play! zine

br.141 | Oktobar 2020.

REVIEW:
F1 2020

EDITORIJAL:
ROGUELIKE VS ROGUELITE

REVIEW:
MARVELS AVENGERS

TV/SERIJE:
NADOLAZEĆE SERIJE PO VIDEO IGRAMA

REVIEW:
GOING UNDER

CRUSADER KINGS III
IGRA MESECA

HARDWARE:
LOGITECH G923

DOBRODOŠLI

BROJ 141 – OKTOBAR 2020.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:
Božidar Radovanović, Stefan Starović, Milan Janković

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

SARADNICI:
Aleksa Petronijević, Bogdan Diklić, Bojan Petrović, 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 Borislav Lalović. - 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

U godini koja je sve samo ne standardna, mnogo toga se promenilo, pa i određene stvari u našim redovima. Kolega Borislav koji je do sada bio urednik dobio je još važniju rolu u životu, porodičnu ulogu oca, pa mu ovom prilikom čestitamo, kao i mami :) Borislav je i dalje deo ekipe ali će se vratiti svojim manje zahtevnim zadacima kako bi u kući mogao da se postara da sve bude kako treba, a potom, kada se stvari malo smire, još jače vrati u PLAY ekipu.

Sa druge strane, odlučili smo u skladu sa tim da izvršimo i neke manje promene pa ćemo tako nadalje funkcionisati kroz uređivački kolegijum. Kolege Božidar Radovanović, Milan Janković i Stefan Starović biće glavna udarna trojka daljeg vođenja časopisa. Božidar u domenu glavnog segmenta magazina, opisa igara, kao i globalnog vođenja časopisa. Milan će urednički pokrivati standardne rubrike ali i biti glavni urednik našeg internet sajta, dok je Stefan zadužen za hardver i hardverske opise. Međutim, glavna ideja je da svi zajedno budu uključeni u globalnu pripremu broja i vode računa o njegovom pravcu i razvoju.

Jedna od ideja je i da pojačamo kontrolu tekstova po pitanju kvaliteta, pravopisa i gramatike (nije da do sad nisu bili super, ali uvek može bolje!) i da se aktiviramo po pitanju nagradnih takmičenja, igara i slično, kao i odnosa sa domaćom komunom, intervjima, prikazima domaćih naslova.

Toliko za sada, mi vas očekujemo i slušamo i gledamo sve vaše komentare. Kad smo kod toga, od ovog meseca svi saradnici i urednici su i na našem Discordu pa možete lako da stupite u kontakt sa njima. Link je - https://discord.gg/ttnsrWT

Uređivački kolegijum

CRUSADER KINGS III

Sadržaj

46 IGRA MESECA: CRUSADER KINGS III

112 HARDWARE: LOGITECH G PRO X WIRELESS

104 REVIEW: WRC 9

FLASH VESTI 6

KONKURS 16

EDITORIJAL: Zlatno doba studija Bioware 18
EDITORIJAL: Mali rečnik fraza i pojmova 20
EDITORIJAL: PS4/Xbox Series 22

GTA TRIBUTE: Gta San Andreas 24

PATREON STRANA 26

SERIJE/FILMOVI: Nadolazeće serije po video igrama 28

NAJAVE MESECA: Top igre oktobra 32

PRVI UTISCI: Mafia I definitive edition 36

Among Us 38
Boomerang Fu 40
Captain Tsubasa 42
Crusader Kings III 46
Ary and the Secret of the Seasons 50
BPM Bullets Per Minute 52
Diabotical 54
eFootball PES 2021 Season Update 56
F1 2020 58
Going Under 62
Hellpoint 66
Hotshot Racing 68
Kingdoms of Amalur Re-Reckoning 70
Madden NFL 21 72
Marvel's Avengers 74
Minoria 78
NBA 2K21 80
Necromunda 84
Sayonara Wild Hearts 86
Spinch 88
Super Mario 3D All-Stars 90
Tamarin 94
Tony Hawk's 1+2 Remake 96
Vampire The Masquerade - Shadows of New York 98
Wasteland 3 100
WRC 9 104
WWE 2K Battlegrounds 106

BESPLATNI KUTAK 108

U POKRETU 110

HARDWARE: Logitech G923 112
HARDWARE: Logitech G Pro X Wireless 116
HARDWARE: Marvo KG916 120

36 PRVI UTISCI: MAFIA I DEFINITIVE EDITION

96 REVIEW: TONY HAWK'S 1+2 REMAKE

100 REVIEW: WASTELAND 3

24 GTA TRIBUTE: GTA SAN ANDREAS

DEAD BY DAYLIGHT DOLAZI NA PLAYSTATION 5 I XBOX SERIES X SA ZNAČAJNIM GRAFIČKIM UNAPREĐENJEM

Dolazak najnovije generacije konzola ne znači samo nove video igre i odlazak u istoriju onih ranijih, već se mnogi developeri bore i da starije donesu na next-gen.

Jedna od igara koja će sa brojnim unapređenjima, pre svega grafičkim, preći na PS5 i Xbox Series X, je Dead by Daylight iz 2016. godine. Razvojni studio Behaviour Interactive je objavio da će ovaj asimetrični multiplejer horor naslov u svom next-gen izdanju biti spreman za prazničnu sezonu, odnosno isti period kada će se konzole i pojaviti.

Glavni cilj za razvojni tim je da na novoj generaciji konzola imerziju podignu na viši nivo, sa kreiranjem okruženja koja će biti zastrašujuća kao noćna mora. To će ostvariti kroz nadogradnju osvetljenja, video efekata, tekstura i modela. Same mape će takođe biti obogaćene novim objektima i detaljima, dok se mogu očekivati i neki novi elementi.

Deo unapređenja je moguće videti u videu ispod, sa kojima developeri žele da zađu u budućnost. To znači da Dead by Daylight 2 nećemo videti uskoro, već je sav fokus i dalje na prvom naslovu, koji će u budućnosti dobijati i potpuno novi sadržaj sa raznima, manje ili više poznatim ubicama.
Za sada nije poznato da li će se next-gen verzija pojaviti i za PC.

BEZ BRIGE, CYBERPUNK 2077 NEĆE ZAUZIMATI 200GB PROSTORA NA DISKU

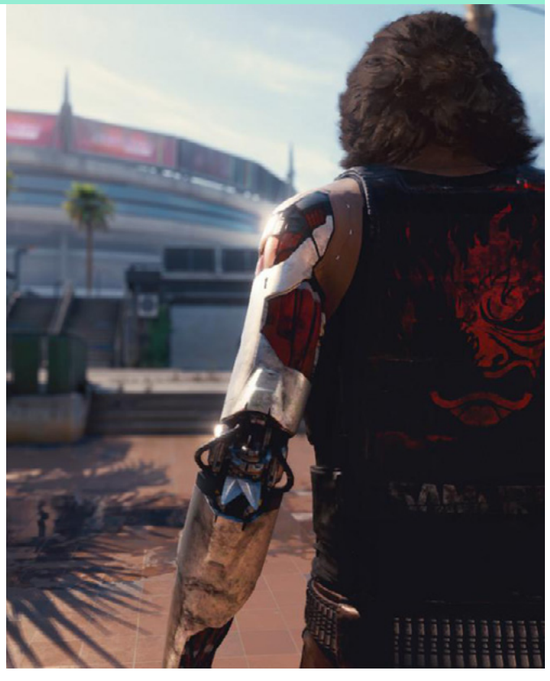
Kompanija Nvidia je nedavno otkrila najnoviju seriju grafičkih kartica, nazvanu Ampere(RTX 3000), gde je na dođajaju pored razbacivanja raznim brojkama i u praksi na igrama prikazala moć novih čipova.

U ovom slučaju je iskorišćen nadolazeći naslov kompanije CD Projekt Red, Cyberpunk 2077, čiji je detaljni svet savršen za prikaz moći novih konzola sa fokusom na ray-tracing tehnologiji. Nedavno prikazani demo Noćnog grada izgleda izuzetno impresivno, što je kod određenih fanova probudilo strah da će Cyberpunk 2077 verovatno zauzimati dosta prostora na hard disku verzije za PC.

Vođa zajednice oko igre, Marcin Momot, je ubrzo izašao sa obaveštenjem da Cyberpunk 2077 neće zauzimati 200GB prostora na diskovima igrača, već će zapravo imati zahteve slične većini današnjih modernih igara, što može značiti čak i manje od 100GB.

Sistemski zahtevi za ovaj naslov još uvek nisu objavljeni, ali je Marcin istakao da će oni uskoro biti otkriveni, kada ćemo konačno saznati tačne potrebe za slobodnim prostorom, kao i kakva mašina će biti potrebna za pokretanje Cyberpunk 2077. To će se najverovatnije odigrati tokom novog Night City Wire događaja, zakazanog za 26. septembar.

Na svu sreću, manje slobodnog prostora će trebati za ovu najiščekivaniju igru u prethodnim godinama, tako da od AAA naslova i dalje najviše prostora zauzima Call of Duty: Warzone.
Cyberpunk 2077 izlazi 19. novembra.



PREDSEDNIK RUSIJE, VLADIMIR PUTIN, PODRŽAVA RAZVOJ ESPORTA U ŠKOLAMA

Esport je postao sastavni deo današnjice, sa rastućim brojem turnira koji se svakodnevno održavaju, a zahvaljujući aktuelnoj situaciji, ovaj segment uopšte nije omelo takmičenje na distanci. Mnoge zemlje su već prihvatile esport, sa stipendiranjem studenata, i brojnim turnirima, što je i kod nas slučaj zahvaljujući RUR-ovcima.

Rusija nije toliko otvorena zemlja kada je podsticaj za razvoj kulture esporta kod mladih, pošto se video igre i dalje opisuju kao nešto loše. Iako Rusija važi za državu koja je pri samom vrhu sa kvalitetnim igračima i ekipama, esport nije generalno priznat, pogotovu kada se gleda na mlade u školama.

Predsednik ove države, Vladimir Putin, podržao je razvoj esporta u školama, i to pre svega ideju da se takmičenja u video igrama održavaju u školama. Putin ideju podržava sada kada su se deca vratila u škole, sa rečima da je zabranjivati esport u školama "štetno, a pre svega nemoguće".

Predsednik je naveo da esport u školama može dovesti brojne benefite, što se videlo u prošlosti, pošto su deca koja igraju video igre dosta snalažljivija u rešavanju problema. Navedeno je da je potrebno podržati proces implementacije esporta u školama, kao i da postoji ogroman potencijal za održavanje turnira na regionalnom i internacionalnom nivou.

Naravno, Putin je upozorio da se mora obraćati pažnja i na negativne posledice koje video igre mogu vući sa sobom, kao što je previše eksplicitni sadržaj i ekscesivno igranje.

Podršku o uvođenju esporta u školama prihvatili su mnogi ruski esport igrači iz ekipa poput Virtus.pro

Samim tim, deca u Rusiji bi mogla umesto na takmičenje iz geografije i matematike, mogla ići na LoL turnire, što zapravo i ne zvuči tako loše.

VIŠAK PARA? MOŽDA PS5 ZLATNA EDICIJA?

Ako očajnički želite da se dokopate novog Playstation 5, zlatna 24K edicija vam je prva prilika da posedujete Sonijevu mašinu. Zlatni Playstation moći ćete da prednaručite od 10. septembra a cena će se kretati između simpatičnih 8800 do 8900€. Ukoliko želite da zgazite u ekstra fensi vode, postoji i platinasta verzija sa disk drajvom čija cena se kreće od 9000 do 9150€.

Po tim cenama dobijate puni paket, sa DualSense kontrolerom i PS5 slušalicama koje su takođe pozlaćene. Kod same konzole paneli sa strane su zlatni, dok je centralni deo ostao crn i prisutnim plavim LED osvetljenjem, nismo znali da zlato i LED osvetljenje idu jedno sa drugim.

Za nas obične smrtnike, i dalje nema zvaničnih vesti kada će PS5 izaći, ali svi znaci ukazuju na novembar. Pogotovo zato što je konkurent, Microsoft, ove nedelje najavio Xbox Series S baš za taj mesec.

Sony nastavlja da vešto krije informacije i o ceni konzole sledeće generacije, iako je Microsoft otkrio koliko ćemo morati da izdvojimo za obe verzije njihovih konzola. U slučaju Xbox Series S konzole biće potrebno svega 300 evra kako bi se ušlo u next-gen vode, dok će 3 puta moćniji Series X koštati 500 dolara.

Ovo Playstation 5 izdanje od 24 karata deluje stvarno primamljivo, ali više mislimo da pozlaćena konzola leži bogatašima iz arapskih zemalja. Mi smo više za ovu narodsku verziju i čekamo da vidimo koji će predlog cena dati Sony.

NOVA LEGEND OF ZELDA IGRA STIŽE U NOVEMBRU, RADNJA SE ODVIJA PRE BREATH OF THE WILD

Za The Legend of Zelda: Breath of The Wild 2 još uvek nema nikakvih konkretnih informacija od strane developera, a kako stvari stoje, neće ih ni biti u skorijem periodu.

Na svu sreću, to ne znači da neće biti drugih Zelda igara, pošto Nintendo jednu takvu donosi već u novembru. Radi se o igri Hyrule Warriors: Age of Calamity, koja će po gejmpleju biti jako slična sa drugim Hyrule i Fire Emblem igrama, ali će biti povezana sa Breath of the Wild.

U zvaničnoj najavi igre navedeno je da će se radnja u Age of Calamity odvijati 100 godina pre one u BotW, ali nije tačno navedeno kakvu priču možemo očekivati. Od igrivih karaktera prisutni su Zelda, Link i drugi, sa gejmplej mehanikama koje uključuju rešavanje zagonetki, razne nadogradnje oružja i drugih dodataka, kao i kooperativno igranje za do 2 igrača.

Igra deluje dosta zanimljivo, pogotovu pošto će priča otkriti detalje koje nismo saznali u Breath of the Wild, a Nintendo je čak izašao u susret sa ovom iznenadnom objavom i otkrio je da Hyrule Warriors: Age of Calamity izlazi već 20. novembra za Switch.

ZVANIČNO PREDSTAVLJENA XBOX SERIES S KONZOLA, NEXT-GEN PERFORMANSE ZA 300 DOLARA

Kao što su ranije glasine upućivale, radi se o jeftinijoj i slabijoj verziji konzole i odnosu na ranije predstavljeni Xbox Series X, što sa sobom nosi određene prednosti, a Microsoft je zvanično otkrio i koje su.

Microsoft Xbox Series S konzolu opisuje kao uređaj koji donosi next-gen performanse kao najmanji Xbox ikada, pošto će biti čak 60% manji od Series X i koštaće samo 300 dolara. Izlazi 10. Novembra.

Očigledno je da će Series S sa ovom cenom zaostajati u odnosu na starijeg brata, a u zvaničnim infomacijama navodi se da će to biti potpuno digitalna konzola sa brzim SSD-om i kapacitetom od 512GB, neće imati 4K podršku za igranje, već će standard biti 1440p rezolucija sa do 120FPS-a uz ray-tracing, a biće moguć i upscaling do 4K.

Xbox Series S, poznatiji kao Project Lockhart, ima dosta neuobičajeni dizajn, što možete videti na naslovnoj fotografiji ovog članka, sa izrazito belim bojom i crnim krugom(verovatno za potrebe ventilacije) zbog kojeg konzola podseća na zvučnik.

CALL OF DUTY: WARZONE STIŽE I NA MOBILNE TELEFONE

Battle Royale pucačina zasnovana na Call of Duty franšizi beleži ogromnu popularnost, sa preko 75 miliona igrača prikupljenih za svega 6 meseci od izlaska.

Call of Duty: Warzone je trenutno dostupan za PC, PS4 i Xbox One, ali izgleda da će dostupnost igre uskoro biti dodatno proširena, i to na mobilne uređaje.

Ako je verovati oglasu za posao objavljenom od strane kompanije Activision, ovaj naslov bi se mogao pojaviti na Android i iOS kao Warzone Mobile(WZM), slično kao što već postoji Call of Duty Mobile. U oglasu za posao traži se izvršni producent koji će nadgledati "razvoj nove AAA mobilne Call of Duty igre". Naravno u samom opisu se ne spominje Warzone, ali u zahtevima se jasno traži prenošenje elemenata iz Warzone u mobilno izdanje, kao i poboljšanje Warzone formule.

Uspeh koji je Warzone do sada ostvario kao mobilna igra je dovoljan motivator za Activision da ga prenese i na mobilno tržište koje je u ekspanziji, a dodatni pozitivan faktor je i uspeh koji CoD Mobile beleži svakim danom.

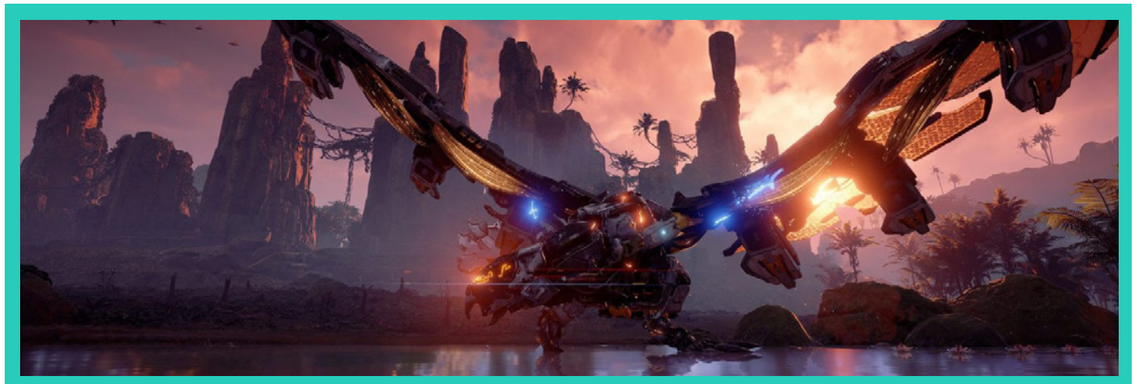
UBISOFT IZGLEDA RADI NA AAAA(4A) IGRAMA

Navikli smo na AAA klasifikaciju igara, kao naznaku da se radi o projektu sa visokim budžetom iza kojeg stoji veliki izdavač. Sa vremenom, pojavio se pojam AAA+, u vidu igara koje su dodatni profit sticale kroz dodatni sadržaj, ali je svima lakše bilo koristiti AAA ili blokbaster.

Izgleda da ćemo u budućnosti dobiti i 4A igre, AAAA, i prva kompanija koja će to uraditi bi mogla biti UbiSoft. Na Linkedin profilima zaposlenih u studijima u Berlinu i Parizu otkriven je upravo pojam AAAA igara, koje ova francuska kompanija razvija za next-gen uređaje.

Zanimljivo je da se kod dva zaposlena spominju dva potpuno različita projekta, od kojih je jedan jako poznat javnosti. Prvi projekat u pitanju je Beyond Good & Evil 2 koji dolazi tek nakon 2021. godine i opisuje se kao next-gen AAA igra sa otvorenim univerzumom. Drugi projekat je nenajavljena igra koja je u produkciji od prošle godine, ali nisu poznati detalji šta bi ona mogla nositi.

Objašnjenja nema zašto se ova dva projekta klasifikuju od strane Ubisofta kao AAAA igre, ali kod Beyond Good & Evil 2 to može biti zbog ogromnog sveta igre koji će zapravo biti jedan ceo univerzum i visokog broja detalja.



DOBAR START ZA PLAYSTATION EKSKLUZIVE NA PC-U – HORIZON ZERO DAWN PRODAT U PREKO 716.000 KOPIJA

Ova godina se za kompaniju Sony može nazvati istorijskom, to ne samo zato što donosi potpuno novu konzolu sa raznolikim blagodetima nove generacije, već zato što je ove 2020. po prvi put dovela svoju ekskluzivu na drugu platformu, i to PC.

Horizon Zero Dawn je imao tu čast da bude prvi naslov koji je nakon više godina na PS4 sistemu došao i na PC. Izlazak igre u avgustu prošao je blago turbulentno zbog niza nestabilnosti, bagova i pucanja igre, što je blago pokvarilo radovanje igrača.

Iako su možda problemi smanjili interesovanje, oni nisu sprečili dobru prodaju za Horizon Zero Dawn na PC platformi. Ova naučno-fantastična avantura je tokom prvog meseca na Steamu i Epic Games Store prodata u preko 716.000 kopija. Iako nije jača od miliona, i nije blizu hit naslova Fall Guys, Horizon Zero Dawn označava sasvim solidan početak za kompaniju Sony. Ako se broj prodatih kopija digitalnim putem prevede u novac, uzevši u obzir da igra košta 50 dolara, to je oko 35 miliona dolara zarade. Nimalo naivna cifra.

GAME PASS ZA PC USKORO POSKUPLJUJE, EA PLAY ĆE BITI POTPUNO INTEGRISAN

Xbox Game Pass servis za PC platformu će nakon nešto više od godinu dana napustiti fazu beta testiranja, što će uvesti određene promene u naplaćivanju.

Tokom prve godine prisustva na PC platformi Xbox Game Pass je bio izuzetno pristupačan, pošto ste za prvi mesec plaćali samo 1$, a nakon toga je svaki mesec koštao 5 dolara, za šta ste dobijali neograničeni pristup biblioteci od preko 100 igara.

Kako Microsoft navodi, to je bila uvodna cena, odnosno ona koja pripada beta fazi, te će se sa izlaskom iz iste povećati sa 5 na 10 dolara mesečno. Poskupljenje će se odigrati 17. septembra, a oni koji već imaju aktivni pretplatu imaju mesec dana fore da se odluče da li će nastaviti ili ne.

Nešto pre ove objave, otkriveno je da će pretplatnički servis kompanije Electronic Arts, EA Play, biti potpuno integrisan u Game Pass za PC. To znači da će sve igre ovog izdavača kojih ima ukupno 60 – poput Battlefield naslova, Mass Effect, Dragon Age – biti dostupne preko ponude koja već postoji.

GLAVNA RAZLIKA IZMEĐU XBOX SERIES X I SERIES S JE REZOLUCIJA, 4K NASPRAM 1440P

Microsoft je sada ozvaničio obe konzole koje priprema za narednu generaciju, i otkrio je sve u vezi cene, hardvera i datuma izlaska. Xbox Series X i Series S izlaze istog datuma, 10. novembra što treba započeti potpuno novu eru kod video igara.

Obe konzole će se razlikovati po ceni, Seris S će koštati 300 dolara, a Series X će koštati 500 dolara, što su preporučene cene od strane proizvođača. Pored cenovne razlike, konzole nose drugačija osobine "iznutra", zbog čega smo pomislili da se radi o značajnim izmenama u kvalitetu prikaza i sličnom.

Dok će se hardver blago razlikovati kod Xbox Series S, u vidu slabijeg SSD-a i grafičkog čipa sa 4 TFLOPS-a(umesto 12), glavna razlika koju će igrači videti na ekranu tiče se rezolucije prikaza. Xbox Series S će kao glavnu rezoluciju imati 1440p sa prikazom od 60 sličica u sekundi(FPS), dok će snažniji Series X igre prikazivati u 4K/60FPS. Obe konzole imaju mogućnost da FPS podignu do 120, a tu je i opcija za povećanje rezolucije, pošto kod Series S postoji mogućnost za upscaling na 4K, a Series X je 8K-ready konzola.

Džejson Ronald, jedan od čelnika kada se radi o razvoju Xbox konzola, navodi to kao glavnu razliku, dok će nivo detalja i moderne grafičke tehnologije biti prisutne kod obe konzole, bez ograničenje. Ovo je u suštini dobra vest ako nemate 4K monitor/TV, pošto se onda kao daleko bolji izbor nameće Xbox Series S konzola sa cenom od 300 dolara.

RAD NA SKULL & BONES ZAPOČET IZNOVA, BIĆE DOSTA DRUGAČIJI NEGO ORIGINALNA VERZIJA

I pored toga što Ubisoft relativno često otkriva nove detalje o svojim igrama, postoje dva naslova o kojima baš dugo nismo čuli ništa novo – Beyond Good & Evil 2 i Skull & Bones.

Za Beyond Good and Evil 2, navodno AAAA igru, Ubisoft je i sam naglasio da će proći dosta vremena dok ne dobijemo nove detalje pošto se radi o dugom razvojnom putu. Sa druge strane, za Skull & Bones, situacija je bila dosta neizvesna.

Ovaj multiplejer naslov sa pomorskim bitkama po uzoru na one iz Assassin's Creed: Black Flag je trebao izaći tokom 2018. godine, kada je odložen za 2019. i od tada Ubisoft započinje dugi period tišine. Očigledno je da je Skull and Bones imao dosta problema i da se finalna vizija ne bi dopala fanovima, zbog čega se francuska kompanija odlučila na veliku promenu.

Navodi od pre par meseci su sada i zvanično potvrđeni otvorenim pismom kreativnog producenta za Skull & Bones, Elizabet Pelen, koja je navela da se iznova započeo rad na igri i da će ona doći sa potpuno novom vizijom. U pismu je navedeno da je rad iznova već od ranije započet, i da je do te promene došlo zbog raznog niza poteškoća.

POVRATAK PRINCA OD PERSIJE – NAJAVLJEN THE SANDS OF TIME REMAKE

Ubisoft ima još vesti vezanih za Prince of Persia, što smo zapravo već saznali zahvaljujući procurelim informacijama. Ubisoft je sada predstavio remake za Prince of Persia: The Sands of Time.

Najava dolazi u vidu trejlera i informacija, i očigledna je izmena grafike u odnosu na original iz 2013. godine, ali grafika rimejka jednostavno ne odgovara standardima modernog doba, već izgleda kao da je napravljen deceniju ranije. Takođe, u samom trejleru je primetna i oscilacija kvaliteta, čas je primetan dobar kvalitet. a ponekada loš, pogotovu kada se radi o detaljima na licima karaktera. Endžin koji se koristi je isti onaj koji pokreće Assassin's Creed Origins, a prisutne su i nove animacije zabeležene mo-cap tehnologijom.

Priča će ostati ista kao ona iz originala, a grafički stil developeri pravdaju time što žele da ostanu što verniji izvornoj verziji. The Sands of Time važi za jednu od najboljih Prince of Persia igara u franšizi, tako da ne čudi odluka da baš ona bude osvežena remake verzijom. Prikazani trejler ima direktno poređenje grafike originala sa remake verzijom, ali alfa verzijom, tako da ima prostora za ispravke.

Od unapređenja očekujte modernizovane kontrole, bolju poziciju kamere, i poboljšanu mehaniku borbe. Takođe, prva Prince of Persia igra iz 1989. će biti dostupna unutar ovog rimejka.

The Sands of Time Remake izlazi 21. januara 2021. godina za PC, PS4 i Xbox One

RIDERS REPUBLIC JE MMO SA EKSTREMNIM SPORTOVIMA NA KOJEM RADI UBISOFT BELGRADE

Ubisoft je predstavio Riders Republic, MMO naslov u kojem je moguće baviti se različitim ekstremnim sportovima. Da, umesto standardnih zapleta u drugim igrama ovog tipa, u Riders Republic je glavna misija učestvovati u off-road vožnji bicikala, skijanju, snoubordingu, paraglajdingu i raketnom paraglajdingu.

Igra će imati ogromni deljeni svet, bolje rečeno igralište, podeljeno na regije koje će biti moguće istraživati, otkrivati i nadmetati se sa drugim igračima. Svet je inspirisan nacionalnim parkovima u Sjedinjenim Državama i atrakcijama koje su prisutne u njima. U prikazanom videu je primetno i da će postojati brojne opcije za prilagođavanje izgleda karaktera, neke i potpuno sumanute, poput odela u vidu T-Reksa.

Postojaće različiti modovi igranja, u zavisnosti od ukusa igrača. Poput 6v6 PvP okršaja ili veliki trka za 50 igrača, sa specijalnim pravilima. Što se bolje igrači pokažu, to će se više rangirati na listama, a postojaće i opcija za online takmičenja.

Na ovom naslovu radi niz Ubisoft studija širom sveta, a jedan od njih je i Ubisoft Belgrade, od čijih developera jedva čekamo da čujemo još detalja.

Riders Republic će se pojaviti 25. februara za PC, PS4, PS5, Xbox One i Xbox Series X/S.

ZAHVALJUJUĆI REMASTERU GRAFIKE, WARFRAME ĆE ZAUZIMATI MANJE PROSTORA

Warframe će na platformama za koje je dostupan zauzimati manje prostora nego ranije, što će doći zahvaljujući remasteru grafike, odnosno tekstura u igri.

Zanimljivo, Warframe će sa nadolazećim apdejtom, prigodno nazvanim The Great Ensmallening, izgledati bolje nego do sada, a opet neće zauzimati više, što nije viđeno u mnogo igara do sada. Ovo je moguće zahvaljujući prelasku na novu tehnologiju kompresije fajlova.

Sa apdejtom koji dolazi naredne nedelje, Warframe će zauzimati oko 6,6GB manje prostora, dok će i na drugim platformama biti slično. Jedino što je negativno je da morate taj apdejt zauzima 6,5GB. Novi apdejt će doneti remasterizovane teksture, čime će se stare ukloniti iz igre i eto oslobođenja prostora.

Igre kao što je Call of Duty: Warzone zauzimaju 200 GB, Cyberpunk 2077 na svu sreću neće dostići tu cifru, ali igrači i dalje strepe od toga koliko će next-gen igre zauzimati prostora na hard diskovima.

Sa druge strane imamo studio Digital Extremes, koji je najavio da radi na smanjenu veličine za kooperativnu besplatnu pucačinu Warframe. Naravno, ovo je samo početak, pošto su developeri otkrili da u planu imaju da oslobode do 15GB prostora, čime će igra postati dosta zgodnija za instaliranje na SSD-u. Kada kompletan proces kompresije bude završen, Warframe bi umesto 40GB, koliko trenutno zauzima na Steamu, mogao zauzimati samo 25GB. Odlična stvar.

PROTOTIP SUPER MARIO BROS. 3 PRODAT NA AUKCIJI ZA $31,000

Završila se aukcija retkog prototipa igre Super Mario Bros. 3. Posle 28 dana, licitacija je stala na $31,200.00. Na NES ketridžu možemo da vidimo reklamu za Kid Icarus igru kao i tri rupe gde je prikačen EPROM (memorija koju programeri koriste za testiranje igre). Wata Games (sajt za ocenu stanja retkih igara) je potvrdio da je ovaj retki komad istorije legitiman, a kao ocenu njegovog stanja dali su oznaku "PRO".

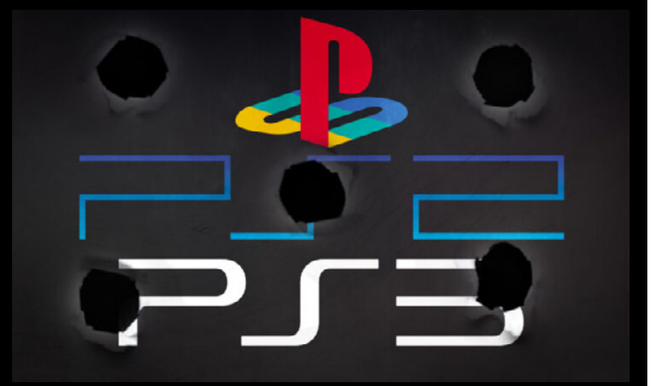
Pored samog ketridža, kolekcionarima je takođe zanimljivo i šta krije EPROM, jer su programeri uglavnom preko njega koristili softver u ranim danima testiranja igrica. Sam čip sadrži verziju igre pre nego što je zvanično izašla a na EPROM se može videti datum iz Februara 1990. Tim koji ocenjuje funkcionisanje same igre, je ocenio igru kao "prenagljenu", što bi značilo da je tim žurio ne bi li igra izašla na vreme.

Heritage Auctions, koji je održao aukciju, je prokomentarisao da im je ovo prvi Nintendo prototip koji su imali na aukciji a koji je kasnije razvijen. Interesantno je i to da Nintendo nije reagovao u ovoj situaciji, jer je poznato da vole da kriju alat koji koriste njihovi programeri.

Iako se cena uopšte ne čini mala, ovo nije igra koja je dostigla svemirsku visinu. Super Mario Bros. 3 neotvorena verzija ketridža je dostigla $38,400, nešto više od ovog prototipa koji je završio na 16. mestu liste najskupljih licitacija, u kategoriji video igara. Prvo mesto zauzima prototip konzole, nastao kada su Nintendo i Sony planirali da izbace zajedničku konzolu. Konzola koja nikad nije ugledala svetlost dana je dostigla $360,000 na aukciji.

SONY ZVANIČNO POTVRDIO DA PLAYSTATION 5 NE PODRŽAVA IGRE SA PS1, PS2 I PS3 KONZOLA

Iako su se fanovi nadali da će Playstation 5 generacija konzola doneti funkciju kompatibilnosti sa igrama iz svih prethodnih generacija, Soni ipak nema te planove.



Japanska kompanija u prethodnom periodu nije zvanično najavila backwards-compatibility sa prethodnim Playstation konzolama, a i ranije glasine od strane Ubisofta su otkrile da toga neće biti.

Na nedavno održanom Playstation 5 događaju bilo je dosta uzbudljivih najava, ali je sve to obeležilo i ne tako spretno zaobilaženje ključnih detalja vezanih za novu generaciju. Soni je tek nakon događaja otkrio da će PS5 igre biti skuplje, kao i da će prvobitno najavljene next-gen igre izaći za četvorku, a opovrgao je i jasnu najavu da Demon's Souls Remake izlazi na PC.

Isto tako tada se nije spominjala kompatibilnost sa naslovima sa PS1, PS2 i PS3 konzola, vođa kompanije Džim Rajan je u kasnijem intervjuu rekao da igrači na PS5 neće pokretati igre sa starih konzola, već će kompatibilnost postojati samo sa PS4.

To smo i videli, u vidu predstavljanja PS Plus kolekcije, sa oko 18 naslova, pretežno ekskluziva koje dolaze sa PS4 sistema, što znači da neće većina biti kompatibilna od prvog dana.

OTKRIVENA CENA PLAYSTATION 5 KONZOLE! 19. NOVEMBRA IZLAZI U CELOM SVETU

Pošto je Microsoft otkrio sve važne detalje vezane za Xbox Series konzole, Soni je uvideo da nema šta da čeka i održao je specijalni događaj posvećen u potpunosti Playstation 5 uređaju.

Na ovom događaju otkriveno je ono što do sada nije, a ujedno i najvažniji deo za sve kupce – cena Playstation 5 konzole. Soni je otkrio da će standardno izdanje PS5 koštati 499 dolara, dok će digitalna verzija konzole bez Blu-Ray čitača diskova biti nešto jeftinija sa cenom od 399$.

Cena i ne čudi, već je sasvim očekivana, pogotovu pošto su ranije glasine upućivale na isto. Standardna verzija Playstation 5 konzole ima istu cenu kao i Xbox Series X. Datum izlaska se razlikuje, pa će tako PS5 doći nešto kasnije nego suparnih.

Soni je otkrio da će Playstation 5 postati dostupan za kupovinu od 19. novembra u celom svetu, a nedelju dana ranije, odnosno 12. novembra, postaće dostupan u Japanu, Južnoj Koreji, Australiji, Novom Zelandu i Sjedinjenim Državama.

PLAYSTATION 5 IGRE ĆE KOŠTATI 70$ – MEĐU NJIMA DEMON'S SOULS REMAKE I SPIDER-MAN: MILES MORALES

Playstation 5 konzole dolaze sa cenom od 400/500$ u zavisnosti od željene verzije, što je sasvim razumna cena, pogotovu kada se u obzir uzmu faktori i otežavajuće okolnosti pod kojima će se nova generacija pojaviti 19. novembra.

Ovo predstavljanje pokrenulo je i temu poskupljenja igara, koja je bila aktuelna pre par meseci. Soni će se priključiti trendu "dizanja" cena, pošto je izjavio kako će PS5 igre koštati 70 dolara umesto 60, što je do sada bilo takozvani standard.

To će svakako važiti za sve AAA ekskluzive na kojima rade Sony studiji, a za sada je potvrđeno da će biti potrebno izdvojiti 70 dolara za Demon's Souls Remake, Destruction All Stars i Marvel's Spider-Man: Miles Morales. Igrači za porodične igre, i one izvan AAA ranga, mogu očekivati nižu cenu, kao što će recimo Sackboy A Big Adventure koštati 60 dolara.

POŠTO DOSTA IGRAČA NIJE ZAVRŠILO KAMPANJU U THE WITCHER 3, ONA CYBERPUNK 2077 ĆE BITI KRAĆA

Iako Cyberpunk 2077 upućuje na to da će u svakom smislu biti veći od prethodnih projekata developera CD Projekt, to neće biti slučaj. U intervjuu nakon završenog Night City Wire događaja, otkriveno je da će kampanja biti kraća u odnosu na onu koju nudi The Witcher 3: Wild Hunt. Za to je navodno razlog što dosta igrača zapravo nije ni završilo kampanju u Witcher 3 iako su dosta dugo napredovali kroz priču. Kao razlog se navodi da su dobili dosta žalbi na trajanje kampanje, što su naravno iz CDPR shvatili ozbiljno.

Nije tačno otkriveno koliko će sati biti potrebno za prelazak Cyberpunk 2077, ali kampanja će definitivno biti ispod 50 sati, pošto vam je za njen prelazak u The Witcher 3 potrebno oko 52 sata. Developeri poručuju da će kampanja kraće trajati zato što žele da igrači iskuse priču u celosti. Sa druge strane, sporednih aktivnosti dosta više.

Kampanja, kao i sama igra, biće dopunjeni DLC sadržajem kojeg će biti u višoj meri nego kod The Witcher 3, i to naravno besplatno, a u planu je i multiplejer mod koji je potpuno drugi projekat.

MICROSOFT PRISVOJIO KOMPANIJU BETHESDA

Kompanija Microsoft konstantno vreba koji studio će prisvojiti i dovesti u Xbox Game Studios grupu, koja konstantno raste.

Očekivalo se da će ove godine uzeti Warner Bros Games diviziju koja se ipak na kraju ne prodaje, ali je Microsoft ipak uspeo da napravi pravu bombu u gejming industriji – kupio je kompaniju Bethesda i sve njene franšize i studije! Ne samo to, Microsoft nije kupio Bethesdu direktno, već njenog vlasnika, kompaniju Zenimax.

Za 7,5 milijardi dolara, Microsoft pod svojim krovom dobija još oko 2,300 developera i ljudi iz gejming sveta širom sveta. Microsoft i Bethesda su od ranije imali uzajamnu saradnju, pre svega u vidu podrške za Xbox Game Pass, što je sada preraslo u nešto daleko veće.

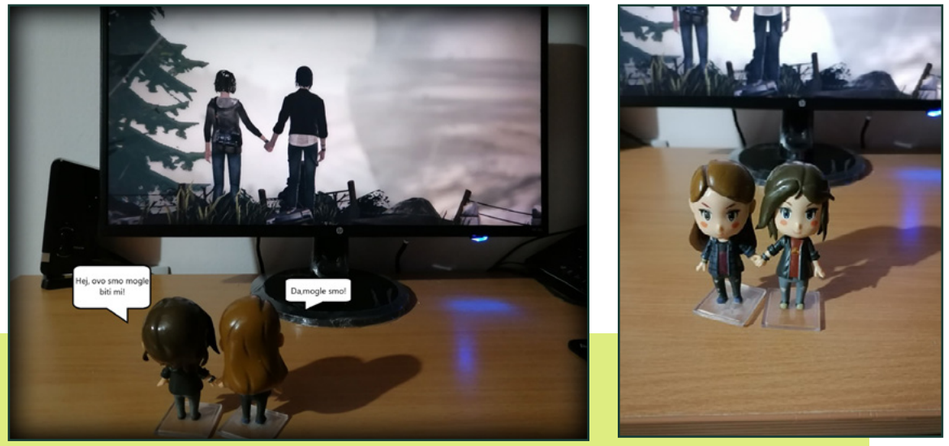
Bethesda je definitvno jedan gigant u industriji igara, pošto sa sobom nosi neke od najpopularnijih franšiza, kao što su Doom, The Elder Scrolls, Wolfenstein, Fallout i mnoge druge. Ova kompanija sa sobom donosi i 9 studija koji rade na brojnim spomenutim franšizama.

Bethesda ove godine nije imala velike najave, ali će ovo svakako jeste velika vest, pošto će imati punu podršku kompanije prepune resursa, tako da će se rad na The Elder Scrolls VI i Starfield nadamo se ubrzati.

