play! zine

br.130 | Oktobar 2019.

IGRA MESECA

TEMA MESECA:

PLAYSTATION 5
VS
XBOX SCARLETT

REVIEW:

PES VS FIFA

NIKAD VEĆI BROJ!
RECENZIJE 40 IGARA
I 7 HARDVERA!

REVIEW:

BORDERLANDS 3

DOBRODOŠLI

BROJ 130 – OKTOBAR 2019.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:
Nikola Savić

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

SARADNICI:
Aleksa Petronijević, Bogdan Diklić, Bojan Petrović, Borislav Lalović, Igor Totić, Ivan Danojlić, Luka Zlatić, Milan Živković, Miloš Hetlerović, Stefan Mitov Radojičić, Pavle Momčilov, Pavle Zlatić, Vladimir Pantelić, Nikola Akesentijević, Nikola Vojnović, Dragana Ličina Danojlić, Miloš Živković, Sanja Gajin

ART DIREKTOR/PRELOM:
Dušan Nešović

KONTAKT:
PLAY! magazine
www.play-zine.com | www.play.co.rs
Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Nikola Savić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) -.-Beograd (Vilovskog 6) : Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): http://www.play-zine.com. - Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

Art by Sydney Worthy
https://sapaal99.deviantart.com

Jesen stiže dunjo moja... a sa njom i Red Dead Redemption 2 na PC! Vest koja je stigla u sumrak zatvaranja ovog broja obradovala je milionsku publiku širom sveta. Svi su je očekivali, svi su joj se nadali, praktično se „znalo“ da dolazi, ali ipak je bilo neke sumnje, ponajviše zbog prvog dela koji nikada nije ugledao svetlost dana na računarima.

Ono što je svakako bilo iznenađenje jeste datum – 5. novembar! Pa nas tako, sportskim žargonom, očekuje vruća jesen, prenatrpana fenomenalnim naslovima koje jedva čekamo da igramo. Tu su The Outer Worlds, Death Stranding, RDR2, Jedi Fallen Order, CoD Modern Warfare... Ali to ne znači ni da se u mesecu iza nas nismo igrali. Štaviše, u ovom broju imamo neverovatnih 40 igara o kojima smo pisali, što je apsolutni rekord u 13 godina istorije ovog časopisa!

I ne samo to, nego je i čak osam hardvera opisano u ovom broju, nešto što ste nam stalno tražili da „pojačamo“, i eto, pojačali smo. Sve u svemu, u pitanju je ogroman broj koji možete lagano da čitate u ovom prijatno hladnom oktobru, taman dok sedite u prevozu i nervirate se što štrajkuju taksisti, pa i vi kasnite tamo gde ste krenuli. Nema žurbe, ima vremena za čitanje.

Da vas ne davimo više ovim uvodom, nadamo se da ćete uživati u novom broju, i kao i uvek – hvala vam što nas čitate!

THE LEGEND OF ZELDA™
Link's Awakening

Sadržaj

48 REVIEW: GREEDFALL

124 REVIEW: BORDERLANDS 3

84 IGRA MESECA: THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

22 PRVI UTISCI: MOSAIC

128 REVIEW: CATHERINE FULL BODY

118 REVIEW: THE SURGE 2

FLASH VESTI 6

TEMA MESECA: U pripremi za novi sudar titana - PS5 vs Xbox Scarlett 14
TOP 10: Besplatnih multiplejer igara 18

PRVI UTISCI: Mosaic 22

BETA: Biped 24
BETA: Call of Duty Modern Warfare 26

ALPHA: Crown Trick 28

EARLY ACCESS: PlanetSide Arena 30
EARLY ACCESS: Noita 32

PREGLED MESECA: Top igre ovog oktobra 34

Children of Morta 40
Exorcise The Demons 42
Final Fantasy VIII - remastered 44
Greedfall 48
Green Hell 54
MXGP 2019 58
Ni no Kuni Wrath of the White Witch 60
PES 2020 64
NBA 2K20 68
FIFA20 74
Ritual - Sorcerer Angel 80
Tetsumo Party 82
The Legend of Zelda - Link's Awakening 84
Blasphemous 88
Crying Suns 92
Daemon X Machina 96
Devils Hunt 100
Dragon Quest XI 102
Ion Fury 106
Men of War Assault Squad 2 - Cold War 108
Million to One Hero 110
Omega Labyrinth Life and Labyrinth Life 112
Stygian Reign of the Old Ones 114
The Surge 2 118
Borderlands 3 124
Catherine Full Body 128
Super Dodgeball 132
WRC8 134
The Sojourn 138
Vambrace - Cold Soul 142

U POKRETU: Android igre 144

BESPLATNI KUTAK 146

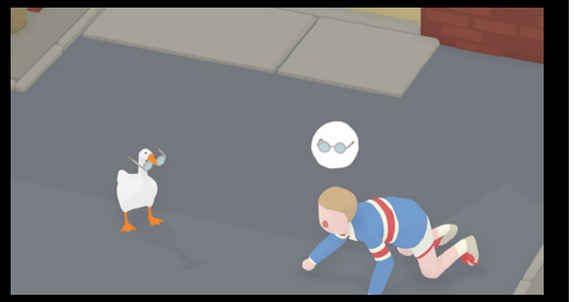
HARDWARE: AMD R3 masina 150
HARDWARE: HP Omen 15 152
HARDWARE: Lenovo Legion Gaming Headset 156
HARDWARE: Logitech MX900 158
HARDWARE: Lenovo Legion Precision Mouse and Pad 160
HARDWARE: Rampage Hawker 162
HARDWARE: MSI GRAFICKE 164

MODDING SCENA 168

REINSTALACIJA: Kholat 170

HEATHSTONE: Tombs of Terror – opet Jovo nanovo 172

ZAHVALJUJUĆI OGROMNOM USPEHU, UNTITLED GOOSE GAME DOLAZI NA KONZOLE I MOBILNE UREĐAJE



Najpopularnija igra koja se nedavno pojavila nije Code Vein, nije ni FIFA 20 ni The Surge 2, to je Untitled Goose Game.

Ova igra koja baš i nema naziv, je uspela da za jako kratko vreme prikupi gomilu obožavatelja i studiju House House, a čak je smenila novu Legend of Zelda igru(Link's Awakening) sa prvog mesta na Nintendovom E-Shopu.

