti da je njegova veličina 17.3“, da je u Full HD rezoluciji, koja trenutno i jeste za ovu veličinu najoptimalnija, da je IPS tipa i da ima osvežavanje od celih 144Hz. Sve u svemu, što se ekrana tiče, tu su zaista sve preporuke – izuzetno je brz, boje su žive i precizne, a osvetljenost dovoljna za korišćenje i pri direktnom sunčevom svetlu.

Imajući u vidu veličinu samog uređaja, bilo je logično pretpostaviti da ima dovoljno prostora za vrlo udobnu tastaturu, ali tu dolazimo do prve nedoumice oko ovog uređaja, tj. oko toga kako je tastatura dizajnirana. Radi se o punom rasporedu tastera sa sve numeričkim delom, a sa strane ostaje bar još po 2cm prostora do ivica uređaja. Samim tim je vrlo čudno zašto su neki tasteri priljubljeni jedni uz druge, na primer onaj gde je „ž“ uz Enter, čak deluje da je Enter i smanjen zbog toga, ili sa suprotne strane jedan taster kao da je „pojeo“ pola Shift tastera, što je jako nezgodno za neke igre. Sve u svemu, deluje da je tastatura nekako u potpunoj suprotnosti sa prostorom koji postoji za njeno smeštanje. Interesantno je i što je tastatura svetlela samo plavo, što se meni kada sam pokrenuo računar jako svidelo, ali posle ažuriranja softvera se prebacila u RGB mod, koji je danas mega popularan. Sva sreća pa je uvek

> “DIZAJN RAČUNARA JE I ELEGANTAN I NEOBIČAN”

možete vratiti u diskretniji plavi mod. Touchpad je solidnih dimenzija i dobrog kvaliteta, tako da ako vam se ikada desi da ovaj računar koristite bez miša, nećete imati nikakvih problema, mada je taj scenario baš dosta teško zamisliti.

Srce lava

Legion Y740 je opremljen trenutno najjačim Intel i7 9750H procesorom devete generacije sa šest jezgara koji radi na do 4.1GHz boost frekvencije. Ovo trenutno predstavlja skoro pa najjači procesor koji možete naći u standardnom laptopu i kao takav može adekvatno da odgovori na bukvalno sve kako gejming potrebe, tako i potrebe za obradom video materijala i slično.

> “PERFORMANSE SU NA VRHUNSKOM NIVOU”

Pomaže i ugrađenih 16GB brze DDR4 memorije, a za skladištenje podataka se koristi NVMe disk kapaciteta 512GB, sa dodatnim hard diskom od 1TB, za manje bitne podatke. Lepo je videti da su proizvođači gejming laptopova iz najviše kategorije konačno shvatili da SSD više i nisu tako skupi, a da treba dosta prostora kako bi se i igre, a ne samo operativni sistem, učitavali brže. Konačno, kruna ovog računara je GeForce RTX 2070 Max-Q grafička kartica, sa 8GB memorije. Iako se radi o nešto oslabljenom čipu u odnosu na desktop varijantu, i dalje je to izuzetno jak grafički procesor, koji može sve najnovije naslove da potera u dobrano preko 60fps u 1920x1080 rezoluciji, na apsolutnom maksimumu podešavanja. S obzirom da je ekran i nešto brži, kao i da podržava G-Sync koji sinhronizuje frejmove između kartice i monitora, možete zaista u potpunosti iskoristiti svaki delić potencijala ove mašine i igre će izgledati i kretati se prelepo. Ekran je nešto veći nego onaj koji smo navikli kod standardnog laptopa, pa to deluje još impresivnije. Esports naslovi, kao što su CS:GO, Overwatch, Dota ili LoL, čak i na ultra podešavanjima rade u višim frejm rejtovima od 144Hz, koliko maksimalno monitor može da prikaže, pa dobijate zaista izuzetno glatko iskustvo, što je i najbitnije ako se baš ozbiljno bavite igranjem ovih igara. Grafički procesor podržava i Ray-Tracing tehnologiju koja radi solidno, ali je i dalje podržana od strane jako malog broja igara, mada prema najavama iz Nvidia i razvojnih timova igara, to bi trebalo dosta da se promeni do kraja 2019. godine.

U radu se može solidno primetiti rad ventilatora po zvuku, ali kada se jednom naviknete na to, nije previše primetno, pogotovu što su performanse zaista na nivou kome se nema šta zameriti. Pritom i sam zvuk sa računara je i više nego solidan, ali moja je pretpostavka da će se uvek koristiti slušalice, što je i logično.

Punjač je nešto većih dimenzija, nije baš cigla, ali svakako značajno veći od standardnog za laptop. Lepa funkcionalnost postoji u softveru pošto je pretpostavka da će računar većinu vremena biti priključen na struju, gde se onda može odrediti „battery saver“ mod koji će bateriju konstantno držati između 60 i 70% popunjenosti čime će se produžiti njen radni vek. Naravno, rad na bateriji sa ovako velikim ekranom i ovako žednim komponentama nije baš predug, ali smo uspeli da dobijemo oko 2 do 3 sata korišćenja u standardnim poslovnim aplikacijama i surfovanju internetom.