PLAY!ZINE NAGRADNI KONKURS

Pozdrav drugari. Pre svega, hvala vam na velikom odzivu na naš konkurs. Dosta fotografija je stiglo i bilo je teško odabrati najbolje, ali smo uspeli odabrati one koje će krasiti ovo oktobarsko izdanje časopisa. Naravno, čast da se fotografije pobednika nađu u našem časopisu nije jedina nagrada, već smo pripremili i par figurica, pa tako očekujemo da nam se javite na - editor@play-zine.com

Uživajte u čitanju i vidimo se u nekoj drugoj nagradnoj igri :)

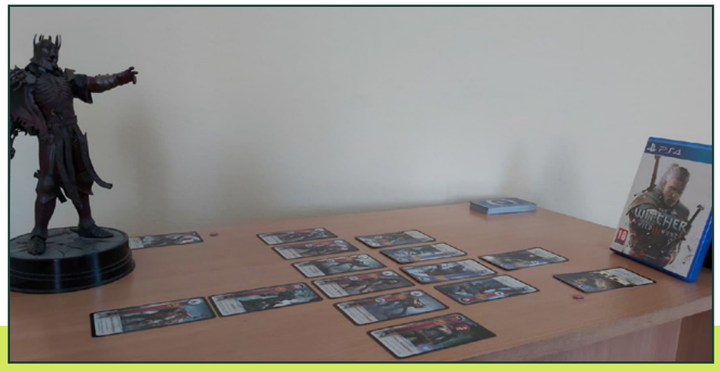


Filip Vermezović - Minecraft Baby Sheep pliš

Anamarija Mijatović - Loot Llama Fortnite POP! figurica

Nenad Teofanov - Far Cry 4 Pagan Min King of Kyrat statua

Danijel Nikolić - Funko Star Wars BB-8



Rastko Stijepović - Cute but Deadly figurica Winstona iz Overwatch

Autor: Milan Janković

ZLATNO DOBA STUDIJA BIOWARE

Studio Bioware danas nije ono što je nekada bio, i to vidi svaki fan i poklonik RPG igara i serijala kao što su Dragon Age i Mass Effect. Ovaj studio postoji od 1995. u Kanadi, a tokom svojih 25 godina postojanja imao je niz uspona i padova. Vlasnik studija Electronic Arts danas beleži lošu reputaciju u svetu video igara, ali zanimljiva je činjenica da je svoje najbolje godine Bioware doživeo upravo nakon što je 2007. postao EA studio.

U periodu od 2007. do 2012. godine, Bioware je doneo čak 6 AAA naslova koji su odisali kvalitetom i imaju veliki broj pozitivnih ocena na Metacritic sajtu(većina preko 90/100). To su:

2007.

Mass Effect iz 2007. koji je brojne pohvale dobio na račun načina kazivanja priče, i sinematičnog dizajna koji je u to vreme bio retkost.

2008.

Ove godine Bioware nije izdao veliki naslov, već Sonic Chronicles i ME: Galaxy koje nisu nešto bile zapažene.

2009.

nastavlja se sa kvalitetom, kada izlazi Dragon Age: Origins, fantazijski RPG koji poseduje bogati i živi svet sa pažljivo orkestriranom pričom.

2010.

Bioware donosi nastavak na Mass Effect od pre tri godine u vidu drugog dela. To je direktni nastavak na original, koji ga je nadmašio sa odličnom raznolikošću karaktera, pobošljanim kazivanjem priče, muzikom i dizajnom sveta. Mass Effect 2 je osvojio i brojne GOTY nagrade kada se pojavio

2011.

Međutim, ove godine Bioware je izdao dve jake igre. Prvo Dragon Age 2 u martu koji nije uspeo da u potpunosti nadmaši Origins, ali je zasenio publiku sa bržom, responzivnijom mehanikom borbe, dok je narativ imao i pozitivnih i negativnih strana.

Dve godine pre nego što je EA zvanično dobio Star Wars licencu za igre, Bioware je doneo Star Wars: The Old Republic MMORPG smešten u periodu pre povratka Imperije Sita. Brojne pohvale na SWTOR bile su upućene kvalitetnom sadržaju koji je pružao stotine sati gejmpleja, vernost franšizi sa pričom.

2012.

I na kraju, Mass Effect 3 koji nosi titulu najviše ocenjene igre u toj godini. Mass Effect 3 je na pravi način priveo kraju trilogiju, što je ispraćeno poboljšanjima gejmpleja i borbenog sistema. Svetla tačka, gotovo jedinstvena u svetu igara, jeste opcija za povezivanje sačuvanog napretka iz ME2 i originala. To je omogućilo fanovima da priča ima još više smisla i nisu gubili na kvalitetu.

Ovom igrom je zlatni petogodišnji period završen i već 2013. godine Bioware je otkazao rad na dva naslova C&C Genreals 2 i Warhammer Online: Wraith of Heroes.

Bilo kako bilo, kvalitet igara studija Bioware počeo je da opada i to značajno nakon ovog „zlatnog perioda“. Razloga za to je mnogo, svakako upiremo prstom u Electronic Arts koji je otprilike u istom periodu zaokrenuo politiku. Kvalitet više nije bio na prvom, već nekoliko mesta niže, dok se na lestvici našao zadatak uzimanja što veće količine novca kroz mikrotransakcije i slične elemente.
Pumpanje sadržaja je takođe postalo sve učestalije. Bioware jeste u spomenutom periodu izdao veliki broj kvalitetnih igara, ali do danas se zbog promene politike stavio ogroman pritisak na developere. Gledajte, nekada je bilo generalno lako, imate igru, napravite je izdate i to je to. Sada to nije tako, većina naslova je koncipirana oko live service strategije, što znači da igru morate održavati i dosta dugi period nakon izlaska. Ispravke bagova, redovno dodavanje sadržaja, promena mehanika i gomila drugih faktora je u igri što otežava rad, a još kada vam izdavač diše za vratom, ihaa. Najbolji primer za to je Antem, igra o kojoj čujemo samo ponekad u fazonu da Bioware nije odusta već radi na opsežnim izmenama, što oduzima resurse i vreme.

Autor: Milan Janković

MALI REČNIK FRAZA I POJMOVA

ROGUELIKE VS ROGUELITE – ŠTA JE ŠTA?

Roguelike vs Roguelite. Roguelike, Roguelite. Često se verovatno susrećete sa ovim pojmovima, pošto je veliki broj igara upravo zasnovan na ovim temeljima. To je pogotovu slučaj kod manjih, indie igara, koje se promovišu kao roguelike ili roguelite, ali bez objašnjenja šta to uopšte znači i koja je razlika između te dve fraže/žanra. Zato smo mi tu da objasnimo.

Sam naziv pojma zasnovan je na video igri Rogue iz 1980. godine, od koje je kasnije nastao čitav žanr igara nazvan Roguelite. Igra Rogue se zasnivala na istraživanju pećine u potrazi za blagom, ispred kojeg se nalazi niz tunela ispunjen neprijateljima. Ako bi igrač tokom igranja strada, ma koliko daleko prešao, bio čak i nadomak blaga, napredak se resetuje i mora se početi sve ispočetka. Međtuim, to nije sve, pošto kada se krene ispočetka mapa nije ista, već se dizajn tunela, raspored neprijatelja kao i samog blaga menja, tj proceduralno generiše, tako da praktično nijedno igranje nije isto.

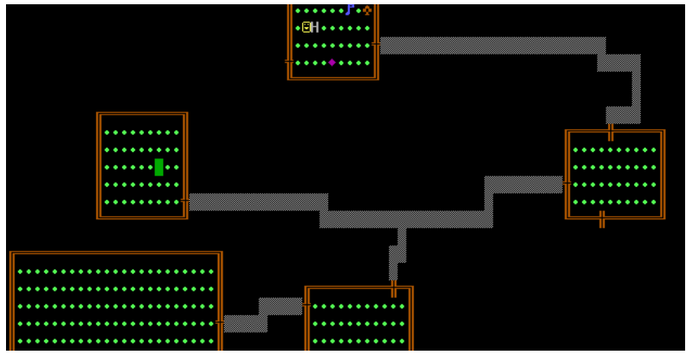
Iako revolucionarna i sama po sebi zanimljiva igra, Rogue nije potpuno zaslužan za popularizaciju Roguelike igara, već Nethack, objavlljen 7 godina kasnije. Nakon toga, izrodila se potpuno nova niša igara. Roguelike naslovi po prirodi jesu oni sa proceduralno generisanim nivoima, perma-death težinom, i generalno potpunim brisanjem dostignutog napretka. Ova niša igara privlači određenu grupu fanova, kao što je to Soulslike naslovi, ali drugoj strani deluje odbojno i demorališuće da se konstantno vraćaju na početak, sa izmenjenim rasporedom i bez olakšica. Kako mnogi poklonici roguelike naslova govore, cilj nije stići od početka do kraja, već zapravo biti bolji sa svakim prelaskom i učiti na greškama. To je delom zašto u naslovima ovog tipa postoje poeni i tabele.

Pošto su takve igre u današnjem dobu pokazale kao teške za generalnog potrošača, developeri su počeli da polako popuštaju u određenim aspektima igre i težini, čime je nastao Rogue-lite. Generalno gledano, Roguelite takođe poseduje nasumično generisane nivoe, ali se od roguelike razlikuje po tome što se napredak ne briše u potpunosti. U Roguelite igrama smrt karaktera vraća na početak, ali se napredak čuva. Napredak u vidu skupljenog iskustva, otključanih sposobnosti, dobijenog oružja i slično.

Umešni igrači i oni kojima se posreći mogu roguelike igre preći u početnim pokušajima, ali je to u roguelite igrama nemoguće, pošto je svaki naslov tog tipa baziran na grindanju. Tu spada spomenuto sakupljanje iskustva, pomoćnog oruđa itd, jer će tek nakon nekog vremena imate šanse da se sukobite sa neprijateljima čija se moć skalira u zavisnosti od njihove daljine od početka.

Što se tiče najpopularnijih igara za svaku stranu, roguelike čine The Binding of Isaac, FTL, Crypt of the Necrodancer, Spelunky 2, Risk of Rain 2, Invisible Inc, Noita.

Roguelite igara ima daleko više, pogotovu u kada pogledamo prethodnih nekoliko godina, u kojima su izašli naslovi poput Dead Cells, Slay the Spire, Hades, Enter the Gungeon, Rogue Legacy, Flinthbook.



Autor: Milan Janković

PS5/XBOX SERIES

ŠTA SVE PLAYSTATION 5 I XBOX SERIES KONZOLE DOBIJAJU PRVOG DANA

U mesecu za nama, Microsoft i Sony su konačno rešili da otkriju sve detalje vezane za novu generaciju konzola, kao što je cena i konačni datum izlaska. Praktično momentalno sa objavom datuma, izdavači koji su u saradnji sa ovim kompanijama krenuli su da obelodanjuju datume izlaska za mnoge naslove.

Kako će generalno veliki broj igara biti ekskluzivan za jednu ili drugu stranu, retke će se igre pojaviti i na PS5 i na Xbox Series X/S. Stoga, eto liste naslova koji će izaći 12. novembra, kada izlazi Playstation 5 na zapadu i istoku, a koje sa Xbox Series X/S 11. novembra, ako ste PC entuzijasta među ovim redovima, u zagradi svakog naslova stavili smo i šta dolazi na računare.

Playstation 5 – 12. novembar

Prvo što će Playstation 5 dobiti, direktno od Sonija, jeste Playstation Plus kolekcija od 18 najboljih igara sa PS4, optimizovanih za peticu, tu se nalaze pre svega jače ekskluzive, ali i drugi naslovi koji su se dobro pokazali, što je odlično za startnu ponudu igara. Što se tiče čistih noviteta koji izlaze samo za PS5, to su Astro's Playroom, preinstalirana igra koja pokazuje svu moć kontrolera i konzole, Demon's Souls Remake koji nas je već oduševio fantastičnim izgledom, pa zatim Spider-Man: Miles Morale, Destruction All-Stars, i Sackboy: A Big Adventure. Naslov koji će biti konzolna ekskluziva, a istog dana izlazi i za PC biće usamljeni Godfall, looter naslov kompanije Gearbox.

PS5 igre

- Astro's Playroom
- Demon's Souls
- Destruction All Stars
- Godfall
- Marvel's Spider-Man: Miles Morales
- Sackboy: A Big Adventure

PS Plus Kolekcija

- Battlefield 1
- Batman: Arkham Knight
- Bloodborne
- Days Gone
- Detroit: Become Human
- Fallout 4
- Final Fantasy 15
- God of War
- Infamous Second Son
- The Last Guardian
- The Last of Us
- Monster Hunter: World
- Mortal Kombat X
- Persona 5
- Ratchet and Clank
- Resident Evil 7: Biohazard
- Uncharted 4: A Thief's End
- Until Dawn

Xbox Series X i S – 11. novembar

Xbox Series konzole u startu imaju oslabljeni konzolu, zato što je glavni naslov, Halo Infinite nažalost odložen za narednu godinu. I pored toga, obezbeđena je solidna kkoličina novih igara, a da ne spominjemo na hiljade starijih zahvaljujući kompatibilnosti sa svim prošlim Xbox generacijama. Xbox će na izlasku imati Bright Memory kao konzolnu ekskluzivu, The Falconeer, Yakuza Like A Dragon, kao i domaći Scorn, The Ascent, DirtGears 5 i Gears Tactics. Pored ovih, prvo će na Xbox Series sistemima doći Watch Dogs Legion i Assassin's Creed Valhalla, ali su to samo prednosti datum pojavljivanja konzole.

Deljeni naslovi:

Ovo su naslovi koji će se pojaviti i za jednu i drugu stranu, i ovo je lista koja će najverovatnije rasti.

- Assassin's Creed: Valhalla
- Dirt 5
- FIFA 21
- Fortnite
- NBA 2K21
- Observer: System Redux
- Devil May Cry 5: Special Edition
- Watch Dogs Legion
- Yakuza: Like a Dragon

Naravno, imajte u vidu da neki naslovi za jednu ili drugu konzolu još nisu potvrđeni da izlaze istog dana, tako da su liste podložne promenama.

Autor: Milan Janković

GTA TRIBUTE

CJ I SAN ANDREAS

Do sada ste imali prilike da pročitate o prvim igrama u Grand Theft Auto serijalu, začetnicima jedne potpuno nove ere koje je pomalo pregazilo vreme, mada se Vice City još uvek drži. Naslov koji je stigao posle zbivanja u „Gradu Poroka“, i ujedno drugi najprodavaniji u franšizi – GTA: San Andreas.

Ove redove možemo započeti govoreći o bilo kojem aspektu igre, i uvek bismo govorili u superlativima. Jednostavno je tako. Cue spray sound.

Priča prati jednog protagonistu, afro-amerikanca(prvi put za serijal) Karla Džonsona, poznatijeg kao CJ. On se nakon nekoliko godina vraća natrag u San Andreas, grad sa početka devedesetih godina. San Andreas u koji se protagonista vraća samo je ljuštura grada koji je nekada bio, kriminal i korumpiranost cvetaju, drugari iz detinjstva polako srljaju u propast. Sama po sebi, priča u GTA San Andreas nosi različite motive i pokriva niz problema koji su praktično stalno aktuelni. To je priča o borbi za preživljavanje, korumpiranošću vlasti, nostalgiji, kao i o vedrom pogledu na život.

San Andreas takođe pokreće RenderWare, tako da je srž gejmpleja praktično ista. Perspektiva iz trećeg lica prilikom kretanja, pucanja i vožnje sijaseta dostupnih vozila(oko 212 njih) je ostala, a sve je prošireno plivanjem i mogućnošću davljenja, po prvi put za GTA igre. Svet igre je prosto rečeno ogroman, čine ga tri regije – Los Santos, San Fierro i Las Venturas – nastale po uzoru na Los Anđeles, San Francisko i Las Vegas, respektivno. Između velikih naseljenih regiona postoje slabo naseljeni, ruralni predeli poput pustinja, planina, šuma i gradića. Sloboda u istraživanju je takođe ogromna, sve je moguće preći tokom priče ili u slobodnom igranju, ali nažalost zgrade i prostorije u njima nisu dostupne, što nije moguće ni u GTA 5.
Prilagođavanje izgleda karaktera(kastomizacija) takođe je impresivni dodatak u GTA: San Andreas. Ono je bilo prisutno u Vice City, ali kod CJ-a možete menjati frizuru, nakit, tetovaže, odeću i dodatke. Promena izgleda je bila taj RPG element koji San Andreas nudi, pošto će karakteri u zavisnosti od odeće i tetovaža reagovati i imati ili nemati poštovanja.

Svi ostali elementi igre, su takođe odlični, kako sukobi sa bandama na ulicama, interakcija sa svetom, sporedne aktivnosti koje donose dodatne prihode(ako niste koristili šifre). Muzika, dostupna kroz veliki broj radio stanica podeljenih na žanrove, ima šta da ponudi, i to u vidu hitova iz 80-ih i 90-ih godina prošlog veka. Pored same muzike, radio stanice su pružale i voditelje koji su govorili neku svoju priču. Lepo je što je muzika odabrana iz perioda u kojem se radnja odvija, a radio stanice u igri krasi veliki iskorak u odnosu na prethodne igre. Stariji GTA naslovi su u radio stanicama sve numere imali kao jedan audiofajl pa je redosled bio uvek isti. U San Andreas se pesme nasumično puštaju, stalno po drugačijem redosledu i sa različitim najavama od strane voditelja na radio stanici.

Grand Theft Auto: San Andreas je izašao 2004. godine prvo za Playstation 2, a zatim 2005. za PC i Xbox. Uspeh koji je igra postigla na te tri platforme nadmašio je sve prethodne igre, i od strane mnogih smatra se za najbolji GTA naslov ikada, a zasigurno predstavlja vrhunac GTA III ere, pošto je San Andreas takođe koristio RenderWare, pre nego što je Rockstar sa GTA 4 prešao na RAGE.
GTA: San Andreas na svim platformama za koje se pojavio ima prosečnu ocenu 93,5/100 na sajtu Metacritic, što samo po sebi govori o kakvoj je igri reč.

> “GTA: SAN ANDREAS SE I DANAS SMATRA ZA NAJBOLJU IGRU U FRANŠIZI”

> “JEDAN MOD ZA SAN ANDREAS OKO KOJEG SE DIGLO DOSTA PRAŠINE JE HOT COFFEE KOJI OMOGUĆAVA DA SE MALO BACI POGLED NA NEVALJALE SCENE U IGRI”

Igrači sa one strane okeana su najviše uživali u ostvarenju kakvo je San Andreas, sa drugačije nazvanim gradovima a opet verno rekreiranim po uzoru na mnoge veće u SAD. Igra je i kod nas bila, i jeste, izuzetno popularna. Većina mlađih generacija odsrastala je upravo uz GTA San Andreas, brojne modove koji postoje za njega, kao i bogati multiplejer koji je kreirala sama zajednica.

Već znate da je prethodnim igrama bilo dosta kontroverzi zbog tema i prisutnog nasilja, pa tako San Andreas ni tu ne zaostaje. Mnogi su osuđivali Rockstar zbog rasističko prikaza određenih struktura stanovništva u modernoj Americi, ali najviše prašine se diglo oko Hot Coffee moda. Modova u GTA: SA ima na pretek, ali Hot Cofffee je omogućio da vide scene sekse koje postoje u igri, a i vanilla verziji nisu bile vidljive. Iako su te scene samo prikazivale nešto što trebalo da liči na intimni odnos, sa karakterima i dalje potpuno obučenim, San Andreas je povučen iz prodaje u brojnim mestima, pretila je zabrana prodaje u mnogim zemljama, ali je situacija nekako razrešena na sudu.

Nije baš tačno poznato šta se nakon GTA: San Andreas zbilo sa Rockstarom. Od izdavanja GTA igara u razmaku od godinu, dve, prešlo se na prefinjeniji rad sa posvećenijom pažnjom, usmerenom ka širenju sveta i povećanoj dozi realizma. GTA 4 je izašao 2008. godine i o njemu ćemo više u narednom broju.

PLAY!ZINE PATRON MOŽEŠ BITI I TI!

POTREBNO JE SAMO DA POSETIŠ NAŠU PATREON STRANICU I DA ODABEREŠ JEDAN OD 5 TIEROVA KOJI TI NAJVIŠE ODGOVARA.

ŽELELI STE DA POMOGNETE VAŠEM OMILJENOM SAJTU ALI NISTE ZNALI KAKO?

ŽELITE DA SE VAŠE IME POJAVLJUJE U ČASOPISU I DA IMATE SVOJE POSEBNO MESTO NA NAŠIM STRANICAMA?

HOĆETE FULL COLOR IZDANJE NA KVALITETNOM MASNOM PAPIRU?

SVE OVO JE SADA MOGUĆE UZ VAŠE MALO UČEŠĆE.

NAŠA DVA PATRONA SU I DALJE TU, DANILO I MARIJAN:

“KAO ŠTO KAŽE GANDALF, NAJVAŽNIJE JE ŠTA RADIMO SA VREMENOM KOJE NAM JE DATO, TE STOGA JA VREME TROŠIM NA IGRANJE IGARA I ČITANJE PLAY MAGAZINA!”

- DANILO KARTALOVIĆ

“A WARRIOR WHO DOESN’T HOPE FOR BATTLE HAS NO HOPE DURING BATTLE.”

- MARIJAN MILIĆ

TIPS & TRIKS

GAMING KANAL

KLIPOVI SVAKE SREDE SA VAŠIM OMILJENIM YOUTUBERIMA!

/TIPSANDTRIKS

POWERED BY TRIK

Autor: Milan Janković

NADOLAZEĆE SERIJE PO VIDEO IGRAMA

Ove godine je sve pljuštalo od najava TV serija koje će pokrivati dešavanja iz popularnih franšiza. Samim tim pauza između igara će biti ispunjena nešto drugačijim pričama koje ćemo gledati. Mnoge od najavljenih serija su još uvek u dosta ranoj fazi produkcije, ali su zvanično najave, tako da pogledajte šta sve možete očekivati u narednom periodu.

Fallout

Fallout franšiza iza sebe broji dosta kvalitetnih naslova, zahvaljujući kojima imamo dosta materijala o postapokaliptičnom svetu koji se predstavlja. Deo atmosfere biće pretočen u TV seriju iza koja stoji Amazon Studios. Nije poznato koje će razdoblje biti pokriveno u prvoj sezoni, ali već naslućujemo da će Fallout serija biti kvalitetna. To je pre svega zbog saznanja da će na njoj raditi Lisa Džoj i Džonatan Nolan, tandem koji je pokazao veliki kvalitet u produciranju Westworld serijala.

Resident Evil

Resident Evil filmova je bilo skoro isto koliko i igara, ali fanovi nisu bili oduševljeni kvalitetom. Netflix će pokušati da preokrene situaciju sa serijom vezanom za Rezi serijal igara. Radnja Resident Evil serije biće vezana za događaje u Racoon City, ali neće pratiti protagoniste iz igara. Zapravo, glavni junaci biće bliznakinje Vesker, ćerke glavnog antagoniste Alberta Veskera. Serija će pratiti dva vremenska razdoblja, prvo pre razubktavanja zombi virusa, a drugo se dešava deceniju kasnije gde je ostalo svega 15 miliona preživelih.

Disco Elysium

Za razliku od drugih multimilionskih franšiza na listi, Disco Elysium je skromna serija nezavisnog studija ZA/UM, ali to što nije naširoko poznata ne znači da nema šta da traži kao serija. Zapravo, priča ove igre se može više nego dobro uklopiti kao serija, pošto pokriva veliki broj životnih tema, dvojicu detektiva od kojih je jedan pun rupa u sećanju, što zvuči kao dobar recept za uzbudljivu seriju. Rad na seriji vodi dj2 Entertainment, kompanije poznata po radi na Vampyr, Life is Strage, kao i Sonic filmu

Ako niste, obavezno igrajte Disco Elysium

Brothers in Arms

Izgleda da u skorije vreme nećemo dobiti najnoviji naslov u poznatom serijalu pucačina Brothers in Arms. Vlasnik Gearbox, rešio da skine prašinu sa franšize i osveži je kao TV seriju. Priča u BiA igrama je generalno bila jača strana, tako da će to uticati na narativ serije. Zaplet je sledeći, osmorica američkih vojnika pokušavaju da spasu zarobljenog narednika uoči početka Dana D. Drugih detalja nema o samoj priči, ali je iskazano da će biti prikazane perspektive saveznička kao i sile Osovine, dok će neke potpuno nove istorijke činjenice biti takođe otkrivene.

Skull & Bones

Dok čekamo na Skull & Bones video igru, Ubisoft je već najavio ekranizaciju igre u TV seriju. Kormilo produkcije vodiće Ubisoft i Atlas Entertainment. Serija vodi u vode Indijskog okeana tokom perioda 18. veka, bez konkretno poznate radnje, ali sa glasinama da će ženski deo posade biti prisutniji.

Što se igre tiče, onda je dugo bila u limbu i tek nedavno je otkriveno da je rad na njoj započet iznova.

Halo

Hako Infinite odložen za narednu godinu, tako da se neće pojaviti zajedno sa Xbox Series konzolama. U 2021. godini postoji šansa da se pojavi istovremeno sa Halo serijom. Serija vodi u 26. vek i pokriva sukob između ljudske rase i vanzemaljaca, sa dosta akcije i ličnim pričama. Kada smo kod ličnih priča, potvrđeno je i da će glavni protagonista biti upravo Master Chief, ali više od toga nije poznato. Barem za sada.

The Last of Us

Netflix iza sebe ima brojne adaptacije video igara, ali ne može imati sve, pošto je one kvalitetnije uzeo HBO. Ova produkcijska kuća će raditi na seriji The Last of Us, po popularnom istoimenom serijalu dostupnom ekskluzivno na Playstation konzolama. Producent iza igara, Nil Drukman, zajedno sa kreatorom fantastične serije Chernobyl, Kregom Mazinom, biće glavni producenti. Radnja nee biti ista kao ona iz igara, već će dodatno proširiti prču vezanu za Džoela i Eli.
Ne zna se kada serija izlazi.

Splinter Cell anime

Najave nove Splinter Cell igre za konzole i računare nema već godinama, iako fanovi uporno mole Ubisoft. Umesto toga, francuska kompanije kao da troluje obožavatelje serijala drugačijim najavama vezanim sa serijal. Tako je najavljena anime serija na kojoj radi pisac iza Džon Vik trilogije. Animirane avanture Sema Fišera pratićemo kroz dve sezone sa ukupno 16 epizoda na Netflixu.

The Witcher druga sezona

U prvoj sezoni The Witcher serije smo već uživali krajem prošle godine, a druga sezona se već snima, doduše otežano zbog korona virusa. Druga sezona serije o vešcu Geraltu nastavlće se tamo gde je prva stala, ali vođe projekta su nagovestile da greška sa previše vremenskih linija neće biti ponovljena. Mimo toga, može se očekivati emocionalnija strana likova, pogotovu negativaca, kojima će biti posvećeno više pažnje.
Za sada nije poznato kada će druga sezona doći, pogotovu zbog snimanja koje je stalno u periodu mart-avgust ove godine.

Shemue

Shenmue 3 je prošao katastrofalno kada se pojavio, i to nakon iza odlaganja, pa je lasnik franšize rešio da se fanovima nekako oduži sa anime serijom. Kroz 13 epizoda u prvoj sezoni pratićemo Rija Hazukija u potrazi za osvetom. Iza serije stoje Crunchy Roll i Adult Swim, pod upravništvom kompanije Telecom Animation Film, koja iza sebe ima Lupin III i Tower of God ostvarenja.

Autor: Milan Janković

TOP IGRE OKTOBRA

STAR WARS SQUADRONS

I ove godine dobijamo novi Star Wars naslov. Nakon prošlogodišnjeg Jedi: Fallen Order, koji je imao gomilu pozitivnih reakcija upućenih singlplejer priči, i novi Star Wars će igrače vinuti u visine fiktivnog univerzuma sa fokusom na solo igranje.

Priča vodi u eru Nove republike sa fokusom na letačke bitke. Zanimljiv element je da ćemo pratiti događaje iz ugla Imperije, kao i Pobunjenika. Kao što je slučaj u Star Wars filmovima, i ovde će biti likova koji će prolaziti kroz velike emotivne teškoće tokom borbi. Multiplejer je prisutan sa 5v5 borbama letelica, a zato što je igriv samo iz prvog lica, Squadrons nosi i punu podršku za igranje sa VR aparatima.

PC, PS4, XBOX ONE – 2. OKTOBAR

CRASH BANDICOOT 4: IT'S ABOUT TIME

Junak detinjstva mnogih, Crash Bandicoot, vratio se pre par godina sa remake verzijama kultnih igara. Svi osveženi naslovu stekli su ogromnu popularnost, zbog čega je rešeno da se ponuda proširi potpuno novom igrom. Tako je nastao It's About Time. U pitanju je direktni nastavak na događanja u originalnoj trilogiji koji donosi novu priču sa i te kako poznatim junacima. Ne znamo u potpunosti detalje priče, ali otkriveno je da će pored Kreša biti dostupni razni drugi junaci za igranje. Svaki junak nosiće svoj jedinstveni stil i omogućiće dodatnu slobodu pri prelaženju. Pored singlplejer kampanje, modova, biće i multiplejera za takmičenje sa drugima.

Nadamo se da će eventualno igra izaći i na druge platforme, PC pre svega.

PS4, XBOX ONE – 2. OKTOBAR

FIFA 21

Sve sportske igre koje su se ove godine pojavile bile su samo niz razočarenja. Malo inovacija u odnosu na prethodnika, prekopirani gejmplej, prekopirani i problemi. Ovde pogotovu mislimo na PES 2021 koji je bezobrazno ista verzija kao i prošlogodišnja, samo sa osveženim transferima i rejtinzima igrača. Videćemo da li će ovog meseca FIFA konkurent uspeti da prekine taj niz. Developer EA Sports obećava dosta novina, kao što je unapređeni Volta(ulični) fudbal, veća kontrola lopte na terenu, sa dosta većom slobodom omogućenom kroz sistem za dinamične napade. Mod karijere i Ultimate Team su takođe dobili zasluženе prepravke, ali videćemo da li će to stvarno biti unapređenje u odnosu na FIFA 20.

PC, PS4, XBOX ONE, SWITCH – 6. OKTOBAR

BALDUR'S GATE 3

Septembarsku listu igara je sačinjavao Baldur's Gate 3, a eto ga i na oktobarskoj. Razlog za to je ponovno odlaganje od strane developera Larian. Bile su jako male šanse za odlaganjem, ali ipak su se ostvarilo zbog problema sa stabilnošću. Odlaganje je za nedelju dana, jer izlazi već 6. oktobra. Nadamo se da je to dovoljno vremena da se sve reši.

Baldur's Gate 3 donosi opcije za romansiranje sa brojnim karakterima, što će obogatiti 20 sati gejmpleja, koliko će ga biti na početku Early Access faze testiranja, zajedno sa više lokacija i gotovo 600 sporednih karaktera.

PC – 6. OKTOBAR

RAJI: AN ANCIENT EPIC

Raji: An Ancient Epic je video igra inspirisana bogatim mitološkim svetom Indije. Priča prati dešavanja novog rata između demona i bogova. Mračna strana u potrazi za osvetom napada bespomoćnu ljudsku rasu, čija je jedna nada mlada devojčica sa imenom Raji. Za više detalja o priči moraćemo da igramo, što nećemo propustiti, pre svega zbog dopadljivog vizuelnog stila. Grafika je takođe bazirana na istoriji antičke Indije, sa elementima rešavanja zagonetki, platformisanja ulepšanih ručno oslikanim teksturama.
Ako ste zainteresovani, Raji: An Ancient Epic ima dostupnu demo verziju na Steam platformi, tako da možete videti da li vam igra „leži".

PC, PS4 – 15. OKTOBAR

AGE OF EMPIRES 3: DEFINITIVE EDITION

Fanovi strategija već sve znaju o Age of Empires 3, ali to neće biti ista igra kada se pojavi 15. oktobra, pošto dolazi sa nizom poboljšanja. Sve što krasi original je tu, samo sa Ultra HD grafikom, podrškom za 4K rezoluciju, iznova snimljenom muzikom i dodatim multiplejerom.
To nije sve, već se na postojeću kampanju nadovezuju Švedska i Inke, dve nove civilizacije, dodatak na postojećih 14. Takođe, biće dodata dva moda igranja, prvi nosi istorijske bitke, a u drugom će biti prilike rešavati The Art of War izazove.

PC – 15. OKTOBAR

AMNESIA REBIRTH

Deceniju nakon izlaska The Dark Descent, Frictional Games i Amnesia se vraćaju sa novom igrom. Amnesia Rebirth zvuči kao da je nastavak, ali je zapravo potpuno suprotno. Radnja igre vodi u period od 100 godina pre dešavanja iz originalnog naslova. Ako vam je nedostajao osećaj bespomoćnosti u igrama, on će svakako biti prisutan. Čudovište će se hraniti vašim strahom dok pokušavate da otkrijete kuda se dospeli kao protagonista Tasi Trianon. Istraživanje okruženja, rešavanje zagonetki i preživaljvanje će biti osnovno elementi gejmpleja. Frictional Games je i želeo da očuva duh originala, ali da neke elemente produbi, što ćemo iskusiti baš za Noć veštica.

PC, PS4, XBOX ONE – 20. OKTOBAR

GHOSTRUNNER

Okej, do izlaska Cyberpunk 2077 ostaje još oko mesec dana, ali to ne znači da boravka u distopijskoj budućnosti neće biti. Ghostrunner se čini kao prilično dobra alternativa koja se izdvaja sa svojim stilom. Studio OneMoreLevel je Ghostrunner kreirao kao slasher iz prvog lica, što znači da na raspolaganju imate hladno oružje, kuku i set sposobnosti. Sposobnosti čine trčanje po zidovima, dash, okretnost i manipulacija vremenom. One su važne u borbama sa neprijateljima koji imaju vatreno oružje na raspolaganju kako bi sve bilo dodatno izazovno. Svakog neprijatelja je moguće rešiti jednim udarcem, što omogućaa da gejmplej teče brzo i haotično. Dizajn igre je dosta dobro odrađen, i lepo oslikava atmosferu sumorne budućnosti.

Ghostrunner smo imali prilike isprobati pre nekoliko meseci u demo verziji, i igra nam se prilično dopala. Nadamo se samo da kampanja neće biti prekratka.

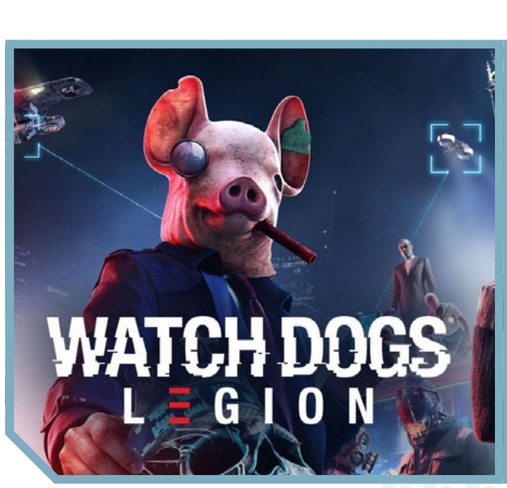
PC, PS4, XBOX ONE – 27. OKTOBAR

WORLD OF WARCRAFT: SHADOWLANDS

World of Warcraft već ima ogromnu količinu sadržaja da ponudi, ali će to biti dodatno prošireno sa nadolazećom Shadowlands ekspanzijom. Ona vodi na potpuno novo mesto, zagrobni život, zahvaljujući Silvani koja je uništila Helm of Domination. Azeroth dobija značajne promene, a igrači će biti svedoci svega, neke će iskusiti i na svojoj koži.
Nivoi karaktera sniženi su na 60, sama progresija je pretrpela ogromne promene. Progresija će biti stavljena na test u novim Shadowlands zonama, kojih će biti nekoliko za levelovanje, centralni hub kao i endgame. Sve u svemu solidna ponuda nove ekspanzije.

I da, Blizzard preopručuje SSD za optimalno igranje WoW: Shadowlands.

PC – 27. OKTOBAR



WATCH DOGS LEGION

Najnovije izdanje Watch Dogs serijala je igra koja donosi dosta toga uzbudljivog. Ne, nema Srbina-negativca ovoga puta, već je Legion zasnovan na temeljima veštačke inteligencije i proceduralne generacije. Ubisoft studiji su rešili da prvi kreiraju naslov u kojem možete igrati kao bilo koji postojeći karakter(NPC) i tako kreirati Legiju. Bukvalno svaki NPC poseduje neku sposobnost koja će pomoći u borbi protiv vlasti koja je London budućnosti načinila po uzoru na dela Džordža Orvela. Bakica haker, slatka devojka ubica, i svi ostali biće na raspolaganju.
Svet igre je prepun neonskih boja i izgleda dosta next-gen, takvi su i sistemski zahtevi, nadamo se da grafika neće pretrpeti downgrade kao prošli Ubisoft naslovi.

PC, PS4, XBOX ONE – 29. OKTOBAR

Autor: Miloš Živković

PRVI UTISCI

MAFIA DEFINITIVE EDITION

MAFIA 1 U NOVOM RUHU PRVA IMPRESIJA

Da li ste nekada igrali neku igru, za koju ste mnogo kasnije pomislili kako bi divno bilo da je izašla u savremenom gejming svetu? Da je mogla da iskoristi sve potencijale koje moderni svet igara nudi... A zamislite još i da je u pitanju vaša omiljena video igra. Jeste li uspeli? Ako jeste, onda ste upravo saznali kako sam se ja osećao, kada sam posle nekoliko godina od izlaska originalne Mafije upalio tu istu igru u nadi da ću moći da doživim isto iskustvo. Da proživim one emocije koje su u meni bujale, dok sam uz pomoć prastare, bele tastature i miša, pokušavao da pobegnem od kiše mafijaških metaka. Pa i dok sam za vožnju koristio Logitech volan koji sam dobio za rođendan, pokušavajući po ko zna koji put da pobedim na trci formule. E, to su bili dani...

Iako posle tih par godina, igra vizuelno nije izgledala toliko spektakularno, neke emocije su se još uvek javljale u meni i budile osećaj zadovoljstva. Iako ruku na srce, više nego par puta sam pomišljao da sam nešto u grafičkim opcijama ipak zaboravio da postavim na maksimum... I upravo u tim momentima, javila se misao kako bi bilo neverovatno kul kada bi se ta grafika mogla unaprediti, bar uz par sitnih detalja.

I gle čuda! Iako godinama kasnije, vest da će se to dogoditi, odjeknula je kao detonacija. Kao topovski udar u mom srcu! A način na koji sam je saznao, nije bila samo

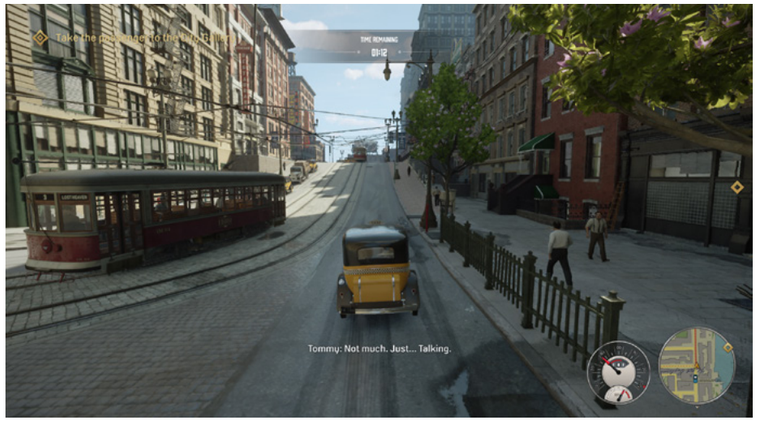
informacija, već i nekoliko slika iz igre koje sam dobio od mog brata. Bilo je jutro, a moje oči još nisu počele da funkcionišu kako treba, pa je i mozak bio negde u dosluhu sa njima. Onako bunovan gledao sam u ekran i gotovo da sam mislio da sanjam. Nije mi bilo jasno šta gledam.

U prvi mah sam pomislio da se radi o nekoj drugoj igri, ali kada se ispred mojih očiju pojavio Mafia logo, kao da me je pukao adrenalinski šok i moje telo i mozak su se ekspresno postavili u stanje pripravnosti. Odmah je krenulo guglanje - kad, šta, gde, kako? Nekoliko narednih dana ispitivanja u sitna crevca, učinili su samo još težim iščekivanje datuma izlaska. Koji je, gle čuda, konačno došao! Naravno, u redakciji sam se na vreme oglasio sa željom da baš ja budem taj koji će opisivati ovu igru. Razlog je jednostavan - pre nego što se "The Last of Us" pojavio i zagazio na tron, Mafia je samouvereno držala prvo mesto na rang listi mojih omiljenih igara.

Nakon što sam sa užasnim nestrpljenjem pokrenuo igru, a ona prepoznatljiva muzika počela da ispunjava prostoriju, kao da je ponovo srce deteta počelo da lupa u mojim grudima. Naravno, nalazio sam se i u pažljivo probranom društvu drugara koji su bili kompetentni da zajedno sa mnom (onako kažiprstom) ukazuju na sve ono što je dodato, čega se sećamo i kako nam sada izgleda u novom ruhu.

Ja sam se iskreno osećao kao klinac daltonista, koji je posle dugo vremena igranja svoje omiljene igre napokon stavio "EnChroma" naočare i doživeo sav grafički raskoš i simfoniju vizuelnih stimulansa kao nikada do tada. Bio sam srećan i jedva sam čekao da se prisetim svih detalja i evociram uspomene iz one davne 2002. godine.

Nadam se da mi nećete zameriti što još nisam rekao ništa o igri. Ali moje srce i duša su želeli da podele sve ovo sa vama, pa možda i da vam poruče da nikada ne gubite nadu i da je sve moguće. Gejming svet brzo evoluira i apsolutno nije isključeno da ćete i vi doživeti nešto slično kao upravo ja. Pogotovo ako uzmemo u obzir da je originalnih ideja sve manje, pa se često pribegava rimejkovanju kako filmova tako i video igara.