Igra je dosta prosta i zanimljiva, igrate kao zlobna guska koja za cilj ima da ometa stanovnike malog sela tako što će im uzimati obuću i alat, otvarati slavine i obavljati dosta drugih aktivnosti. Zahvaljujući popularnosti ove igre na društvenim mrežama i striming platfromama, developeri su rešili da je prenesi i na ostale platforme.

To znači da neće samo igrači na PC-u i Switchu moći da igraju ovaj naslov, već će to u narednom periodu biti omogućeno korisnicima Playstation 4 i Xbox One konzola.
Takođe, u planu je mobilna verzija igre, ali će se ona pojaviti nakon verzije za konzole.

RED DEAD REDEMPTION 2 NEĆE DOBITI SINGLPLEJER EKSPANZIJU

RDR2 je sa sobom doneo odličnu priču, što je mnoge igrače zainteresovalo da li će ih Rockstar u budućnosti obradovati singlplejer ekspanzijom. Nažalost, to se neće desiti, pošto su iz samog studija objavili kako su u potpunosti posvećeni izradi sadržaja za Online odeljak igre.

Ovo znači da Rockstar nastavlja sa istim pristupom koji ima i sa GTA V, igrom koja je posle svih ovih godina bez singlplejer ekspanzije, ali cveta zahvaljujući multiplejer komponenti i ujedno donosi daleko veći profit nego što bi bio slučaj sa prostim dodatnim sadržajem.

Rockstar je otkrio da ima velike planove za Online mod, pa će tako produbljivati igru i stvoriti od sveta pravi Divlji zapad. To će biti načinjeno dodavanjem novih uloga, poput, trgovca, lovca na blaga i sličnih, a ujedno će pružiti igračima da osnuju pravi biznis i pridruže se zaletu u industrijskoj revoluciji. Videćemo da li će pristup koji Rockstar ima sa GTA 5 doneti ogromnu popularnost i u Red Dead Redemption 2, ali svakako mislimo da postoji dosta potencijala.

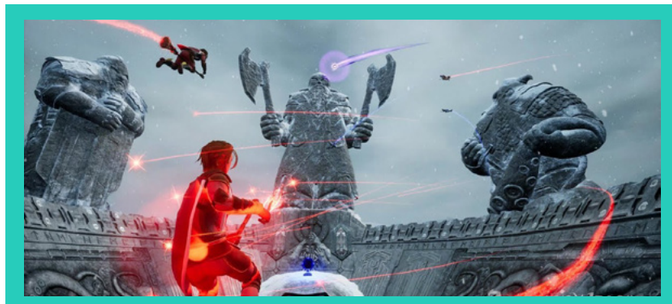
THE LAST OF US PART 2 NEĆE IMATI MULTIPLEJER

Jedna od igara koju vlasnici PS4 verovatno najviše očekuju naredne godine je ujedno i jedna od poslednjih velikih PS4 ekskluziva pred dolazak nove generacije konzola.

To je The Last of Us Part 2, za koju smo posle 15 meseci tišine u septembru konačno dobili novi trejler, koji nam je doneo i datum izlaska – 21. februar naredne godine.

Ono što je za neke bila dobra, a za neke loša vest, je informacija da će igra ovoga puta biti bez multiplejer opcije, jer kako kaže direktor igre, Emilija Šac, fokus je na pravljenju kvalitetne singlplejer igre.

Fanovi Factions multiplejera iz prve igre su ovo dočekali razočarani, ali je ubrzo stiglo i dodatno obaveštenje direktno iz Naughty Dog, da i pored toga što neće biti Factionsa u TlouU2, sama suština singlplejera je pravljena na tim osnovana, a isto tako obećavaju da će i plodovi njihovog iskustva sa onlajn igranjem krenuti da rastu na nekim drugim projektima uskoro, što potvrđuje i to da još uvek zapošljavaju ljude za potrebe multiplejera.



RADI SE NA IGRI KOJA NEODOLJIVO PODSEĆA NA KVIDIČ, IGRU IZ HARI POTER FRANŠIZE

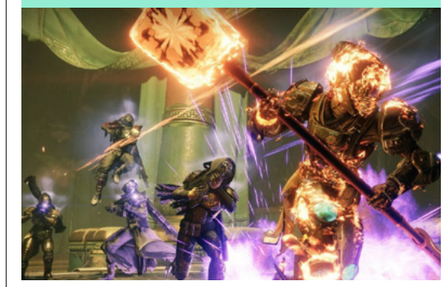
Fanovima knjiga i filmova u čarobnjaku Hariju Poteru je definitivno poznata fikciona igra kvidič, koja podseća na američki fudbal, samo sa letećim metlama. Ova igra je bila dosta opisivana u delima Dž. K. Rouling, pa su tako fanovi došli do više nego dovoljne količine detalja koja im je omogućila da kvidič prenesu u stvarni svet.

Osim toga, radi se i na igri čiji je stil izuzetno sličan ovom sportu, ali uz to je pridodat i Rocket League šmek. Igra nosi naziv Broomstick League i na njoj radi studio koji nam je doneo ARK Survival Evolved, Virtual Basement.
Broomstick League igrače smešta u arene u vidu čarobnjaka sa metlama i ciljem da postignu golove, ali da ujedno zaštite svoje. Za razliku od kvidiča, ovde nema loptice zvane "snitch", jer se ipak radi o naslovu koji nema veze sa tim serijalom i bez licence je.

Ako zanemarimo činjenicu da grafika u trejleru deluje kao da se igra pojavila deceniju unazad, priznajemo da nam gejmplej na prvu loptu deluje interesantno i samo se nadamo da Warners Bros, držalac prava nad Hari Poter franšizom, neće umešati svoje prste.

Očekivani datum izlaska igre je za prvi kvartal naredne godine, a igra će nešto ranije proći kroz više faza testiranja.

KREATORI DESTINY IGARA PLANIRAJU DA IZDAJU NOVI NASLOV U NAREDNIH PET GODINA



Ova godina je velika prekretnica za studio Bungie. Raskinuta je saradnja sa kompanijom Activision i prešlo se na samostalno poslovanje, što je rezultovalo pravim preporodom Destiny 2, koja postaje potpuno besplatna za igranje.

Uspeh te tranzicije pozitivno deluje na planove ovog posvećenog tima, koji su nedavno podelili da fanovi u narednih 5 godina mogu očekivati potpuno novi naslov, koji neće imati nikakve veze sa Destiny franšizom.