Zaključak

Legion Y740 je pravi laptop koji može u potpunosti da zameni desktop, kako po performansama tako i po zaista sjajnom ekranu. Neke stvari vezane za tastaturu nam zaista nisu jasne imajući u vidu veličinu uređaja, ali sve ostalo je zaista na vrhunskom nivou. Na kraju, ipak treba odlučiti da li vam je dovoljan računar od 15“ koji je ipak i lakše nositi sa sobom, ili ipak želite veći ekran koji sa sobom naravno vuče i veću težinu i dimenzije celog laptopa, ali sve u svemu je jako dobro da taj izbor postoji i da je sve na željama kupca.

Karakteristike:

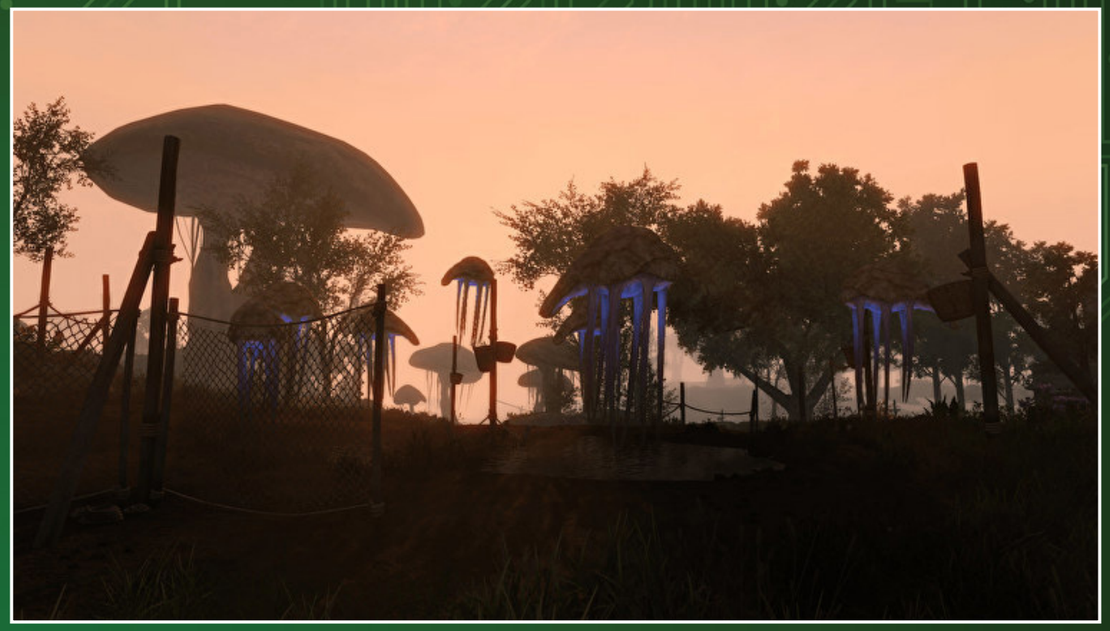
Model	Legion Y740
Procesor	Intel i7-9750H do 4.1GHz
Memorija	16GB DDR4 2666 MHz
Grafička kartica	nVidia GeForce RTX 2070 MaxQ 8GB GDDR6
SSD	512 GB
Hard disk	1 TB HDD
Povezivanje	1xHDMI 2.0, 1x MiniDisplay port, 3xUSB 3.1 Gen1, Gbit LAN, Thunderbolt 3 Type-C, WiFi, Bluetooth
Ekran	17.3“ 1920x1080 IPS 144Hz G-Sync
OS	Windows 10 Home
Težina	2.8 kg

Testiranje:

Igra Ultra settings	1920x1080 (average FPS)
Witcher 3	82.3
Battlefield 1	112.9
Assassin's Creed Odyssey	65.8
Shadow of the Tomb Raider	84.8

Autor: Nikola Savić

S.T.A.L.K.E.R: ANOMALY 1.5



Prošlo je 12 godina od prvog pojavljivanja legendarnog S.T.A.L.K.E.R horora, a ova igra i dalje privlači pažnju velikog broja fanova, što nije ni čudo, jer je zaista u pitanju klasik i igra koja pruža velike količine zabave.

Isto tako nas i ne čudi more modova koje je ova igra videla, ali smo ipak i dalje najviše impresionirani modom Anomaly, koji je nedavno dobio svoju 1.5 verziju. Ovo nije jedan od onih blesavih modova koji donosi neke šašave novotarije ili pak par poboljlšanja, već jedno sveobuhvatno iskustvo koje igračima donosi praktično novu igru. Mod je rađen u X-Ray Engine verziji pogona na kome je radila zajednica, i donosi potpuno iznova napravljene sve lokacije iz sve tri igre u serijalu, koje sada izgledaju kao nešto bat 7-8 godina mlađe no što je originalni Stalker. I sve to mnogo ispeglanije od onoga što smo mogli da vidimo u originalnim igrama, koje, realno, nikada nisu važile za kralja stabilnosti i doteranih igara.

play
zine