A sada o pravom prvom utisku. Prvi utisak je fantastičan. Da.

Utisak je da je sve ono što je krasilo originalan naslov i dalje prisutno, uz nekoliko promena koje su tu ne bi li dodatno unapredile vaše iskustvo. Jer naravno, dobar deo (gejming) populacije se nije ni rodio 2002. godine, ili je bio previše mali da bi im roditelji dopustili da igraju ovu igru. Jer šta bi prosečan roditelj mogao da pomisli, ako bi mu dete reklo "hoću da igram Mafiju"? Verovatno bi im se odmah u glavi javila slika Arkana ili Legije sa likom njihovog deteta... Ne tako sjajna stvar, priznaćemo.

Dakle, vizuelno igra izgleda fantastično, iako naravno ne toliko dobro kao neke igre novije generacije koje su nedavno predstavljene. Ali opet dovoljno dobro da zaboravite da je igra prvobitno izašla pre skoro dvadeset godina. Audio igre kao da je remasterizovan i savršeno prati vizelni napredak, a što se kontrola odnosno igrivosti tiče... Tu kao da nema mnogo promena, ali vam to neće mnogo ni uticati na iskustvo. Uostalom, zašto dirati ono što valja?

Što se tiče dodatih misija, još nismo prikupili dovoljno informacija, ali ono što znamo je da je dodata mogućnost vožnje motora. Još uvek nismo vozili neki, ali nam već svima to svakako zvuči jako kul.

Dakle sve u svemu, prvi utisak je fantastičan i svakako vam preporučujem da se oprobate u ovoj igri bez obzira da li ste igrali neki od prethodnih nastavaka serijala ili ne. Zato sedite, uzmite neko piće i upustite se u svet Mafije u kojoj nije sve tako crno i belo. Opustite se, pa možda čak uspete da izvučete i nekoliko životnih lekcija. Ukoliko budete dovoljno pažljivi...

Do kompletne recenzije, pozdravlja vas vaš Play!Zine i moja malenkost.

RAZVOJNI TIM
Hangar 13

IZDAVAČ:
2K Games

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
September 25, 2020

PLATFORMA:
PC, PS4, Xbox One

Autor: Milan Janković

REVIEW

AMONG US

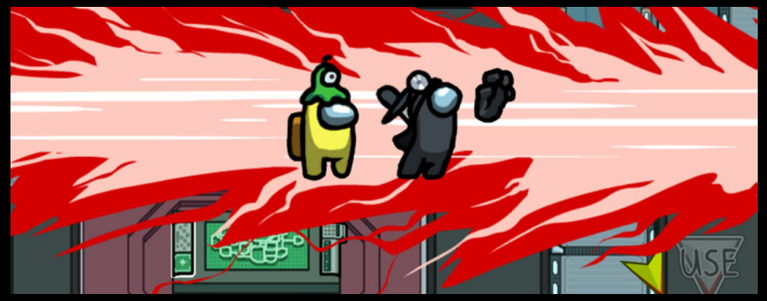
KO JE IMPOSTOR? JA SIGURNO NISAM

Tokom svih ovih godina koje sam proveo igrajući različite naslove, od onih sa symbian telefona pa sve do modernih AAA ostvarenja na PC-u i konzolama, teško da bih poverovao da ću se u 2020. godini zaraziti jednom (naizgled)prostom igrom. A nisam jedini.

Da da to je Among Us, ostvarenje na kojem radi Innersloth tim sačinjen od tri osobe i kao što već znate beleži ogromnu popularnost u celom svetu. Igra je iznedrila niz memeova, forica i čega sve ne, a ujedno je postala glavni izvor zabave za veliki broj igrača. Zašto? Saznajte u nastavku teksta.

Premisa ove multiplejer igre je izuzetno prosta. Članovi posade, odnosno igrači, nalaze se na svemirskom brodu i svi dobijaju zadatke koje moraju rešiti kako bi pobedili. Međutim, među njima se nalazi Impostor, sa skroz drugačijim ciljem. Zadatak člana posade sa ulogom Impostora je da sabotira druge igrače i da ih sve pobije, a da pritom ne bude otkriven.

Tu se već sve komplikuje. Impostor je sam, ili ih može biti do 3 maksimalno i on ima taj jedini zadatak. Sa druge strane nevini igrači imaju svoju listu zadataka koju moraju rešiti, i dok svi ne završe ne pobeđuju. U najvećem broju slučaja, tokom igara se retko kada stiže do te tačke da svako završi svoje zadatke. Fokus je – pronaći ubicu(cue creppy sounds). Ubica se mora ponašati što normalnije kako bi se uklopio, pa je tako najbolje raditi lažne zadatke, i truditi se da reši sabotaže. Ubijanje mora biti što bolje odrađeno, bez svedoka, kretanje po ventilaciji(koje je inače samo Imposorima moguće), a čak i da imate jednog svedoka, dobrom retorikom možete ostale okrenuti protiv onog ko vas optužuje. Upravo je to ono što je uzbudljivo u igri, i to sa ove strane, bilo da ste Impostor ili običan član posade. Ovde morate biti što kreativniji i što bolje ubeđivati ostatak ekipe da donesu ispravnu, ili „ispravnu“ odluku. Tokom igranja, bio sam akter brojnih neverovatno dobrih partija i verujte mi, ništa nije zadovoljavajuće nego kada kao impostor prevarite sve ostale. Dobro, ubijanje je okej, ali kada sve okrenete jedne protiv drugih je satisfakcija na potpuno drugom nivou.



> “TEKSTUALNE KOMUNIKACIJE(KOJA JE UJEDNO I JEDINI VID) TOKOM SAMOG IGRANJA NEMA.”

Tekstualne komunikacije(koja je ujedno i jedini vid) tokom samog igranja nema. Jedino kada igrači mogu komunicirati jeste tokom zasedanja okruglog stola, kada se pronađe telo ubijenog, ili ako se sazove hitni sastanak. Tu svako može podeliti na koga sumnja ili kreirati alibi za sebe i odbraniti se. Kulminacija svakog zasedanja je glasanje za sumnjive, a takođe je moguće i preskočiti glasanje ako nemate nikog sumnjičavog. Ako određeni karakter dobije najviše glasova, on će biti izbačen sa broda bilo da je nevin ili impostor. Ako se izbace svi lažnjaci pobeda, ako se izbaci neko nevin, igra se nastavlja.

Trenutno je u ponudi 3 mape/broda sa mečevima za između 4 i 10 igrača. Od broja igrača zavisi i broj impostora, 4 igrača 1 impostor, a za 10 igrača može biti i čak i 3 lažnjaka. Sve je to samo po sebi kul, ali cela igra se može dodatno začiniti zahvaljujući opciji za kreiranje custom mečeva. Svaki element gejmpleja je moguće izmeniti i time produžiti trajanje mečeva. Tu spada broj Impostora, daljiva viljdivosti za jednu i drugu stranu, koliko hitnih sastanaka je moguće održati, a opcija koja stvarno zna da začini situaciju je skrivanje da li je izvbačeni bio Impostor ili ne.

Among Us je zapravo dosta prostog grafičkog stila, kao kreirana za mobilne telefone, ali je dostupna i na PC-u. Grafika je prosta, ali vidimo da to nije presudno za kvalitet igre. Kontrole funkcionišu dosta bolje na PC platformi, dok na Androidu postoje problemi sa kontrolama i pri rešavanju određenih zadataka. Tu je i aspekat cene, dok je PC verzija po meni bolja, ona košta 5 dolara, a ona za mobilne je besplatna.

Ako igrate sami, ili već imate ekipu, Among Us će biti odlična zabava. Otprilike kao „Ne ljuti se čoveče“, što znači da će definitivno bitno onih koji će se ljutiti. Nezgodna ali urnebesna stvar.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 pa naviše
CPU: Bilo koji xD
GPU: DirectX 10
RAM: 1 GB
HDD: 250 MB

IGRU USTUPIO:
AUTOR KUPIO SVOJIM NOVCEM

PLATFORMA:
PC, Android, iOS

IZDAVAČ:
Innersloth Games

CENA:
4€

RAZVOJNI TIM:
Innersloth Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 9.2

- ✓ Velika sloboda igranja
- ✓ Odlična mehanika Crewmate vs Impostor
- ✓ Komunikacija dozvoljena samo u tokom sastanaka
- ✗ Kontrole na mobilnoj verziji bi mogle biti bolje

Autor: Dragana Ličina Danojlić

REVIEW

BUMERANGOM ĆU TE, BUMERANGOM ĆEŠ ME

Ova igra bi slobodno mogla da podeli počasno mesto sa What the Golf? da je uspela da uhvati duh šaljivosti koji je ovaj naslov doveo do savršenstva. lako joj nedostaje taj nivo šašavosti, ova igra zadovoljava igračke zahteve za multiplejer. Jednostavna je, zabavna je, šarena je, brza je, i ne dosadi posle dva kruga. Jedini realan problem igre je što njen sadržaj zavisi od vašeg protivnika i što bez adekvatnih saigrača nemate potrebe da joj se vraćate, jer Boomerang Fu nudi samo tri režima igra.

Prvo i osnovno je da premisa igre počiva na jednostavnoj ideji dovedenoj do visokog nivoa perfekcije. Na početku igre dobijete mogućnost da izaberete karaktera kojeg ćete igrati, bilo avokada, slaninicu ili suši sa kojim ćete skakutati s platforme na platformu, koristeći svaku moguću nindža sposobnost kako biste dokrajčili protivnika svojim bumerangom. Važno je pomenuti da ste i vi i vaš protivnik naoružani samo bumerangom. Bumerang se, dostojan svog imena, ponaša onako kako bumerang treba da se ponaša - kada ga bacite vrati vam se u ruke. Bumerang će zbog određenih prepreka ponekad pasti na pod, ali će vam se stiskanjem X komande na Switchu vratiti u ruke. Verujte mi na reč, ne želite da ostanete bez vašeg bumeranga, jer vam je on prva i poslednja linija odbrane.

Ono što dodaje uzbuđenju su različite moći koje skupljate tokom jedne borbe. Postavljene su u različitim arenama i pojavljuju se u različitim trenucima, a poenta je da ih zgrabite pre svih ostalih jer vam daju ogromnu prednost. Tako možete da nađete eksplodirajući bumerang, nevidljivost, prolaženje kroz zidove i slično. Te moći vam ostaju sve dok se ne proglasi pobednik i ne krenete u novo osvajanje i proganjanje protivnika. Dobra stvar je što ih možete i kombinovati, što vas na kraju može pretvoriti u prejako Frankenštajnovo čudovište. Svaka moć ima dobru i lošu stranu, a ja sam se lično oduševila moći koja vam omogućava da se uklopite u okolinu i tako nevidljivi ubijete sve što prođe pored vas.

Što se tiče protivnika, u borbi možete imati maksimalno šest, s tim što to stvarno izgleda veoma haotično, i zaista se ne zna ko koga udara i ko se gde se kreće. Borbe sa manje igrača su mnogo zabavnije i zahtevaju mnogo više truda da saterate neprijatelja u „ćošak“. Ovo je odlična igra za „u dvoje“ i dovoljno je opuštena i laka za razumevanje, tako da i neveštim igračima neće predstavljati neki preteran izazov da je savladaju. Izazov predstavlja protivnik i njegove veštine kojima će vam praviti sačekuše ili vas presecati bumerangom kako stigne i zna.

Da ponovim ono što često volim da govorim i pišem - ako volite igre za više ljudi, kojima možete da podgrejete vaša prijateljstva i sedeljke, onda kupite ovu igru, priključite Switch na televiziju, i počnite da proganjate vaše prijatelje u obliku slaninice. Nećete zažaliti.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: 64-bit Windows 7+
CPU: Intel Core i5-5257U, AMD Ryzen 3 1200
GPU: GeForce GTX 1050, AMD RX 460
RAM: 4 GB
HDD: 600 MB

IGRU USTUPIO:
CRANKY WATERMELON

“FAST SOLVING ARENAS”

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Cranky Watermelon

CENA:
14.99€

RAZVOJNI TIM:
Cranky Watermelon

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 9

- ✔ Zabavna igra
- ✔ Brzo se rešavaju arene
- ✔ Igra za više ljudi
- ✘ Premalo sadržaja

Autor: Milan Živković

DUAL REVIEW

DUAL REVIEW

Autor: Stefan Mitov Radojičić

MALO DRUGAČIJI FUDBAL...

Anime i manga univerzum, zbilja je neobična stvar. Od svakidašnjih, uobičajenih stvari, ovaj neprikosnoveni japanski medij sa lakoćom pojačava nivo zanimljivosti van granica realnog. Tako sam gledajući bokserski anime, zaključio da je boks najuzbudljiviji vid borbe na svetu. Prvi meč koji sam nakon toga pogledao, bio je naravno - apsolutno razočarenje.

Ne, zaista, anime će od društvene igre napraviti borbu blistavih umova, gde svaki naredni potez odlučuje o sudbini čovečanstva. Pa šta da kažem ja, koji sam sakrivao kertridže FIFE 96 kada rodbina dolazi u goste, samo da se na ekranima ne bi vrtelo te besomučno, besciljno, dosadno trčkaranje za loptom... Ne bih li već posle dva minuta igranja ove igre, poželeo da imam loptu pod nogama i da trčim beskrajnim, travnatim ravnicama fudbalskih terena.

Anime na kom je zasnovana ova igra, priznajem nikada nisam gledao. Iz proste želje da nikada ne zavolim fudbal. Ali jesam gledao nešto drugo, na šta me je ova igra automatski asocirala. "Shaolin Soccer" Stivena Čaua, kod nas poznatiji kao Kung-fu fudbaleri, film je zbog kog sam rođenog brata u pola noći budio samo da bi sa mnom još jednom pogledao scenu najmoćnijeg šuta na svetu.

Do sada smo mogli da zaključimo - prenaglašeni, super-moćni elementi su nešto na šta lako padam. A najnovija Captain Tsubasa igra, u legendarno dugom nizu naslova, apsolutno je ispunjena upravo ovim. Ukoliko ste možda ljubitelj PES-a, FIFE ili fudbala generalno, pa ovoj igri pristupite kao nekoj verodostojnoj simulaciji najvažnije sporedne stvari na svetu (ha-ha, uvek me nasmeje taj vic), bolje ostavite svu nadu pre ulaska u glavni meni. Ovo je sve samo ne simulacija.

Da, pod prisilom fudbalskih zagriženika kojima sam celi život bio okružen (i mislio u sebi - oprosti im Bože, ne znaju šta rade), i ja sam stekao neko iskustvo u PES i FIFA naslovima. Zbog ovoga sam kontrolama ovladao već u drugom minutu prvog meča, što bi posmatraču sa strane verovatno izgledalo kao da sam vidovit ili prosto genije za interaktivnu zabavu. Pa dok drugo neću sporiti, moram još jednom da naglasim da u pitanju nije nikakva simulacija fudbalske igre. Već anime doživljaj, prebačen u medij jedne video igre.

Igrači se kreću čudno i trzavo, fizika lopte je izopačena, saigrači pogubljeni, faulova nema a jedini šut koji iole vredi, jeste onaj od kog će lopta postati užarena kometa koja juri ka golu kao da želi da od golmana ostanu samo dugmići. Ne, pa čekajte, ne prestajte sa čitanjem ovde! Znam da zvuči kao apsolutni haos na ivici raspadanja, ali verovali ili ne - u pitanju je izuzetno zabavna igra.

ARKADNO ANIME LUDILO I FUDBAL

Svi smo mi u nekom momentu zaseli i igrali neku fudbalsku video igru, bio to PES, Fifa ili neka verzija street football igre, ali do sada sigurno niste imali prilike da igrate anime fudbalsku igru sa sve visual novel stilom dijaloga, preteranim reakcijama, apsolutno otkačenim super potezima i bukvalnom borbom na terenu. Captain Tsubasa je sam po sebi ogroman fenomen u Japanu još od 1981. godine kada je prvi manga strip izdat. Od tada se serijal ekranizovao u mnoštvo anima adaptacija kao i u popriličan broj manga nastavaka. I igara je bilo u izobilju, ali ovo što danas imamo pred nama je najnoviji naslov posle poprilično duge pauze.

Za sportsku igru je apsolutno iznenađujuće da ima ne jednu, ne tri, nego čak dve story kampanje. Tokom jedne ćete imati priliku da igrate kao titularni Captain Tsubasa sa ciljem da svoj tim dovedete do treće uzastopne pobede na nacionalnom turniru i pošaljete ga na trening kod njegovog omiljenog igrača. Kampanja će sama po sebi biti poprilično linearna. Druga kampanja se pak svodi na vašeg lično napravljenog lika kog ćete, kroz izbore, mečeve i samu priču dovesti od starta u školi, pa sve do internacionalne slave. Imaćete priliku ne samo da igrate brdo utakmica nego ćete i van istih morati da birate sa kime ćete razgovarati ili družiti se kako bi stvarali prijateljstva i učili nove poteze.

Glavni deo gejmpleja se deli na par stavki, pogotovu ako ćete igrati story kampanju vezanu za igru. Prvo na šta ćete naleteti i ono što će zapravo činiti poprilično veliki deo igre, jesu scene u stilu klasičnih visual novela, gde će glavni i sporedni likovi razmenjivati brda linija teksta, sva lepo pokrivena glasovnom glumom. Biće tu i animiranih sekvenci i događaja u zavisnosti od situacija, ali većina će biti statična. Ovo može vrlo lako odbiti ljude koji su ovde samo zbog fudbala, ali će definitivno zadovoljiti sve anime i manga fanove, pogotovo zbog brda klišea i klasičnih momenata vezanih za sportski anime žanr.

Ali da pređemo na onaj najbitniji deo, a to je sam fudbal i njegove mehanike u igri. Onoga što u startu morate biti svesni jeste da čak iako ste veoma iskusni u igrama kao što su PES i Fifa, ovde ćete biti veoma iznenađeni na koji način se mečevi odvijaju. Za početak tu su sve standardne opcije koje bi se očekivale u ovom tipu igara. Moći ćete da podešavate raspored igrača, strategije, menjate startnu postavu, menjate igrače i sve drugo moguće što bi očekivali da možete da odradite pre meča. Kad sam meč krene, počinje sasvim druga priča, pošto ovakvu arkadnu verziju fudbala do sada niste videli. Taktike koje se koriste u standardnim fudbalskim igrama ne da neće biti korisne, nego će vas kontinualno sputavati.

Ovde nema izbegavanja, dugog driblanja ili čekanja da se pretrči ceo teren.

Zaboravite na sva pravila igre i prilagodite se pravilima... ove igre. A ona bi glasila ovako: svi igrači imaju skalu za energiju, a ona je naročito važna za golmana. Svaki šut koji uputite ka njemu, on će u 99% slučajeva odbraniti, dokle god mu energija nije na minimumu. Svakom odbranom, skala se smanjuje dok na kraju golman prosto ne ostaje nemoćan pred vašim narednim šutem.

Zvuči malo dosadno, ali naprotiv - poziva na strategiju i što više atraktivnih šuteva ka golu. Jeste da su veliki rezultati i uzbudljivi preokreti na ovaj način manje verovatni, ali uzbuđenja svakako neće nedostajati. Jer dok odbrana uklizava kao da protivniku već zakazuje parastos, napadač dribla dobrim tajmingom pritiska dugmeta i puni skalu za šut. Ukoliko se skala napuni do kraja, šut postaje specijalan i prati ga predefinisana animacija, kojih ima u zavidnom broju.

Osim opcije za okršaje do u četiri igrača, igra poseduje i onlajn igranje, pa i priču koja dolazi u dve varijante - ona koja prati protagonistu serije ili lika kog sami napravite. Dok prva obiluje dijalozima i predvidivom pričom, druga već nudi izbor pri odabiru razgovora i daljeg toka naracije. No i pored ovoga, ukoliko niste ljubitelj serijala, teško da ćete osetiti neko posebno zadovoljstvo prelazeći priču. Osim što ćete naravno biti nagrađeni dodatnim sadržajem, koji uključuje nove timove, igrače, specijalne poteze i dekorativne odevne predmete.

Igra sadrži i lep broj animacija, pa za one koji su neupućeni u originalni materijal,

“OSIM OPCIJE ZA OKRŠAJE DO U ČETIRI IGRAČA, IGRA POSEDUJE I ONLAJN IGRANJE, PA I PRIČU KOJA DOLAZI U DVE VARIJANTE.”

kao što sam to recimo ja, ovo predstavlja zaista lep dodatak. Pa čak je i “gacha” odnosno “loot box” izvlačenje opreme i igrača koje je prisutno u igri, totalno veseo element jer poeni kojima zarađujete pravo na izvlačenje, zarađuju se isključivo u igri.

Captain Tsubasa: Rise of New Champions ima samo dve velike mane. Prva je to što, koliko god specijalnih animacija meč mogao da sadrži, posle nekog vremena prosto moraju da vam dosade, što ubija taj glavni, primamljivi element igre. Druga je pak činjenica da će u igri najviše uživati ljubitelj ovog ili ove vrste animea, pa će oni željni simulacije ili barem nešto obzbiljnije i dotegnutije vrste gejmpleja, ostati praznih šaka.

Ostali nedostaci... Samo su manje važne sitnice.

I tako eto mene, u glavnom meniju igre dok muzika koja poziva na prenaglašeno fudbalsko nadmetanje vlada atmosferom. Štelujem igrače, biram timove, željno iščekujem da šutnem loptu. Ja, Milan Živković želim da šutnem loptu, igrajući jedan od najizvikanijih sportova na planeti. Čoveče, kakvu moć ima anime... Šteta što nema neki o tome kako je posao mnogo uzbudljiva i dobra stvar.

I dok ljubitelji fudbala sa vilama i bakljama lupaju na moja vrata, a ja guglam “salaryman superpower anime”, računajte da je ovaj tekst bio preporuka za igru o kojoj ste upravo čitali. Bilo da volite fudbal ili ne.

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Bandai Namco Entertainment

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Tamsoft

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 7.4

- ✓ Dosta sadržaja
- ✓ Oflajn i onlajn multiplejer
- ✓ Zabavan anime gejmplej
- ✗ Nije za svakoga
- ✗ Gubi dopadljivost nakon dužeg igranja
- ✗ Predvidiva, otegnuta priča

Akcija je momentalna i konstantna od prve sekunde meča do poslednje. Bez problema možete da se zaletite na protivničku odbranu i prođete kroz igrače sa brzim driblom. Protivničkog igrača ne da možete da udarite, već i da ga odbacite u stranu iz bilo kog ugla i oduzmete mu loptu. Šutiranje na go sa pola terena je inače nemoguće, ali ovde je to standardan potez. Kad smo kod istih, imaćete pregršt super poteza i šutova, odbrambenih taktika ili čak driblovanja koji će biti predivno i prezabavno animirani.

Mnoge standardne opcije su izbačene ili zanemarene radi čiste zabave. Naravno, i dalje možete da dođete blizu golmana i preciznim šutom mu date gol, ali to nije poenta. Svaki golman ima nešto što igra zove “Spirit”. Svi igrači ga poseduju, ali u slučaju golmana je dovoljno da kontinualnim šutovima potrošite njegov spirit kako bi mu dali gol. Drugi igrači će istu ovu moć koristiti za specijalne poteze, ili kako bi bili što funkcionalniji na terenu. Igra će vas vrlo brzo i vrlo brutalno ubaciti u sve ove sisteme kako pokrenete priču. Spremite sveske da sve popišete, pošto će čak i igrači imati dodatne specijalne poteze i skilove. Najzabavniji momenti će biti kada se potrefi određeni set situacija i kada se aktiviraju sinematici tokom meča, koji će pokazati neki potez, dribl, ili timsku akciju.

Grafika je sto posto u anime i manga stilu. Ako ste ikada čitali bilo koji Tsubasa naslov, vrlo lako ćete prepoznati likove i vrlo lako ćete ih upamtiti. Sama animacija, pogotovo tokom sinematika van utakmica, može biti pomalo kruta i bez mnogo ekspresije, kao i sekvence trčanja fudbalera koje su takođe malo čudne.

Glasovna gluma je tu u punoj japanskoj postavi. Nažalost neće biti Piksija da daje glas sebi kao treneru kao u jednom anime naslovu, ali svakako će svi likovi na koje naiđete biti pokriveni veoma talentovanim glumcima koji odlično prenose emocije koje ovi mladi momci prikazuju. Muziku ćete čuti tokom sekvenci van utakmica ali je često neprimetna.

Najveća mana igre je, pored toga što priča nekad može previše da se oduži između mečeva, jeste sama inteligencija saigrača. Dok će protivnički igrači vrlo lako i sa ciljem juriti na vaš gol, vaši saigrači će često biti previše zauzeti ostajanjem u svojim zonama ili zaglavljeni u nekom delu terena umesto da vam pomažu.

Ukoliko ste fan Captain Tsubasa serijala ovo je više nego obavezan naslov za vas. Ako vas interesuje neki opušteniji, zabavniji i više arkadni sportski, pogotovo fudbalski naslov, onda takođe ne smete propustiti ovo iskustvo. Bez obzira na to što izgleda ko crtani film, igra ima dovoljno mehanika i opcija da zainteresuje i ozbiljne fudbalske fanove.

“NEKE STVARI POPUT FAULA I LOGIKE OVDE NE POSTOJE”

Igra podržava VS mod kao i online multiplayer. Jedino što može malo odbiti publiku jeste sama količina priče između mečeva. Ako vas samo fudbal zanima, uživaćete u opcijama za pravljenje turnira, timova ili manjih utakmica.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: 64-bit Windows 10
CPU: Intel Core i3-6100
GPU: Nvidia GeForce GTX 750 Ti, 2 GB
RAM: 8 GB
HDD: 37 GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Bandai Namco Entertainment

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Tamsoft

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 7

- ✓ Veoma zabavna iteracija fudbala
- ✓ Sinematici, specijalni potezi, brutalni napadi
- ✗ Previše informacija o novim sistemima za kratko vreme
- ✗ Sama priča troši više vremena nego igranje
- ✗ AI može biti previše beskoristan

Autor: Predrag Ciganović

REVIEW

CRUSADER KINGS III

AKO NEMANJIĆI NISU BILI DOVOLJNO POZNATA DINASTIJA, VI BUDITE JOŠ BOLJI

Kao mlađano čeljade sam uvek sanjao da budem kralj ili vladar neke velike države, ali činjenica da sam se rodio u 20. veku je učinila tu želju gotovo nemogućom. Ipak, mnoge video igre su nam donekle omogućile da doživimo život kakav je bio srednjem veku, ali je malo igara to uradilo na način na koji je to uradio Crusader Kings III.

Već od samog starta igre zaboleće vas glava od mogućnosti. Iako vam igra na početku nudi neke "određene" dinastije, slobodni ste da izaberete šta god želite. Na vama je da odlučite da li želite da budete kralj najveće dinastije 11. veka, ili jednostavno želite da krenete kao maleni grof. Iako su dinastije sa samog starta igre istorijske, na vama je da odlučite kakav ćete vladar da budete i kako će se zvati vaša deca. Igra nema apsolutno nikakve granice, te ako vam je oduvek bila želja da napravite čistokrvnu dinastiju kao i Targerijeni, možete, ali za svaku akciju postoji i reakcija.

Kada započniete igru, imate dve opcije. Jedna je da krenete od 867. godine, a druga od 1066. Kao što sam već pomenuo, igra vam nudi određene dinastije, koje su "preporučljive" za početak, ali ne morate time da se vodite. Crusader Kings III, kao i njegova prethodna iteracija, vam omogućava da izaberete bilo koju dinastiju, od Velike Britanije i Islanda na zapadu, do Japana na dalekom istoku.

U ovoj igri igrate ulogu vladara. Niste vojskovođa, niste patrijarh, niti špijun, već čelo vaše dinastije. Naravno, kao glavna ličnost, pitate se gotovo za sve

"MOŽETE DA STVORITE KRALJEVINU SRBIJU, PA ČAK I DA UJEDINITE SVE SLOVENE"

što se dešava, ali računajte da ste vi "jedan" lik. Kao i svaki gospodar u srednjem veku, neophodan vam je vaš council, tj. veće, sastavljeno od 6 članova. Jedno mesto je osigurano za vašu ženu/muža, a preostalih 5 za vašeg Archbishopa, Chancellora, Stewarda, Marshalla i Spymastera. Svako od njih ima veoma bitnu ulogu u vašem carstvu i izuzetno je važno da vas ti isti ljudi vole. Svaki ličnost u igri ima 6 glavnih atributa, a svaka funkcija u vašem veću se fokusira na samo jednu od tih 6. Što je taj atribut veći, ta osoba vam je bolja za tu ulogu, ali to ne znači da ćete uvek moći da stavite najbolju osobu na određeno mesto. Vaši vazali će od vas uvek tražiti da se nađu u veću, te ćete ponekad morati i njima da uslužite taj posao, kako biste poboljšali odnose.

Kada sam već kod atributa i likova, to nije sve što čini naše junake. Razvojni tim je dao svoj maksimum da učini vaše likove što realnijim moguće. Sve što uradite od samog rođenja može da ima drastične posledice na vaš život, tako da budite oprezni oko svake odluke. Vaš kralj može pokupiti svakakve osobine, te nekada mogu završiti kao kukavice, kockari, pijanci, pa čak i homoseksualci. Svaka od tih osobina utiče na priču, život vašeg junaka i njegove odluke.

Svaki lik ima svoj "lifestyle", koji je običan sistem talenata, prepoznatljiv i u mnogim drugim igrama. U zavisnosti od vašeg izbora, vaš lik se leveluje i dobija dodatne beneficije. Možete izabrati jedan od 5 životnih stilova: Diplomacy, Martial, Stewardship, Intrigue i Learning.

Da ne bih previše dužio o likovima, jer bih mogao da napišem čitav roman, vreme je da se okrenem drugim delovima igre. Tokom cele igre imate pogled na mapu. U gornjem desnom uglu nalaze se glavne informacije koje će vam biti neophodne za igru. Tu se nalazi vaš novac, Prestige, Piety i Renown. Za novac vam je sve jasno, dok vam Prestige pokazuje vaše "držanje" u svetu. Bez visokog prestiža ne možete doći do određenih titula, a drugi vladari će vas mnogo manje ceniti. Piety, tj. pobožnost, ima sličnu funkciju kao i Prestige, ali u crkvenom i verskom pogledu. Renown služi da vam kaže koliko je moćna vaša dinastija.

Kao i svaka srednjovekovna igra, ratova mora biti. To možda nije glavni fokus

"MOŽETE IGRATI SA AFRIČKIM ZEMLJAMA"

"LOŠI ODNOSI SA PORODICOM VAS MOGU KOŠTATI ŽIVOTA"

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 8.1 64 bit/10 Home 64 bit
CPU: AMD® Ryzen™ 5 2400G
GPU: Nvidia® GeForce™ GTX 1650 (4GB)
RAM: 8 GB RAM
HDD: 8 GB

ove igre, kao što bi možda neki očekivali, ali je i dalje veoma važan deo. Ukoliko niste vikinzi ili neki varvari, ne možete da napadate bez povoda, tzv. Casus Belli. Ako nemate povod za rat, morate da pošaljete vašeg popa, koji bi za par godina mogao bukvalno da izmisli razlog. Istina je da sama igra nije najbrža, što se neće dopasti nekim igračima, ali ponekad za rat morate da planirate nekoliko godina unapred. Jedan savet - uvek pratite i saveznike naroda kojeg napadate, jer ti isti često mogu da preokrenu tok celog rata.

Veličina vojske raste sa veličinom vaše države, što je i logično. Ipak, to ne mora uvek da bude slučaj, pošto vam igra omogućava da otkupite plaćenike. Ukoliko ste dovoljno bogati, možete kupiti vojsku koja bi mogla da savlada i mnogo veće protivnike. Ko bi rekao da pare mogu da imaju toliku moć. *šok*

Šta je cilj igre? To već zavisi od vas. Cilj je ono što vi želite da postignite. Možete da postanete najjača i najpoznatija dinastija i da učinite Srbiju najvećom zemljom na svetu. Možete da ujedinite sve Slovene, ili pak da pokorite Engleze i od njih napravite pravoslavce. Na početku je nameštено da se igra završava po završetku srednjeg veka. To naravno možete da promenite ukoliko želite da igrate dalje, ali same civilizacije neće napredovati. Kako gubite igru? Kada nemate naslednika. Morate biti oprezni da uvek imate naslednika i da ga čuvate, jer u suprotnom igra može iznenada da se završi. Ukoliko imate Kraljicu imesto kralja, važno je da izaberete Matrilineal Marriage, što znači da dete nastavlja majčinu dinastiju.

Svaki put kada vam vladar umre, igra se okrene naglavačke, te vam priređuje potpuno novi početak. Ako vam je naslednik odrastao, lakše ćete nastaviti igru, ali ako vam je naslednik još uvek dete, neće vas ni vaši najbliži saveznici spasiti. To vas tera da uvek dajete vaš maksimum i da budete veoma oprezni jer neprijatelji mogu biti svuda oko vas.

Kako prolaze dani i godine, igra za vas stalno sprema neka iznenađenja. Često mislite da je sve super i da nema nikakvih problema, ali vaša tetka je upravo ubila vašeg naslednika i sada ste u problemu. Takve stvari se dešavaju i nemojte se iznenaditi, ipak je to srednji vek.

Na mene je ova igra ostavila veoma jak utisak, ne samo zato što vam pruža toliko mogućnosti i slobode da radite bukvalno šta želite, već i zato što je veoma teška da se masteruje. To donosi znatno veće zadovoljstvo kada zapravo uspete da odradite ono što želite. Moj prvi sejv je bio prava katastrofa. Napadnut sam za manje od pola sata i vrlo brzo sam morao da započnem novu igru. Mislio sam da sam povezao stvari, ali slična situacija je usledila. Na kraju sam se odlučio za drugačiji pristup. Započeo sam kao vazal Vizantije. Bio sam veoma slab, ali sam polako napredovao. Činjenica da me je na neki način Vizantija čuvala mi je mnogo značilo da pohvatam neke stvari. Dvesta godina od početka i dalje nisam izgubio želju za igrom, niti ću skoro. Kada se zapitate zašto istorijski vladari nisu bili fini i upamćeni po svojoj dobroti, ova igra će vam ubrzo dokazati zašto.

Igra takođe ima Multiplayer, koji vam omogućava da sa drugarima započnete dve različite dinastije. Iako možete da sarađujete, nema li boljeg osećaja nego da drugara pretvorite u vašeg vazala?

Kao jednu manu igru, napomenuo bi veliki learning curve. Tutorijal u samoj igri nije fantastičan za nove igrače, a na YouTube-u je teško naći neki koji traje manje od sat vremena. Za nekoga ko nije zainteresovan za ovakav izazov, igra može biti odbojna.

Za sam kraj ostavio sam par reči o ceni igre i njenim DLC-ovima. Kao što je sličaj sa njenom prethodnom iteracijom, u narednom periodu ćemo dobijati mnoge ekspanzije/DLC-ove koji stvarno dodaju mnogo toga u igru i drže je veoma svežom i novom. Dok je sa jedne strane super što Paradox stalno radi na unapređivanju svojih naslova, to ume da košta. Svaki će se dodatno plaćati, što na cenu koja već iznosi 49,99 EUR nije malo. Paradox je sa ovom igrom definitivno napredovao u odnosu na svoje starije izdanje i teško je pronaći bilo kakvu manu. Ako ste fan ovog žanra, kao i ranijih radova Paradox-a, mislim da ne smete da propustite Crusader Kings III, koji je po meni odrađen bez greške.

IGRU USTUPIO:
PARADOX

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Paradox
CENA: 49.99€
RAZVOJNI TIM: Paradox
TESTIRANO NA: PC

OCENA 9.5

- ✔ Beskonačne opcije
- ✔ Prilika da doživite život jednog srednjovekovnog vladara
- ✔ Postići ono što želite je zabavan izazov
- ✘ Monetizacija budućih DLC-ova
- ✘ Mnogo vremena potrebno da se nauče osnovne mehanike

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

IMA NEŠTO ISPOD SNEGA GREŠAKA

Ary predstavlja veoma dobar nostalgičan udarac iz doba kada su čudni karakterni likovi i njihove platformske avanture harale po konzolama. Igre nalik na Gex, Jack & Dexter, Crash Bandicoot i slični su definitivna inspiracija za ovaj naslov. Najveći problem je što inspiracija nije dovoljna da se sve ambiciozne ideje i planovi dobro realizuju.

Ary je mlada devojčica koja uglavnom provodi vreme sanjareći o avanturama spasavanja sveta dok se igra sa lutkama u sobi. No jednog dana u njen region, Yule, koji je prekriven stalnim snegom, pada ogroman misteriozni kristal koji menja godišnje doba sa zime na proleće. Doba bivaju poremećena u svim delovima njenog sveta i ona mora krenuti u pravu avanturu da pomogne čuvarima godišnjih doba da povrate njihov balans u svim regionima. Dodatno usput će takođe morati da nađe svog nestalog brata koji je pre nekog vremena takođe krenuo sa sličnim ciljem u svet.

Kao gore napomenuti naslovi, glavni gejmplej lup će se svoditi na par ključnih stvari. Prvobitno i najosnovnije je platformisanje. Igra vrlo lako implementira i prikazuje od samog starta da će istraživanje i skakanje biti glavni tip kretanja kroz ovaj svet, uz plivanje u kasnijim delovima naravno. Iako kretanje može

biti malo klizavo, čak i kad nema leda, generalno kontrolisanje tokom skokova je dovoljno dobro odrađeno da ne bude frustrirajuće. Korišćenjem raznih sezonskih moći ćete vremenom ovo dodatno zakomplikovati.

Kao i svaki tip ovih igara, imaćete prilike da prebijete i umlatite kojekakvu grupu raznih monstruma. Ovom prilikom će to biti pomalo humanoidne i monstruozne verzije realnih životinja, hijena, rakuna i slično. Ono što ovu igru čini pomalo drugačijom je implementacija malo modernijih sistema borbe. Naravno, možete se zaleteti i samo mlatiti na sve strane, ali igra sasvim podržava i ima dobro ubačen counter, block i dodge mehaniku. Ceo sistem je, nažalost, možda previše prosto upotrebljen. Protivnici više predstavljaju pretnju u njihovom broju i par njih koji zapravo jako leče ostale protivnike nego u samoj inteligenciji istih.

Ary takođe ima nešto malo RPG elemenata koji izgledaju kao da imaju neku veću funkciju ili su planirani da imaju veći uticaj. Najveći uticaj, ne samo na igru, nego i na sam svet u igri će imati sezonske moći koje će Ary koristiti. Vrlo lako iznenada možete stvoriti balon u kom je zima, ili promeniti na proleće ili leto. Svaki će imati zapravo veoma vizuelnu promenu, i ne samo to, nego često otvoriti putanju dalje kroz oblast, ili otkriti neki skriveni deo. Kombinovanje istih će naravno biti najbitnije, i iste ćete moći vrlo lako da koristite u borbi protiv čudovišta, kao i za istraživanje. RPG elementima dodatno se pridodaje gomila sporednih manjih zadataka koje ćete uglavnom usput odraditi, kao i kupovina oružja, kupovina pasivnih sposobnosti, pa i kupovina kostima u igri za glavnog lika.

> "IGRA JE DEFINITIVNO JOŠ MORALA DA SE PEČE U PEĆI"

Grafički igra pokušava da prikrije nedostatke koristeći stil crtanih filmova. Ovo suštinski funkcioniše samo kada ne bi bilo grafičkih grešaka na samom glavnom liku tokom početnih par instanci. Ništa strašno, ali veoma primetno, pogotovo kada se vidi koliko je svet prazan. Određeni delovi sveta takođe izgledaju previše prosto, kao i animacija tokom nekih sinematika. Dosta stvari izgledaju kao asset-i iz drugih igara.

Glasovna gluma, koja je generalno fokusirana na glavne likove, je za jedan indie studio sasvim fino odrađena. Ary pogotovo baš lepo prenosi emocije tokom njene avanture. Što se tiče muzike ona je tu i tamo, ima je, ali ponekad može i da zasmeta.

Ako bih nabrajao celu listu grešaka koje sam samo ja imao tokom igranja, mogao bih da ispunim gomile strana časopisa.

> "PAMETNO JE UZETI MEHANIKE IZ DRUGIH NASLOVA, SAMO KAD SE DOBRO UKLOPE"

Zato ću se svesti na ovo - ima ih, mnogo svugde, i svašta se može desiti. Razvojni tim radi na popravci i one su česte, ali ponekad toliko popravljanja odaje utisak kao da je ovo early access naslov, koji je trebalo da se peče još par meseci.