Vizija iza tih naslova nije poznata javnosti, ali ono što je sigurno je da će Bungie i u narednim decenijama biti izuzetno fokusiran na Destiny franšizu.

Cilj je kreacija sveta koji će se konstantno menjati i pružati gomilu sadržaja i planeta za istraživanje, što će privlačiti nove i stare igrače.

Dopada nam se ambicija, a za sad ostaje da ispratimo događaje u bliskoj budućnosti, odnosno reakciju publike na besplatni Destiny 2.

ZNAČAJNE PROMENE STIŽU U FALLOUT 76 NAREDNE GODINE

Bethesda još uvek nije otkrila kada će se pojaviti najavljene novine za 2019. godinu u Fallout 76, ali je zato već u septembru najavila šta igrači mogu da očekuju naredne godine.

Najava se odnosi na promene koje su pre svega preko potrebne ovom naslovu još od samog pojavljivanja.

Najavljeno je da će se početkom naredne godine u Fallout 76 pojaviti smeštanje perkova u posebne kategorije i korišćenje istih kao loadout, a Bethesda takođe radi na legendary sistemu, kao i dodatnim izmenama u funkcionisanju događaja u igri.

Od potencijalnih promena koje očekuju igrače sa početkom naredne decenije, govori se o tekstualnoj komunikaciji na PC-u i mogućnosti da se vratite na isti server sa kojeg ste, iz nekog razloga, izbačeni.

Od sličnih promena, ove godine se igrači mogu nadati priči, bogatijim dijalozima i multifaktorskoj autentikaciji, koja će učiniti nalog igrača bezbednijim, mada ne mislimo da bi iko želeo da oduzme nalog zbog Fallout 76.

POKEMON GO NA GODIŠNJICI ZABELEŽIO NEVEROVATNO VELIKU POPULARNOST

Čuveni Pokemon GO i nakon tri godine postojanja nastavlja da oduševljava zajednicu igrača i Pokemon fanova.

Ova mobilna igra je ubrzo po pojavljivanju u avgustu 2016. godine izgubila značajan deo igrača, ali je Niatic nastavio sa dodavanjem novina i Pokemona, što je krenulo da vraća interesovanje starim i privlači nove igrače, pa je tako igra praktično tokom čitavog svog postojanja u samom vrhu kada je u pitanju profit.

Pokemon GO je prošlog meseca zabeležio popularnost ravnu onoj sa premijernog pojavljivanja. Ove podatke otkriva firma SuperData, koja se bavi prikupljanjem važnih statističkih podataka iz industrije video igara.

SuperData otkriva da je Pokemon GO Niaticu u avgustu doneo čak 176 miliona dolara profita. Najveću zaslugu imaju razni sezonski događaji koji su se održavali u igri, a tu je bilo i obeležavanje treće godišnjice od izlaska.

Sa ovom zaradom, Pokemon GO je ubedljivo prva igra kada su mobilni uređaji u pitanju, a ostali naslovi koji se mogu pohvaliti odličnom zaradom su Honour of Kings, Fate/Grand Order i slični, a Fortnajta nema ni u prvih 10 mobilnih igara, ali zato i dalje dominira zaradom kada su konzole u pitanju.

PISAC IZA DRAGON AGE SERIJALA RADI NA NOVOJ IGRI U NOVOOTVORENOM STUDIJU

Odustajanje od Dragon Age 4 igre sa fokusom na singplejer zarad drugačijeg, "live service" naslova, je dovelo do toga da dosta ključnih ljudi napusti Bioware i krene svojim putem, iako se na novom Dragon Age naslovu uveliko radi.

To je učinio i Majk Lajdlav, jedan od glavnih pisaca iza Dragon Age serijala. A sada govorimo o drugom piscu koji je radio na ovom serijalu, ali i na Knights of the Old Republic.

Radi se o Dejvidu Gajderu, koji je osnovao svoj potpuno novi studio, nazvan Summerfall Studios. Studio je već počeo sa radom na prvom projektu, koji će nas odvesti u svet fantazije praćen klasičnim RPG elementima i izuzetno dramatičnom pričom.

Dejvid je otkrio da će se za finansiranje razvoja okrenuti Kickstarter platformi, gde verujemo da će imati odličan prijem, pošto su fanovi željni čistih i istinskih RPG igara, kojih je jako malo.

JEDAN OD MODOVA U COD: MODERN WARFARE ĆE BITI PS4 EKSKLUZIVA DO OKTOBRA NAREDNE GODINE

Rat ekskluzivnosti se ne vodi samo sa igrama, već i sa sadržajem u igrama, kao što su ekspanzije i modovi igranja.

U Call of Duty serijalu je to bio slučaj i ranijih godina, mahom se radilo o dodatnom sadržaju koji je PS4 igračima postajao dostupan oko mesec dana ranije u odnosu na ostale.
Sada su Sony i Activision sklopili poseban dogovor, vezan za jedan od modova igranja koji dolazi sa Call of Duty: Modern Warfare, koji će biti PS4 ekskluziva sve do 1. oktobra naredne godine. Što znači praktično čitav životni ciklus igre, jer će tada već izaći novi CoD.

Radi se o Survival modu, koji se nalazi unutar Special Ops moda, odnosno o seriji brzih kooperativnih misija sa različitim objektivima.

Kako bi se izbegla zabuna, jedan od ljudi iz Activisiona je objasnio da se ne radi o čitavom Special Ops odeljku već samo o njegovom deliću.

Call of Duty: Modern Warfare izlazi 25. oktobra, a o tome šta survival mod ima pripremljeno ćemo slušati od igrača na Sonijevoj konzoli.

PRESUDA FRANCUSKOG SUDA PROTIV STEAMA BI MOGLA IZ KORENA DA PROMENI DIGITALNU PRODAJU IGARA

Pitanje staro koliko i postojanje digitalne prodaje igara (muzike, filmova...) jeste ono koje glasi: Da li je osoba vlasnik digitalne kopije igre koju je kupio ili samo ima pravo da je koristi?

Iako bi, tehnički, trebalo da je neko vlasnik digitalne kopije jednako koliko i fizičke kopije neke igre, u praksi, neke stvari prosto nisu jednake. Jedna od tih je i nemogućnost da preprodate vaše vlasništvo nekome drugome. Pošto, prosto, ne možete skinuti igru sa vašeg naloga i prebaciti je na tuđi.
Međutim, čini se da će jedna odluka, koju je juče doneo sud u Francuskoj, to promeniti iz korena, jer svakako predstavlja presedan. Naime, u slučaju UFC-Que Choisir protiv Valvea, koji traje više od tri godine, sud je odlučio protiv kompanije Valve, po pitanju toga što ista zabranjuje preprodaju igara čiji ste vlasnik na Steamu.

Ova odluka u praksi znači da će Valve, makar u Francuskoj, morati da omogući vlasnicima igara da svoje igre sa Steam naloga mogu da preprodaju nekom drugom. Štaviše, ova odluka suda ne uključuje samo igre, već i "kupljenje virtuelne objekte, sadržaj u igrama, apdejte i drugo", što znači da bi po ovome igrači morali da mogu da imaju opciju da preprodaju i recimo skin iz igre, ili neki DLC.

Ova odluka na duže staze ne utiče samo na digitalnu distribuciju video igara, već se onda postavlja pitanje šta je i sa drugim servisima gde digitalno kupujete dobra, kao što su digitalne kopije muzičkih albuma, kojima trenutno takođe ne možete da trgujete.

Videćemo kako će ovo dalje uticati na digitalnu distribuciju dobara, ali je svakako u pitanju slučaj čiji rezultat može da odjekne daleko. Počev od toga da čitava infrastruktura ovih prodavnica bi morala da se menja (jer trgovina igrama sada jednostavno tehnički nije moguća), do toga bi se stvorilo jedno potpuno novo tržište "polovnih" digitalnih igara, koje bi imalo snažan uticaj na čitavu industriju.

TVORCI APEX LEGENDS I TITANFALL NAM DONOSE MEDAL OF HONOR VR IGRU!

Poznato je već više od par godina da renomirani studio Respawn radi na VR igri specijalno za Oculus, a ovog avgusta smo dobili i zvaničnu najavu da ćemo videti novu igru u septembru.

Ta nova nova igra nam je sinoć otkrivena, i u pitanju je povratak kultne franšize Medal of Honor, ali sada u VR okruženju! Kao što smo već pomenuli gore, igra će biti Oculus ekskluziva, tako da je vlasnici PSVR i Vive uređaja neće moći igrati.

Igra se zove Medal of Honor: Above and Beyond, i stiže nam 2020. godine, a igramo kao agent u Office of Strategic Services (OSS), koji treba da se infiltrira u naciste, i naravno – sve ih pobije, a veliku ulogu u tome će imati i saradnja sa francuskim pokretom otpora.

Pored ove, kako kažu, velike kampanje sa bogatim narativom, igra će imati i mutliplejer, ali i nešto što nam se veoma sviđa na prvi prizvuk – zove se "story gallery" , gde će nam veterani i preživeli iz drugog svetskog rata doneti pričati svoje priče, dok istovremeno u VR okruženju gledamo lokacije i događaje o kojima pričaju.

STIŽU NAM MAFIA I MAFIA 2 REMASTERI?

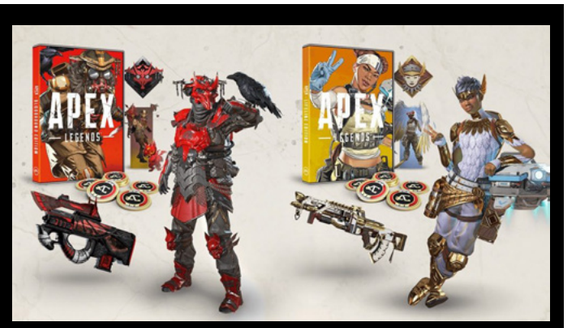
Na žalost po fanove odličnog Mafia serijala, treća ovoga puta nije bila sreća, pa je treći nastavak bio teško razočarenje za sve.

I dok čekamo da se pojave neke vesti o potencijalnom četvrtom delu, stižu nam neke koje nam govore ne samo o tome, već i o mogućnosti da dobijemo remake/remaster prvog i drugog dela. Kako su primetile kolege sa portala Segment Next, Take-Two Interactive je u avgustu obnovio trejdmark za Mafia and Mafia 2, ali i dodao jedan novi, stilizovani logo, koji nema dodirnih tačaka sa originalnim logoima igara.

Ovo je navelo ljude da se bace na teorije oko toga da li nam se sprema 4. deo, ali i potencijal da vidimo osvežene verzije prve dve igre u serijalu.

Bilo kako bilo, ovo je sve u domenu nagađanja i na dugom štampu, ali dok ne dobijemo konkretne informacije, fanovima ostaje samo to.

FIZIČKO IZDANJE ZA APEX LEGENDS ĆE KOŠTATI 20 DOLARA



Respawn Entertainment i Electronic Arts možda idu izuzetno sporim putem kada je u pitanju dodavanje novog sadržaja u Apex Legends, ali kada je u pitanju neka nova metoda monetizacije sadržaja, onda se radi punom parom.

Respawn je najavio dolazak fizičkih izdanja za Apex Legends, inače besplatnu igru, koji će koštati po 20 dolara.

Zajedno sa igrom, igrači dobijaju ekskluzivne skinove, kojima su inspirisana ova izdanja. Jedno izdanje krasi Bloodhound sa specijalnim skinom i ukrašenim Prowler oružjem, a tu je i 1000 Apex novčića. Drugi set čini Lifeline, sa skinom koji podseća na vilenjaka, izmenjenom Flatline puškom, 1000 novčica i još nekoliko sitnih skinova.

Fizička izdanja će se u prodaji naći od 18. oktobra, a da li se isplati uzimati ovako nešto po ceni od 20$, ostaje igračima da sami procene.

Plaćeno fizičko izdanje za besplatnu igru će mnogima zvučati kao velika banalnost, ali ovde se zapravo i ne kupuje Apex Legends kao igra, već skinovi koji se mogu dobiti samo na taj način.

DEFINITIVNO DOBIJAMO JOŠ DEATH STRANDING IGARA

Nakon što nam je Briefing trejler za Death Stranding konačno otkrio smisao priče, producent ove igre, čuveni Hideo Kodžima, se sada dotakao i teme narednih igara.