Ukoliko vas je ugrizla buba platformskih avantura koja je došla sa remastera Spyro i Crash Bandicoot igara, i baš vam se igra nešto novo a slično, onda će vam ova igra malo pomoći. Možda bi bilo dobro da se sačeka da se odradi još par popravki, ali ako tražite opuštenu avanturu da vam prekrati vreme, isprobajte je. U svim ostalim slučajevima možete je zaobići u širokom krugu, bar do neke rasprodaje ili do enhanced verzije sa brdom popravki.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: 64-bit Windows 8.1+
CPU: Intel Core i5-4590 Geforce GTX 660
GPU: AMD FX-6350 Radeon RX 460
RAM: 4 GB
HDD: 9 GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Modus Games, Maximum Games

CENA:
39.99€

RAZVOJNI TIM:
Exiin, Fishing Cactus

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 5

- ✓ Dobre ideje i mehanike
- ✓ Fine lake zagonetke
- ✗ Previše grešaka
- ✗ Loš AI protivnika
- ✗ Pomalo prazan svet

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

RITAM, SVE JE U RITMU

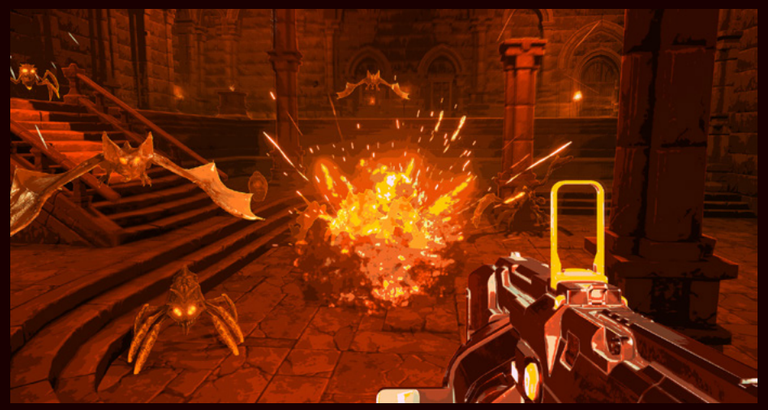
Evo šta se desi kad se puste Doom i Crypt of the Necrodancer da naprave dete. Apsolutno ritmičko ludilo u kome ćete trčati u stranu po malim prostorijama i pucati po raznim čudovištima.

Um priča...pa koliko sam skapirao, valkire, ženske i muške (ovde nema diskriminacije polova), se bore protiv napada veoma muzičkih i ritmičkih protivnika iz nordijske mitologije koji napadaju Asgard i sve ostale svetove putem svojih veoma ne ritmičkih i ne cool čudovišta. Igra vas bukvalno odmah baca u akciju, bez ikakvog tekst scroll-a ili dugog trabunjanja nekog tamo naratora.

Ne postoji apsolutno nikakav tutorijal niti uputstvo. Naravno ima takvih igara, ali čak i Binding of Isaac je imao par kontrola prikazanih u početnoj sobi. S druge strane, ovo je pomalo nova kombinacija žanrova i neke instrukcije bi bile zaista poželjne. No da kažemo u čemu je fazon. Standardno kretanje i skakanje vam je dozvoljeno u bilo kom trenutku. Dash opcija će biti vezana za ritam ali veoma labavo. Vaše pucanje doduše, primarna stvar koju ćete raditi pored trčanja i koje možete podesti u opcijama, je apsolutno vezano za ritam. Za hardcore igranje ili bar ono na standardnom nivou morate pratiti ritam i pucati samo uz njega, u suprotnom bukvalno nećete opaliti ni metak dok vam ogromne bube jedu facu.

Ritam će vam biti prikazan putem linija koje će se približavati vašem nišanu. Ali drugari, to nije to. Ponovno punjenje jednog jedinog oružja koje ćete moći da nosite sa sobom takođe morate raditi u ritmu praktično manuelno. Običan pištolj punite iz dva klika, polu automatsku šotku iz tri, a revolver naravno iz šest klikova, svaki za po jedan metak. Ovo može biti ekstra mega iritirajuće kad ste u gomili i veoma nezgodnoj situaciji. Spomenuli smo da možete imati jedno oružje i to stoji, ali ćete moći da kupite nova kako budete išli kroz nivoe. Takođe tu su i sporedni predmeti kao oklopi, štitovi i kacige koji će vam dati određene bonuse. Problem je što dobijete samo ime predmeta sa minimalnim objašnjenjima, što veoma često neće biti dovoljno. Jedni način da pohvatate kako koje oružje radi, kako koji item radi, i kako koje sposobnosti rade jeste da igrate i testirate. To će zapravo činiti veći deo vaših pokušaja da pobedite igru. Na vrh svega ovoga su specijalne sposobnosti koje otključavate u biblio-

> “AKO SE PITATE GDE JE PRIČA, TO BIH I JA ŽELEO DA ZNAM”



> “TAKOĐE SE PITAMO GDE JE TUTORIJAL ILI BILO KAKVE INFORMACIJE”

tekama, kao i poboljšanje vaših statistika koje dobijate putem malih oltara, kojima je opet banalno prosto objašnjena funkcija i još uvek ne znam šta par njih radi. Ove frustracije se mogu otopiti ako ste okoreli fan rogue lite žanra ili ako se uvučete u sam ritam igre.

Okršaji sa boss čudovištima mogu biti super zabavni i napeti. Borbe sa mini bosovima ili sobama punim protivnika mogu pretvoriti u apsolutno zabavna haotična iskustva. Kako budete napredovali kroz igru i kupovali stvari od vendora, tako će se oni unapređivati i imati više ponuda. Ovo je generalno jedina mehanika koja ostaje permanenta tokom svakog pokušaja. Sa druge strane ćete polako otključavati i druge likove koji imaju posebne startne statistike, oružja ili sposobnosti.

Na prvi pogled grafika će vam izgledati ko da je vaša grafička karta krenula da se topi u sred igre, no ne brinite se. Ovo se ne dešava zbog lošije optimizacije, već jer je razvojni tim tako i planirao. Same sobe su poprilično slične, ali u zavisnosti od zone ćete biti bombardovani veoma svetlim filterom koji će znatno izmeniti prostor.

Za ovakav tip igre muzika mora, apsolutno mora, da razbija. I većim delom to i radi. Vrlo lako vas može uvući u miks pesme, pucanja i kojekakvih eksplozija ili napada čudovišta. No ako često budete ponavljali i počinjali ispočetka, neke sekvence vam mogu dojaditi. Mogli su da dodaju više numera između soba ili nivoa ili bar nekoliko setova za svaku zonu koji bi se nasumično menjali. Igra definitivno ima potencijala i možda će ih vremenom dodati još.

Sa tehničke strane igra može biti malo zahtevnija, što može povući osrednju optimizaciju, ali generalno nema grešaka. Najviše frustracija će se izvući iz gore pomenutih razloga ako se upustite u celo iskustvo bez ikakvog predznanja ili upozorenja.

BPM ima neke jako dobre ideje, ali ovde nećete praviti orkestralni masakr kroz gomilu demona kao u recimo Doom Eternal. Ritam igre će vas voditi i terati da mu se povinujete ako planirate da imate što bolji score. Za svoju cenu i ono što nudi je sasvim fina ponuda, pa ako vas zanimaju ritmičke igre, ili ako vam se dopada ovaj tip rogue lite naslova, definitivno ne biste trebali da ga propustite.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 (64-bit)
CPU: Intel i5-4590
GPU: GTX 960
RAM: 8GB
HDD: 14GB

IGRU USTUPIO:
AWE INTERACTIVE

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Awe Interactive

CENA:
16.79€

RAZVOJNI TIM:
Awe Interactive

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 7

- ✔ Haotična akcija
- ✔ Solidna muzika
- ✔ Ritmički šuter
- ✘ Nedostatak bazičnih informacija
- ✘ Previše nasumično i previše prosti nivoi
- ✘ Ponekad više cimanja nego zabave

Autor: Milan Đukić

REVIEW

DIABOTICAL

YET ANOTHER ARENA SHOOTER

Još od perioda Quake 3 Arene, igrači traže neki dobar arena shooter. Delimično zadovoljstvo došlo je u obliku Unreal Tournament-a 2004, a pojavljivali su se i manji naslovi poput Xonotic, Toxikk, Warsow ... Međutim, nijedan od njih zapravo nije uspeo da se probije i ostavi dobar utisak na širu gaming komunu.

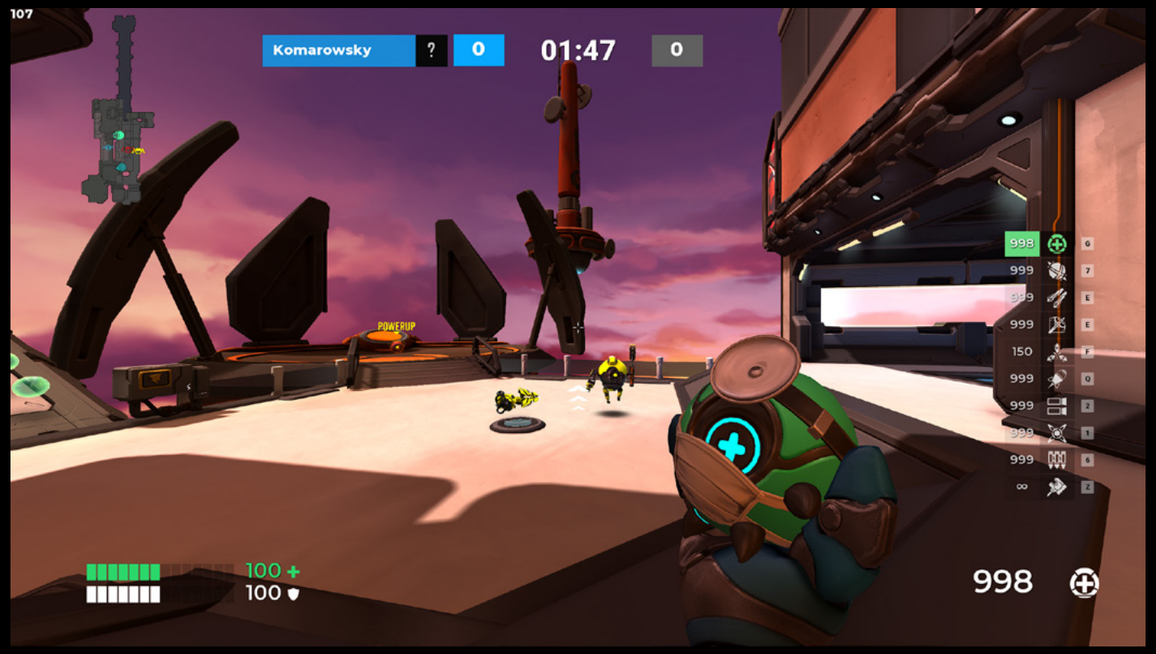
Probao je i id Software da ponovi svoj uspeh – prvo kroz Quake Live, zatim kroz Quake Champions. Iako smo od potonjeg svi očekivali dosta toga dobrog, ispostavilo se da čak ni originalni kreatori žanra (prihvatam diskusiju na ovu temu) nemaju više čarobnu formulu za uspeh. Da li će robotska jaja pronaći izgubljene spise i otkriti savršeni miks za dobar arena shooter?

Diabotical su upravo to – mala okrugla jaja, loptice, kako vam drago, spremna da vitlaju razornim oružjem i u brojnim modovima i mapama nadigraju protivnike. I Diabotical je, baš kao i većina drugih arena shootera, u potpunosti okrenut online multiplayeru. Meni je jednostavan, podešavanja je pregršt pa možete ići tako daleko da crtate sopstveni nišan, ne samo birate od već ponuđenih. Tu je i podešavanje osetljivosti miša po svim osama i oružjima – sve što vam može pasti napamet. Uz pregršt opcija ide i jednostavnost i brzina prolaska kroz opcije, baš kako "profi gameri" vole.

Gameplay je dobro poznat i inkorporira sve što može iz prethodno uspešnih igara – brza akcija, strejf i circle-jump pa čak i dodge, sve je tu. Oružja takođe preslikana i u tom smislu ne previše inventivna. Moraju li biti, ako pratimo onu da dobre stvari ne treba menjati? Osnovni pištolj, čekić za trenutke kada vam čak i te municije nestane, dvocevka, svojevrsni plasma-rifle i naravno lanser raketa i railgun, odnosno Point'n'click gun, kako ga ovde zovu.

Izvesnu varijabilnost i originalnost donose bombe koje skupljate usput i bacate na protivnika (ili sebe) a koje usporavaju vreme u određenom radijusu, postavljaju dimnu zavesu i slično, a svojim izgledom najviše podsećaju na ekvivalentne moći likova iz Valoranta.

Kontrola mape je kao i uvek ključ uspeha i uzimanje "zdravlja" i štita u jednakim vremenskim periodima. Što se tiče samog igranja, modovi su, uz izvesne kreativne izuzetke dobro poznati – 1na1, timski, FFA, capture the flag. Možete igrati nerangirane i rangirane mečeve a oni se trenutno nalaze ekstremno brzo, što je i logično, sami ulazite u matchmaking a ne u timu od 5 ili više ljudi.



Gameplay je posebna "korpa jaja" (pun intended). Pre svega morate da pređete preko činjenice da su vam protivnici – lopte. Pomalo daje na neozbiljnosti celoj igri a sa druge strane stvara neobičan osećaj da zapravo pucate na nešto što nema formu standardne persone sa nogama, rukama i glavom. Srećom, ovo ne traje predugo, makar u mom slučaju. Druga "negativna" strana je što Diabotical ne kažnjava dovoljno kampovanje i stajanje u mestu. Resursi su rasuti tako da ne morate ići po sve i jednostavno možete čekati protivnika bez kompletne kontrole mape. Ovo je naravno manje ili više izraženo u skladu sa tim koju mapu igrate ali bez obzira – sveprisutno. To ne znači da ćete nužno pobediti, mada zavisi ko je sa druge strane nišana, ali ćete bez puno problema proći sa minimalnim porazom.

Treća pomalo problematična stvar je činjenica da vam pored "lemilice" iz UT-a, rocket launchera i railguna ne treba nijedno drugo oružje. Jednostavno je suvislo i nema upotrebnu vrednost osim kada nemate ništa drugo u ponudi. Stariji arena shooteri takođe su imali širi dijapazon naoružanja a igrači koristili tek 2-3 glavna, ali su to relikti uspeha koje su igre ostvarile (ne)planirano iz singleplayer naslova iz kojih su se izrodili. Kasnije iteracije su i to smanjile. Naravno, ovo nije poseban problem, ta oružja jednostavno ne morate koristiti, ali ostaje žal za tim što su jednostavno fileri prostora i određenih tačaka na mapi a ne zapravo upotrebljivi dodaci u borbi.

> "STARI KVEJKERI ĆE SE LEPO PROVESTI"

Konačno, najvažnija stvar je zapravo "feeling" tokom igranja. To je ujedno i glavna pozitivna ocena Diaboticalu koja uspeva da "nadjača" sve negativne. Fizika je solidna, sistem kontrole dobar, skokovi, dupli, strejf, dodž – sve sa dobrim osećajem. Oružja daju utisak da zapravo čine "štetu" protivniku bilo da su PnC, RL ili dvocevka, i to je zapravo ono što doprinosi želji da nakon jedne partije odigrate i narednu.

Diabotical je tek na svom početku i pitanje je kako će se primiti. Možda će koncept robot-lopti odbiti igrače, a pitanje je i koliko će ih aktivno igrati kroz recimo 5 do 6 meseci. Trenutno ih je dosta jer je igra nova a još važnije od toga – besplatna. To znači da ne postoji ništa što bi vas sprečilo da je probate. Trenutno je možete preuzeti samo preko Epic store. Javite nam utiske!

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 (64-bits)
CPU: Core i5 2.8GHz
GPU: Nvidia GeForce GTX 970
RAM: 8 GB
HDD: 15 GB

IGRU USTUPIO:
THE GD STUDIO

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
The GD Studio

CENA:
Besplatno

RAZVOJNI TIM:
The GD Studio

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8

- ✔ Dobar osećaj igranja
- ✔ Lepo odmeren balans
- ✘ Lopte je teško gađati
- ✘ Bez prave kontrole mape

Autor: Miloš Živković

REVIEW

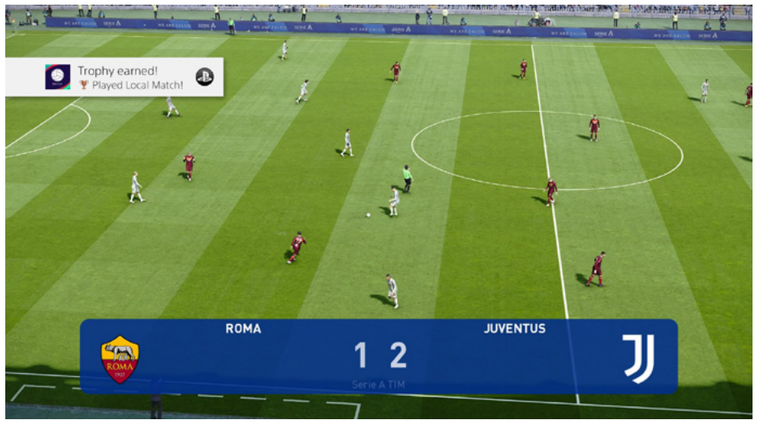
MUZI FUDBALSKU KRAVU DOK SE MOŽE, ILI BAR DO NOVE GENERACIJE KONZOLA.

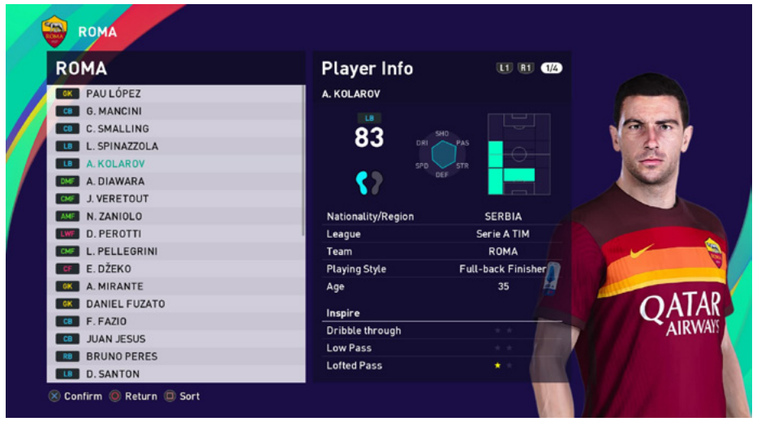
Nalazimo se u 2020. godini i ovo je 7. godina kako ovaj popularni naslov izlazi na PlayStation 4 konzoli. Ruku na srce, ove godine su iz Konamija odlučili da promene ploču pa su ovogodišnjem nastavku dodali u naziv i reč "Update", što bi moglo da opiše i gotovo sve njegove prethodnike u ovih 7 godina. Ako emocije i lojalnost ostavimo po strani, moramo iskreno reći da većih promena nije bilo još od davne 2015. godine.

Ono što je dobro u celoj priči je da su iz Konamija odlučili da cena za ovo izdanje bude znatno niža, što donekle i opravdava činjenicu da je ovo zapravo samo poboljšana verzija eFootball PES 2020. Iako ove godine nećemo imati mnogo noviteta koje ćemo moći da testiramo i uživamo u njima, to možemo shvatiti i kao želju Konamija da sve snage usredsredi na verziju za novu generaciju konzola. Kako smo saznali, nextGen izdanja ove igre neće ni biti, već će svi fanovi Konamijeve fudbalske simulacije morati da se zadovolje ažuriranom verzijom.

Programeri će u međuvremenu, bar se nadamo, marljivo raditi na razvijanju novog endžina i sa puno pažnje i ljubavi uspeti da iskoriste ovu pauzu za koju se, vredi napomenuti, iz EA nisu opredelili.

A sada što se tiče same igre, koja je dobra koliko i prethodna uz nekoliko novih licenci, fotografija i dizajna izbornih ekrana, dodate muzike i još nekoliko manjih izmena. Dakle, možemo konstatovati da ukoliko vam se prethodno izdanje svidelo, nema razloga da ovo neće. Ali ukoliko ste imali neke zamerke, onda vam tu ne možemo pomoći. Moraćete da sačekate sledeću godinu i da se nadate najboljoj fudbalskoj simulaciji ikada. To možda i nije tako realno, ali nadu nikada ne treba gubiti.





"OVOGODIŠNJE IZDANJE NEĆE IZAĆI ZA NOVU GENERACIJU KONZOLA"

sve zavisi šta preferirate. No kad smo već kod licenci, trebalo bi pomenuti da je PES izgubio licencu za AC Milan i FC Inter, što je svakako korak unazad. Sa druge strane, FIFA je izgubila licencu za AS Romu i prošle sezone za FC Juventus, tako da bi se moglo reći da su po tom pitanju, jedan neslavni egal.

Igru još uvek krasi jako dobro osvetljenje, koje uz "broadcast" kameru i dnevni izbor utakmice izgleda zaista jako dobro. Uz to treba napomenuti i pokrete igrača koji su fenomenalni, uz par novih animacija, pogotovo po pitanju pasova koji odaju realističan osećaj.

Ono što je bar po našem mišljenju i dalje "off" su šutevi koji nekako izgledaju kao da šutirate "balonjaru", a ne fudbalsku loptu. Lopta se takođe nekako čudno odbija od ruke golmana kada uspe da odbrani mrežu. Možda grešimo, ali to je u neku ruku ipak mišljenje podložno subjektivnom utisku.

Sveobuhvatno gledano, stiče se utisak da je PES možda i bolja simulacija od FIFE, ali FIFA opet ima jake adute u vidu većeg broja licenci i FUT-a, što je uvek primamljivo ljubiteljima fudbala. Dakle

"AC MILAN I FC INTER VIŠE NISU LICENCIRANI"

Ono što bi svakako za sve fanove fudbalskih simulacija i same igre bilo možda najbolje, jeste scenario u kom se još jedan veliki studio uključuje u igru i kreira svoju fudbalsku simulaciju, time malo razdrmavši konkurente. Ovako imamo utisak da su se svi nekako uspavali i ulenjili, a neki su postali i pohlepni kao "patuljci" (mislimo na EA sports). Zdrava konkurencija bi nam svake godine sigurno donela nešto bolje i naprednije iz različitih studija. Iako je to malo verovatno, nama ostaje da se nadamo da će bar novi endžin ponovo pokrenuti utrkivanje - ko će pre i ko će bolje.

Dok budemo čekali da nam se servira nešto novo i uzbudljivo, ostaje nam da se zadovoljimo onim što imamo i da se nadamo boljim i dinamičnijim danima u razvoju naše omiljene sportske simulacije. Do tada, sportski pozdrav!

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 - 64bit
CPU: Intel Core i7-3770GPU: NVIDIA GTX 760 / AMD Radeon R9 270X
RAM: 8 GB
HDD: 40 GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4, Android

IZDAVAČ:
Konami

CENA:
29.99€

RAZVOJNI TIM:
PES Productions

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 7

- ✓ Nekoliko novih licenci
- ✓ Cena igre znatno niža
- ✗ Bez značajnih unapređenja
- ✗ Igra gotovo identična kao prošle godine

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

F1 2020
THE OFFICIAL VIDEOGAME

ŠUMI PONOVO JAŠE

Codemasters je još prošle godine uhvatio tempo i napravio jednu od najboljih trkačkih igara ove generacije. F1 2019 je postavila lestvicu visoko za sebe samu sa veoma zabavnom karijerom, odličnim gejmplejom koji je težio ka simulaciji i generalno veoma čvrstim i lepim iskustvom na svim poljima. Zbog toga, ove godine bi bilo i razumljivo da je razvojni tim odlučio da napravi nešto manja inkrementalna unapređenja u pripremi za sledeću generaciju konzola. To međutim nije slučaj, jer F1 2020 i te kako podigao lestvicu.

Igra je dobila dodatna unapređenja u svakom aspektu. Počevši od gejmpleja, već pri prvom skretanju i kočenju uočava se znatno poboljšanje sistema kočenja i prianjanja točkova na podlogu. Distance kočenja su znatno kraće nego u prethodniku, baš kao i u stvarnosti, a kočnice deluju responzivnije i dosta korisnije nego što su ikada bile. Glavni problem serijala je uvek bila pristupačnost generalnoj populaciji, s obzirom da F1 odlikuje određeno naginjanje ka simulaciji, pa bi obična publika imala solidnih problema sa uhodavanjem u ovakvu igru. Srećom, ove godine ta publika ima razloga za radovanje s obzirom da sada još na početku imate opciju Casual, koja će uprostiti menije, popaliti sve potrebne asistencije i još dodatne preko njih od onih koje su vam ponuđene u standardnom modu. Igra postaje znatno lakša za igranje, upravljanje i nadmetanje sa protivnicima, pa će svaki novajlija ili neki ljubitelj blažih simcade igara biti znatno zadovoljniji nego ranije. Svakako, F1 2020 uspeva da poradi i na drugim tačkama koje će ljubitelji simulacija voleti, pa se gume znatno realističnije troše kroz trku, što se najviše vidi u dužim trkama, te igra zahteva od vas znatno bolje skretanje u krivinama i ponašanje na stazi kako biste ih očuvali što više. Što se tiče ostalih sistema, F1 2020 simulira skoro sve u odličnoj meri, mada tu su i dalje određeni propusti i limitacije koje postoje, ali su veoma sitnih razmera. One uključuju dosta mršavu deformaciju bolida pri sudarima i slično, kao i relativno loše implementiran uticaj vetra na bolide i stazu, pa se na tom aerodinamičkom planu ne može izvući potpuni realizam koji se pojavljuje u maltene svim ostalim sferama od suspenzija i guma, pa sve do same imerzivnosti koju ovogodišnje stanje pruža.

Dragulj F1 2020 ipak predstavljaju modovi. Pored multiplejera, koji nije dobio dodatna poboljšanja osim split-screen moda što je pravo iznenađenje, glavni fokus jesu karijerni režim, kao i potpuno novi My Team mod. Karijera je u velikoj meri ostala ista, doduše nažalost bez onih narativnih faktora koji su postojali u prethodniku. Ipak ne treba je odbaciti kao recikliranu, s obzirom da su svi ostali elementi produbljeni u velikoj meri, pa ćete i dalje morati da vodite računa o vašoj reputaciji, unapređivanju bolida, performansima, odnosima sa timom i slično. Svaka od ovih stavki je detaljnija nego u prethodniku, dok je uvod sa Formulom 2 i dalje tu, gde sada čak, ako želite, možete odigrati i punu ili skraćenu sezonu kao uvod u vašu vozačku karijeru, umesto trotrkačkog segmenta od prošle godine. Sve ovo je doduše potpuno oduvano sa novim modom i verovatno glavnim razlogom zbog kojeg vredi uzeti ovogodišnje izdanje – My Team. Kako mu ime nalaže, u ovom modu kreirate od potpune nule svoj F1 tim koji ćete voditi kroz putešestvije koje konstruktorske borbe pružaju. Kontrola i broj opcija koje My Team nudi su apsurdno detaljne. Od potpune kreacije boja bolida i imena tima, tu je menadžerisanje novca, razvoja bolida, izbor motora, potpisivanje ugovora sa vozačima, kao i treniranje istih. Marketing svega pomenutog je takođe veoma bitan, a imaćete i opciju da birate kako provodite slobodno vreme između trka, pres konferencije, egzibiciona putovanja, pa i izbor sponzora i drugih zavrzlama oko kojih ćete morati da vodite računa. Već u svojoj prvoj iteraciji My Team nudi jedno skoro potpuno menadžersko iskustvo koje brojne igre kroz tonu razvijanja svojih modova još uvek nisu ni dostigle, a Codemasters je priredio igračima pravo iznenađenje.

> “VEĆ PRI PRVOM SKRETANJU I KOČENJU UOČAVA SE ZNATNO POBOLJŠANJE SISTEMA KOČENJA I PRIANJANJA TOČKOVA NA PODLOGU.”

Finalno, treba napomenuti da je prezentacija verovatno najviše razočaravajući aspekat ovogodišnjeg izdanja, ne zato što je loša (baš naprotiv), već zato što je skoro u potpunosti ista. Iako su određeni elementi interfejsa doživeli blage promene, na tom polju Codemasters nije napravo skoro ikakve korake, ali im je teško ne progledati kroz prste, s obzirom da je prezentacija već bila odlična. Tu su i dve nove staze, u Vijetnamu i Holandiji,

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5 9600K / AMD Ryzen 5 2600X
GPU: NVIDIA GTX 1660 Ti
RAM: 16 GB
HDD: 80 GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

“TU SU I DVE NOVE STAZE, U VIJETNAMU I HOLANDIJI, KAO I VEĆ POMENUTA LICENCA FORMULE 2.”

kao i već pomenuta licenca Formule 2. Uz to, grafička podloga je odlična. Dobila je neka sitnija poboljšanja oko samih detalja, pa igra izgleda nešto bolje od prethodne godine, što je stavlja u sam vrh trkačkih igara zahvaljujući odličnom osvetljenju, atmosferi, animacijama i teksturama. Zvučna podloga je standardno odlična, pa je zvuk motora i ostalih efekata na veoma imerzivnom nivou, dok bi jedino potrebno poboljšanje bila nešto živahnija glasovna gluma i veće prisustvo iste tokom intervjua i komentara. Optimizacija je veoma dobra, pa će F1 2020 raditi pristojno na svim konzolama ove generacije, s obzirom da grafička podloga nije doživela preveliki skok, pa ćete na PS4 Pro lako izvlačiti stabilnih 60 slika po sekundi. Bagova i problema ima veoma malo, i prava je retkost da izrone, dok je sa tehničke strane jedino moguće zameriti i dalje povremeno nestabilan netkod, sudeći po problemima sa konekcijom i lagom koji i dalje uspevaju da budu relativno malo prisutni. Sve ovo pokazuje koliki trud je Codemasters uložio, a F1 serijal koji nekako poluzapaženo izlazi svake godine i uspeva da nenormalnom brzinom diže kriterijume koje bi druge vožnje u sim/simcade žanru trebalo da pribeleže. F1 2020 je prikaz pravog iskustva kako za nove igrače, tako i za iskusnije sim trkače, koji čvrsto stiče svoj status jedne od najboljih trkačkih igara ove generacije.

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ:
Codemasters

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Codemasters Birmingham

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 9.4

- ✔ Grafika i zvuk
- ✔ Dobra, i ne tako suptilna poboljšanja gejmpleja
- ✔ Odličan novi My Team mod
- ✘ Skoro potpuno ista(iako dobra) prezentacija kao i prošle godine
- ✘ Nedostatak simulacije realističnog uticaja vetra

play! zine

PATREON | PLAY!ZINE

PODRŽI PLAY!ZINE.

POMOZI NAM DA OSTANEMO BESPLATNI!

ŽELELI STE DA POMOGNETE VAŠEM OMILJENOM SAJTU I BESPLATNOM ČASOPISU ALI NISTE ZNALI KAKO?

POTREBNO JE SAMO DA POSETIŠ NAŠU PATREON STRANICU I DA ODABEREŠ JEDAN OD 5 TIEROVA KOJI TI NAJVIŠE ODGOVARA.

ZA UZVRAT MI TEBI POKLANJAMO VIDEO IGRE, FIZIČKE POKLONE, POTPIS U ČASOPISU I MOGUĆNOST DA DAŠ MIŠLJENJE O IGRAMA KOJE ĆEMO UVRSTITI U ČASOPISU!

BECOME A PATRON

PATREON.COM/PLAYZINE

Autor: Milan Živković

REVIEW

DUBOKE TAMNICE I DREČAVE BOJE

Kada sam prvi put čuo za ovu igru, pomislio sam da čuvena pesma grupe Evanescence dobija davno zasluženu “igranizaciju”. I dok je moja pomisao bila u sasvim suprotnom kutku univerzuma naspram onoga što je zaista bio slučaj, ne mogu da kažem da mi je krivo što nisam bio u pravu.

Going Under je izuzetno zabavan “dungeon crawler” sa jakim “roguelike” elementima. Iako tržište ne manjka ovakvim naslovima, već pri prvim kadrovima mi je bilo jasno da će biti sasvim dovoljno mesta pod suncem za ovaj originalni paketić interaktivne zabave.

Prvo što (bukvalno) upada u oči, jesu izražajne neonske bebi nijanse boja. I dok možda zvuči kao naporan odabir palete, o da - i te kako jeste! Posle svega sat vremena igranja, imao sam utisak da su mi oči pretrpele napad pastelnih krejona. Pa i pored toga što je cela igra delovala kao vesela, alternativna realnost iz Džet Lijevog filma “The One”, ispostavlja se da je odabir boja bio loš izbor. Iako na prvi pogled deluje maštovito, posle dužeg igranja poželećete da smanjite boje na televizoru, što sam upravo ja i uradio a preporučujem i vama.

Na stranu boje, osoba koja je prisustvovala mom prvom pokretanju igre, rekla je da je kompletan dizajn u kombinaciji sa koloritom, jedan odbojan miks. Pa da ni priča ni gejmplej ne zaostaju po pitanju dosadne, gamižuće odvratnosti. I dok sam fascinantne komentare beležio u svoj maleni notes, divio sam se činjenici da svako ima pravo na svoje mišljenje, ma koliko ono u suprotnim krajnostima moglo biti. Jer igra koju sam igrao, bila je užasno zabavna!

Priča prati Žaklin koja u ulozi pripravnice u čuvenoj kompaniji gaziranih pića (koja koja se jedu?!), biva “blago” skrenuta sa aktivnosti koje bi se od nje očekivale, i počinje da zalazi u podzemlje kompanije kako bi se borila protiv kojekakvih karakondžula, ni sama ne znajući zašto. I dok se blesavo

klupko polako odmotava, akcija ne prestaje da bude izazovna i veoma zabavna.

Kameru je moguće rotirati oko karaktera, dok je ugao uglavnom postavljen u polu ptičjoj perspektivi. I dok se neki predmet povremeno može naći ispred kamere, smanjujući preglednost, ovo je uglavnom dosta dobro rešeno, kako bi akcija mogla nesmetano da se odigrava.

Kao oružje, moći ćete da koristite gotovo skoro svaki predmet na koji naletite. Bilo da je u pitanju saksija, tastatura ili štap za hokej, svako oružje ima svoju jačinu udarca, težinu i izdržljivost. U skladu sa ovim, fizika objekata i način na koji se ponašaju, jako je lepo urađena. Šiljati predmeti će se zabadati u okolinu, mokri će je kvasiti, vatra će paliti protivnike i nameštaj a predmeti koji su elastični će skakati na sve strane. I dok je moguće nositi samo tri predmeta u datom trenutku, igra će se pretvarati u žongliranje najboljim oružjem koje ste uspeli da pronađete dok pokušavate da se probijete što dalje - odnosno dublje.

Ukoliko poginete, igra će vas vratiti na početak nivoa. Pa ćete svakim narednim pokušajem otključavati sve više specijalnih veština koje će olakšavati dolazak do kraja nivoa. Klasičan “roguelike” recept, ali nasumično generisanje nivoa kakvo je ovde izvedeno, nisam dugo doživeo. Količina kombinacija rasporeda prostorija i predmeta savršeno ide pod ruku sa težinom igre. Nikada vam se neće desiti da po milioniti put igrate isti nivo i obilazite iste prostorije.

I dok su borbe jako zabavne i dinamične, i tu ima dosta mesta za doterivanje. Pogotovo kada se na ekranu nalazi velik broj objekata, pa u silnoj gomili oružja nikako ne možete da pokupite baš ono koje želite. Nedostaje onaj Breath of the Wild mehanizam, koji vam primarno sa poda nudi najbolje oružje, a tek ona manje vredne predmete.

Način na koji ćete dobijati oružja, često će od vas zahtevati i malo dovitljivosti.

> “PRIČA PRATI ŽAKLIN KOJA U ULOZI PRIPRAVNICE U ČUVENOJ KOMPANIJI GAZIRANIH PIĆA (KOJA SE JEDU?!), BIVA “BLAGO” SKRENUTA SA AKTIVNOSTI KOJE BI SE OD NJE OČEKIVALE...”

Dosta njih će se nalaziti na visini gde ne možete da ih dohvatite, pa ćete morati da smislite kako da ih se dokopate. Jer znate, džinovski malj na visokoj polici, izuzetno dobro paše u vaše ruke nakon što ste pokupili veštinu snagatora i uvećanja oružja. Pa kada uletite među gobline i razmašete se kao baba u troli štapom, u potrazi za slobodnim sedištem, milina će biti posmatrati tu akciju na ekranu... U gotovo crno-belom izdanju, zbog pametno smanjenog intenziteta boja, jelte.

Ima tu još nekih "nepravilnosti", tipa "idle" animacija gde Žaklin vadi svoj telefon pa ujedno iz ruke ispušta i predmet koji drži, što deluje kao neplanski kiks. A prisutna je i određena količina bagova koji umeju da budu naročito iritantni kada vas zaskoče pred kraj nivoa do kog ste se jedva dovukli.

Moram se još osvrnuti i na dizajn, koji u pogledu nivoa, predmeta i efekata odlično izgleda (ne računajući drečave boje), ali po pitanju likova može samo da vas nasmeje. Kao da ste detetu dali da nacrta vašu kolekciju LEGO figurica koje su se parile sa Vektormenom. Znam, izrazito groteskna misao ali čini se na mestu. Iako su likovi u suštini više simpatični nego odbojnog izgleda... Verovatno zbog tupavog osmeha koji krasi lice svakog ponaosob. Sa druge strane, portretski prikaz karaktera za vreme dijaloga, odlično izgleda i daje neverovatnu ličnost svakom od živopisnih likova. Ukoliko ste ljubitelj šašavog, možda čak i avangardnog dizajna likova kakve uglavnom srećemo u avanturama Tima Šejfera, onda ćete apsolutno voleti kako ova blesava družina izgleda.

I dok bi zbog svoje težine, trebalo da kažem da ova igra nije za svakoga, napomenuo bih da opcije pružaju dosta mogućnosti za balansiranje. Tako da ni manje vešti igrači ne bi smeli da imaju izgovor da se ne oprobaju u ovom eksplozivnom i veoma zabavnom naslovu. Naravno, ukoliko znaju kako da na televizoru smanje intenzitet boje. Određena veština je ipak neophodna...

Ukoliko vas "roguelike" podžanr nikada nije privlačio ili vam je bio previše repetativan, slobodno probajte Going Under. Šanse su da ćete se ovde bolje snaći i pronaći. Bez obzira na intenzivan vizuelni dizajn i inicijalne utiske, Going Under nudi dosta više nego što se možda vidi na površini.

Zato zavirite dublje.

> "KAO ORUŽJE, MOĆI ĆETE DA KORISTITE GOTOVO BILO KOJI PREDMET NA KOJI NALETITE. BILO DA JE U PITANJU SAKSIJA, TASTATURA ILI ŠTAP ZA HOKEJ, SVAKO ORUŽJE IMA SVOJU JAČINU UDARCA, SVOJU TEŽINU I IZDRŽLJIVOST."

> "PA KADA ULETITE MEĐU GOBLINE I RAZMAŠETE SE KAO BABA U TROLI ŠTAPOM, U POTRAZI ZA SLOBODNIM SEDIŠTEM, MILINA ĆE BITI POSMATRATI TU AKCIJU NA EKRANU..."

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Win 10
CPU: Intel Core i5-3470
GPU: Nvidia GeForce GTX 960, 4 GB | AMD Radeon R9 380, 4 GB
RAM: 4 GB
HDD: 4 GB

IGRU USTUPIO:
TEAM 17

PLATFORMA:
PC, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Team17 Digital

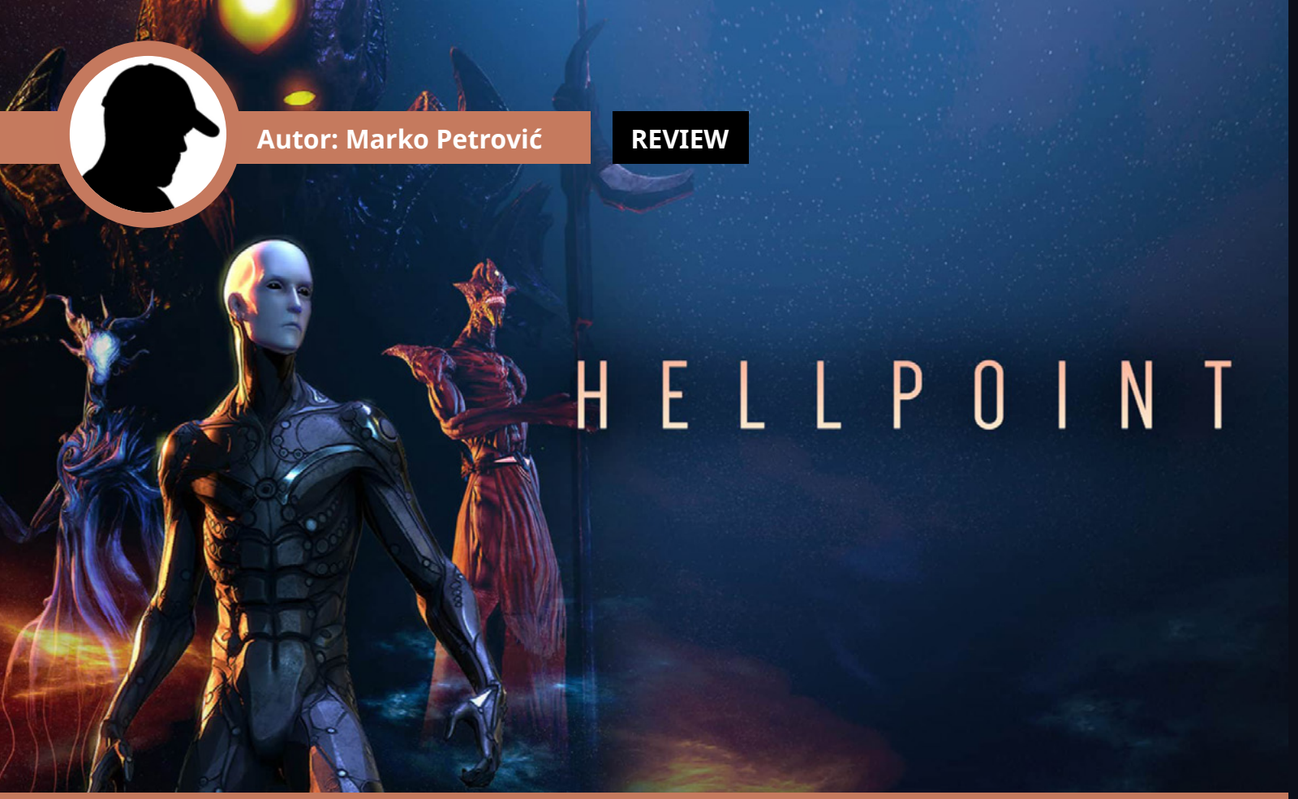
CENA:
14.99 €

RAZVOJNI TIM:
Aggro Crab

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8.5

- ✓ Konstantan osećaj noviteta
- ✓ Zabavan, eksplozivan gejmplej
- ✓ Duhovita priča i karakteri
- ✗ Paleta boja zamara oči
- ✗ Povremeni iritantni bagovi
- ✗ Ponekad haotično i nepregledno



Autor: Marko Petrović

REVIEW

HELLPOINT

DARK SOULS U DEAD SPACE-U

Kao velikog Dark Souls i Dead Space fana, Hellpoint me je dosta zaintrigirao. Istražujete masivnu svemirsku stanicu, prepunu raznim čudovištima i okultnim sektama, kao Dead Space, ali sa Dark Souls borbenom mehanikom. U Hellpoint-u igrate kao humanoidno biće stvoreno od strane veštačke inteligencije koja sebe naziva Autor. Stvoreni ste da skupite informacije o svemirskoj stanici Irid Novo i otkrijete šta to prouzrokuje sve paklene ludosti na njoj. Priča je bogata, ali vrlo „maglovita“. Potrebno je čitati opise predmeta koje nalazite, kao i povezivati deliće informacija rasute po stanici u vidu audio snimaka i poruka na zidovima i računarima. Npc dijalozi su konfuzni i često zvuče šifrovano.