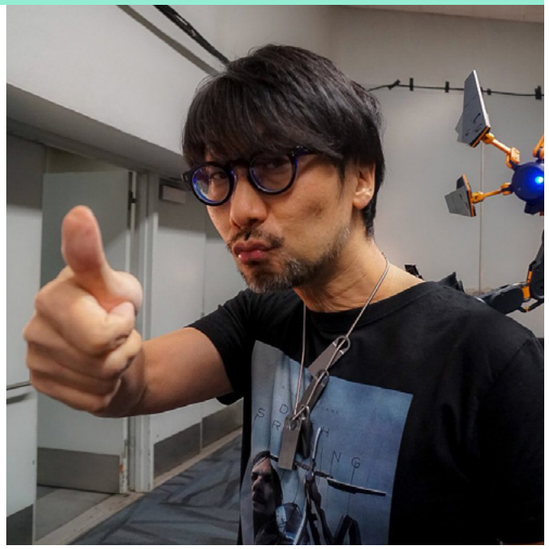
On je u jednom od intervjua govorio o samoj priči koju ćemo pratiti tokom igranja Death Stranding, kao i o osnivanju novog pravca igara – Strand Games.

Kodžima je ovde naveo da jedan naslov, što je u ovom slučaju Death Stranding, neće biti dovoljan, kako bi žanr stvarno zaživeo, i naglasio je da su nastavci i nove igre potpuno neophodni.

Naglašeno je da će tek sa nastavcima fanovi postati svesni novog žanra, a ovaj producent je ujedno iskazao i da ima ogroman broj ideja za kreiranje novog sadržaja, kao što su TV drame.
Na žalost nas fanova, Kodžima je iskazao kako ne može da ostvari svaku ideju koju ima, jer je izuzetno teško raditi više stvari odjednom.

Kodžima će u nastavcima sigurno pokušati da odgonetne o čemu se stvarno radi u igri, pošto je on nedavno izjavio kako i sam ne razume sopstvenu igru baš najbolje.

Death Stranding izlazi 8. novembra za Playstation 4.



MINECRAFT IGRA PREKO 112 MILIONA IGRAČA SVAKOG MESECA

Igra feniks, kako bismo najlakše opisali Minecraft, nastavlja da dobija na popularnosti iz meseca u mesec, o čemu najbolje govori novi podatak o mesečnom broju igrača.

Otkriveno je da je Minecraft decembra prošle godine igralo preko 74 miliona igrača. Sada je ova cifra daleko veća, pošto je vođa studija iza igre otkrio da Minecraft mesečno igra oko 114 miliona igrača, što je ogromna cifra.

Developeri iz studija Mojang su prezadovoljni brojem igrača i najavili su da će nastaviti da obogaćuju Minecraft sadržajem kao i do sada. Sledeća velika novina je ray-tracing.

Minecraft se vratio na sam vrh igara sa najvećim brojem mesečno aktivnih igrača, i to nakon što je Roblox pre svega nekoliko meseci zauzeo tron sa 100 miliona igrača.

OTKRIVENO KOLIKO JE EPIC PLATIO DA BI CONTROL BIO EKSKLUZIVNO NA EPIC STORE

Kada u budućnosti sa osvrtom pogledamo na 2019. godinu po pitanju gejminga, jedna od svakako glavnih tema (i kontroverzi) će biti pokretanje Epic Store prodavnice i njihova agresivna politika pribavljanja ekskluzivnih naslova, koje na godinu dana možete igrati samo na njihovoj prodavnici.

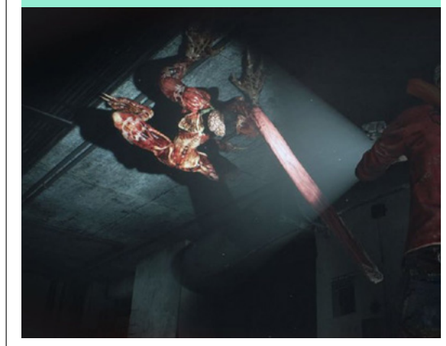
Od samog starta drama je pratila ovu politiku, počev od Metro Exodus ekskluzivnosti, preko drugih velikih naslova, kao što su Borderlands 3, The Outer Worlds i Control, ali i ogroman broj manjih i nezavisnih naslova, koji su prihvatili nagodbu sa Epicom zbog primamljive finansijske injekcije koju ona prati.

Iza svih ovih dogovora, brojke su uglavnom skrivane pod gustim velom tajnosti, sa ponekada nekim glasinama ili okvirnim računicama, ali sada po prvi put imamo zvaničnu i konkretnu brojku koliko je težak jedan od ovakvih dogovora.

Naime, Digital Bros, firma koja je vlasnik izdavača 505 Games, koji je publikovao Control, je obelodanila da je od Epica dobila 9,49 miliona evra, da bi igra bila godinu dana prodavana jedino na Epic prodavnici. Nešto više od polovine tih para (55%) ide direktno za 505 Games, dok developeri (Remedy Entertainment) ne znamo koliko su dobili.

Ova brojka nam daje neku sliku koliko je Epic otprilike potrošio na ekskluzive ove godine, jer verujemo da su pomenuti Borderlands 3 i The Outer Worlds sigurno vredeli mnogo, mnogo više, dok već znamo da "manji" indi naslovi dobijaju barem nekoliko miliona.

PROJECT RESISTANCE ĆE IMATI I SINGPLEJER MOD ZA IGRAČE ŽELJNE PRIČE



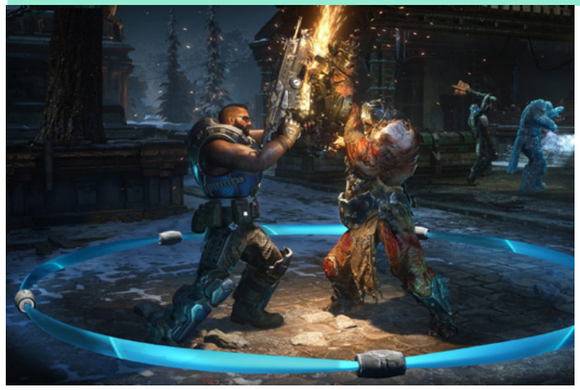
Određen deo igračke zajednice nije uopšte zadovoljan najavom najnovije igre u Resident Evil franšizi, a kao glavni razlog za nezadovoljstvo navodi se odstupanje od singlplejer iskustva na koje smo navikli i prelazak na multiplejer model.

Igra Project Resistance sa sobom donosi asimetrično PvP iskustvo u kojem grupa preživelih mora pronaći beg iz kompleksa kojim upravlja drugi igrač(Mastermind). Ta prva najava igre je pokazala samo multiplejer iskustvo, a sada je Capcom rešio da malo razjasni situaciju za fanove koji nisu oduševljeni.

Project Resistance će pored pomenutog multiplejera imati i oflajn mod igranja sa pričom, kao i sa dodatnim likovima koji će biti dodati kasnijeg datuma.

Igračima se takođe nije dopalo to što je prikazan samo jedan Mastermind, sa sposobnostima koje bi ubrzo mogle dosaditi, pa je Capcom i tu dao pozitivnu objavu. Kao što postoji više "survivora", tako postoji i više Mastermind likova, koji će se razlikovati po određenim varijacijama.

GEARS 5 OBORIO REKORD: NAJBOLJE LANSIRANJE XBOX GAME STUDIOS IGRE U OVOJ GENERACIJI!



Iako je Gears 5 imao određenih problema pri izlasku (što je izgleda postao standard za AAA igre), naslov je ipak naširoko prihvaćen, kako kod fanova franšize, tako i kod šire igračke publike. U prilog tome govori i informacija koju je Xbox ponosno predstavio, a to je da je Gears 5 igra sa ubedljivo najboljim lansiranjem u ovoj generaciji konzola, kada je u pitanju Xbox Game Studios.

Tokom prvog vikenda, igru je već kupilo i igralo preko tri miliona igrača, čineći Gears 5 najigranijom Xbox igrom u prvoj nedelji lansiranja još od 2012. godine i izlaska Halo 4, dakle ovo je igra sa najboljim startom od kada je izašao Xbox One. Za poređenje, Gears 4 nije imao ni upola broj igrača pri izlasku, koliko sada ima Gears 5.Osim ovog rekorda, Gears 5 je takođe naslov sa najboljim debijem na Steamu, tako da je Microsoft svakako zadovoljan što je odlučio da igra odmah bude i na ovoj platformi.

EA "PONOS I OSTVARENOST" UŠLI U GINISOVU KNJIGU REKORDA

Verovatno se svi sećate neslavne priče oko izlaska Star Wars Battlefront 2, igre koja je imala toliko pohlepno implementiran sistem Loot kutija, da je na sebe okrenula pažnju čak i državnih organa, i započela praktično talas regulacije Loot kutija i drugih oblika mikrotransakcija u igrama.

Posebno mesto u tom debaklu zauzima sada već legendarni komentar sa Reddita, gde je EA menadžer zajednice napisao da je cilj sistema da "Igračima pruži osećaj ponosa i ispunjenosti". Ta rečenica je postala instant meme, a post ušao u istoriju kao ubedljivo najnegativnije ocenjeni komentar od kad Reddit postoji, sa, u ovom trenutku, oko ~667 000 negativnih ocena.

Ovaj rekord je sada postigao još jedno dostignuće, koje ne verujemo da daje osećaj "ponosa i ostvarenosti" nikome u EA.

Naime, on je sada zvanično registrovan u Ginisovoj knjizi rekorda kao najgore ocenjeni komentar na Redditu svih vremena.

Ipak, treba pomenuti i da je sav ovaj negativni talas zapravo pomogao da igra bude u adekvatnom stanju i sada se mnogi igrači slažu da je Battlefront 2 zapravo odlična igra, ali na žalost po DICE, istorija će zauvek ostati istorija.

ELECTRONIC ARTS TIHO POKRENUO SVOJU PLATFORMU ZA STRIMOVANJE IGARA

Bez mnogo pompe i izvan gejming sajmova, Electronic Arts je pokrenuo svoju platformu koja služi za gejming "u oblaku" – Project Atlas.

Prvi korak jeste tehnička proba, kojoj pristup imaju samo određeni igrači, i cilj je da se u praksi isprobaju tehnička dostignuća na kojima je EA radio u prethodnim mesecima, kao i da se primete eventualna kašnjenja i problemi.

Ova platforma će slu-žiti za direktno strimovanje igara na bilo koji uređaj, bez potrebe za preuzimanjem igara, a ono što Project Atlas izdvaja od drugih je integrisana platforma koja pruža developerima priliku da na razvoju igara rade direktno u oblaku.

Videćemo da li će se Project Atlas dobro pokazati u ovom testu, kao i da li će biti validan konkurent ostalim gigantima koji uveliko rade na svojim striming servisima, poput kompanija Google i Majkrosoft.

NEĆETE MOĆI DA MUVATE KIJANU RIVSA U CYBERPUNK 2077

Pre oko par meseci nam je CD Projekt RED potvrdio nešto što smo i očekivali, a to je da će opcije za romansu biti značajno proširene i šarenolikije od onih koje smo imali u The Witcher 3.

Nedavno smo saznali i da će sve međuscene u igri biti iz prvog lica, pa i one seksualnog karaktera, ali nam danas stiže i jedna vest koja će verovatno mnoge razočarati.

Naime, među tim brojnim opcijama za romanse, neće biti i mogućnosti da igrač pokuša da uradi nešto sa glavnim saputnikom, Džonijem Silverhendom, koga glumi (i kome je pozajmio lik), legendarni i svima omiljeni glumac Kijanu Rivs.

Ovo je potvrdio vodeći dizajner igre, Maks Pirs, na Tokyo Game Show festivalu. On se dotakao i inkluzivnosti igre, govoreći o svim mogućim opcijama i kombinacijama koje igrači mogu da naprave za svoje karaktere, poput toga da imate muško telo, a ženski glas, kao i da će vas svi u igri jednostavno zvati "V", bez polne odrednice, kako bi igra bila što imerzivnija, bez obriza kakvu kombinaciju telesnih karakteristika izaberete.

RAINBOW SIX SIEGE DOSTIGAO 50 MILIONA IGRAČA

Iako to nije brzo kao Fortnite, ili nije cifra veća od 100 miliona, za Rainbow Six Siege zajednicu 50 miliona igrača je izuzetno veliko dostignuće i pokazuje da je pred igračima svetla budućnost.

Put kojim je R6 Siege postajao popularniji je dosta drugačiji od onog kod ostalih popularnih igara, jer je ova multiplejer pucačina imala izuzetno mlak start i mnogima nije odgovarao gejmplej i ponuda sadržaja.

Spas od zaborava leži u požrtvovanju kompanije Ubisoft ka aktivnoj podršci igara u vidu dodavanja novina. Tako je ova kompanija kroz sezone konstantno dodavala nove događaje, mape i heroje čime je pritom i održan balans, što je počelo da privlači igrače.