Igra vas ne vodi za ruku, već vas baca u svet gde sve hoće da vas ubije, sa vrlo minimalnim instrukcijama u vidu oskudnih zidnih natpisa. Ubrzo nalazite oružja i krećete u okršaje. Borba je nemilosrdna, neprijatelji dosta troše i zahtevaju solidan tajming, kao i učenje na svojim greškama i samounapređenje. Borba mi se generalno svidela i daje solidan izazov, ali za razliku od souls igara deluje čudno, neispolirano i ima dosta bagova. Redovno mi se dešava kod bržeg i agresivnijeg pristupa, kada pokušavam da napravim kombo da barem jedan, ako ne i više udaraca neprijatelju ne nanesu nikakvu štetu, iako sam ga očigledno udario. Zato sam morao da pređem na sporiju i metodičniju borbu. Obični neprijatelji se ponekad zaglave u zid, pa čak i boss u par navrata. Lock on sistem deluje solidno, dok kamera ne poludi kada se leđima pribijete uz zid.

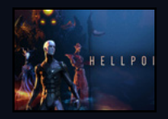
Kada stradate imate jedan život da povratite izgubljene axiome koji vam služe kao valuta u igri, a i za dizanje nivoa, tako da ih nemojte čuvati. Blizu mesta gde ste stradali stvara se i neprijateljski nastrojena zelenkasta verzija vas koju nije baš lako ubiti, pogotovu na početku. Igri je dodat i nepotreban platforming. Neophodno je dosta skakanja za prelaženje određenih delova, što može biti vrlo iritantno. Nije toliko loš dizajn tih delova koliko je loša neprecizna mehanika skakanja, pa sam više puta stradao pokušavajući da je savladam.

Sistem levelovanja je isti kao kod souls igara, samo umesto duša trošite axioms. Lomače su zamenjene interdimenzionalnim rascepima (Breaches), koji za brzo putovanje zahtevaju vrlo redak predmet, Breach Synchronizer. Dizajn sveta je prelep, pogotovo pogled na građevine, svemir i crnu rupu. Sci-fi tajanstvena, jeziva i mračna atmosfera zaista upotpunjuje igru i predstavlja novinu za souls-like igre. Boss dizajn kao i dizajn neprijatelja je raznovrstan i zanimljiv.

Igra poseduje co-op kao i pvp multiplejer, ali me je posebno oduševio lokalni co-op, koji je u današnjim igrama vrlo redak, pogotovu u souls like igrama. Mislim da je ovo čak i jedina igra inspirisna dark souls mehanikom sa lokalnim, splitscreen multiplejerom. Proveo sam sate i sate zabave igrajući se sa mlađim bratom u LAN-u. Ako vam je igra preteška a internet prespor, zgrabite kontroler i brata ili prijatelja.

Sve u svemu, Hellpont je solidna Dark Souls kopija, sa dobrim sci-fi horror elementima i nekim novinama koje je čine zanimljivom. Zbog mnoštva bagova, igra deluje kao da je još uvek u beti i nije spremna za izlazak. Ima dosta dobrih ideja i potencijala koji bi se zaista realizovali da je Cradle Games više vremena uložio u razvoj. Ako ste souls fan preporučio bih vam igru, a u slučaju da niste, bolje je zaobići ili uzmite na nekom popustu.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10, 64-bit
CPU: 4 cores, 3+ Ghz
GPU: GeForce GTX 1050
RAM: 6 GB RAM
HDD: 6 GB



IGRU USTUPIO:
TINYBUILD

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
TinyBuild Games

CENA:
30€

RAZVOJNI TIM:
Cradle Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 7

- ✔ Solidan izazov
- ✔ Sci-fi mračna atmosfera
- ✔ Lokalni co-op
- ✘ Neprecizna mehanika skakanja
- ✘ Teško je razlikovati okruženja
- ✘ Dosta bagova

Autor: Milan Janković

REVIEW

ARKADNO TRKANJE SA UKUSOM DEVEDESETIH

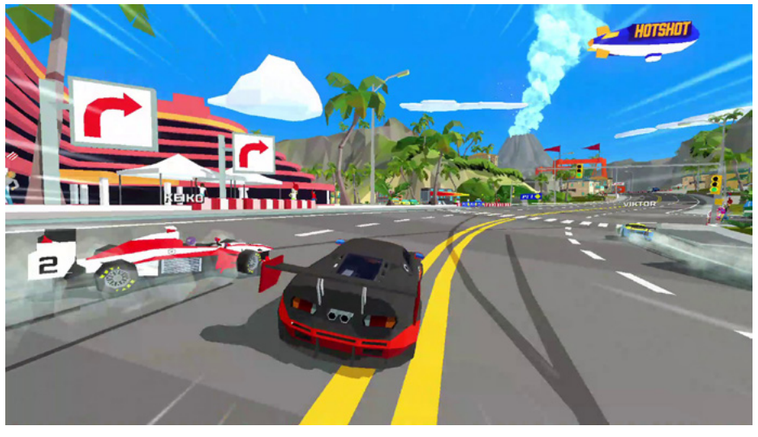
Ako ste dete devedesetih verovatno se sećate barem neke arkadne trkačke igre u 3D stilu, koje su bile začetnici te niše igara, kao što su Virtua Racing i Daytona US, onda će Hotshot Racing za vas biti povratak natrag u detinjstvo.

Developeri Sumo Digital i Lucky Mountain Games su svoju ekspertizu iz nekih retro naslova odlučili obnoviti sa Hotshot Racing, kreirajući ovaj naslov direktno u znak poštovanja za osnivače 3D arkadnih trkačina.

Dok se igre kao Project Cars 3, Forza Motorsport i Gran Turismo nadmeću da dostignu nivo fotorealizma, sa praktično „živim“ prikazom vozila i trkačkih staza, u Hotshot Racing preovladava skromna grafika za niskim brojem poligona(low-poly stil), čime dodatno podseća na kultne naslove. Mimo grafičkog stila, Hotshot Racing se nije trudio da prekopira jedan naslov, nešto izmeni i toliko, već je zapravo iskombinovao najbolje elemente koje retro trkačine imaju da ponude, tako da će fanovi svakako uspeti da pronađu nešto za sebe.

Samu srž gejmpleja u svim modovima(o kojima ću kasnije) čine bliske i haotične trke, drugi trkači su vam uvek za vratom, pretiču vas, ćuškaju, a brzi automobili pakuju i nitro pojačanja koja se stiču driftovanjem. Drift ne samo da puni nitro rezervoar već je i najbolji način da se savlada oštra krivina. Same kontrole su modernizovane i olakšane igračima, što čini ovu arkadnu trkačinu još dopadljivijom. Driftovanje može trajati koliko dugo želite a tasterima za levo i desno kontrolišete pozicioniranje, kako ne bi udarili u druga vozila.

Što se tiče modova, tu ih je nekoliko. Frontalnu poziciju zauzima Grand Prix takmičenje sačinjeno iz nekoliko trka, a zasebna verzija „kampanje“ jeste Arcade, modovi koji su osveženje u ponudi su Cops and Robbers, gde je potrebno na stazi skupljati lovu i izdržati kroz sve krugove a da ne budete uništeni, kada sami postajate cajkan. Tu je i Drive or Explode koji za razliku od arkadnog igranja stavlja healt traku iznad svih vozila, a caka je i da se ne sme pasti ispod određene brzine pošto će vozilo jednostavno eksplodirati. Trenutno je dostupno 16 trkačkih staza podeljenih u 4 kategorije, baziranih po stvarnim ili apstraktnim lokacijama. Svi postojeći modovi imaju selektor težine. Normal je najprostije i namenjen je manje iskusnim igračima, dok su veće težine namenjene veteranima arkadnih trkačina i onima koji tragaju za izazovom koji imaju starija ostvarenja.



“ZVUČNI EFEKTI I GLAS KOMENTATORA KAO DA SU SNIMLJENI PRE OKO 30 GODINA I SADA UBAČENI U HOTSHOT RACING”

Kontrole jesu proste, i gejmplej je generalno zadovoljavajući, ali ako ću iskreno, ovaj naslov mi se ne bi toliko dopao da nema prisutnih karaktera. 8 usijanih glava, različitih nacionalnosti, moguće je birati pred početak same trke, kao i vozila kojima će upravljati. Karakteri ne nose ništa posebno, ali je primetno posvećena pažnja, pošto svaki lik ima određeni naglasak na engleskom jeziku, i to u zavisnosti odakle potiče. Karakteri znaju i da prozbore po neku reč tokom trke, a prilikom selekcije svaki će napraviti neki potez. Jedan baca kacigu u vis i ona mu pada na glavu, a Rus gađa kravu.

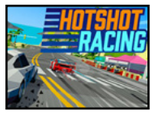
Da ne zaboravim i vozila, kreirana po uzoru na stvarna.. Developeri su ostali što verniji igrama koje su poslužile za inspiraciju, tako da levelovanja i nadogradnji (na svu sreću)nema, tu je jedino kastomizacija u zamenu za novac koji se stiče igranjem. Automobili su podeljeni u 4 klase koje je moguće odabrati u zavisnosti od stila vožnje. Tu su automobili sa fokusom na drift, ubrzanje, brzinu i balansirana klasa koja sve tri elementa drži na istom nivou.

Dizajn sam već napomenuo, i generalno jeste dopadljiv ako ste odrastali uz prve 3D igre iz 90-ih godina, s tim što su ivice grafičkih poligona oštre, ali u dobrom smislu, što igru čini lepom, pogotovu kada se zagledate u blistavo plavo nebo i oblake. Dizajn staza i vozila je okej, ali ne bi škodilo da je bilo još više staza. Zvučna komponenta u pogledu muzike nije nešto što je preterano privlačno, ali zvučni efekti i glas komentatora kao da su snimljeni pre oko 30 godina i sada ubačeni u Hotshot Racing, pa se tako oseća i zvuči kao da igrate retro igru.

Loših elemenata nažalost ima. Lepljenje AI protivnika ume da zasmeta, pogotovu na višim težinama, ali generalno kratko trajanje igre je veći trn u oku. Sve modove i turnire možete obrnuti u periodu od par sati i onda vam ne ostaje ništa. Da, postoji neka vrsta multiplejera ali je jako teško naći igrače. Najveća greška ovde je što kreatori nisu kreirali dugačku singlplejer kampanju, jer su tako protraćili potencijal igre i svakog karaktera koji je pojedinačno kreiran.

Ako volite arkadne trkačine, i još one retro, Hotshot Racing je više nego savršen izbor za to, sa simpatičnom grafikom, karakterima i bogatom ponudom vozila. Samo da nemate ništa protiv malog broja sati zabave.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: Intel i5 8600K/AMD Ryzen 5 1600X
GPU: DirectX 10
RAM: 8 GB
HDD: 12 GB



IGRU USTUPIO:
SUMO DIGITAL

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Curve Digital

CENA:
20€

RAZVOJNI TIM:
Sumo Digital, Lucky Mountain Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8

- ✔ Zanimljivi karakteri
- ✔ 32 automobila podeljena na 4 segmenta
- ✔ Sve najbolje od arkadnih trkačina na jednom mestu
- ✘ Kratka igra
- ✘ Nema igrača za multiplejer
- ✘ Treba više staza

Autor: Igor Totić

REVIEW

KLASIČNA VADIPARA

Kingdoms of Amalur je mnogo obećavao kad je bio najavljen davne 2012. Igrači su već iskusili Mass Effect serijal, Skyrim ekspanzija je izašla u isto vreme, Diablo 3 je imao Error 37, i KOA je imao ogromnu konkurenciju. Ali, bez obzira na ovoliki pritisak ogromnih gaming giganta, KOA je uspeo da nađe svoju publiku. Nažalost, studio je upao u razne probleme, obećavali su mnogo, a dali su nam malo iznad prosečni RPG koji je imao mnogo mana ali je bio izuzetno zabavan. KOA je u to vreme lagano postao moj omiljeni RPG jer mi je arkadniji pristup gameplay-u bio izuzetno interesantan i svež. Dizajn je bio „cartoony“ i podsećao me dosta na WoW i Fable (to je u mojoj knjizi ogroman bonus). Dosta vremena sam uložio u ovu vrlo dugačku, često pokvarenu ali zabavnu igru. Pa sad zamislite moju sreću kada igra koju imam u svim mogućim verzijama na svim mogućim konzolama i u svim mogućim launcherima dobija remaster? Da je igra imala pre-order, prekršio bih moje i Total Biscuit zlatno pravilo da nikada ne kupujem pre-order – toliko volim ovu igru. Uredniku sam ponudio ženu i dete da dobijem ovu igru za recenziju, i eto, upravo je pišem. Sve bi bilo apsolutno savršeno da ovo izdanje igre nije kompletna prevara i klasična vadipara.

Igru sam igrao i na PS4 i na PC, ali nema nekih bitnih razlika tako da neću direktno poređivati verzije, sve mane i vrline važe za obe verzije. Hajde da vam prvo malo ispričam o igri i priči pa da pređemo na „remaster“ deo recenzije, da ne budem salty već sa početka (mada već jesam).

Kingdoms of Amalur: Reckoning je, pored dugačkog imena, ogromni akcioni RPG iz trećeg lica. Igra nije klasičan „hack-and-slash“, ali ima dosta arkadnih elemenata da vas prevari da možda i jeste. Radnja se dešava u zemlji Faelands, koja pripada kraljevstvu Amalura. Ovde živi neka vrsta elfova tj. Fae koji su manje više besmrtni ali i nisu. Oni jednostavno mogu da se ožive ponovo i da prožive svoju sudbinu ispočetka. Oko sudbine se vrti cela premisa igre, jer vaš lik počinje kao leš koji uspeva da se oživi uz pomoć gnomovskog eksperimenta oživljavanja. Postajete „Fateless one“, tj. neko ko može da kroji i menja svoju sudbinu, ali nemate nikakvo sećanje o sebi pre svoje smrti. Upadate u sred velikog rata i borbe za prevlast između Amalur kraljevstva i svojim uticajem menjate kako svoju, tako i sudbinu celog sveta.

Igra je prezasićena raznim questovima i side questovima tako da nikada nećete biti u praznom hodu. Mape su segmentirane po zonama, ali dosta velike da imate poprilično prostora za istraživanje, kako skrivenih lokacija, tako i nasumičnih dungeona koji ponekad imaju quest u sebi, a nekad vas samo nagrade dobrim lootom. Loota ima pregršt i konstantno ćete se poboljšavati u odnosu na to kako želite da igrate. Imate tri osnovne klase, Might, Sorcery i Finesse, tj. tenk, mag i rogue. Sve ove klase imaju svoje drvo razvoja (ability tree) i kasnije tokom igre možete kombinovati više klasa i napraviti min-max build koji vam odgovara. Takođe imate i fate bonuse, tj. kartice koje vam daju posebna poboljšanja i poene u odnosu na stil koji želite da igrate. Naravno, niko vam ne brani da napunite sve poene u jednu klasu, ali dinamika između oružja je vrlo interesantna, tako da sam skoro uvek mešao dve.

Možete da nosite dva oružja u datom trenutku i svako je vezano za neku klasu, tj. razvija se uz vas i vašu klasu. Na primer mačevi su uglavnom Might oružja, a imate i talente koji vam poboljšavaju korišćenje istih. Kao drugo oružje možete da imate luk i strelu koje je Finesse oružje, tako da morate da investirate u Finesse talente kako biste izvukli maksimum. Moje najomiljenije oružje su Chakrams, Sorcery oružje, što su tupo rečeno magični frizbiji koje vrtite oko sebe. Ova oružja rade malo štete u početku ali su odlična AOE rešenja za bilo koju grupu neprijatelja, a i mnogo su kul.

E sad, dolazimo do „remastered“ dela igre. KOA je originalno bila preplavljena raznim bagovima što je doprinelo do toga da padne malo u zaborav, ali ovaj remaster nam je obećao, citiram, „unapređenu grafiku, refinirani gameplay, ispravljene bagove“. Skoro ništa od ovoga nije tačno. Grafički je igra izuzetno slabo poboljšana i u poređenju sa originalom promene su skoro nevidljive, sem podrške za modernije sisteme i ultra-široke monitore. Refinirani gameplay se odnosi na to da je igra maaalo brža, ali ako ne igrate original svaki dan od izlaska, nećete primetiti razliku. Bagove ne da nisu uklonili nego su dosta i dodali, verovatno kao dodatnu vrednost. Opet sam propadao kroz svet, opet sam se zaglavljivao u neprijatelje, opet su nestajali pre nego što sam stigao da ih očerupam od opreme i zlata. Bilo da sam igrao na PS4 ili na PC, ni u jednom trenutku nisam osetio kao da igram nešto novo, nego igram potpuno istu igru sa novim naslovom. THQ je obećao da će početkom sledeće godine izaći nova ekspanzija koja će proširiti priču i to je možda jedina dobra stvar koja se vezuje za ovaj „remaster“.

Sad kad sam se malo više udubio u istraživanje o ovom izdanju, developeri su većinom izbegavali reč remaster. Ovo nije remaster nego re-release, ponovno izbacivanje iste igre i glupake kao što sam ja su navukli na kupovinu zbog nostalgije i nejasnih obećanja. Remaster košta 40 evra dok je do pre par nedelja mogla da se nađe nova ili polovna online za 2,3 evra i imali biste isto iskustvo. A ako hoćete da uzmete igru sa ekspanzijom, koja još nije izašla, budite spremni da izdvojite 55 evra za to iskustvo. Cyberpunk 2077 će koštati 60 evra, a THQ se usuđuje da igru staru 8 godina bez ikakvih promena naplati ovoliko. Sramota.

Kingdoms of Amalur jer klasik, odličan RPG koji sam izuzetno voleo i poštovao. Više puta sam mu se vraćao jer je i stara verzija radila kako je radila, ali je bila igriva. Kingdoms of Amalur Re-Reckoning ne zaslužuje da bude ovoliko vrednovan cenovno, jer nisu ništa dodatno uradili da traže toliki novac. Da ocenjujem igru samostalno, bila bi sigurno jaka osmica, ali ovaj „remaster“ nije ni blizu toga. Širokog srca preporučujem Kingdoms of Amalur, ali nemojte pospešivati ovako lenje prakse i čekajte debele popuste.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7, Windows, 8, Windows 10 (64 bit)
CPU: Intel/AMD Quad Core CPU 3 GHz
GPU: AMD/Nvidia sa 2 GB VRAM
RAM: 8 GB RAM
HDD: 40 GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ:
THQ Nordic

CENA:
40€

RAZVOJNI TIM:
38 Studios, Big Huge Games, Kaiko

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 3

- ✓ Arkadni RPG
- ✓ Kingdoms of Amalur u svom svetlu
- ✓ Multi-class opcije
- ✗ Novi i stari bagovi
- ✗ Lenj „remaster“
- ✗ Preskupo za to što se nudi

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

JOŠ JEDNA „SIMULACIJA“ AMERIČKOG FUDBALA

Izuzetno je teško pričati o NFL 21, a ne svoditi igru na maltene jednu rečenicu. O tome koja je to rečenica uvidećete veoma brzo do kraja ovog teksta. Naime, ova igra označava i kraj jedne ere za Madden franšizu, koja će od sledeće godine preći na konzole sledeće generacije, doduše sudeći po svemu što EA dostavlja kroz godine, pitanje je da li će i to izdanje napraviti neke korake ka nečemu novom.

Što se tiče modova koje NFL dostavlja ove godine, samo je jedan novitet, nazvan „The Yard“. U pitanju je simpatičan arkadni mod sa šest igrača na svakoj strani koji igraju neku polu-uličnu verziju američkog fudbala sa ograničenim brojem napada na svakoj strani pre promene lopte. Ovde ćete svog avatara „budžiti“ raznom kozmetikom, tj. još jednim načinom monetizacije koji je EA smislio da natrpa u svoje sportske igre. Pored tog moda, koji jeste interesantan na neko kraće vreme i podseća na one simpatične NFL Blitz igre iz davnina, ostavljeni smo sa plejadom modova koji su u najbolju ruku samo u redu ili su potpuno isti kao prošle godine. Franšiza je ostala potpuno ista kao i prethodnih godina, uz novi interfejs kao jedinu promenu, i do dan danas ostaje jedan od najgorih, ako ne i najgori karijerni režim u nekoj igri (dovoljno je napomenuti da je pojam rukija, tj. početnika apsolutno izostavljen). Face of the Franchise ponovo pokušava da ostavi neki novi narativ pred igrače sa usponom vaše buduće superzvezde od srednje škole, pa sve do profesionalnog nivoa, usput pričajući neku relativno dosadnu priču, gde vaši izbori tipično neće imati nikakvog uticaja na krajnji ishod. Kao finalni ekser u kovčegu loših modova, tu je standardni Ultimate Team o kojem verovatno više ne treba ni razgovarati, samo je dovoljno reći da treba da spremite vaše mukom stečene pare za kartice. Ili makar EA to očekuje od vas.

Sada smo suočeni sa pravom enigmom, a to je gejmplej, koji je definitivno doživeo neke promene i na defanzivnom i na ofanzivnom planu. Prvo, treba napomenuti da je apsolutna travestija nazivati Madden NFL 21 bilo kakvom simulacijom fudbala kako samog sebe predstavlja, a višegodišnji ekskluzivitet EA na NFL simulacije je samo sipanje soli na ranu. Nažalost, gejmplej je u velikoj meri arkadan, nešto slično onom iz FIFA igara, pa ako ste tražili neko imerzivnije iskustvo, nećete ga naći ovde, niti u bilo kojoj drugoj NFL igri jer one ne postoje. Ipak, to ne znači da je sve loše. Pas igra je doživela velike promene, donekle pozitivne, sa znatno većim povećanjem same vijabilnosti pasova i ozbiljnog nerfa koji su rush akcije doživele. To i dalje ne znači da se ne možete oslanjati na potonje, međutim. Ovoga puta veoma često niste sposobni da pola utakmice ne bacite nijedan pas i pretrčavate po 20+ jardi bez ikakvih problema. Ipak, pas igra ima svoje probleme, s obzirom da će vaš kvoterbek veoma često praviti neke čudne greške gde će lopta završavati u rukama protivnika zbog suludo neprecizno bačene lopte. Takođe, uveden je tzv. skill stick, koji menja dosta način kombinovanja poteza kako u odbrani, tako i u napadu. Animacije ovih driblinga i njihova korisnost su u velikoj meri ostale iste, međutim novi potezi u odbrani, pogotovo pri probijanju napadačke linije radi sekovanja kvoterbeka su veoma korisni, i često mogu upropastiti sve namere za pas. Istovremeno, kasni pasovi su sve češća opcija i kao da vaš kvoterbek ima znatno više vremena da uputi pas tik pred obaranje nego što je imao prethodnih godina. AI je ostao isti, iako EA navodi da je prilagođenost veštačke inteligencije određenim situacijama bolja nego ikad, što znači da se nećete previše pomučiti protiv nekad priglupog protivnika na većim težinama.

Madden NFL 21 je grafički u velikoj meri ostao isti, što nije iznenađujuće s obzirom da je u pitanju isti endžin koji ne dozvoljava previše fleksibilnosti na trenutnoj generaciji konzola, pa igrači imaju tu privilegiju da gledaju potpuno istu

igru godinama (sarkazam). Animacije su za nijansu fluidnije nego prethodnih godina, dok je grafika u potpunosti ista. Nova lica igrača deluju pristojno, i tu su pojedine teksture koje izgledaju nešto bolje, ali tu staje svaka priča o poboljšanjima. Audio komponenta je u potpunosti ista, osim novih numera unutar menija, sa istim komentatorima koji uspevaju da budu dosta dosadni, za razliku od ostalih EA-ovih sportskih igara. I kao finalni zaključak o vizuelnoj prezentaciji, iako je doživela neke promene, jednostavno stil celokupne igre i „prenosa“ utakmice u NFL 21 je dosta sumoran i veoma naporan i za gledati, pa ostaje nada da će next-gen Madden biti bolji na tom planu (kao i na svakom drugom što bi trebao da bude).

Za kraj, bitno je napomenuti da je ovogodišnje izdanje Maddena veoma bagovito, pa je teško zaobići užasne gliceve koji se pojavljuju na licima igrača, terena, okoline, brljavljenje timova u kojima se igrači nalaze i slične baljezgarije koje igra pravi. Performans je pristojan, doduše na endžinu koji se tehnički vrti od 2013. godine, pa je to podrazumevano. Sve u svemu – tužna priča koja se vrti oko ove franšize, s obzirom na to koliko potencijala i kvaliteta se krije kada bi EA zapravo napravio legitimnu simulaciju američkog fudbala. Ovde dobijate veoma čudnu, ubrzanu reprezentaciju ovog sporta, koja nas ponovo sve vraća na početak teksta i finalni zaključak izveden u sledećoj rečenici – Ponovo isto kao i prošle godine.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-3550 / AMD FX-8150
GPU: Nvidia GTX 680 / ATI R9 270x
RAM: 16 GB
HDD: 50 GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4,

IZDAVAČ:
Electronic Arts

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Electronic Arts

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 4

- ✓ Poboljšan pas i defanzivna igra
- ✗ Maltene ista igra kao prethodnih godina
- ✗ Veoma daleko od simulacije fudbala za koju se predstavlja
- ✗ Bagovi

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

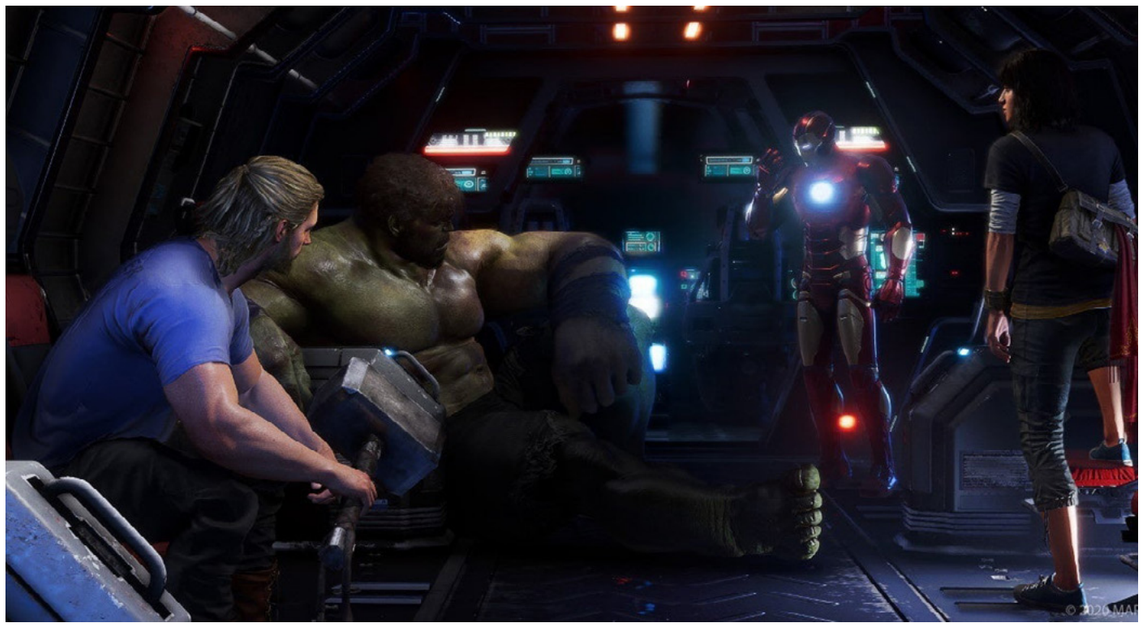
AVENGERS DISASSEMBLE

Osvetnici su jedna od najpoznatijih i najvećih franšiza na svetu, pogotovu nakon ogromne popularnosti Marvelovog filmskog univerzuma. Square Enix je iskoristio ovu popularnost najavivši pre nekoliko godina Avengers igru koja je pod dobrim velom tajnosti od tad razvijana. Ove godine je dobijen veći uvid u to kako će igra izgledati, a beta je nažalost ostavila blago gorak ukus u ustima koji je probudio brojne strahove koji „live service“ tip igara nosi sa sobom. Strahovi su delimično opravdani bili, ali ipak ne treba osuđivati svaki deo ove igre unapred kao loš zbog samog prisustva poznate pošasti gejming industrije.

U teoriji, igra koja je zapravo konstantno pod podrškom još koristi Osvetnike kao fokalnu tačku, i dodaje nove u budućnosti kako je obećano, zvuči prilično zanimljivo. Nažalost to u praksi nije tako lako ostvariti, jer su brojni sistemi igre propatili u kvalitetu i tempu kojim vam dostavljaju zabavu i pritom ostaju zanimljivi. Primarni faktor toga jesu priča i glavna kampanja koja je prati. Ovaj segment igre će vam uzeti oko desetak sati, od kojih se iskreno može reći da je polovina zabavan deo toga. Narativ primarno prati Kamalu Kan, devojku koja je ogroman fan pomenutih Osvetnika i žrtva neslavnog A-dana, na koji je bila pozvana. Od tada ima super moći i na njoj je da okupi Osvetnike ponovo i povrati red i mir sa njima kakav je bio. Iako je priča u velikoj meri klišeizirana stripska drama, to neće razočarati one koji su išta više i očekivali od toga. Ipak, uprkos tome, karakterizacija većine glavnih likova je prilično mršava ili samo loše iskorišćena. Kamala je zapravo pozitivno iznenađenje, iako ne deluje tako inicijalno, i ima čvrst razvoj lika koji se provlači kroz celokupnu kampanju, dok su oni koji su najviše ispušteni iz fokusa zapravo sami originalni Osvetnici. Iako je Tor jako zanimljivo napisan lik i razvojni tim je primenio jedan zanimljiv pristup ovom liku, on je jednostavno premalo prisutan u priči. Brus Baner je nesigurna čaura od čoveka koja kao takva ostaje kroz celu priču, Toni Stark je iritantno smeće, dok su Kapetan Amerika i Crna Udovica jednostavno bezlične ljušture koje su tu prisutne da bi bile prisutne. Nažalost, svaki konflikt između ovih likova kao da je nebitan, brzo se razrešava i sve to kako bi priča mogla da teče dalje zarad same priče. Glavnih zlikovaca ima premalo, dok su brojne misije čista reciklaža onih koje ćete sretati kasnije u multiplejer komponenti na nivou Destiny 2 i Warframe tipova misija. Ovakve misije čine polovinu kampanje, dok ćete u drugoj polovini potpuno uživati i osetiti zapravo koliko loš uticaj živog servisa ove igre prelama jednu veoma kvalitetnu superherojsku avanturu. Ove misije se sastoje iz pretežno zanimljivih lokacija, suludih i dramatičnih situacija i ogromnih borbi i uloga, u velikoj meri time podsećaju na one zabavne parkove od filmova u Marvelovom univerzumu i tu ulogu u potpunosti i ispunjavaju. Međutim, tih momenata ima svega nekoliko sati, dok ćete između njih prečesto biti suočeni sa veoma suvim i sumornim dizajnom misija.

Sve ovo ostaje u vazduhu, jer ipak se odmah nakon postavlja pitanje da li je gejmplej onda dovoljno dobar da nadoknadi propuste koje priča i struktura igre kreiraju. Odgovor na to pitanje je dvostran, i potrebno je dovoljno razložiti svaki aspekat koji „krasi“ ovu igru. Naime, prvenstveno dizajn misija je prilično repetitivan i nekima će biti dosadan, mada taj grajnd ne mora svima biti odbojan i suvoparan. Malopre je pomenut Destiny 2 kao inspiracija za misije i generalan dizajn multiplejer komponenti igre, gde je „inspiracija“ relativno preblaga reč kojim bi se segmenti ove igre mogli opisati. Od dizajna kursorskog menija, preko frakcija koje se leveluju, pa sve do modifikatora misija i celokupnog sistema loota, Destiny 2 je skoro u potpunosti preslikan od strane Avengersa, i to bez neke suptilnosti. Kroz brojne misije koje će proceduralnom generacijom u svega 3, 4 bioma proceduralno generisati zadatke, dobijaćete opremu po raznoraznim kutijama koje se nalaze u okruženju, mlatiti tone neprijatelja i onda blago povećati nivo moći svog lika. Pored nivoa moći koje krasi oprema koju ste obukli(koja inače ne menja izgled vašeg lika u nekoj meri), tu je i jednostavan sistem levelovanja svakog od dostupnih heroja koji može da ide do 50. Za svakog lika će vam biti potrebno oko dvadesetak sati igranja da biste ga dovucarali do maksimalnog nivoa, sve u cilju otključavanja punog potencijala datog superheroja i novih moći i poteza za njega. Oprema koju nalazite je apsolutno dosadna, svodi se na neke procentualne bonuse i jednostavan sistem oklopa i snage, pored nekih modifikatora koji vam mogu različite frakcije doneti. Kada završite kampanju, bićete naglo suočeni sa velikim brojem kvestova koji nasilno imaju nekoliko nataknutih linija dijaloga da bi pružile osećaj nekog narativa. Te misije će se svoditi na prelaženje multiplejer misija iznova

> “NARATIV PRIMARNO PRATI KAMALU KAN, DEVOJKU KOJA JE OGROMAN FAN POMENUTIH OSVETNIKA I ŽRTVA NESLAVNOG A-DANA, NA KOJI JE BILA POZVANA.”



> "DIZAJN MISIJA JE PRILIČNO REPETITIVAN I NEKIMA ĆE BITI DOSADAN, MADA TAJ GRAJND NE MORA SVIMA BITI ODBOJAN I SUVOPARAN."

i iznova uz neke dodatne modifikatore, uslove i slično. I sve bi to bilo zanimljivo, uprkos repetitivnosti, da borbeni sistem nije bućkuriš dobrog i lošeg.

Ono što Osvetnici definitivno uspevaju, kao jednu od najbitnijih stavki, jeste to da vas ubace u kožu superheroja i osećaja da ste deo zapravo tima koji se bori protiv hordi zla. Nažalost disparitet brojnih sistema koji odlikuju borbu jeste nešto što će taj osećaj veoma često vucarati na dole iznova i iznova. Potezi superheroja koje kontrolišete i onih u vašem timu su maestralni, odlično implementirani i uspevaju da čak i uvuku određenu dozu strategije i kombinovanja poteza radi bolje funkcionalnosti, štete ili samog stila čak. Nažalost, ovaj potencijal borbe koje vaš omiljeni heroj stiče je zaključan iza dosta velikog broja sati ulaganja u korišćenje istog heroja, s obzirom da se većina najbitnijih i najboljih poteza otključava nakon tridesetog nivoa, što će zahtevati dobrih desetak sati investicije od strane igrača. U međuvremenu, ova igra jeste jednostavni „button masher" koji će se svoditi na izvedbu nekoliko jednostavnijih moći i poteza kroz horde i horde repetitivnih protivnika. Nažalost, ovde dolazimo i do problema koji odlikuje neprijatelje i koji stvara potpunu nekompatibilnost između borbenog sistema koji koristite kao superheroj i njihovih reakcija na vaše udarce. Iako su jednostavniji neprijatelji dosta zabavni, mogu biti ošamućeni i lansirani u vazduh, kako budete uleteli u teže misije i multiplejer u kojem se elitni protivnici i protivnici većih razmera pojavljuju, svi vaši potezi, komboi i raznorazne finte će biti ignorisani. Iako ćete im skidati delić po delić, inače ogromanog, HP-a, oni će se ponašati kao kameni zid koji je nemoguće lansirati ili ošamutiti, često vam prekidajući skoro sve kombinacije koje imate na raspolaganju. Ovime je stil igre primoran na konzervativnost, izbegavanje i određen stil igre koji se nikako ne slaže kada ste biće sa supermoćima sposobnim da zapravo raspamete najveće i najjače neprijatelje. Ovakav pristup je jednostavno greška dizajna na najfundamentalnijem nivou i biće sigurno prepreka i za najveće fanove igara kao što su ovakve. Ne zaboravimo da se u igri nalaze svega tri glavna boss protivnika, od kojih dva imaju neku zanimljivu mehaniku i forsiraju igrača da igra drugačije, dok treći ponovo ne zahteva nikakvu strategiju i upotrebu mozga, time dodatno ostavljajući gorak ukus u ustima. Ako ste sposobni da sve ovo pregurate i preživite sve do kasnijih nivoa vašeg superheroja, šanse da ćete naći dozu zabave su prilično dobre, i svemu tome postoji jedan kvalitetan borbeni sistem koji je suzdržan, ponovo, od forsiranja funkcionalnosti živog servisa u igru.

Ako se vratimo na priču o multiplejeru, prvo je potrebno zapitati se kakvo je solo iskustvo. Problem oko toga se sastoji u Alu vaših saboraca koji je jedna velika kaša dobrog i lošeg. Kada govorimo o borbi, AI se zapravo ponaša veoma dobro, i to na oba kraja, kako u kooperativnom, tako i u protivničkom smislu. Nažalost, ono što pravi problem ovde jesu brojni objektivi koje morate razrešavati u misijama koji veoma često zahtevaju uništenje nečega ili čuvanje određenih lokacija. Vaši saborci su apsolutno glupi u tim momentima, nipošto se ne fokusiraju na objektive, niti su sposobni da vam pomognu ikako, a sve to dok neprijatelji nekako znaju da ste vi jedini koji je sposoban za razrešavanje zadataka i fokusiraju vas u velikoj meri. Multiplejer je trenutno nefunkcionalan, što je neoprostivo, i još uvek se čeka zakrpa koja će popraviti u potpunosti problem sa povezivanjem sa drugim igračima, dok je do tada svaki kooperativni poredak i iskustvo nepristupačno i potpuno otežava progresiju.