U godinama nakon izlaska se radilo i na testiranju različitih modela plaćanja, pa se nakon nekoliko promena pokazalo da je najbolje da igrači imaju izbor kroz više paketa.

Ova godina se pokazala kao izuzetno uspešna za Rainbow Six Siege, pošto je rekordan broj igrača zabeležen u junu, a zajednica je porasla za 15 miliona igrača za svega 7 meseci.

Na svu sreću, Ubisoft ne čeka pravi čas da izda drugi deo za ovu pucačinu, već se okrenuo ka aktivnoj podršci za Rainbow Six Siege, koju će pružati narednih 10 godina.

MAPA U DYING LIGHT 2 JE 4 PUTA VEĆA OD ONE U ORIGINALU

Hajp za Dying Light 2 polako raste, a tome najviše doprinose developeri iz studija Techland koji nam u poslednje vreme donose sve više i više detalja o novoj igri.

Nakon gotovo pola sata gejmpleja koji nas je upoznao sa atmosferom u Dying Light 2, likovima i novim gejmplej mehanikama koje nas očekuju, developeri su govorili i o mapi kroz koju će se igrači kretati.
Još na samom početku smo videli da je Dying Light 2 mnogo ambiciozniji u odnosu na prvi deo, a sada je to još jednom pokazano, pošto je otkriveno da je mapa u novoj igri čak četiri puta veća od one prethodne.

Ovo znači više aktivnosti, više zombija, više mesta za parkur, i generalno više svega. Techland ne želi da sve to bude samo brojka koja će oduševiti igrače, već su doneli dosta više animacija, izmenjeni sistem kvestova koji zavisi direktno od izbora igrača kako bi bili sigurni da igrači neće imati osećaj monotonije.

Ovo je svakako odlična stvar i jedva čekamo narednu godinu da se izgubimo i svetu apokalipse koji nam donosi Dying Light 2.

OBNOVITE ZNANJE O ANTIČKOJ GRČKOJ SA DISCOVERY TOUR MODOM U AC: ODYSSEY

Iako je poslednji DLC za Assassin's Creed: Odyssey već izdat, to ne znači da je Ubisoft digao ruke od ove igre, već nastavlja da je obasipa novinama.

Najnoviji apdejt, koji svi igrači dobijaju potpuno besplatno, je kreiran u edukacione svrhe, pošto će igračima omogućiti da antičku Grčku spoznaju iz nešto drugačijeg ugla.

Nazvan Discovery Tour, ovaj apdejt je isti onaj koji je dobio Assassin's Creed Origins, i on će igrače voditi kroz pet različitih obilazaka koji će govoriti o određenim oblastima iz sveta antičke Grčke, poput mitologije, gradova, arhitekture, ratova i slično.

Na kraju svake "ture" igrače očekuje i provera stečenog znanja u vidu kviza, što je zanimljiv dodatak. Jako nam se dopada ovaj apdejt jer osim zabave služi i za edukaciju.

Autor: Milan Janković

U PRIPREMI ZA NOVI SUDAR TITANA

PlayStation 5 vs Xbox Scarlett

Soni i Majkrosoft više ne kriju detalje o narednoj generaciji konzola, a čak je i zvanično otkriveno da će se nove konzole pojaviti krajem 2020. godine. Uticaj tih informacija se već oseća, Soni izdaje sve manje ekskluziva i prestao je da unapred otkriva detalje o narednim projektima, a slično čini i Majkrosoft.

Na svu sreću, količina detalja koja je otkrivena i procurela u prethodnim mesecima je dovoljna da nas pripremi za novi sudar titana i rat konzola. Rat nije samo po pitanju hardvera, već i kod igara.

Počećemo sa specifikacijama.

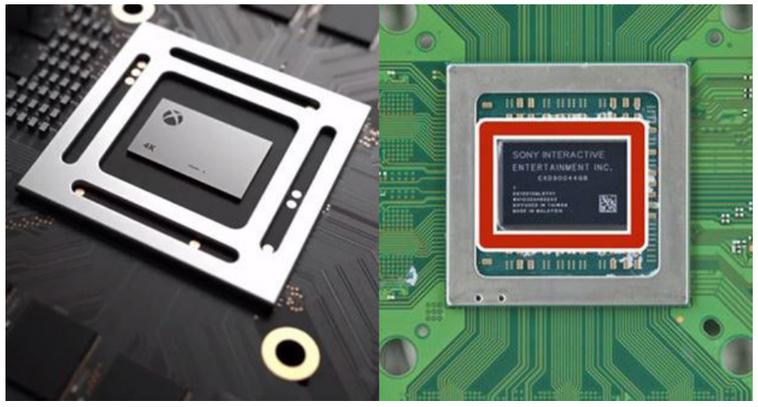
Playstation 5 će koristiti čip kompanije AMD, specijalno kreiran za potrebe konzolnog gejminga i koji će biti izrađen sa najnovijom Navi tehnologijom, što će obezbediti odlične performanse. Poznato je da će posedovati 8 jezgara, ali ne i sa kojim taktom. Grafički čip koji će PS5 posedovati je takođe AMD-ov i baziran je na novoj liniji koja ima podršku za ray-tracing tehnologiju, što obećava odličan prikaz svetlosnih efekata i neverovatan nivo detalja u igrama, prikazan u stvarnom vremenu. Zahvaljujući moćnom grafičkom čipu, igre će moći da se pokreću i u nativnoj 8K rezoluciji, za čak 120 sličica u sekundi, što nije bilo moguće ni kod PS4 Pro, ali pitanje je koliko ćemo ovo videti u praksi.

Sad druge strane je Xbox Scarlett, koji je potvrdio da će njihova konzola biti podjednako jaka i da će pružati prikaz u 8K rezoluciji sa 120 sličica u sekundi. Što se RAM memorije tiče, Xbox One X poseduje čak 12GB GDDR5 memorije, pa se za novi Xbox očekuje slična ili veća brojka.

Učitavanje igara na obe konzole trenutne generacije je izuzetno sporo, pogotovu kada su u pitanju one sa ogromnim svetovima. To neće biti problem sa novom generacijom, pošto će i PS5 i Scarlett odbaciti HDD tehnologiju i imaće SSD kao glavni drajv. Ovo znači da će se igre učitavati za svega par sekundi i pružaće glatko iskustvo. Ne znamo samo koliko će biti kapacitet ovih drajvova, pošto je to najveća briga gejmera, pogotovu što mnoge AAA igre već premašuju 100 gigabajta sadržaja.