Finalno, problem je uopšte i početi priču o prezentaciji celokupnoj jer je u pitanju još jedna muka koja će vam potpuno upropastiti iskustvo. Iako Osvetnici izgledaju pristojno, dok je njihov dizajn koji je znatno više stripski orijentisan veoma zanimljiv, nivoi su jezivo loše dizajnirani i mogu veoma često delovati isprazno, ako ne računamo ona okruženja koja ćete posetiti samo tokom kampanje. Glasovna gluma je sasvim pristojna, dok je muzika tipično „herojska". Nažalost, ovde izranja jedan problem loše optimizacije, gde je reč „loše" preterano ublažavanje trenutne situacije u kojoj se ova igra nalazi. Naime, na PS4 Pro, pa čak i na najjačim PC konfiguracijama, zamrzavanja su veoma česta, performans i broj slika sekundi ume da padne neretko i ispod petnaest, a sve to dok se vi makljate u punom jeku. Ovakav status AAA igre koja je tek izašla je neoprostiv i još od Fallouta 76 nije bilo ovakvih problema i bagova, dok za razliku od FO76 ova igra se nalazi u još neigrivijem stanju, s obzirom na to da ste tamo mogli makar da se smejete bagovima, dok će vas ovde izbacivanja iz igre naterati da slomite kontroler. Ako na sve to dodamo naširoko poznate već monetizacione sisteme koji su potrpani očigledno na silu u igru, konačni utisak je sve, samo ne dobar. Iako su mikrotransakcije isključivo kozmetičkog tipa, Osvetnici su jedna od retkih igara gde je kozmetika skoro na nivou gejmplej elemenata, s obzirom na to koliko kostimi superheroja određuju njihov identitet i koliko je samom igraču bitno kako da napravi svog Ajronmena da izgleda baš kako on želi. Ipak, postoji svetlost na kraju tunela, jer uprkos svemu, većina problema koji su navedeni su skroz popravljivi i podložni zakrpama. Ovako, dobijamo igru koja će verovatno još dugo živeti i, ako jedan od najnesatisfaktornijih loot sistema bude ispravljen, optimizacija i multiplejer budu dovedeni u red, a neprijatelji i sadržaj budu preuređeni, Osvetnike potencijalno čeka svetla budućnost i iskupljenje. U ovakvom stanju u kakvom se trenutno nalazi, teško je pogledati ovu igru, a ne biti tužan misleći šta je sve ona mogla da bude s obzirom koliko se kvalitetnih segmenata i naziranja istih krije ispod brda jedne nedovršene igre.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i7-4770K
GPU: Nvidia GTX 1060 6GB / AMD Radeon RX 480 8GB
RAM: 16 GB
HDD: 110 GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4,

IZDAVAČ:
Square Enix

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Crystal Dynamics

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 5

- ✓ Pristojna superherojska priča
- ✓ Zanimljiv borbeni sistem superheroja (koji se pojavljuje prekasno)
- ✗ Repetitivnost i užasan loot
- ✗ Mikrotransakcije
- ✗ Neoptimizivanost i nefunkcionalan multiplejer

Autor: Milan Živković

REVIEW

SEZONA JE LOVA NA VEŠTICE

Pored toga što mi se na prvi pogled dopala, moram da priznam da sam uz ovu igru imao jedno vrlo neobično iskustvo. Na stranu što je u pitanju duhovni naslednik Momodora serijala koji mi je oduvek izgledao odlično - ja sam ovoj igri pristupio sa dosta očekivanja, nakon čega je usledila vrtoglava stihija pomešanih utisaka.

Igrajući Minoriu, prošao sam kroz tri faze i to - inicijalne, zatim slegnute utiske i konačno, hladnokrvnu i objektivnu presudu pravog profesionalca, gde bih iskoristio priliku da zahvalim samom sebi što sam izgurao do kraja, ne pišući tekst na osnovu samo inicijalnih utisaka. Bravo Milane, bravo.

Zadojen slikama iz igre koje su u potpunosti pogađale moje gotske anime apetite, zaronih potpuno bezbrižno u igru koja preda mnom dožive zabrinjavajući preobražaj. Dok je na slikama izgledala izuzetno lepo, u pokretu, nošena bazičnim pokretima i siromašnim animacijama, Minoria mi instant lupi srceparajući šamar. Sve me je ujedno podsećalo i na igru koju sam lično od nule pravio pre nekih petnaestak godina u legendarnom Macromedia Flash-u. Dobro, sigurno preterujem, ali naspram naivnih očekivanja, sve i jeste tako delovalo. Isto kao moj nesrećni, nikad dovršeni "Kockasti Kinez - the game"...

I dok je moje telo pokušavalo da se privikne na vizuelno, isti utisak se preneo i na gejmplej koji mi je izgledao siromašnije od malenog Tima dok se divi skromnim đakonijama na Božićnoj trpezi. Protagonista ima jedan potez kojim pravolinijski, bez puno razmišljanja, tamanite protivnike koji se trapavo nižu jedan za drugim. Počeo sam da paničim!

Nakon sat i po vremena, isključio sam igru trljajući oči u neverici. Zar moje igračke instinkte da zavara renome razvojnog tima i nekoliko lepuškastih skrinšotova? Nemoguće! Dupla doza sna pa povratak u igru na ponovno opipavanje terena.

Trebalo mi je gotovo još dva sata igranja da bih počeo da osećam draž ovog naslova. Tako je, prva tri sata bila su samo brutalni kolaps svih očekivanja, dok sam se borio sa pomišlju da igri dam jednu trojku, istu kao onu koju sam na fizičkom dobijao "za trud". Bogu hvala, inicijalni utisci su se slegli, a ja sam ušao u drugu fazu svog iskustva. Momenat kada se gejmplej razvio a ja konačno nešto i shvatio u vezi sa njim.

Po konceptu, u pitanju je "metroidvania" naslov, odnosno igra gde ćete dobijanjem novih poteza otvarati i mogućnost da posetite do tada nepristupačne lokacije. I pored toga što je malo reći da

"PRIČI, KOJA JE DOVOLJNO INTERESANTNA DA BUDE KUL, A NEDOVOLJNO RAZVIJENA DA BUDE VAU, SVE POTREBE NADOMEŠĆUJE ATMOSFERA."

ovaj podžanr obožavam, njegove čari su me prigrlile tek negde pred kraj prve polovine igre.

Glavni lik je borbena kaluđerica po imenu Semila, koju sam odmilja zvao Sanja. Prosto, noge koje su izvirivale ispod njene odeće vrtele su mi u glavi samo jedan stih: "neka tvoja gola noga krene, nek polude ljudi". Zaista...

I dok Sanja zaista ima siromašan arsenal poteza, ne računajući magije koje može ograničeno da koristi, kontranapadi igraju veliku ulogu u gejmpleju. Protivničke napade možete izbeći kotrljanjem, ali pritiskanje dugmeta za blok u pravom trenutku, ne samo da izbegava štetu već surovo uzvraća, momentalno ubijajući većinu običnih protivnika.

U kombinaciji sa magijama i nekolicinom dodatnih oružja i njihovih specijalnih napada, užasno bazična borba se pretvorila u ne tako užasno bazičnu borbu. Zapravo, igra me je čak i zarazila. Narednih četiri sata, igrao sam je u cugu. Iako je isprva delovala kao 2D inkarnacija težine "souls" igara, gotovo da sam prestao i da ginem u igri. Kroz protivničke horde sam samopouzdano sekao, čestim kontranapadima i akrobacijama koje do skoro uopšte nisu delovale moguće za izvođenje.

Priči, koja je dovoljno interesantna da bude kul, a nedovoljno razvijena da bude vau, sve potrebe nadomešćuje atmosfera. Mračni hodnici katedrale i njene okoline, gde se igra odigrava, natopljeni su atmosferom za koju je podjednako zaslužna muzika. Kao ponoćna crkvena služba pred najezdom vampira, muzika ovde završava odličan posao, konstantno ubeđujući igrača da je u pitanju sveti pohod neshvaćenih proporcija, a ne neko bauljanje po dvodimenzionalnim tamnicama u potrazi za izlazom.

Iako me je novopronađena zaraznost gejmpleja nosila sve do samog kraja, ušao sam u treću fazu mog iskustva u kojoj donosim presudu hladne glave. Pa i kocka je zarazna, ali to ne znači da je u pitanju kvalitetan način da potrošite svoje vreme, a i novac. Zato sam na sto prosuo sve što sam iz ove igre izvukao, a bogami i ono što je ona izvukla iz mene, pa se na kraju utisci svode na sledeće.

Užasno dosadna uvertira koja preti da odbije igrača, uporne nagrađuje neočekivanom zabavom koju prvenstveno izaziva virtuozni ples sa protivnicima koji su do malopre bili smrtonosni. Grafikom vlada odličan stil i anime motivi dok bazične animacije koče kompletan vizuelni utisak, koji bi inače mogao da bude izuzetno dobar. Priču nadjačava odlična atmosfera, a borbe iako često uzbudljive dok iziskuju odličan tajming u pritiskanju dugmića, opet predstavljaju neatraktivnu plejadu repetitivnih poteza.

Konačno, igra je kvalitetna koliko i provod uz nju. A uz Minoriu, bila je to jedna surova partija pokera, uz gomilu blefova i velikih uzbuđenja, koja su na kraju ipak izazivale samo nekakve sličice, na najobičnijim, plastičnim kartama za igranje.

Može to i bolje, ali haotičnije, s još više pomešanih utisaka - teško. Ako ni zbog čega drugog, odigrajte igru u potrazi za sopstvenim iskustvom. Sigurno je da neće biti kao bilo šta što ste skoro doživeli.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: Intel Core i5
GPU: GeForce GTX 660
RAM: 4 GB
HDD: 3 GB

IGRU USTUPIO:
DANGEN ENTERTAINMENT

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
DANGEN Entertainment

CENA:
16.79€

RAZVOJNI TIM:
Bombservice

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 7.1

- ✓ Odličan vizuelni stil
- ✓ Zarazno ukoliko se uhodate
- ✓ Sočna muzika i atmosfera
- ✗ Užasno spor uvod u kvalitet
- ✗ Siromašne animacije
- ✗ Prost, repetitivan gejmplej

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

NBA 2K21

PONOVO ISTO ILI NEŠTO DRUGAČIJE?

Još jedna godina, još jedan NBA. Ove godine dobijamo doduše nešto drugačiju situaciju, s obzirom da će u novembru najverovatnije izaći verzija ove igre i za konzole sledeće generacije, pa skepticizam za odvojenu verziju za trenutnu generaciju je neizbežan. 2K već nekoliko godina uspešno reciklira NBA 2K igre još od 2K16, sa gejmplej promenama koje nisu preterano revolucionarne, pa ostaje pitanje da li će već jednom prekinuti ovaj manir. Kao što se može i pretpostaviti – ne, makar ne u ovoj verziji za PS4 i Xbox One.

S obzirom da je igru unutar utakmice veoma teško razlikovati u odnosu na 2K20, ipak je potrebno zagrebati dublje ispod površine da bi se otkrile neke novije promene. Naime, prvo se osvrnimo na modove koji nisu doživeli preveliki iskorak ni u jednom slučaju. Ako govorimo o glavnom modu koji se tiče većine zajednice – MyCareer, ponovo je tu prisutna prilično solidna košarkaška priča u uvodnom delu karijere. Počećete od malih nogu unutar srednje škole, kroz koledž, pa sve do samog NBA Drafta, da bi vas igra odatle pustila standardan MyCareer mod na koji ste navikli. Ova introdukcija je pristojno napisana i solidno izrežirana uz nekoliko interesantnih poznatih glumaca kao što su Džesi Vilijams, Majkl K. Vilijams, Djimon Hunsou, Mireil Enos, kao i atlete koje se nalaze na samom omotu igre – Dejmian Lilar i Zion Vilijamson. Priča je relativno zanimljiva, podseća na neke momente slične priče o Skotiju Pipenu, koji će ljubitelji košarke sigurno primetiti. U igri se nalazi čak deset koledža između kojih ćete birati i voditi ih ka nacionalnom prvenstvu. Međutim, čim završite tu priču, čeka vas dobro poznati

grajnd virtuelne valute kroz tonu utakmica u NBA kako biste nabudžili svog igrača, i tu kreće prava problematika oko gejmpleja koje ćemo se nešto kasnije dotaći. Tzv. „Komšiluk“ je dobio izmenu lokacije, pa će okolni tereni se nalaziti na plaži, dok je generalna mehanika celokupnog moda ostala ista u skoro svim aspektima. Tu su neke nove animacije, kako za dribling, tako i za šut, post poteze i slično, doduše to je i dalje premala novina za maltene glavni mod ove igre.

Što se tiče ostalih modova, tu je naravno MyTeam, 2K-ov pandan Fifinom FUT modu gde skupljate kartice i od istih pra-

> “POČEĆETE OD MALIH NOGU UNUTAR SREDNJE ŠKOLE, KROZ KOLEDŽ, PA SVE DO SAMOG NBA DRAFTA, DA BI VAS IGRA ODATLE PUSTILA STANDARDAN MYCAREER MOD NA KOJI STE NAVIKLI.”

> "OVDE JE TEŠKO POMEŠATI ŠUT I DRIBLING KADA KORISTITE PEČURKU ZA OBA, ŠTO JE VEOMA POHVALNO, DOK SU DRIBLINZI SVEDENI NA NEKE SITNIJE POTEZE, NJIHOVO KOMBINOVANJE I JAKO LEP RAD NA ANIMACIJAMA ISTIH TIH POTEZA."

vite svoj tim za onlajn i oflajn sukobe i turnire. Ovaj mod je doživeo neke pozitivne promene, koje ipak ne bi zvali potpuno iskupljenje za onaj „kazino" koji smo dobili prethodne godine, ali su svakako korak u pravom smeru. Konkretno, sada su te „kazino" igre potpuno izbačene, i iako su mikrotransakcije u punom jeku, sad postoje sistemi koji igračima koji ne troše novac daju znatno više sadržaja kao što su zamene nekih lošijih kartica za bolje i slično. Ovo i dalje ne menja činjenicu da je 2K potpuno bezobrazan sa svojim uplitanjem mikrotransakcija, s obzirom da se ista valuta koristi kroz apsolutno sve modove, pa trošenjem iste u MyTeam modu, žrtvujete svog igrača u MyCareer i obratno. Pored takve iritacije ostaju i modovi koji nažalost očekivano ne dobijaju nikakva poboljšanja u vidu MyGM moda koji je isti godinama i potpuno razočaravajuć sa nedostatkom inovacija kroz poslednjih nekoliko igara, kao i MyLeague koji više pati od preranog cvetanja. Konkretno, desilo se da je ovaj mod zaista dubok sa simulacijom i menadžmentom cele lige da je teško i nabiti neka unapređenja u kasnijim iteracijama.

Prevashodno, ono čemu se ljudi makar najviše nadaju, ako već modovi ne dobijaju neke veće prednosti u odnosu na prethodne verzije, jeste to da će gejmplej doživeti dodatna unapređenja. NBA 2K gejmplej je poslednjih nekoliko godina izazivao pomešane reakcije kod publike, iako i dalje drži neku reputaciju solidne košarkaške simulacije. Ove godine je tzv. Pro Stick, tj. desni analogni stik doživeo potpuno preuređenje kroz ubacivanje nišana za šut istim, kao i neka poboljšanja sa driblinzima. Ovde je teško pomešati šut i dribling kada koristite pečurku za oba, što je veoma pohvalno, dok su driblinzi svedeni na neke sitnije poteze, njihovo kombinovanje i jako lep rad na animacijama istih tih poteza. Ostaje vam dosta više prostora za kreativnost pri driblinzima, kontrolu, kao i sposobnost da igrate neki jednostavniji basket efektivno prolazeći odbranu. Sa druge strane, tu postoji i veoma neslavni novi metar za šut kao i sistem nišana na koš preko pečurke. Što se tiče novog metra za šut, 2K kao da je rešio da zaglupi sve igrače u igri da gađaju kao šuteri koji ne bi nikad ni ušli u NBA, a kamoli nešto više. Često se dešavaju čiste gluposti pogađanja samo table, spoljnog obruča, a neretko i potpunog mašenja celokupnog koša! Metar je dosta neintuitivan i kada pogodite neki pristojan izbačaj, i dalje ćete teško pogađati savršeni izbačaj koji vam osigurava pogodak, već ćete često biti žrtva nekog od pomenutih ishoda. Ovo je popravljivo zakrpom, pa se nadamo da ćemo uspeti da odigramo utakmice na većim težinama koje imaju procenat šuta makar preko četrdeset procenata. Što se tiče šutiranja pečurkom, ono ima veoma oštru krivu učenja, jer sa njom ćete najlakše mašiti ceo koš, ali istovremeno svakako više nagrađuje igrača sa dosta većim procentom pogađanja koša u slučaju da je vaš nišan ispravan, mada lično mislimo da će ovo retko ko od najvećeg broja zajednice koristiti. AI kompjutera je dosta bolji i poboljšan je sigurno za klasu u smeru ka tome da imate osećaj kao da igrate protiv čoveka, a ne računara. To potiče od brojnih nepredvidljivih situacija kojima se protivnik koristi, kao što su pick 'n' roll, razni dri-

> "GRAFIČKI IGRA IZGLEDA POTPUNO ISTO, SA APSOLUTNO BEZOBRAZNO ISTOM PREZENTACIJOM DO TE MERE, DA JE VEOMA TEŠKO RAZAZNATI OVU IGRU OD NJENOG PRETHODNIKA 2K20."

blinzi, otvaranja igrača, trougao odbrana i slično. Iako su tu neki dobro poznati gličevi i dalje prisutni, i lopta se i dalje gubi na glupe načine, makar je iskorak u veštačkoj inteligenciji napravljen u pozitivnom smeru, a za neka dalja unapređenja verovatno ćemo morati da čekamo novi fizički endžin u next-gen verziji.

Grafički igra izgleda potpuno isto, sa apsolutno bezobrazno istom prezentacijom do te mere, da je veoma teško razaznati ovu igru od njenog prethodnika 2K20. Jedina grafička poboljšanja koja se daju primetiti jesu sa novim frizurama igrača i nešto boljim teksturama kose, ali tu se inovacije završavaju. Komentatori su standardno odlični, mada ni oni skoro da nisu uopšte dobili neke novije rečenice, dok je emisija sa Shaqom i Erni Džonsonom i dalje potpuno ista. WNBA timovi su tu ponovo, sa ponovnom nemogućnošću da pravite ženskog igrača za karijeru, mada ponovo, ovaj mod ženske košarke ne uživa neku veliku popularnost kod 2K publike svakako. Što se tiče ostatka audio prezentacije, ona je na istom kvalitetu kao prethodnici, sa sličnim, podjednako iritantnim, numerama koje će se vrteti po menijima iznova i iznova. Ovaj deo ostaje bez nekog daška alternativnije muzike i bilo čega drugog osim modernijeg trepa, hip-hopa i repa koji čine najveći deo te liste.

Ne treba napomenuti da je 2K imao velikih problema sa serverima i konekcijom u prethodnim godinama, a to ovde ostaje isto, pa će duže traženje meča i povremeni lag i ping problemi biti rekurentni. Optimizacija je pristojna, s obzirom da igrate skoro pa istu igru kao prethodne godine, performans se nije mnogo promenio, a gličeva nema puno, osim ako ne računate neke optimalne trikove za igru u multiplejeru. I sa ovime se završava ova epopeja NBA 2K igara na ovoj generaciji konzola, nažalost, u sličnom maniru kao u poslednjih nekoliko godina. 2K voli da reciklira igre, minorna unapređenja često nisu dovoljna da biste opravdali cenu „apgrejda" od šezdeset evra, dok mikrotransakcije i dalje vladaju u potpunosti, pa jedino ostaje nada da se okrenemo ka next-gen verziji koja nam stiže u novembru.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7/10 64-bit
CPU: Intel Core i5-4430
GPU: Nvidia GTX 770 / ATI R9 270
RAM: 8 GB
HDD: 110 GB

IGRU USTUPIO:
2K

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ:
2K

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Visual Concepts

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 4.9

- ✔ Bolji driblinzi
- ✔ Nove animacije
- ✔ AI se ponaša znatno više ljudski
- ✘ Skoro po svemu ista igra kao prethodne godine
- ✘ I dalje užasan onlajn kod
- ✘ Mikrotransakcije

Autor: Igor Totić

REVIEW

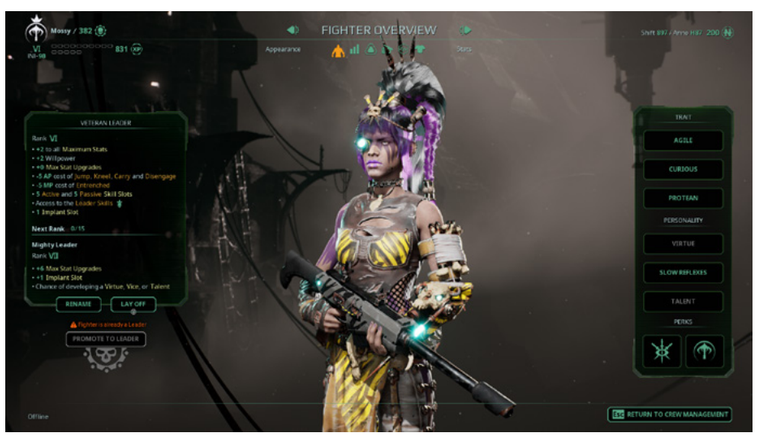
ŠLJAM HIVE GRADOVA...U POTEZIMA

U tamnoj i mračnoj budućnosti... znate već. U svojoj „karijeri“ kao nekoga ko piše o video igrama, malo 40k igara nije prošlo kroz moje ruke. Oduvek sam voleo ovu franšizu ali nikada nisam igrao izvor, tj. nikada nisam igrao 40k društvenu igru - tabletop. Istina, imam gomilu figurica koje farbam, ali samo to, nikada ih nisam stavio na „teren“. A nije ni bitno, jer ono što me je najviše privlačilo je priča, setting i cela filozofija 40k univerzuma sa svojim raznim rasama, demonima, bogovima itd. Ali, ono što me je najviše uvuklo u celu tematiku je bio FRP i to specifično Rogue Trader FRP. Igrao i vodio sam ih gomilu jer mi se dopala ideja da ste vi maltene svemirski pirati (fazon Firefly) i možete da „tehnički“ šurujete sa svima bez prevelikih posledica po vaš status a i život. Kako sam sve više igrao ovaj setting, sve više sam ulazio u dubine priča običnih ljudi, a ne polu-bogova kao što su Astartes ili bukvalnih bogova kao što je Haos. Obični ljudi, napakovani u Hive gradove gde je svaki dan borba za preživljavanje i najjači samo opstaju (nikad se ne predaju...). Necromunda je baš to, dno dna i snađi se.

Igra je zasnovana na istoimenom boardgame-u, ali nažalost ne mogu dostojno da ih poredim jer nisam imao prilike da isprobam pomenutu društvenu igru. Po onome što znam, igra je izuzetno popularna i ima visoke ocene, a pošto Games Workshop deli 40k licencu šakom i kapom, zašto Necromunda ne bi imala svoju video igru?

Necromunda je potezna strategija, ali ono što je na prvu loptu izdvaja od drugih je to što je em iz trećeg lica, em se kontroliše kao da igrate neki TPS. Ali, kao što rekoh, ovo je samo na prvi pogled. Kretanje ovog tipa je ovde samo „gimmick“, fora, koja retko kad služi nekoj svrsi. Igra je poprilično vertikalna i sloboda razgledanja je izuzetno bitna. Pretpostavljam da su se developeri odlučili za ovaj stil izvođenja kako bi igrači imali lakšu kontrolu kamere i preglednije okruženje. Doduše, ovo izvođenje pravi i problem jer ne možete da vidite ništa ispod i iznad vas ako postoji neka prepreka ili plafon. Igra doduše ima opciju gledanja kroz zidove tako da su time zanimljivu mehaniku malo i upropastili.

Igra je podeljena na dva segmenta, klasičan singleplayer i Gang wars skirmiš segment. Singleplayer kampanja je maltene izuzetno dugačak tutorijal koji prati jednu od tri bande koje trenutno mogu da se igraju – House Escher. Ovu bandu čine izuzetno sposobne i „badass“ devojke koje biju prvo a posle postavljaju pitanja. Priča počinje sa sukobom unutar bande i eskalira do nove prevlasti iste, ali ono što je svima motiv je da prežive, ubiju i zarade. Negde duboko u Hive gradu Necromunde, postoji skriveni artefakt iz Mračne prošlosti koji vredi malo bogatstvo i sve bande žele da se domognu istog. Naža-



lost, priča nije nešto preterano duboka i lore nije maksimalno iskorišćen, tako da će vam često faliti neki detalji koje ćete možda provaliti ako ste ogromni fan franšize. Necromunda je smeštena u cyberpunk 40k univerzum sa jakim kontrastom boja, kao što su braon i sivo okruženje u paru sa roze i ljubičastom bojom kose vaših heroja. Singleplayer kampanja je poprilično linearna i na momente izuzetno laka, ali kao što rekoh, ovo je glorifikovani tutorijal sa iskreno zanimljivim i detaljnim sinematicima koji pristoje samom settingu i dobro prikazuju ključne crte 40k univerzuma.

Gang Wars je segment koji služi za pravu igru. U njemu pravite svoju bandu i možete da igrate PvP ili PvE bitke. Odmah da kažem, PvP uopšte ne radi. Nisam uspeo ni jedan meč da završim. Često pucanje i generalna nemogućnost pronalaska igrača mi je ubila želju za PvP igrom i nisam uspeo konkretno ni da je testiram. PvP zahteva mnogo zakrpa i definitivno bolju stabilizaciju da bi uopšte bio igriv. PvE radi – kao. Ali hajde da krenemo od kreiranja same bande.

Imate opciju da birate između tri bande, House Escher (već pomenute „Amazonke“ iz singleplayer segmenta), House Goliath i House Orlok. Svaka od kuća ima svoje karakteristike koje će vam pomoći da orjentišete svoju strategiju. Svaka kuća ima neki svoj perk koji ih definiše, ali ne dovoljno dobro niti dovoljno zanimljivo da se zapravo razlikuju. Escher imaju otrovno oružje, Goliath su tenkovi a Orlock su kukavice koje beže i imaju bonuse na napade na daljinu (slepačka banda, mrzim ih). Pored ovoga imaju i bar bonusa na statistike u zavisnosti od stila svake bande.

Posle odabira, možete da pavite svoje članove bande i da ih vizualno modifikujete kako god želite. Ovo mi je zapravo bio najzabavniji deo igre jer sam baš dosta vremena proveo u alatu gde sam dizajnirao i bojio savršenu bandu. Ovaj alat je izuzetno bitan u 40k igri i developeri su se poprilično potrudili da ima dovoljno opcija kako bi svaka banda bila unikatna.

Sve klase su iste za sve bande, što je bez veze. Ovo znači da će se vaši ratnici razlikovati samo po bonusima bande i par karakteristika koje ste odabrali prilikom kreiranja. Uvek ćete znati šta vaš protivnik može da uradi i kako, što malo ubija imerziju.

Možda ova poslednja rečenica nije ni toliko bitna jer je AI katastrofalan. Kukao sam na to što ne radi PvP, jer igrati sa AI je kao da gledate Roombu kako usisava stan – ide dok se ne udari u zid. AI ima veliku nekonzistentnost jer ponekad je prorok vaših poteza i vidi u budućnost, a potez kasnije izgleda kao da igra neku drugu igru. Kretanje po mapama je slobodno, ali ograničeno poenima kao u svakoj poteznoj strategiji. Sloboda kretanja dozvoljava specifičnije pozicioniranje i bolje korišćenje zaklona, ali samo kad igra prepozna da to želite da uradite – prepuna je bagova generalno. Akcije i napadi su tipični za ovaj tip igre, ali pošto su mape često vertikalne, postoje razne putanje za brzu tranziciju kao zip linije koje unose odličnu dinamiku pozicioniranja i strategije.

Celokupni dizajn, kao što sam spomenuo, je dosledan 40k univerzumu, ali postoji jedan bitan faktor koji mi je totalno ubio imerziju, a to je zvuk. Oružje, napadi i svi ostali zvukovi u igri su toliko prazni, blagi i ne uklapaju se u celokupni dizajn. Kada neko puca iz boltera treba da se čuje gromoglasan zvuk ogromnog metka koji izleće iz ogromne puške koju retko ko može da nosi, a zapravo svuči kao vazdušna puška. Osećaj pogotka i štete na herojima je takođe loš jer ne daju dobre povratne informacije da su ranjeni sem brojki koje dobijamo. Bolter u glavu – ujed komarca.

Necromunda: Underhive Wars ima dosta mana i mnogo mora da se pegla, ali se negde tu krije dobra potezna, komplikovana i detaljna strategija. Ali pregršt bagova, loš AI i manjak frakcija i razlike među njima trenutno dosta sputavaju igru. Tokom celog igranja sam imao osećaj da će ostale bande doći kroz DLC, ali bi sa njima moralo da dođe do nekih promena kako bi se bande definitivno razlikovale jedne od druge. Ako ste fan 40k univerzuma i ako volite potezne strategije, igrajte Mechanicus, a za Necromundu se strpite i čekajte da vidite da li će developeri investirati dalje u igru.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 (64-bit)
CPU: Intel Core i5-3450
GPU: 2 GB VRAM, GeForce GTX 660 / Radeon R9 270
RAM: 8 GB
HDD: 40 GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ:
Focus Interactive

CENA:
40€

RAZVOJNI TIM:
Rogue Factor

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 6.5

- ✔ Igranje iz trećeg lica
- ✔ Vertikalnost i mobilnost na mapama
- ✔ Alat za kreiranje i farbanje bande
- ✘ Audio dizajn
- ✘ Male razlike između bandi
- ✘ AI je katastrofa

Autor: Milan Živković

REVIEW

SAJONARA OČI MOJE, ZDRAVO DIVLJE BOJE

Ne mogu da verujem da ću u jednom broju časopisa govoriti o dve igre sa istim "problemom"! Zaista neverovatno, ali Sayonara Wild Hearts deli jednu zajedničku osobinu sa Going Under i podiže je na viši nivo. Boje! Te drečave, neonske, napadne boje, poput lasera uprtog u vaše oči, opet su me izludele. Igranje ovog naslova uveče, dok ste umorni, pametna je ideja koliko i zalivanje trafo stanice kantom benzina. Za razliku od Going Under, ovaj put sam boje na televizoru u potpunosti isključio.

Da se razumemo, igra sa svojom paletom boja koje se prelivaju iz ljubičaste u plavu, apsolutno neverovatno izgleda. Ali za cenu spašenih očiju, opušteno sam mogao da se pomirim i sa crno-belom slikom koja je od igre na momente bacala i vibracije čuvenog naslova "Inside".

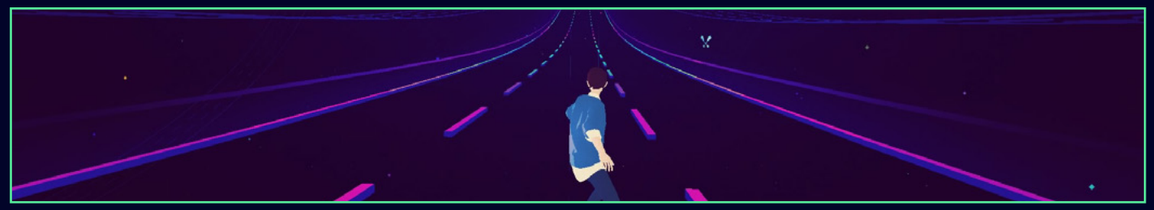
Ali šta bi vrišteće boje bile, bez kvalitetnog, pomahnitalog blicanja svetla koje poziva na epileptični napad? Znam da zvučim kao da mislim da sam upravo odigrao najružniju igru u istoriji ružnih igara, ali ponavljam - nije u tome problem. Igra je stilski izuzetno hrabro uobličena, a dizajn u kombinaciji sa nesputanom dinamikom čini ubojit dvojac. Samo... Zamara oči, dragi čitaoci. Zamara ih tako progresivno, da ćete biti presrećni što igra ima svega 23 nivoa. Želećete da je pređete, pa makar i uzimajući one čuvene pauze od 15 minuta na svakih pola sata igranja.

Dosta o prokletim bojama i blicevima... Da kažem nešto i o gejmpleju. A on je... Izuzetno živahan. U pitanju je delimično ritmička, delimično navodeća, delimično akciona, muzička avantura sa ozbiljnom pozadinskom pričom. Protagonistkinja prolazi kroz težak životni period, što se manifestuje unutrašnjim borbama i putovanjem koje je u stvari predstavljeno kroz psihodelični gejmplej.

Od padanja i trčanja, preko vožnje motora pa sve do jahanja jelena i borbe mačevima protiv džinovskih, robotskih vukova, igra će se zaustavljati samo da učita naredni nivo. Kompletan put zamišljen je kao muzički album, gde svaki naredni nivo predstavlja i novu pesmu. Gejmplej se zasniva na pomeranju lika kako biste skupili što više poena i zaobišli smrtonosne prepreke. Ukoliko udarite u neku prepreku, igra će vas vratiti nekoliko sekundi unazad i tako sve dok ne uspete da završite nivo.

Dok će za savršen skor u prelasku nivoa biti potrebno dosta vežbanja, za najobičniji prelazak igre neće vam biti potrebno skoro nikakve igračke veštine... Ukoliko ste laik, verovatno ćete dosta puta udarati u prepreke, ali ćete nakon dovoljno pokušaja svakako uspeti da ih prevaziđete, pa makar i na sreću. Da sam znao to na vreme, pa da dam babi da mi obrne igru jednom i prenese utiske, pa da vam samo prepričam.

Šalu na stranu, ne mogu da zamislim nikoga preko 50 godina da igra ovu igru. Preterano je - pa, preterana. U svakom smislu te reči. Ispratiti akciju u potpunosti, graniči se sa olakim praćenjem kuglice pod



"I DOK ĆE ZA SAVRŠEN SKOR U PRELASKU NIVOA BITI POTREBNO DOSTA VEŽBANJA, ZA NAJOBIČNIJI PRELAZAK IGRE NEĆE VAM BITI POTREBNO SKORO NIKAKVE IGRAČKE VEŠTINE..."

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 64-bit
CPU: Core2 Duo E8300
GPU: ATI Radeon HD 3870 or Intel HD Graphics 630
RAM: 2 GB
HDD: 2 GB

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

veštim, šibicarskim prstima. Nešto što se može dostići samo uz dobar par izuzetno izdržljivih očiju i zaštitnih naočara. Po mogućstvu maske za varenje.

Osim vizuelnog ludila, akcenat igre je na muzici koja bi trebalo da što bolje dočara emocionalna stanja kroz koja protagonistkinja prolazi. Dok je nekoliko pesama zaista fantastično, ostatak albuma deluje taman dovoljno dobro da igru izgura onako kako je to razvojni tim zamislio. Sigurno je da ću neke od tema poslušati više puta u budućnosti, ali većinu ću svakako preskočiti i potpunosti zaboraviti.

Moj utisak se na kraju svodi na to da Sayonara Wild Hearts nije video igra, koliko video iskustvo. Ukoliko pretpostavimo idealne uslove, jutro i odmorne oči, izdržljivost okularnog Ahila i anti-padavičarski displej koji redukuje bljeskove na minimum, možemo slobodno reći da je ovo jedna uzbudljiva, prelepa igra koju bi svako trebalo da doživi.

Kako uslovi pa ni sam život nikada nisu idealni, ovo je naslov koji balansira između neustrašivo smelog izvođenja i jako naporne prezentacije, koja u suštini manje predstavlja video igru a više jedno iskustvo koje je na sve strane. Bukvalno kao da ste otvorili Dreamcast špajz, zgrabili jednu Crazy Taxi teglu, jednu Jet Set Radio, jednu Sonic Adventure, sve bacili u blender pa nakon dobrog seckanja dodali Rez, TRON i Just Dance arome, i na kraju rezultat pustili u duploj brzini. Sve prši kao visokonaponski barut. Sjajno, ludo, atraktivno! I veoma zamorno...

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Annapurna Interactive

CENA:
11.99€

RAZVOJNI TIM:
Simogo

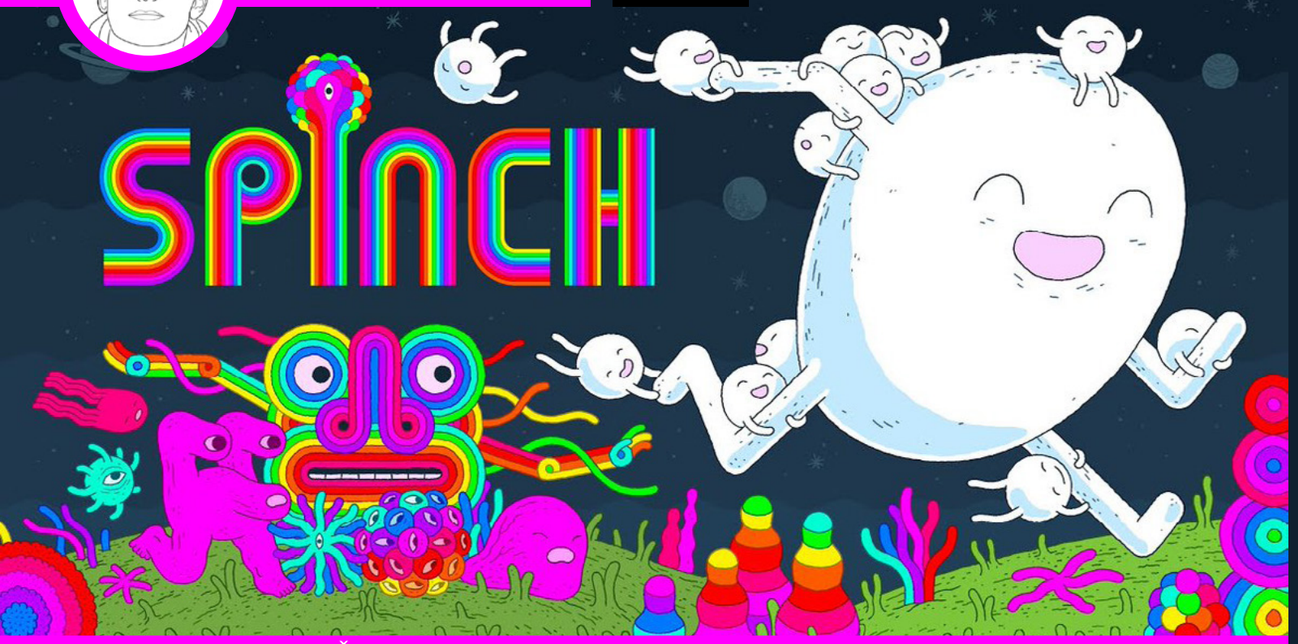
TESTIRANO NA:
PS4

OCENA **6.5**

- ✓ Originalna, dinamična prezentacija
- ✓ Maštovita vizualizacija emocija
- ✓ Dobra, povremeno još bolja muzika
- ✗ Užasno zamorno za oči
- ✗ Slab osećaj dostignuća
- ✗ Mlak izazov

Autor: Milan Janković

REVIEW



PSIHODELIČNI PLATFORMER

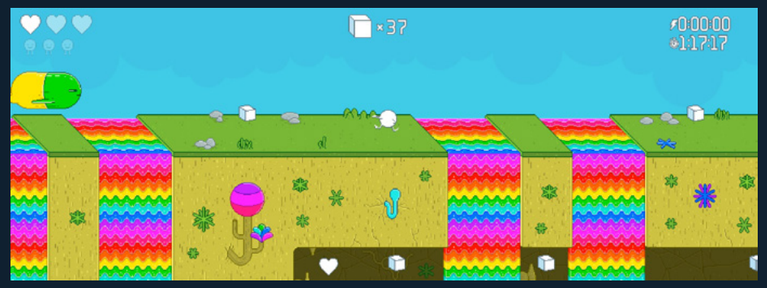
U nizu indie igara koje svakog meseca obogate postojeće igračke sisteme jako je teško istaći se, zbog čega developeri moraju da pribegavaju raznim tehnikama. Bilo da je to nešto inovativno u gejmpleju, jaka muzička podloga, sličnost sa popularnijim naslovima, a u slučaju razvojnog studija Queen Bee Games vizuelnim stilom.

Spinch je najlakše opisati kao psihodelični platformer sa neobično dizajniranim okruženjima, čudnovatim protagonistom, kao i izrazitom šarenolikošću i neonskim bojama. Protagonista takođe nazvan Spinch je čudni organizam koji se našao u u neprijateljski nastrojenom okruženju(verovatno zato što je samo on beo) sa ciljem da spasi svoju decu spinčiće hehe(jedna loša fora po recenziji je dovoljna).

Na toj misiji pred igračima jesu generalno proste kontrole za savladati, pre svega zato što su odlično implementirane, ali se od samih igrača zahteva brzina tokom dash, izbegavanja i skakanja sa platformu u ovom 2D platformeru. I to je okej, Spinch je jedna od sijaset igara koje se tako mogu opisati, ali postoji mala zamerka na propuste u kontrolama. Recimo, dash ponekad ne funkcioniše, a nezgodno je hodati po „plafonu". Ovaj naslov sam prešao na PC-u, i nije me sprečilo da uživam igrajući sa tastaturom, ali generalno gledano, Spinch je za kontroler, pre svega Swtich konzolu, za koju je takođe dostupan.

Ako mislite da je potraga za decom čudan zaplet za jednu video igru, onda će vas još više začuditi to što ih protagonista može koristiti kao municiju za boss okršaje. Tempo igre se menja kroz prelazak nivoa, ponekada će igrač sam moći da se kreće i natenane sakuplja kockicce, dok će u zatvorenim prostorima biti potrebno pobeći od ogromnih kotrljajućih stena i crvolikih stvorenja ukrašenih dugom. Što se tiče prepreka na svakom nivou tu su slabi neprijatellji koji će kreću od platforme do platforme, ali se stvorenja menjaju kroz napredak, a postoje i statični objekti koji uzimaju život Spinchu.Kulminacija napretka je boss okršaj, sa raznovrsnim karakterima koji će uvek zahtevati drugu taktiku, što je i više nego dobro.

"PREDIVNU GRAFIKU U SPINCH NAGLAŠAVA RAZNOVRSNI KOLORIT SA DUGINIM BOJAMA KOJE DAJU KONTRASTA OSTALIM BOJAMA"



Ponovo o umetničkom stilu. Predivnu grafiku u Spinch naglašava raznovrsni kolorit sa duginim bojama koje daju kontrasta ostalim bojama. Ideja da karakter bude bele boje zajedno sa svojom decom, srcima i kockicama je odlična, tako se karakter jasno izdvaja i vidljiv je tokom igranja. Ono što je za mene takođe veoma pozitivno bilo tokom igranja jesu tranzicije u vidu različito obojenih linija koje se horizontalno kreću s leva na desno.

Muzika takođe ima tu psihodeličnu notu i uklapa se u celu ideju igre, tako da je audiovizuelni događaj na maksimalnom nivou, što je odlično videti u jednoj indie igri.

Po pitanju negativnih karakteristika, bagovi blago kvare iskustvo igranja pošto se ponekada sakupljeni život ne učita, a postoje nivoi koji su iz nekog razloga prilično problematični. Mimo bagova, podvodni nivoi su mrlja u ovoj igri, pošto narušavaju tempo igre sa izuzetno sporim kretanjem karaktera što deluje odbojno.

Spinch je jako zanimljiv naslov tu nema greške, pogotovu ako ste zaljubljenik u platformere, dobru, gotovo jedinstvenu grafiku, i specijalno dizajniranu muziku. Ako sa druge strane želite da kontrole biti bez greške i bagova, onda spremite živce ili najbolje kupite Spinch na Nintendo Switch.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: Intel i5 8600K/AMD Ryzen 5 1600X
GPU: DirectX 10
RAM: 8 GB
HDD: 12 GB

IGRU USTUPIO:
AKUPARA GAMES

PLATFORMA:
PC, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Akupara Games

CENA:
12.5€

RAZVOJNI TIM:
Queen Bee Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **7.8**

- ✓ Muzika
- ✓ Psihodelični vizuelni stil
- ✓ Boss karakteri
- ✗ Vodeni nivoi
- ✗ Bagovi

Autor: Milan Živković

REVIEW

POĐITE NA ODISEJU, DALEKO IZNAD SEDAM I PO...

Ako počinjete sa čitanjem ovog teksta uz očekivanje da ću govoriti o tome šta je to Super Mario... Nekako ste na pogrešnom mestu u pogrešno vreme, a opet tačno gde bi trebalo da budete!

Nepoznavanje tri naslova o kojima ću govoriti, ili još gore bilo čega u vezi sa serijalom, nije nešto što je moguće ukoliko volite video igre. A istovremeno, ja prosto ne mogu da odolim a da neka svoja saznanja ili iskustva sa ovom, možda i najčuvenijom franšizom interaktivne zabave, delim sa svojom igračkom braćom i sestrama. Dakle, šta je to Super Mario...

Šalim se, naravno! Nećemo ići tako daleko. Iako ovaj paket koji uključuje tri igre u znak proslave tridesetpetogodišnjice postojanja čuvenog brke, ide čak 24 godine unazad. Jer prvi naslov koji paket donosi, jeste apsolutno kultni, legendarni, mitski Super Mario 64, sa Nintenda 64.

Volite 3D platforme? Zahvalite ovom naslovu. Volite analogne palice svojih kontrolera? Zahvalite ovom naslovu. Volite činjenicu da Super Mario igre postoje i 35 godina kasnije? Zahvalite ovom naslovu!

Ne samo da je Super Mario 64 uspeo da serijal prebaci u treću dimenziju a da ne izgubi ni malo od svog šarma,

već je istovremeno utemeljio i postavio standarde za sve buduće igre ovog tipa. Moglo bi se slobodno reći i da je ova igra i osnovala žanr 3D platformi. Ali implementacija analognih palica kojom ste precizno mogli da kontrolišete karaktera u do sada neviđenom 3D prostoru sa pokretnom kamerom, verovatno su nešto na šta prvo pomislim kada je ova igra u pitanju. (Dobro, i efekat uzburkane tečnosti koji me je u to vreme totalno raspametio, ali sad već zalazimo u zonu subjektivnog...)

Ponovno izdavanje ove igre na četvrt veka novijem hardveru, donelo je nekolicinu poboljšanja. Dvodimenzionalni elementi koji uključuju tekst i ikonice, remasterizovani su i mnogo vidljiviji na modernim ekranima, dok je 3D grafika "ispeglana" nekolicinom filtera i podizanjem rezolucije. Uz proširenje slike na 16:9 format, 1080p rezoluciju i veći frejmrejt, razvojni tim je propustio svoju priliku da osveži ovaj naslov kako treba. Javiće se nostalgičari uz "i treba da bude kako je bilo",

> "KOLEKCIJA SADRŽI I KOMPLETNU MUZIČKU PODLOGU SVA TRI NASLOVA, DOSTUPNU ZA PRESLUŠAVANJE U GLAVNOM MENIJU."

ali nema sumnje da je ovo reizdanje u znaku propuštenih šansi.

Nekada apsolutni komad inovacija, sada je igra neposlušne kamere, nezgrapnih kontrola, zarobljenih u kvadratu 4:3 formata iz kog sam maštao da pobegnem čitav život. Iako je još uvek apsolutno istorijska, sjajna igra, ovo reizdanje će najviše poslužiti da lakše posvedočimo tome kako i neke fascinantne igre mogu ostariti, ako im date dovoljno vremena.

Druga na listi nekako ide baš u kontra smeru mojoj tvrdnji. Igra stara nepunih 20 godina, samo podseća koliko su neke od GameCube igara bile ispred svog vremena. Podizanje rezolucije i nekolicina manjih tehničkih dotezanja, pomogla su da lepote igre koje su bile skrivene na originalnom hardveru konačno izbiju na videlo.

Jedna od "čudnijih" Super Mario igara, Super Mario Sunshine izgleda lepše nego ikad. Dok se za samu igrivost ne može reći da ide u korak sa modernim naslovima po pitanju kontrole, onoliko koliko je bila drugačija tada, toliko je drugačija i danas naspram onoga na šta smo navikli.

Dobro poznatu mehaniku nadograđuje korišćenje prenosivog vodenog šmrka, kojim će Mario ne samo oprati ostrvo koje je ukaljao misteriozni imitator, već će prevazilaziti i razne prepreke i zagonetke. Ovaj naslov možda predstavlja i zlatnu sredinu kolekcije, jer ukoliko ste voleli original, imaćete utisak da mu je u potpunosti udahnut nov život. Pa iako korišćenje GameCube kontrolera neće pružiti identičan kontrolni sistem kao ranije, već ste primorani na nove komande, Super Mario Sunshine ipak više sija nego što može da "mrači" čak i najokorelije fanove.

I za kraj, moj lični favorit i najmlađi od sve braće, Super Mario Galaxy zaokružuje ovu kolekciju. Naslov koji se krčkao još od tehničkog demoa za GameCube konzolu, verovatno je jedna od najgenijalnijih 3D Super Mario igara svih vremena. Kontrolisanje koje se vršilo uz pomoć Wiimote-a, sada je s lakoćom

“JEDNA OD “ČUDNIJIH” SUPER MARIO IGARA, SUPER MARIO SUNSHINE IZGLEDA LEPŠE NEGO IKAD.”

“PRVI NASLOV KOJI PAKET DONOSI, JESTE APSOLUTNO KULTNI, LEGENDARNI, MITSKI SUPER MARIO 64, SA NINTENDA 64.”

premošćeno na JoyCon koji odlično funkcioniše po pitanju nišanjenja i pucanja po ekranu.

Svojevremeno sam uz pomoć emulacije doterivao izgled ove igre zamišljajući kako će jednog dana možda izgledati remasterizovano izdanje. Sada više ne moram da zamišljam, jer Switch iz Super Mario Galaxy izvlači maksimum. Vrlo moguće i najlepša Super Mario igra do sada, izgovaram dok kroz stisnute kapke po ko zna koji put, kritički odmeravam Odiseju.

Mario u ovoj igri putuje kroz galaksije i posećuje sijaset mini-planeta. Možda će vam se zavrteti u glavi od gravitacionog polja svakog od nebeskih tela, pa je zato možda najbolje da se dobro pripremite uz trzavu kameru Marija 64 i Super Mario Sunshine vodene vratolomije, pre nego što se upustite u ovaj astronautski poduhvat.

Ali jedno je sigurno. Želite originalni, nesputani, iznenađujući Super Mario recept pod svojim palčevima? Bolje pokrenite bilo koju od ove tri igre, nego neki tamo Mario naslov iz recimo 2017. godine... Nimalo subjektivno, već više puta istraživačkim ekspedicijama stečeno mišljenje.

Elem! Dok je ova kolekcija svakako dragulj koji je tek ponegde izgubio na svom velelepnom sjaju, osim propuštenih prilika za osveženjima sa tehničke strane, Super Mario 3D All-Stars pati od još dve užasno “nintendovske” boljke. Na osnovu ovih momenata biste odmah mogli da zaključite da je u pitanju neka Nintendo igra.

Boljka prva - kolekcija je preskupa! 60 evra za tri igre stare milion godina, na kojima je urađen minimum po pitanju plastične hirurgije, matematika je koja se graniči sa ludilom. Realna cena za ovu kolekciju, ne bi smela da premašuje četrdesetak evra, pa čak bi zdravorazumski bilo očekivati i cenu od 35 u znak dobre volje, a i... Toliko godina broji Super Mario, pa zar to ne bi bilo savršeno odgovarajuće?

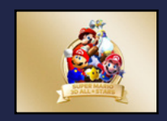
Dok su neki ljudi možda mišljenja da će cena pasti posle nekog vremena, kao što to obično biva sa igrama - počujte boljku drugu, u kojoj Nintendo uspeva da nadmaši samog sebe. Od trenutka izlaska kolekcije, ona će za kupovinu na onlajn prodavnici biti dostupna samo do 31.03.2021. godine. Nakon toga, ukoliko je niste ugrabili, moći ćete da je nabavite samo u rasprodatom fizičkom obliku koji će verovatno koštati još nerazumnije od ovih 60 evra koliko igra sada košta.

Neke stvari se menjaju, pa tako i Super Mario sa igrama koje su nekada predstavljale vrhunac tehnološkog i inovacionog dostignuća, a sada ih muči korozija vremena, pa čak i u remasterizovanim izdanjima. Ali Nintendo... Nintendo se izgleda nikada ne menja. Ta surovo maštovita i pedantna kompanija, koja možda i najviše uživa u tome da nas iznenađuje svojim krajnostima.

“ŽELITE ORIGINALNI, NESPUTANI, IZNENAĐUJUĆI SUPER MARIO RECEPT POD SVOJIM PALČEVIMA? BOLJE POKRENITE BILO KOJU OD OVE TRI IGRE, NEGO NEKI TAMO MARIO NASLOV IZ RECIMO 2017. GODINE...”

Ukoliko ste nekako uspeli da propustite ove naslove dok su bili na vrhuncu slave, možda samo kifla za doručak narednih nekoliko nedelja i ne zvuči kao tako loša ideja, ne bili ste li platili paprenu cenu za ove prašnjave naslove, dok se i ovako trudite da idete u korak sa modernim igračkim tokovima... U svakom slučaju, u pitanju je kolekcija vanvremenskih izazivača nostalgičnih napada.

A u slučaju da ove igre za vas nisu nostalgija... Biće sigurno jednog dana. Kada ugrabite kolekciju za Mariov pedeseti rođendan, dostupnu svakog 29. februara za svakoga ko donese penzioni ček. Bog će ga sveti znati o čemu su razmišljali...



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA: Nintendo Switch
IZDAVAČ: Nintendo
CENA: 59.99€
RAZVOJNI TIM: Nintendo
TESTIRANO NA: Nintendo Switch

OCENA 9

- ✓ Kultni naslovi u paketu
- ✓ Neka grafička osveženja
- ✓ Neki rešenja sa kontrolama
- ✗ Preskupo
- ✗ Propuštene prilike za poboljšanje
- ✗ Dostupno za kupovinu svega šest meseci

Autor: Dragana Ličina Danojlić

REVIEW

TAMARIN

KO VOLI NAJEZDU INSEKATA U SVOM DOMU?

Pre ove igre nisam čula za tamarine. Uz malo guglanja sam saznala ne samo da to biće postoji i da je vrsta majmuna omnivora, već i da su izuzetno popularni kao kućni ljubimci, i vrlo delikatni za održavanje. Tako da, kao i uvek, obrazovanje je na prvom mestu, a zatim sledi zabava. A kad smo kod zabave, nije zabavno kad vam najezda insekata odnese dom, porodicu, selo i svet koji poznajete. Zabavno je kada uršumu koji ostane iza njih nađete ježa koji, videvši vas, odluči da dočeka kraj sveta u svojoj rupi. Pošto je kraj sveta, red je i da prvoj osobi koju vidite posle najave apokalipse date jedan uzi, za zlu ne trebalo. Tako dragi moji počinje avantura našeg malog tamarina.

Naš tamarin se u ovoj igri kreće između nivoa u kojima puca u sve što se kreće, a i što se ne kreće, i nivoa gde je igra obična platforma. Tamo gde se majmunče kreće, ono može da trči, obara neprijatelje, kotrlja se i skače.

Pucački deo je vrlo jednostavno rešen sa pomenutim uzijem kojeg dobijete na lepe tamarinske oči, i s kojim morate na nišanu da zaključate metu da biste uopšte mogli da pogodite bilo šta. U delovima igre kada imate oružje ne možete baš onoliko da skačete i da se kotrljate koliko i u delovima bez istog. Mrave pak možete da kasapite tim uzijem, što je poprilično čudna mentalna slika na koju se nadovezuje prikaz mrtve ptice koji se pojavi ako je greškom ubijete. Malo je reći da je izbor razvojnog tima ove igre čudan, s obzirom da je cela estetika igre okrenuta deci.

Tamo gde igra prelazi u platformu moraćete da sakupljate voće koje ćete potrošiti na nove sposobnosti, kao i da hvatate svice da biste otključavali nove lokacije, tako da će vas igra terati na istraživanje teritorije, što je poprilično zabavno. Sama igra traje oko 6 sati, a istraživanje čini jedan njen veliki deo. Selo tamarina koje su uništili mravi sa početka priče služi kao centar iz kojeg možete pristupiti svim drugim područjima. Svako to područje je poprilično veliko i ima i pećine, kao i alternativne prolaze koje otključavate uz pomoć vaših novih sposobnosti. Dobra stvar je što se uvek možete vratiti na neko prethodno područje da biste pronašli ili uzeli neke od stvari koje vam trebaju za otključavanje narednih. Drugim rečima, igra vam na vrlo interesantan način daje razlog za istraživanje.

S obzirom na mogućnosti otvaranja vrata između različitih područja teritorije i drugih načina putovanja između njih, bilo bi lepo da je pružena neka mapa koja bi olakšala snalaženje, barem kad se područje otkrije. No, pošto mape nema, često ćete se zapitati kuda treba da se uputite, jer vas igra uglavnom ostavlja bez ikakve naznake kako napredovati dalje, i načina da se vratite do tačke koja vam je potrebna.

Ono što je meni stvarno smetalo je loše rešena i previše osetljiva kamera. Kamerom upravljate sa desnom drškom koja se ume sama vratiti na neku poziciju koja apsolutno ne odgovara trenutku, ili još bolje, počne da luduje i zaglavi se kad ste pored nekih zidova. Kad se na takvu kameru dodaju kontrole za pucanje, počećete da gubite interesovanje, jer u današnje vreme igrači zahtevaju elegantna rešenja. Poslednju stvar koju želite da imate u rukama su nezgrapne kontrole i nezgrapna kamera dok pucate u mrava koji se nalazi na metar od vas, i kojeg ne možete da dokrajčite jer kamera neće da se stabilizuje. Jasno vam je da u tom delu igra uopšte ne sija.

Stvari koje sakupljate su postavljene na različitim lokacijama i za njih ćete često morati da završite teške nivoe ili zadatke koji imaju određeni vremenski rok. Neke ćete morati nanjušiti i naći kako znate i umete, jer uopšte nisu uočljivi. Ovo je sve već viđeno, i naučenom gejmeru ovo neće biti neka novina niti težak zadatak. Problem je u tome što tu ima puno dogodiša ali malo upotrebne vrednosti za iste. Razumemo skupljanje energije, municije, svitaca i otključavanje sposobnosti, ali tu ima dosta stvari koje skupite usput, i koje su samo suveniri, a jedino mesto gde ih možete videti je na ekranu kad pauzirate igru. Jedino što mi pada na pamet je da su ti suveniri uvedeni zbog trofeja na PS4, ali dotle nisam stigla.

Ako vas privlači ovaj tip igara, kupite Ratchet and Clank, koji inače postiže svaki cilj koji je Tamarin sebi postavio a nije uspeo da ih dosegne. Ako već imate tu igru odigrajte je ponovo, jer nema potrebe da se trudite sa Tamarinom. Iako je na prvi pogled vizuelno lep, sa lepo osmišljenom idejom istraživanja sveta, sve ono što ide uz to ne zadovoljava ni najosnovnije standarde današnjice, posebno ne za cenu za koju se prodaje.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7/64-bit
CPU: Intel i5
GPU: nVidia GeForce GTX 460 / AMD Radeon 6850HD
RAM: 8 GB
HDD: 10 GB

IGRU USTUPIO: **PLAN OF ATTACK**

PLATFORMA: PC, PS4
IZDAVAČ: Chameleon Games
CENA: 39.99€
RAZVOJNI TIM: Chameleon Games
TESTIRANO NA: PS4

OCENA 4

- ✓ Lepa animacija
- ✓ Istraživanje teritorije
- ✗ Loša kamera
- ✗ Loše rešeno pucanje
- ✗ Nedostatak mape

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

ARKADNI SKEJT SE VRATIO

Ok, ovo mora da prestane nekad, mi matori nećemo moći više da izdržimo ove nostalgične udare. Već dobrih godinu ili dve se veliki broj kompanija povampirio i odlučio da nam ponovo izda stare klasike prefarbane ili prerađene u novo ruho. Sve ove igre smo zamišljali da ovako izgledaju još u davno doba kada smo mogli da prebrojimo poligone i piksele na karakterima i okolni. Samim time jedino što možemo da kažemo je, kad će Tony Hawk's Underground 1 i 2?

Priča? Čekajte, kakvu priču ovde očekujete? Borba protiv vlade, korporacija, potreba za anarhijom? Pa tehnički ovo poslednje je tačno. Vi ste skejter, bilo jedan od legendi, bilo vaš posebno napravljen lik. Na svakoj mapi imate zadatke da pravite haos i postavite novi rekord. Eto to je to. Uživajte u zabavi.

No da pređemo na malo ozbiljnije prikazivanje igre. Tony Hawk's set skateboard igara je oduvek bio veoma lak i zabavan način da se ovaj ekstremni sport prenese širokoj publici, koja bi se sigurno gadno povredila u izvedbi svih tih poteza. Razlog zbog koga se sve činilo tako lakim jeste veoma prost sistem ne samo aktiviranja poteza, već i njihovo kombinovanje. Neke bi podsetilo na komande i kombinacije za tabačine, ali sa dodatim balansom, okretanjem u vazduhu ili jednostavno preciznom vožnjom. Kontrole su bazirane generalno na one iz 3. i 4. dela, ali možete aktivirati baš prave originalne. Takođe vrlo lako možete promeniti ceo set poteza i za koje kontrole su vezani. Vremenom ćete otključavati i druge, ili bar opciju za ubacivanje više super poteza.

Pre nego što stanete na skejt i pokušate poteze, imaćete izbor između jednog od mnoštva legendi ovog sporta, bilo muških ili ženskih, ili da napravite sopstvenog lika. Prilikom pravljenja lika imaćete pregršt izbora što se tiče dizajna boarda i odeće, ali veći deo će vam u početku biti zaključan. Karakteri će takođe imati opciju za promenu izgleda, ali i kod njih će većina biti zaključana. E sad, jedna od retro stvari koje se ovde pojavljuju je opcija da se praktično sve otključa tokom igranja i tokom vašeg napretka kroz nivoe i njihove zadatke. Opremu možete otključavati, ili pak kupovati sa novcem kojim zaradite u igri, ali za sada nema valute koja se kupuje pravim parama. Drugi način da se zaradi jeste putem Challenge sistema koji prati bukvalno sve što radite i redovno vas nagrađuje kako ispunite neki izazov. Likove ćete dodatno moći da unapređujete sa poenima koje pokupite tokom vožnje na mapi.

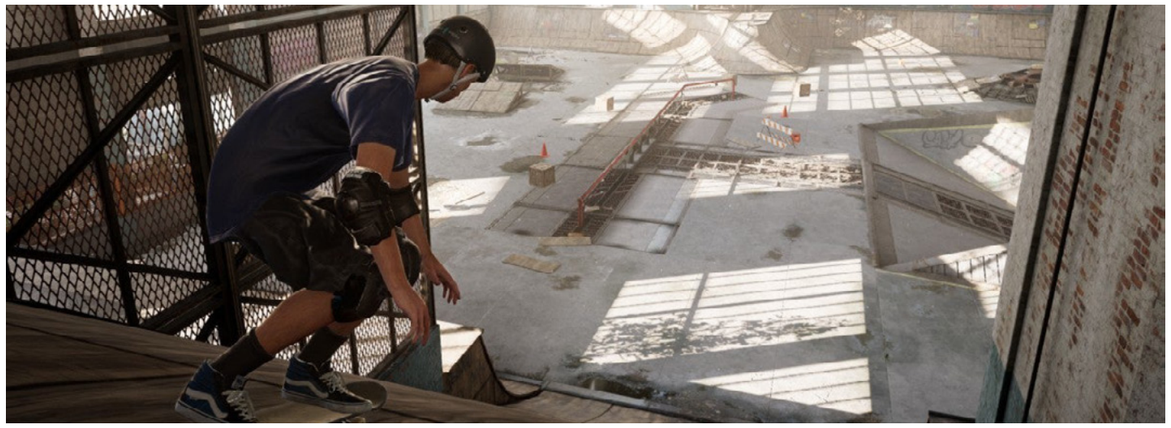
Što se samih mapa tiče, svako ko je igrao originalna prva dva dela će dobiti brutalan nostalgičan udarac pošto su sve tu, i predivne su. Čak su i zadaci iz originala i dalje tu sa po kojim skrivenim dodatkom. Tokom jedne vožnje ćete imati 2 minuta da obavite što više njih ili se fokusirati na jedan, što će biti češća situacija. Kako ih odrađujete, tako ćete otključavati dodatne mape. Opcija za pravljenje mapa se takođe vraća, i ne samo da ćete moći da ih delite sa prijateljima, nego ćete vrlo lako moći da isprobate pregršt ludih kreacija koje će nasumični ljudi kačiti online.
Multiplayer mod i online igranje su prisutni u obliku okršaja za postizanje što veći broj poena u dato vreme u maloj skejt areni. Prosto i jednostavno. Nemojte da zaboravite i offline mod preko split screen-a. Vratile su se i šifre, mada sada nećete morati da pišete ili pamtite komade za njih. Ovoga puta će se naći u obliku opcija za asistenciju tokom igranja. U startu su sve otključane i možete ih uključiti ili isključiti po vašoj želji.

Grafika je naravno modernizovana i neke mape su pretrpele manje promene u bojama i svetlu, ali čak i tu se vidi da je razvojni tim dao sve od sebe da ih učini baš onako kako smo ih svi zamišljali dok smo igrali. Animacija karaktera je takođe poboljšana, i primetićete brdo malih reakcija, pokreta i promena tokom svakog sletanja na zemlju, bilo pali ili ne. Čak su i skejt legende prikazane u njihovom današnjem izgledu, a ne onako kako su izgledali pre 20 godina.

Oh muzika, muzika je bila apsolutna duša celog serijala, i nikako nemojte da sumnjate da će ovde pokleknuti. Većina numera iz prva dva dela su ovde u punom sjaju i apsolutno razvaljuju dok vozite. Na to možete dodati i nove numere koje se super uklapaju i koje će novim igračima verovatno biti zanimljive.

Grešaka generalno nema. Ponekad može da se desi da mislite da ste odradili potez savršeno ali da igra nije ispratila unos komadi, ili da se zapucate u nešto što niste primetili, ali ništa od toga nije strašno. Ono što će možda biti strašno je da postoji veoma velika šansa da će se za jedno mesec ili dva nakon što igra izađe iznenada pojaviti loot box-ovi ili specijalni likovi i skinovi za kupovinu za prave pare. Activision je ovo već jednom uradio za Crash Team Racing i vrlo lako to mogu i ovde.

Apsolutna preporuka za svakog ko je igrao bilo koji Tony Hawk's naslov. Povratak na legendarna prva dva dela koji su utanačili veći deo ostatka serijala je obavezan kako za nove, tako i stare fanove. Ako vas interesuje neka igra bazirana na ekstremnom sportu a da je u isto vreme izazovna i veoma arkadna, onda je ovo pravi naslov za vas.



"KOMBINACIJA STARIH I NOVIH OPCIJA DAJU DUG ŽIVOT IGRI"

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7, 64 bit
CPU: Intel Core i5-4670K 3.4GHz or
GPU: AMD Radeon RX 580 8 GB or NVIDIA GeForce GTX 1060
RAM: 8 GB
HDD: 10 GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ:
Activison

CENA:
39.99€

RAZVOJNI TIM:
Vicarious Visions

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 8

- ✓ Apsolutna nostalgija
- ✓ Novine koje poboljšavaju igre
- ✓ I dalje izazovna i zabavna igra
- ✗ Neke stvari nisu mogli ponovo da ubace
- ✗ Mogućnost za mikrotransakcijama

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

VAMPIRE THE MASQUERADE SHADOWS OF NEW YORK

DOBRO DOŠLI MEĐU SENKE

Poprilično je iznenađujuće što se ovaj serijal i dalje širi, a pritom pomalo i poboljšava. Spremite se za zanimljiv western visual novel, koji će se dopasti kako World of Darkness fanovima, tako i opštim ljubiteljima vampira, ali u malo sažetijoj varijanti i sa više fokusa na jedan klan.

Za razliku od prethodne igre gde ste imali izbor od tri lika i klana koji ste vodili kroz priču i mračnu stranu Njujorka, ovoga puta ćete se fokusirati samo na jedan. Predstavljamo vam Juliju, mladu istražiteljsku novinarku kojoj svet veoma brzo krene da se ruši po dolasku na scenu. Ubrzo gubi posao, dok neke veće sile kreću da joj uništavaju sve kontakte i kompletno zagorčavaju život. Međutim, tokom njenog najmračnijeg momenta dobiće priliku da se preporodi ili poklekne pod pritiskom. Ubrzo postaje jedini član Lasombra klana u senkama Njujorka.

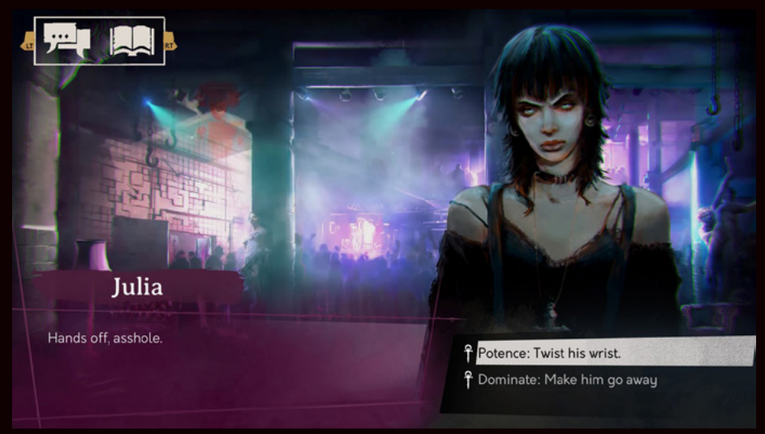
Shadows of New York predstavlja odvojenu ekspanziju prethodne igre ovog razvojnog studija, koja jeste znatno kraća, ali ipak odlično odrađena. Osnove gejmpleja i sistema su ostale identične kao i u prethodnoj igri. Klasične kontrole svakog visual novela su tu. Klikćete next i čitate tekst dok ne dođete do određenih momenata kada dobijate opciju da odaberete šta će Julija reći. Čak i mehanika gladi više nije preterano bitna, ali ćete bar imati priliku da koristite vaše vampirske moći u određenim scenama. Iako vaši izbori generalno imaju nekakav uticaj na priču, većina neće imati veliki, ali će vam nekolicina njih u ključnim momentima odrediti lične osobine, pomoću kojih ćete dobiti nove opcije tokom razgovora. U zavisnosti od rasporeda vaših odluka, možete doći do dva veoma različita kraja koji su naizgled zbunjujući, ali će vam ipak biti jasni ako ste upoznati sa vampirskim svetom. Novim igračima će celo iskustvo definitivno biti čudno. Dobar korak ka tome da upoznate svet je pregršt veoma ličnih komentara i opaski vašeg lika na svaki lore detalj koji budete otključali.

Ne znam kako, ali uspeli su da unaprede dizajn i crtež u odnosu na prethodnu igru gde je već bio lep. Ovde opušteno možemo reći da je prelep. Osećaj za detalje na svakoj lokaciji, likovi koje smo već videli u prošloj igri su ponovo nacrtani u poboljšanom izgledu, a ni njihovi detalji i efekti ne jenjavaju u odnosu na prethodni. Najveća promena je to da su pozadine, koje su u VN igrama uglavnom statični crteži, zapravo animirane. U pozadini scene će se uvek nešto pomerati. Bilo bi lepo da se ovaj trend nastavi i u drugim igrama ovog tipa.

I dalje nemamo nikakvu glasovnu glumu, element koji bi dao dušu celoj igri i razbio svaki razlog da ne nabavite istu. S druge strane, muzika i ceo dizajn zvuka apsolutno razbijaju u kvalitetu. Nijedna scena i njena atmosferična muzika vam neće biti dosadni, od žamora prepune novinarske redakcije, preko bučnih klubova, pa sve do mračnih i skrivenih kutaka.

Najveća mana je to što igra ima vrlo malo promena u odnosu na prethodni, čak iako se klasifikuje kao ekspanzija. Likovi se ponekad malo čudno ponašaju i imaju nelogične dijaloge. Takođe ćete generalno imati utisak kao da nemate mnogo izbora, što celo iskustvo pretvara u nekakav interaktivni film.

Draw Distance studio i dalje radi super posao sa World of Darkness svetom, a ova igra je dokaz da još uvek ne planiraju da stanu. Ako čekate Bloodlines 2, ili ste skoro ponovo završili prvi deo i hoćete malo opušteniji, ali i dalje imerzivan ulaz u ovaj svet, onda definitivno treba nabaviti ovu igru. Iako je ovaj dodatak znatno kraći od prvog dela, upravo ta odlika i povoljna cena ga čine savršenim uvodom u svet vampira.



"I DALJE DOBAR NAČIN DA SE NASTAVI PRIČA WORLD OF DARKNESS UNIVERZUMA"

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 SP1
CPU: Dual Core 3 GHz
GPU: 1GB VRAM OpenGL 2.1+
RAM: 4GB
HDD: 2GB

IGRU USTUPIO: **DRAW DISTANCE**

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Draw Distance

CENA:
10.79€

RAZVOJNI TIM:
Draw Distance

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 7

- ✔ Manje promene
- ✔ Konkretnija priča
- ✘ I dalje nama voice acting
- ✘ Moglo je biti još novina
- ✘ Mali uticaj izbora

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

WASTELAND 3

PUSTOŠENJE - TREĆI DEO

Da počnemo – Wasteland 3 je jedna apsolutno fantastična igra, ali to ne znači da biste trebali odmah da stanete sa čitanjem ovog teksta i odete da kupite igru. Naime, čisto da se osvrnemo, Wasteland je kultni klasik koji je pre nešto više od pola godine doživeo remaster, i to više nego pristojnih razmera. Brajan Fargo je kroz sva svoja nedaća, odlazak iz Interplaya, kao i formiranje inXile Entertainmenta uspeo da opstane. Kako je originalni Fallout nastao iz pomenutog, da bi petnaest godina kasnije bio potpuno ugažen od strane Bethesde, inXile je u pozadini nastavio sa svojom ne tako uspešnom pričom. Kroz duži niz godina, studio je ostajao ispod radara, da bi se pojavio Wasteland 2, prvi pravi nastavak pomenutog klasika koji... nije baš bio impresivan sa svojim vrlo dosadnim dizajnom, frustrirajućim mehanikama i linearnošću koja je zamaskirana lažnom nelinearnošću. Nažalost, ovo je se odrazilo i na neslavni duhovni nastavak verovatno najboljeg cRPG dela svih vremena – Planescape: Torment, u vidu Torment: Tides of Numenera. Zbog toga je skepticizam, ovoga puta neizbežan, prilikom najave trećeg nastavka franšize bio potpuno opravdan. Međutim, inXile je naučio nešto na svojim greškama.

Wasteland 3 ne uskače u neke previše rizične vode, ali svakako sav onaj fokus na maltene čvrsto linearnu priču u prethodnim igrama inXile-a kanališe na najbolji mogući način. Narativ je veoma jednostavan – vi ste jedan od rendžera koji sa svojim timom pokušava da napravi alijansu sa susednom frakcijom, vođenom od strane tzv. Patrijarha, veoma zanimljivog diktatora sa relativno dobrim namerama. Usput ste žrtva zasede koju nekako preživljavate, i vaš zadatak je da dođete do Kolorado Springsa i stvorite uslove za pomenutu alijansu. Kada sam napomenuo uzak fokus celokupne igre, treba navesti da je to izrečeno u najširem mogućem smislu (Paradoksalno, zar ne?). Ubrzo će vam sve biti jasno. Wasteland 3 nije igra koja će vas slati na neki šampionski zadatak koji se rasteže po zemljama, kontinentima i koji će potpuno promeniti sudbinu celokupnog sveta, makar oko vas. Vi ste samo jedan medijator između solidnih desetak frakcija na koje ćete naleteti u ovom depresivnom svetu igre, a prava poslastica jeste ta da se svojim veoma čvrstim ograničenim prostorom Wasteland 3 grana na fascinantan broj uzročno-posledičnih veza. Imaćete osećaj kao da svaki vaš postupak u potpunosti menja čak i vaš trenutni prolaz kroz igru... zato što to upravo i radi! Svaki sporedni zadatak, koliko i deo glavne priče, ima uticaj na odnose sa frakcijama, likove i svet. Svaka lokacija je povezana sa nekoliko različitih karaktera, frakcija, pa čak i vama direktno, do te mere da će vaše akcije nekada potpuno izmeniti šta je uopšte cilj igre. Šta više, možete biti žrtva zasede finalnog protivnika igre, pa čak se i pridružiti istom, uzrokujući da vas neki od prijatelja napuste, potpuno menjajući strane u ovom čvrsto lokalizovanom konfliktu. Wasteland 3 zna da je bizaran na momente, i to vrhunski koristi dizajnom svake od frakcija, njihovim suludim ideologijama (možete slaviti AI Ronalda Regana kao božanstvo) i likovima. Međutim, skoro svi likovi su vrhunski napisani i okarakterizovani, sa više slojeva ličnosti, i predstavljaju uspešan odkorak od veoma često jednodimenzionalnih tropa u novijim izometrijskim

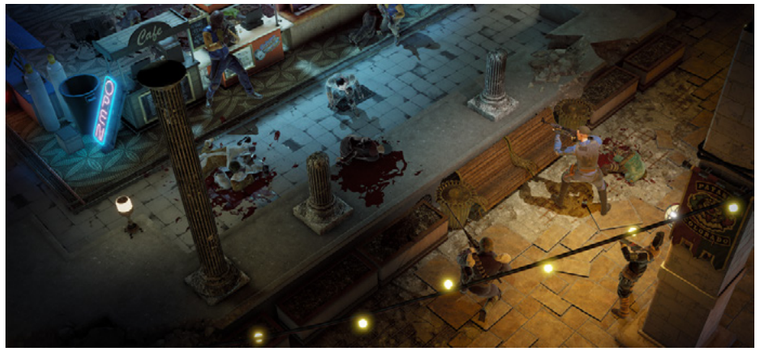
> "IMAĆETE OSEĆAJ KAO DA SVAKI VAŠ POSTUPAK U POTPUNOSTI MENJA ČAK I VAŠ TRENUTNI PROLAZ KROZ IGRU... ZATO ŠTO TO UPRAVO I RADI!"

> "IGRA ĆE VAM UZETI SOLIDNIH PEDESTAK SATI ZA JEDAN PROLAZ, ALI PROSTO OGROMAN POTENCIJAL ZA NOVI PRELAZAK (I TO VIŠE NJIH), ĆE VAM SIGURNO PRUŽITI TROCIFREN BROJ SATI ZABAVE."

RPGevima, dok je čvrsto sivilo moralnih dilema sveprisutno i veoma uticajno na sve oko vas.

Međutim, nije sve u priči, ma koliko bila kvalitetno napisana. Wasteland 3 ne odiše nekim originalnim mehanikama, niti uvodi nešto revolucionarno što nije već bilo prisutno u žanru. Ipak, sve što radi, radi, u najmanju ruku, pristojno, dok u najboljem slučaju vrhunski obavlja posao. Kreacija likova je prilično slaba, kada govorimo o njihovom fizičkom aspektu, s obzirom da vam na tom polju nije pružen preveliki nivo slobode. Ipak, RPG sistemi su odlično implementirani, sa velikom dozom kreativnosti i pristojnim uticajem na vaš stil igre i na samu priču. Pored nekoliko već dostupnih šablona za vašeg lika, možete i sami napraviti idealnu kombinaciju koja se sastoji iz izbora pozadinske priče, osnovnih fokusa na borbene i govorne sposobnosti, koje su skoro uvek obuhvaćene zajedno, pa nećete biti užasni u borbi ako se fokusirate na potpuni „speech/charisma" fazon. Tu je pregršt perkova, dodatnih sposobnosti i slično, koji svi dodaju na vaše opcije kako tokom interakcije sa likovima, tako i sa životinjama, mašinama, i u borbenim i socijalnim situacijama, menjajući percepciju drugih likova o vama. Međutim, borbeni sistemi su replika naslova u „XCOM žanru", tipičnih poteznih igara sa sistemom korišćenja akcionih poena. Ipak, ima problema, a to jeste da igra deluje kao da vas previše hrani poenima za različite sposobnosti, pa ćete nekako već od početka igre biti osposobljeni da ne propustite nijednu opciju u razgovoru, niti jedan zaključani sanduk sa korisnom opremom. To može delovati začuđujuće, s obzirom na to koliko se celokupna igra fokusira na posledice vaših izbora, dok vam istovremeno uskraćuje takav užitak i na ovom planu. Borba je ipak zanimljiva, s obzirom da je Wasteland 3 poprilično teška igra koja će vas pomučiti više nego što možete da zamislite (mada ne na nivou na kom su to prethodnici uspevali). Ostajaćete često bez municije i resursa ako ne budete vodili računa o istima, pa se određeni menadžment i priprema ohrabruju u veoma hladnim zabitima Kolorado Springsa. Ipak, igra veoma često može biti nefer pri konfliktima, jer ako niste dovoljno poena uložili u inicijativu vaših likova, protivnik neretko ima jezivu prednost prvog napada, koja vam može u potpunosti desetkovati celokupni tim. Slučaj reloadovanja prethodne sačuvane igre je rekurentna tema kroz celokupni Wasteland 3 i može veoma lako oduzeti od celokupnog iskustva.

Na kraju, dolazimo do „slona u sobi", a to je audio-vizuelna prezentacija. Aj, počećemo sa lošim vestima prvo, s obzirom da je u pitanju problem koji veoma jako sputava Wasteland 3 da bude potencijalno remek-delo žanra – optimizacija i dizajn. Naime, igra ne izgleda najbolje, kao ni prethodnik, jer deluje kao da je se inXile preterano potrudio da neka okruženja izgledaju kao funkcionalne borbene arene za pomenute potezne okršaje, dok je direktna posledica toga nedostatak nekih dodatnih detalja i šmeka. Naravno, ovo ne važi za sve zone i lokacije, ali opšte mrtvilo kolorita i izuzetno slabe i mutnjikave teksture koje se mogu uočiti kroz dobar deo nekih lokacija i „međulokacija", ne potpomažu atmosferi postapokaliptičnog sveta, kao što bi inače to uspevalo u nekim drugim slučajevima. Likovi takođe imaju mutnjikave teksture, čudno presijavanje kože, a dizajn oružja i oklopa je prilično generičan i razočaravajuć, kao i njihove teksture u nekim momentima. S time izrečenim, vratimo se na optimizaciju i glavni faktor koji vuče Wasteland 3 na dole. Igra radi užasno, najblaže rečeno. Iako je naša verzija testirana na PS4 Pro, na kojem se može istaknuti nešto bolji performans nego na PC verziji, razlike su minorne. Veoma česti padovi u slikama po sekundi, dok su bagovi veoma česta pojava, čak i nakon poprilično velikog „Day one" peča, koji je zakrpio dosta problema. Bagovi nisu malih razmera i često se mogu pojaviti u toku veoma bitnih kvestova u glavnoj priči, tehnički vam blokirajući progres. Srećom, mo-



guće je zaobići takve probleme, iako i sam sistem čuvanja igre ima povremene probleme. Za igru koja ne izgleda najimpresivnije, neoprostivo je da radi toliko loše na svim sistemima. Ostaje samo nada da će neki od ovih problema biti zakrpljeni, iako sve ovo deluje kao da je na dosta većem i dubljem nivou da bi bilo jednostavno popravljeno. Srećom, tu su i dobre vesti. Wasteland 3 je jedan od najboljih i najposvećenijih projekata kada govorimo o glasovnoj glumi. Apsolutno svaka rečenica unutar ovog masivnog cRPGa je glasovno odglumljena, i to na najvišim mogućim nivoima, dajući potpuno novu dimenziju ovom žanru. S obzirom da nećete naići na previše igara sa glasovno odglumljenim zidovima teksta koji su odlika ovog žanra, ovde je to srećom jedan veoma redak izuzetak, koji Wasteland 3 hrabro predstavlja pred igrača i dodaje veću količinu imerzivnosti nego što je to inicijalno delovalo. Ako ste zbog toga imali problem sa ulaskom u ovaj žanr zbog čiste lenjosti čitanja, ili čak jednostavno neminovne tišine ili blage zvučne podloge tokom tabanja kroz velike količine teksta, onda je ovo savršena ulazna tačka u ove vode koja će vas možda i navesti na dalje pohode u žanru. I Wasteland 3 je upravo to - jedno tehnički veoma neutegnuto fascinantno iskustvo. Igra će vam uzeti solidnih pedestak sati za jedan prolaz, ali prosto ogroman potencijal za novi prelazak (i to više njih), će vam sigurno pružiti trocifren broj sati zabave. U nadi da će tehnički problemi biti koliko-toliko ispravljeni, inXile je definitivno naučio lekciju na prethodnim greškama, a Wasteland 3 je pravi primer toga. Sigurno će vas obradovati ako ste iole zainteresovani za žanr.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: Intel Core i7-3770
GPU: Nvidia GTX 1060 / AMD RX 480
RAM: 8 GB
HDD: 52 GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4,

IZDAVAČ:
Deep Silver

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
inXile Entertainment

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 8.5

- ✔ Odlična glasovna gluma apsolutno svih likova
- ✔ Odlična priča i veoma nelinearan pristup narativu
- ✔ Jako lepo implementirani RPG sistemi
- ✘ Užasna optimizacija
- ✘ Mutnjikave teksture i zastareo izgled za moderne standarde
- ✘ Na momente brutalno teška igra

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

NOVI KRALJ RELIJA

Adaptacija svetskog reli šampionata kao jednog od najpoznatijih događaja u automobilskom sportu je doživela svoje deveto izdanje. WRC 8 je bio jako pristojna simcade igra sa solidnim karijernim režimom i veoma dobrim sistemom fizike i generalnim reli iskustvom koje nam je nedostajalo možda još od Ričard Berns relija. Srećom, devetka je tu da nas ponovo obraduje i razvojni tim simpatičnog imena Kylotonn izgleda kao da definitivno zna šta radi.

Što se tiče modova i sadržaja, glavni fokus WRC 9 je upravo to – solidan apgrejd u odnosu na prethodnu godinu koji nam donosi dosta novih opcija i sadržaja u odnosu na prethodnika. Ovoga puta posetićemo čak tri nove lokacije – Novi Zeland, Japan i Keniju, pa je safari iskustvo konačno tu u punoj snazi kroz Kenijske sulude staze koje vijugaju kroz zemlju i prašinu između malih afričkih sela. Dizajn svake od novih lokacija je delimično verno prenešen iz stvarnog sveta, dok su razlike napravljene radi nešto bolje atmosfere i generalnog izgleda staza. Pored već pomenutog ludog safari relija, tu su jako uske i interesantne staze na Novom Zelandu koje se uglavnom sastoje iz zemljanih puteva i uskih ograda koje zahtevaju vrhunsku preciznost, mada treća lokacija kao da potpuno preuzima svu slavu. Japan definitivno izgleda kao da mu je najviše vremena posvećeno, plus što sadrži verovatno najteže staze od svih novotarija u vidu ekstremno uskih asfaltnih puteva sa veoma velikim brojem polukružnih okretanja u pravom „touge“ stilu staza koje su popularne u Japanu. Naravno, sve prethodne lokacije su i dalje tu, a čak i neke od postojećih će u daljim apdejtovima dobiti besplatno nove specijalne etape. Osim toga, preostali noviteti se vide kroz nekoliko sitnijih i većih dodataka, u vidu dodatog foto moda, kao i Clubs moda koji se fokusira na kreiranje šampionata između prijatelja. I baš tu dolazimo i do veoma zanimljivog multiplejera koji se poboljšava iz godine u godinu, a uspeva da radi savršeno bez većih problema sa lagovanjem, što sigurno doprinosi sve popularnijoj WRC e-sports sceni u nastajanju. Uz sve to, treba napomenuti da je razvojni tim obećao da će veliki broj dodatnog sadržaja biti dodat u sledećim mesecima, i to potpuno besplatno. Što se tiče ostalih modova, tu je karijerni režim koji je ostao u solidnoj meri isti, sa nekoliko dodatnih stvari oko menadžerisanja vaše posade u timu i dalje uspeva da bude veoma zabavan kroz celovit put progresiranja od Junior WRC kategorije do najviše WRC kategorije.

Ako govorimo o gejmpleju, on nije doživeo neke veće promene, što ne predstavlja nužno lošu tačku. Fizika automobila je ostala u najvećoj meri ista, pa iako se WRC 9, kao i njegov prethodnik, trudi da bude punopravni simulator reli vožnje, ipak ga je teško svrstati van simcade žanra. Ovome doprinose samo dve velike stavke koje doduše mogu biti popravljene u daljim iteracijama, ali maltene nepostojanje uticaja temperature na vožnju, kao i generalni osećaj da automobili nemaju težinu i proklizavaju prelako sputavaju WRC 9 da ostvari svoju glavnu zamisao. Međutim, uprkos tim problemima, Kylotonn se potrudio i dodao sitnija unapređenja u pojačanju realizma za podršku volana i prenosa suspenzije i težine automobila (i dalje nedovoljno), kao i dosta bolje opcije za tuniranje automobila. Osim toga, ponuđen je i suvozački mod, gde vaš drugar može pored vas da igra ulogu suvozača, čitajući vam naznake puta koji vam nadolazi, što je prelepa i prezabavna stvar ako imate drugara sa kojim biste mogli da iskoristite ovaj mod u potpunosti.

Grafički model je doživeo unapređenja na nekoliko polja, najviše na nivou osvetljenja. Jednostavno, atmosfera okoline i generalno osvetljenje izgledaju vrhunski, dok su vremenski uslovi podjednako zanimljivi i predstavljaju pravi izazov. Pojedini grafički gličevi su i dalje prisutni i okolina na momente u daljini može izgledati dosta mutnjikavo, dok su i neke sitnije stvari, kao refleksije po putu i na automobilima prenaglašene i mogu izgledati čudno. Audio podloga, kada radi u potpunosti, je odlična. Nažalost, sputavana je brojnim audio gličevima i propustima gde određeni ambijentalni zvukovi mogu nedostajati kao i nešto bolji zvuk točkova koji idu po određenim podlogama i preprekama. Muzička podloga je relativno generična, dok je zvuk motora ovde verovatno najbolji i ume prelepo da para uši i da se distancira od recikliranja između različitih modela automobila.

“DIZAJN SVAKE OD NOVIH LOKACIJA JE DELIMIČNO VERNO PRENEŠEN IZ STVARNOG SVETA, DOK SU RAZLIKE NAPRAVLJENE RADI NEŠTO BOLJE ATMOSFERE I GENERALNOG IZGLEDA STAZA.”

Optimizacija predstavlja solidan problem, jer iako WRC 9 radi pristojno na PS4 Pro konzoli na kojoj je testiran, zamrzavanja su prisutna povremeno, kao i pokoje izbacivanje iz igre. Uz to, već pomenuti audio-vizuelni gličevi umeju da oduzmu na iskustvu, ali svi ovi problemi su potpuno nadmašeni kvalitetom kojim WRC 9 prši, iako ne predstavlja ogroman skok u odnosu na prethodnu godinu. Zakrpe za igru su već najavljene i brojni tehnički problemi će, nadamo se, biti rešeni uskoro, dok iza svega toga stoji jedna odlična reli igra koja se veoma lako može nazvati jednim od najboljih reli iskustava koji sebi možete priuštiti.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: Intel Core i7-6600
GPU: Nvidia GTX 1060 / AMD RX590
RAM: 8 GB
HDD: 30 GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA: PC, Xbox ONE, PS4
IZDAVAČ: Nacon
CENA: 49.99€
RAZVOJNI TIM: Kylotonn
TESTIRANO NA: PS4

OCENA 9

- ✓ Pregršt novog sadržaja
- ✓ Veoma verno prenešeno reli iskustvo
- ✓ Zabavni modovi i multiplejer
- ✗ Nedostatak uticaja temperature i nedovoljan uticaj težine automobila
- ✗ Bagovi

Autor: Milan Janković

REVIEW

WWE 2K BATTLEGROUNDS

ISTO RAZOČARENJE, DRUGO PAKOVANJE

Prošlogodišnje izdanje WWE naslova u serijalu vezanom za čuvene kečere je blago rečeno bilo katastrofa. Prekopirani elementi od strane prethodnika, niz starih i novih problema koji su onemogućavali igračima barem neku vrstu užitka.

Pošto se to odvijalo već par godina, vlasnik franšize je rešio da preseče. WWE 2K21 neće izaći, od igre se odustalo u potpunosti kako bi se posvetilo više vremena ka izradi ispravki i kredibilnijih noviteta, koje su planirane za eventualni WWE 2K22. Pomislilo se da ćemo imati predah od WWE igara ove godine, ali to ipak nije slučaj, pošto je Saber Interactive kreirao WWE 2K Battlegrounds.

Ako vam naziv ove igre i vizuelni stil izgledaju nekako poznato, imate pravo. Battlegrounds je kreiran po uzoru na NBA Playgrounds, što se vidi po disproporcinalno kreiranim karakterima, generalno sa velikim glavama i malim telima, ali je očuvan lik osobe koja ga je inspirisala. Karakteri izgledaju kao plastične figurice koje su spremne za prodaju. Samim tim, pošto pristup ovde nije biti veran stvarnosti sa simuliranjem borbi, i gejmplej je izmenjen pa tako predstavlja arkadni stil borbi u ringu, sa skakanjem i po nekoliko desetina metara u vis, vezivanjem kombo udaraca dok bespomoćno udarate protivnika.

Različiti modovi igranja su opšte prisutni i daju prilike da se iskusi različita vrsta igre, pored bazičnih 1v1 ili 2v2 modova, što je prirodno za WWE igre. Tu je Royal Rumble, borbe svako za sebe, mod gde morate izbaciti protivnika iz ringa za pobedu. Tu je mod kampanje i turniri koji se mogu igrati sa nekim od 70 karaktera koliko ih je ukupno u ponudi, kako muških tako i ženskih. Postavku čine i starije zvezde WWE sveta, ali kako biste bili u prilici da igrate sa svima morate ih otključati, pošto je na početku dostupno njih dvadesetak. Kako je izgled boraca uprošćen grafičkim stilom, tako je i set poteza i udaraca, pošto je sve bukvalno banalizovano. Okej, logično je bilo uprostiti neke mehanike u odnosu na simulacijske prethodnike, ali Battlegrounds nudi jako malo opcija za kreativnu borbu zbog čega će se ubrzo pasti u monotoniju. Pokušaj je bio da se različitim klasama karaktera načini raznovrsnost, ali je zapravo sve praktično isto, tako da nema neke velike različitosti ni tu, a ni u borbama.

E sad, WWE 2K Battlegrounds pati od jednog daleko većeg problema – mikrotransakcija. Nažalost, ovo i ne čudi, pošto ipak iza igre stoji 2K koji u svim drugim naslovima takođe ima niz negativnih reakcija publike upućenih ka mikrotransakcijama. Razumljiv je pokušaj da se izvuče dodatni novac od igrača, ali je izuzetno bezobrazno 70%, pa čak i više, sadržaja zaključati iza mikrotransakcija, pogotovu pošto se radi 40$ skupoj igri. Čak i da je besplatna mobilna igra, pošto se WWE Battlegrounds više uklapa tamo, opet bi mikrotransakcije bile preterane. Većinu karaktera potrebno je kupiti, jer je za njihovo otključavanje kroz gejmplej potrebno igrati nekoliko sati. Da sve bude još gore, glavne zvezde WWE sveta zaključane su.

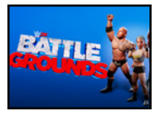
Opcija za kastomizaciju ima na pretek, prirodno, i za njih je potrebno izdvojiti solidnu količinu pravih para ili daleko dragocenijeg vremena.

Zbog slabih mehanika, ni multiplejer ne pruža užitak, već ćete brzo ostaviti kontroler i preći da igrate nešto drugo umesto da gubite vreme ovde.

Nažalost, problemima ovde nije kraj, pošto i tehnički Battlegrounds ne blista. AI je izuzetno loš, zbog čega se nakon par partija nećete ni približiti Tag-Team modu, bagova ima koliko želite, igra puca, frejmrejt pada.

Ne treba se zaviriti dublje ispod površine, pošto su problemi očigledni već u početku. 2K i Saber su pokušali da ponude nešto novo WWE fanovima sa drugačijim stilom i naginjanjem ka arkadnom gejmpleju, umesto simulacije, ali su igrači opet dobili razočarenje. Ideja je dobra, stil iako čudan mogao je biti jaka tačka da se mikrotransakcije i banalizacija mehanika borbe nije umešala.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 pa naviše
CPU: Intel Core i5- 3.50 GHz or better
GPU: NVIDIA GeForce GTX 670
RAM: 8 GB
HDD: 9 GB



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
2K Games

CENA:
40€

RAZVOJNI TIM:
Saber Interactive

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 5.5

- ✔ Arkadni pristup
- ✔ Priča u stilu stripova
- ✘ Mikrotransakcije
- ✘ Maksimalno utupljene kontrole
- ✘ Tehnički problemi

Autor: Milan Janković

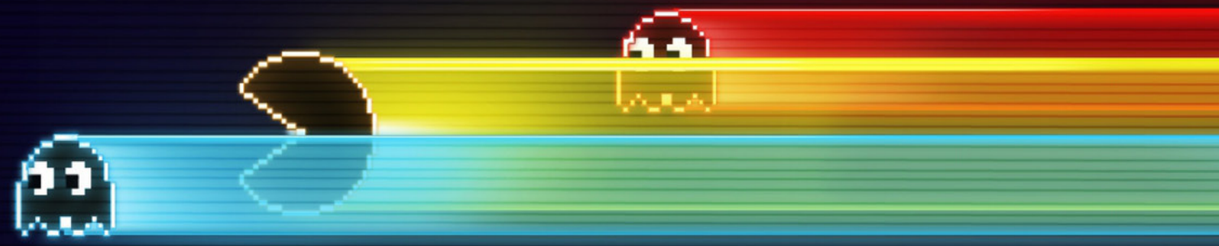
ROCKET LEAGUE

Ovaj naslov vam je definitivno poznat, pošto se ipak radi od 5 godina staroj igri. Rocket League je dugi niz dostupan bio sa cenom, ali je Epic Games zajedno sa developerom Psyonix rešio na skok na free-to-play model. Prelazak je već prvog dana i više nego uspešan pošto je interesovanje izazvalo probleme sa serverima. Što se same igre tiče, ako do sada niste zaigrali, radi se o mešavini fudbala i vožnje automobila. Pravila glase da je za pobedu potrebno postići što više golova, a pritom odbraniti se od neprijatelja, i sve to automobilima koji izgledaju kao oni daljinski automobili(RC) uz koje smo odrastali. Postoje varijacije gejmpleja u vidu broja igrača po meču, različite arene i gomila opcija za kastomizaciju. Naravno, što se tiče mehanike i elemenata gejmpleja, ovde dolazite na siguran teren, pošto je Psyonix sve prepravljao i doveo do najvišeg kvaliteta.

Ono što se promenilo kada je Rocket League postao besplatan za igranje jeste dodavanje međuplatformske progresije, što znači a imate isti napredak bez obzira na to gde igrate. Sezonske novine su tu i igra nastavlja da se obogaćuje. Ujedno, za Rocket League vam neće više trebati PS Plus i Switch Online pretplate na odgovarajućim platformama, tako da je besplatno stvarno besplatno.

RAZVOJNI TIM:
Psyonix/Epic Games

GDE PREUZETI:
https://www.epicgames.com/store/en-US/product/rocket-league/home



SPELLBREAK

U moru Battle Royale naslova koji postoje i izlaze praktično svake nedelje, lako se desi da neki promakne. Spellbreak je jedan takav naslov. Multiplejer akciona igra u kojoj kao glavno oružje imate bacanje moćnih čini. Postoji nekoliko različitih klasa koje možete birati u zavisnosti od stila igranja koji vam najviše leži. Svaku klasu možete prilagođavati dalje svom stilu kroz izmenu talenata i komibnovanje čini.

U Spellbreak i teren na bojnom polju ima presudni značaj između pobede i poraza, što dodatno čini borbe zanimljivim. Gejmplej, kao i sama igra u celini, funkcioniše prilično dobro, što je iznenađujuće za igre ovog tipa. Osećaj progresije nije opterećujuć, ali svakako vredi napredovati i otključavati nove osobine za bilo koju klasu. Najvažnije je eksperimentisati dok ne pohvatate sve elemente i koje magije najbolje leže, tako da se početna frustracija mora izbeći.

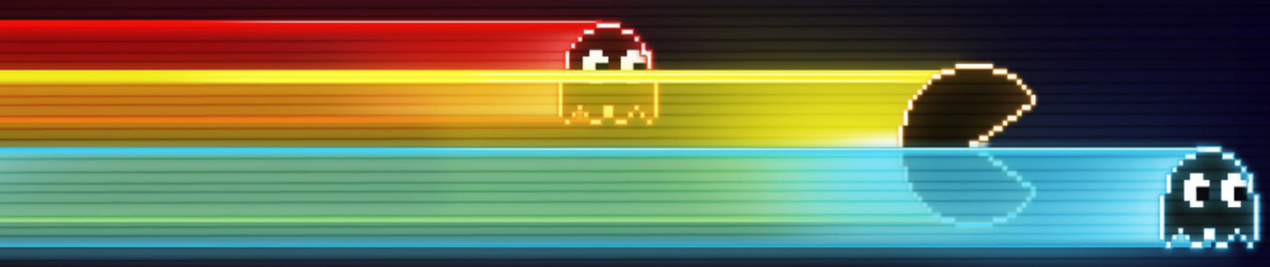
Vizuelni stil igre je sličan onom iz Fortnite, pošto se naginje ka grafici koja podseća na crtaće sa teksturama koje podsećaju na ručno crtane. Grafika je svakako napredna sa prilično dobrom dozom detalja, pogotovu kod magija, i nije preterano detinjasta, ako bi vam to moglo predstavljati problem.

Ako volite fantazijske RPG naslove, a da pritom volite i da se nadmećete sa ostalima uz puno letenja i bacanja čini, Spellbrea je savršen naslov za vas.

Spellbreak je dostupan za PC, PS4, Xbox One i Switch.

RAZVOJNI TIM:
Proletariat

GDE PREUZETI:
https://www.epicgames.com/store/en-US/product/spellbreak/home



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Blue Mammoth Games/Ubisoft

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA DA

BRAWLHALLA

Nakon nekoliko godina boravka na „većim“ platformama, Brawlhalla je svoje mesto pronašla i na mobilnoj platformi. Brawlhalla je PvP tabačina u 2D beat em up stilu gde se nadmećete sa ostalim suparnicima u ringu. Broj suparnika, kao i saboraca se može razlikovati, pošto pored 1v1 moda postoji 2v2 igranje, kao i masovniji 4v4, ali i opcija za asimetrični 1v2, ako vam to odgovara.

Što se tiče samih modova, sloboda igranja je velika sa custom podešavanjima. Karakteri su raznoliki, skladno dizajnirani za 2D svet, a neke ćete verovatno prepoznati iz drugih franšiza. Karakteri imaju svoja oružja, ali šteta koju čine je ista za sve, tako da se malo koji izdvaja kao preterano jači. Roster se redovno osvežava, tako da pored ionako velikog broja karaktera dolazi još njih.

Developer je posebnu pažnju posvetio mobilnim uređajima, pa tako imate sijaset opcija za prilagođavanje kontrola ako ne odgovaraju one predefinisane. Izmena kontrola će vam svakako poslužiti tokom igranja sa igračima na drugim platformama, pošto je krosplej sa drugima omogućen u potunosti.

Brawlhalla ima već preko 40 miliona igrača, tako da partnera za makljažu neće zafaliti ni u jednom momentu igranja. Dolazi kao solidna zamena za Super Smash Bros. koji nikada neće izaći izvan Switch platforme, a pritom nosi i neke svoje adute

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
CCP Games

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA DA

EVE ECHOES

EVE Online je igra za sebe i većina obožavatelja space trader igara zna za taj naslov. Mnogi su godinama maštali da će takva igra doći na mobilne uređaje, a da će za razliku od brojnih klonova biti dostojna pažnje. Upravo kreatori EVE Online kreirali su EVE Echoes, mobilnu igru sličnu originalu ali ne toliko da se može nazvati portom. U EVE Echoes igrači započinju avanturu kao sitna riba i onda kreću u izgradnju svoje imperije. To je moguće izgradnjom brodova, eksploatacijom dobara, prodavanjem istih, što je samo delić postojećih aktivnosti.

Najzanimljiviji deo igre jeste stvaranje alijansi, bitke sa protivnicima, politika, izdaje i slično. Eve Echoes je ogromna igra, ima 8000 solarnih sistema, u kojima možete raditi praktično šta vam je volja.

Oni koji vode da se igraju u pokretu, i pritom imaju slabost za svemirskim igrama moraju isprobati Eve Echoes. Igra je naravno besplatna.

RUR
DOGAĐAJI
TURNIRI
VESTI
GIVEAWAY
HARDWARE
SVE O ESPORTU NA JEDNOM MESTU!
/RUR.RS
/KLANRUR
DISCORD.GG/PBCAPSU
ESPORTS SINCE '98

Autor: Stefan Starović

LOGITECH G923

Brm! Brm!

Logitech se na našem tržištu proteklih nekoliko godina dobrano utemeljio kao jedan od vodećih proizvođača polu-profesionalnih volana za video igre. Šta su onda uradili kako bi napravili korak dalje i da li ima smisla razmišljati o novom, G923 volanu?

Logitech G923

Pre nekoliko godina smo od Logitecha dobili dva volana za dve različite konzole – G29 je bio namenjen za Playstation 4 dok je G920 bio namenjen za XBOX One konzolu, pri čemu su oba radila i na PC računarima. Sada je novi model G923 ali dolazi u dve verzije, zavisno od konzole na kojoj želite da ga koristite, a naravno opet su obe verzije kompatibilne i sa PC računarom. Pri tome je novi model fizički gotovo identičan sa starim što samo govori o tome koliko je Logitech zadovoljan postignutim rezultatima. Nama je stigla verzija za XBOX konzolu ali su oba modela sličnija prethodnoj generaciji G29 koji je bio za Playstation 4. To znači da oba modela sada imaju LED indikator broja obrtaja pri vrhu volana koji vam daje informaciju kada je zgodno promeniti brzinu, kao i točkić u donjem desnom uglu kojim možete kontrolisati različite funkcije u igri i vršiti podešavanja slično kao na profesionalnim automobilima. Same razlike između PS4 i XBOX modela su kod G923 potpuno zanemarljive i svode se na različit raspored i označavanje dugmića shodno sistemu. PC igrači se mogu opredeliti bukvalno za bilo koji uređaj, eventualno imajući u vidu ako planiraju kupovinu i neke konzole. Za sad nema zvanične potvrde, ali za očekivati je da volani rade i sa novim generacijama konzola.

> “LED OBRTOMER JE SADA PRISUTAN NA MODELIMA ZA OBE KONZOLE”

Sam volan je u potpunosti presvučen kožom i vezan je za bazu koja se na sto ili drugu površinu povezuje preko odgovarajućih stega koje se podešavaju sa gornje strane – sistem koji se pokazao već jako dobar i stabilan tokom dugogodišnje upotrebe. Na volanu imate veliki broj kontrola koje uz podršku u igrama mogu biti iskorišćene za različita podešavanja vašeg vozila u toku same trke. Iza volana se nalaze metalne lopatice za menjanje brzina a one sada imaju i jednu novu funkcionalnost – opciju dvostrukog kvačila. Dvostruko kvačilo vam omogućava da vaš automobil brže krene iz stajanja bez proklizavanja, takozvani launch control, a da bi ova opcija radila mora je i sama igra podržavati.

Dolazimo i do dela sa papučicama koji opet izgleda vrlo slično kao i na prethodnom modelu što znači da je postolje masivno i stabilno, a metalne papučice jako dobre. Međutim glavna prednost G923 jeste što papučica kočnice ima progresivnu oprugu. Šta to u praksi znači? Pa kada pritisnete kočnicu malo i otpor od nje će biti srazmerno manji, dok će se isti pojačavati kako budete pritiskali papučicu. Ovo vam daje mnogo bolji osećaj prilikom kočenja i mnogo više nijansi kako biste primenili tačno odgovarajuću silu za određenu deonicu ili krivinu.

Glavna karakteristika novog G923 volana je ipak TrueForce tehnologija koja omogućava bolju povratnu informaciju vozaču na samom volanu. Nekada smo pod time podrazumevali force feedback efekte koji bi malo zatresli volan i na taj način simulirali neravnine na putu. TrueForce je međutim mnogo više od toga – on ne samo što reaguje vibracijom

> “KVALITET IZRADE I IZDRŽLJIVOST SU NA VISOKOM NIVOU”

nego se direktno povezuje na sam engine igre i omogućava mnogo realističniji odziv volana zavisno od situacije na stazi. Na taj način ćete primetiti kada je na primer automobil na ivici da prokliza i moći da ga doterate do te ivice. Takođe sada su i vibracije različitog intenziteta i frekvencije pa imate bolji ugođaj od vožnje po ravnom i blagog podrhtavanja pa sve do terena u nekom reli naslovu. TrueFroce je ograničen na igre koje ga podržavaju, za sada Grid, F1 2020, As-

> “TRUEFORCE TEHNOLOGIJA DONOSI NOVI NIVO POVRATNE INFORMACIJE IZ IGARA”

seto Corsa Competizione i GT sport, a sigurno će ih biti mnogo više u narednom periodu. Interesantno je primetiti da volan funkcioniše dobro i u igrama gde nije direktno podržan i to preko jednog malo čudnog premošćavanja – naime on registruje zvukove iz igre i na osnovu toga podešava intenzitet i frekvenciju vibracije. Moram priznati da je u stvarnim igrama kada probate nešto što podržava TrueForce to zaista jako dobro iskustvo, mnogo bolje nego ranije, dok će u ostalim naslovima force feedback efekat realno biti negde na nivou prethodne generacije. Koliko Logitech veruje u ovu novu tehnologiju pokazuje i činjenica da su angažovali i legendarnog vozača Formule 1 Fernanda Alonsa da je promoviše.

G923 ne dolazi sa nekim posebnim dodacima, ali ima otvoren port da možete priključiti manuelni menjač brzina, u pitanju je isti model koji je koristio i G29/920. Treba primetiti i da je rutiranje kablova lepo izvedeno ispod samog kućišta volana tako da se haos na stolu svodi na minimum.

Skupa igračka

Najveća mana koju ja vidim kod Logitech G923 volana jeste njegova cena koja je 100 evra viša od prethodnika i iznosi 399 eur na evropskom tržištu. Unapređenja jesu vidljiva ali je pitanje da li to vredi dodatnog novca ili je možda bolje sačekati neku rasprodaju. S druge strane činjenica da je volan praktično odmah po lansiranju rasprodat u celoj Evropi možda govori i u prilog tome da je cena sasvim opravdana. Sve u svemu ovo jeste jedan od najboljih volana za polu-profesionalce na polju trkačkih simulacija i definitivno ga Logitech sve više pozicionira ka pravim ljubiteljima simulacija što je za svaku pohvalu. Za onaj korak više vam treba verovatno neki od profesionalnih modela volana i simulatora, koji verovali ili ne mogu da dostignu cenu i od više hiljada evropskih novčanih jedinica. Sa druge strane i za uživanje u ovom modelu vam treba konzola (ili PC) i televizor, a bilo bi jako zgodno nabaviti i neki od onih specijalizovanih kokpita na koji se sada mogu nabaviti i kod nas, što je opet dodatni novčani izdatak, ali i dodatni prostor koji za to treba izdvojiti u stanu. Sve u svemu Logitech G923 je fantastičan volan koji nudi zaista dosta unapređenja i odličan kvalitet, a na vama je samo da odlučite da li ste baš toliki ljubitelj simulacija vožnji?

Testiranje:

Model	Logitech G923
Tip	Volan za PC/PS4/XBOX
Dodatno	TrueForce force feedback, progresivna papučica kočnice, sistem dvostrukog kvačila, indikator broja obrtaja, točkić za podešavanje

KONZOLA.RS
RAZBIJAMO
VAŠE KONZOLE!
ČIPOVANJE — SERVIS — PRODAJA
WWW.KONZOLA.RS 066/9141831 INFO@KONZOLA.RS

Autor: Stefan Starović

LOGITECH G PRO X WIRELESS

Bežični profesionalizam

Znate onu dilemu „šta pokloniti čoveku koji ima sve“? Upravo je to bilo moje pitanje kada su mi rekli da stižu nove Pro slušalice iz Logitecha – pa već su prethodne imale sve što sam smatrao za potrebnim. E pa u svetu gejminga je jedna reč trenutno apsolutni hit – wireless.

Logitech G Pro X Wireless

S obzirom da smo već detaljno opisali i G Pro i G Pro X modele u 132. broju Play-Zine nećemo se ovde previše dugo baviti samim kvalitetom izrade jer je on prosto identičan. Dakle u pitanju su slušalice na kojima su upotrebljeni najbolji materijali, ram je izrađen od čvrstog metala, nisu ni teške ni previše lagane, onako na svakom koraku odišu nekom dozom solidnosti i pouzdanosti, baš ono što bi jednom gejming profesionalcu i trebalo. Ne postoje nikakvi šljašteći elementi, sve je dizajnirano relativno svedeno a opet efektno tako da odišu i dozom elegancije a osim na profesionalne gejming turnire ih slobodno možete poneti i u bilo koju ozbiljnu kancelariju bez da vas kolege gledaju

“DIZAJN JE VRLO ELEGANTAN I SVEDEN”

čudno. G Pro X Wireless su bazirane na jačem, G Pro X, modelu koji osim samih slušalica u lepo dizajniranom kućištu donosi i futrolu za nošenje, odvojiv mikrofon, kabl za napajanje ili povezivanje sa računarom preko USB porta ako vam se istroši baterija, drugi set naušnica od memorijske pene koji je izuzetno fini na dodir i konačno mali USB dongle koji zapravo služi za samo povezivanje sa računarom. Moram još jednom napomenuti da su oba seta naušnica – i kožne i one od tkanine jako jako udobni za dugotrajno korišćenje, s tim da je onaj od tkanine još i finiji za kožu vašeg lica i ušiju pa ćete zaista pomisliti da ništa udobnije niste probali. Naravno set izrađen od kože je nešto lakši za održavanje ali u uslovima malo toplije jeseni može doći do znojenja pa je to neka vrsta kompromisa, definitivno je mnogo dobro što imate mogućnost izbora.

“LIGHTSPEED TEHNOLOGIJA OMOGUĆAVA ISTI PRENOS ZVUKA KAO PREKO KABLA”

Na levoj slušalici se nalazi mesto na kome možete ubosti mikrofon koji je inače savitljivog tipa sa sunđerastim vrhom tako da neće kupiti neku okolnu buku. Odmah do toga se nalaze i ostale kontrole – za uključivanje/isključivanje uređaja, za mutiranje mikrofona, kontrola jačine zvuka i konačno USB-C konektor za kabl ka računaru. Sve je vrlo logično i jako lako dostupno kako bismo i očekivali od uređaja ove klase.

A radi li to bez kabla?

Ovo je možda i najbitnije pitanje za svakoga ko se ozbiljno, da ne kažem profesionalno, bavi igranjem video igara. Do sada smo imali situacije da na bežičnim modelima zvuk kasni ili je podložan različitim smetnjama i slično. Međutim sada

“KVALITET IZRADE I DUGOTRAJNOST DELUJU NA NAJVIŠEM NIVOU”

je Logitech i na slušalice primenio svoju već oprobanu Lightspeed tehnologiju bežičnog prenosa koju smo već susretali na miševima i tastaturama. I onda omogućava da zvuk do vas stigne bez ikakvih smetnji i kašnjenja, praktično kao da su slušalice povezane preko običnog kabla. Sam risiver nije specijalno mali, ali nije ni preveliki, otprilike veličine nekog standardnog USB flash diska, a rekao bih da kod slušalica to i nije tako presudno kao kod miševa. Ima domet od preko 13 metara i prosto bilo gde u stanu da sam se kretao je bez problema hvatao signal sa računara pa sam mogao i da slušam podcastove ili neke druge audio sadržaje iz druge sobe bez problema. Sa druge strane jedna od velikih boljki bilo

> “BLUE VO!CE TEHNOLOGIJA MOŽE PROMENITI BOJU VAŠEG GLASA DO NEPREPOZNATLJIVOSTI”

kog bežičnog sistema jesu baterije i moram priznati da sam se baš prijatno iznenadio što slušalice nisu bitno teže zbog njih (370 grama naspram 320 grama kod običnih G Pro X) a sa druge strane obezbeđuju autonomiju po tvrdnjama proizvođača od nekih 20 sati korišćenja. Ja mogu da primetim da sam skoro cele nedelje imao slušalice na glavi i da mi Logitech G Hub softver prikazuje da je baterija na 30%, nisam ih čak ni napunio kad sam ih izvadio iz kutije. Naravno one imaju režim štednje baterije koji sigurno produžava vreme korišćenja kada nije pušten nikakav zvuk ili ne igram neku igru, ali bih rekao da je autonomija i više nego dovoljna.

Kvalitet zvuka

Ovde dolazimo do toga da se ponavlja priča o G Pro X modelu – kvalitet zvuka je odličan, drajveri od 50mm daju fenomenalan zvuk i tu se ništa nije promenilo uvođenjem bežične opcije. Tu su opet i Pro-Tuned EQ podešavanja gde možete vaš zvuk podesiti na isti način kao što to rade profesionalci i koristiti njihove presete, ili se prosto igrati sa svojim postavkama pa napraviti nešto novo. Bitno je naglasiti da i bežične slušalice, baš kao i G Pro X model imaju podršku za Blue Vo!ce tehnologiju koja može vaš glas pretvoriti u neki radijskog voditelja, komedijaša ili šta god vam već padne na pamet. Nisam siguran da će ovo baš previše koristiti sami profesionalni igrači, osim možda u situacijama kada se igra online pa žele da ostave bolji utisak na saigrače koji ih ne pominju, ali je svakako odlična stvar za sve youtubere, strimere i druge influensere. Opet na ovaj softver se nadovezuje odličan mikrofon koji čak i bez bilo kakvih dodataka proizvodi skoro pa savršen zvuk a sa dodavanjem efekta su mogućnosti neograničene.

Zaključak

G Pro X Wireless slušalice bukvalno samo nadograđuju ono što smo već videli na G Pro modelima, a to nam se već tada vrlo svidelo. Ništa od funkcionalnosti nije izgubljeno a dodata je bežična opcija i to na najbolji mogući način tako da je sada samo na korisnicima da se zapitaju da li je vreme da ulože nešto više novca u slušalice i da pređu na bežičnu varijantu. Ono što je sigurno jeste da G Pro X Wirelesss slušalice deluju kao da mogu da vas služe mnogo narednih godina i će ih biti jako teško zameniti pa možda nešto viša startna cena nije neopravdana.

Testiranje:

Model	Logitech G Pro X Wireless
Tip	7.1 bežične surround slušalice
Dodatno	Kožne naušnice od memorijske pene, odvojiv mikrofon, 50mm drajveri, snimanje EQ profila na uređaj, Lightspeed bežično povezivanje

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: Stefan Starović

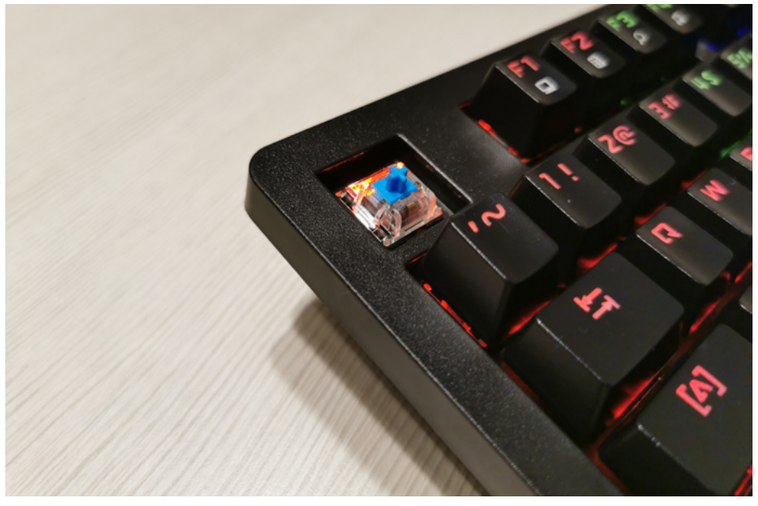
MARVO KG916

Pristupačna mehanika

Mehaničke tastature su definivno trend među gejmerima u poslednje vreme jer daju veću preciznost, brzinu i povratnu informaciju o pritisnutom taster. Uporedo sa razvitkom velikog broja modela vidimo i trend konstantnog pada cene ovih periferija. Da li ultra jeftina mehanička tastatura može biti dobar izbor?

Marvo KG916

Prvo što sam primetio kada sam na test dobio ovu tastaturu jeste bila njena relativno mala težina, parametar na koji se u svetu mehaničkih tastatura obično gleda sa krilaticom što više to bolje. Međutim kada se otvori kutija jasno je odakle ovako mala težina – celo kućište je u potpunosti od plastike i ne postoji čak ni ona središnja metalna ploča na koju se kače prekidači, ili je bar ja nisam primetio. Sa donje strane se nalaze nožice koje možete podići kako biste dobili veći nagib kao i gumeni dodaci koji uređaj drže čvrsto u mestu čak i kod napetih okršaja. Sa druge strane činjenica da je u potpunosti od plastike znači i da tuka-



ma možete napraviti uvijanje tastature, ništa specijalno problematično iz moje perspektive ali znam da bi "čistunci" među ljubiteljima mehaničkih tastatura to mogli zameriti.

Hod tastera je dosta dubok i model je vrlo prijatan za kucanje, mada se za materijal od kojih su dugmići izrađeni ne bi moglo reći da je vrhunskog kvaliteta. Poseduje RGB osvetljenje za koje proizvođač navodi da probija kroz karaktere na kapicama što je zapravo interesantan efekat. Mala zamerka je za font koji je korišćen za obeležavanje slova, više bih voleo nešto klasičnije, ali će verovatno

> "PLAVI MEHANIČKI TASTERI BAŠ I NE ODUŠEVLJAVAJU"

biti primamljiv mlađim generacijama. Što se osvetljenja tiče može se regulisati njegov intenzitet kao i birati između 12 različitih šema koristeći funkcijski taster i za to obeležene strelice. Osim toga kombinacija funkcijskog tastera vam omogućava i media kontrole, pozivanje kalkulatora ili gašenje računara u kombinaciji sa F tasterima što je sve jasno obeleženo i nema potrebe za posebnim čitanjem uputstva. Dobra stvar je i što možete zaključati Windows taster kako vam ne bi smetao tokom igre i slučajno vas odveo na desktop u sred napete borbe.

Tasteri koji su korišćeni na ovom modelu su samo deklarisani kao Blue, što je verovatno pandan Cherry MX blue tasterima ali nažalost nismo mogli da nađemo ni naznaku ko bi uopšte mogao da bude proizvođač istih. I realno gledano oni deluju kao najslabija karika ovog uređaja, što je malo nezgodno jer su oni možda i najbitnija stavka kod mehaničkih tastatura. Oni jesu taktilni i imaju taj klik koji je karakterističan za plave tastere, ali su jako nestabilni (što može donekle biti posledica i uvijanja plastike ispod njih) i sam osećaj prilikom pritiskanja i dobijanja povratne informacije je dosta lošiji nego kod recimo konkurentskih Outemu svičeva, a da ne pričamo već i originalnim Cherry MX. Proizvođač navodi da su oni sertifikovani na 50 miliona klikova, što će možda i izdržati, ali prosto na prvi pogled ne ulivaju poverenje u tu brojku.

Mehanički tasteri za malo novca?

Glavni adut ove tastature jeste svakako njena cena – dobijate pravu mehaničku tastaturu za manje od 5.000 dinara kod

> "POVOLJNA CENA JE GLAVNI ADUT OVOG MODELA"

naših prodavaca, što je cenovni rang u kome je bez premca. Međutim ostaje pitanje da li vam je potrebna mehanička tastatura ako sami tasteri nisu ono što bi se moglo nazvati dobrim osećajem prilikom korišćenja? Ako vam je samo cilj da kažete kako imate mehaničku tastaturu onda Marvo KG916 to definitivno odlično ispunjava. Tastature su ipak dosta stvar ličnih preferencija i predlažem da svakako probate nekoliko modela pre nego što donesete bilo kakvu odluku ili uložite ipak solidnu svotu novca u jedan proizvod. Sa druge strane za isti novac možete kupiti izvanrednu membransku tastaturu ili neke od modela koji koriste hibridne tehnologije membranskih i mehaničkih tastera a koji vam mogu doneti mnogo više uživanja kako prilikom kucanja tako i prilikom napetih eSports partija.

Testiranje:

Model	Marvo KG916
LED osvetljenje	RGB
Tasteri	Mehanički – Blue

play
zine