Igre su ono što vas, drage čitaoci, verovatno najviše zanima. PlayStation 4 je imao neverovatno odličnu ponudu ekskluziva koje su pre svega vodile prodaju, zbog čega je ovaj uređaj prodat u preko 100 miliona primeraka. Soni priprema jaku ponudu i za peticu, o čemu već govore brojne glasine i razni projekti na kojima se radi iza zatvorenih vrata. Ne možemo konkretno da govorimo o naslovima koji će izaći za PS5, ali definitivno možemo očekivati nastavke svih većih franšiza, kao i rimejk starih. Ono što je izuzetno važno za Playstation 5 je to da će podržavati sve igre iz prethodnih generacija kroz backwards compatibility.

Xbox Scarlett će takođe imati tu funkciju, što ne čudi jer je ona pristupna bila i kod Xbox One, i što predstavlja jednu od retkih prednosti koje je Xbox imao u odlazećoj generaciji. Majkrosoft je po pitanju igara u nezavidnoj ponudi, jer je sa trenutnom generacijom zakazao, zbog izuzetno malog broja ekskluziva, koje se nešto nisu pokazale. Kompanija iz Redmonda je već preduzela prve korake što se ogleda u kupovini velikog broja ambicioznih i ozbiljnih studija,



“OBE KONZOLE ĆE IMATI SSD ZA SMEŠTANJE IGARA, ŠTO ZNAČI DA ĆE SE IGRE UČITAVATI ZA SVEGA PAR SEKUNDI”

poput Ninja Theory, Obsidian, inXile, Double Fine i brojnih drugih. Mišljenje vašeg autora je da se Majkrosoft neće preterano boriti sa Sonijem po pitanju ekskluziva, već će gledati da igre iz svojih studija pruži što široj publici. Već je poznato koja će se igra prva pojaviti za Xbox Scarlett i to je Halo Infinite, čije će se lansiranje poklopiti uz izlazak konzole.

Sa tim napisanim, logično je da obe kompanije ulažu ogromna sredstva u razvoj svojih onlajn servisa(PS Plus i Xbox Game Pass) što će verovatno doneti bolju i primamljiviju ponudu igara. Ovde nam je Majkrosoft primamljiviji, jer je Xbox Game Pass stvarno fantastičan servis koji za svega par dolara nudi fantastične igre, i tu spadaju i brojni AAA naslovi koji su dostupni od prvog dana ili u roku od par meseci od izlaska.

Na kraju - cena.

Kada se pogledaju specifikacije, koje su još uvek nekompletne, već možemo naslutiti da će nova generacija konzola biti izuzetno skupa. Na svu sreću, to neće biti četvorocifrena cena. Neki od zaposlenih u Soniju su naglasili kako bi očekivana cena za PS5 bila oko 500$, kao rezultat moćnog hardvera. Cena Xbox Scarlett još uvek nije spomenuta od strane proizvođača, ali očekujemo slični cenu od oko 400$, kako bi se nadigrao Soni. Treba se uzeti u obzir i da će biti više verzija ovih konzola, poput Pro i Lite, koje će imati različite cene. Cene se naravno mogu menjati i još uvek nema zvanične objave. Naravno, pitanje na koje sada nemamo odgovor je: ko će zapravo pobediti? Obe kompanije dosta obećavaju i doneće nove tehnologije pred potrošače, ali moramo videti kako će to u praksi izgledati. Jedino tako ćemo znati sigurno da li će Soni nastaviti da drži tron ili će Majkrosoft konačno uzdrmati japansku kompaniju. Ovaj tekst je tu samo kako bi vas uputio kako trenutno stoje stvari, a prava borba počinje za oko godinu dana.

> “RAY-TRACING, 120 FPS I 8K SU NOVI STANDARD KADA JE U PITANJU NAREDNA GENERACIJA KONZOLA”

STANDARD EDITION
NFS Heat
16
www.pegi.info
8. NOVEMBAR 2019

Autor: Milan Janković

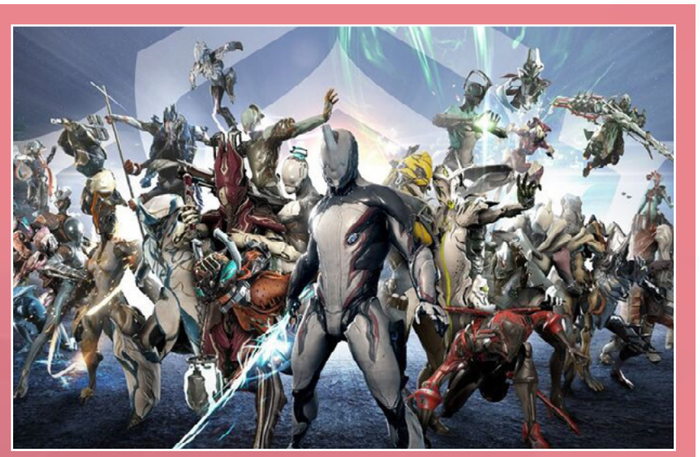
TOP 10 BESPLATNIH MULTIPLEJER IGARA

Tražite da zaigrate nešto što ne zahteva nikakve troškove, a donosi puno zabave za utrošeno vreme? Vaša potraga je završena, jer vam mi u ovoj listi predstavljamo top 10 igara u koje trebate uložiti samo vreme, a monete su skroz suvišne. U obzir smo uzeli igre sa aktivnom podrškom developera, solidnom igračkom bazom, i sa zaista fer f2p mehanikama, pa smo tako recimo izostavili Hearthstone, koji iako volimo i veoma je popularna igra, daleko je od istinski besplatne.

Kao i uvek do sada, lista nema „prvo“ i „poslednje“ mesto, i redosled je proizvoljan.

WARFRAME

Mislimo da nema igre koja je tako kvalitetno sazrela i privukla ogroman broj igrača kroz više godina postojanja. Ako volite da grajndate, i da se pritom dobro napucavate, onda je Warframe prava igra za vas. Igra koja je definisala looter shooter naslove, nosi sate i sate igranja na različitim planetama univerzuma, od kojih svaka nudi drugačije neprijatelje, drugačiji loot, ali i drugačiji vizuelni izgled. Nedavno je Digital Extremes doneo besplatnu ekspanziju koja je znatno unapredila Warframe i načinio je još boljom za novajlije, pa je tako ovo prava šansa da uskočite da je zaigrate.

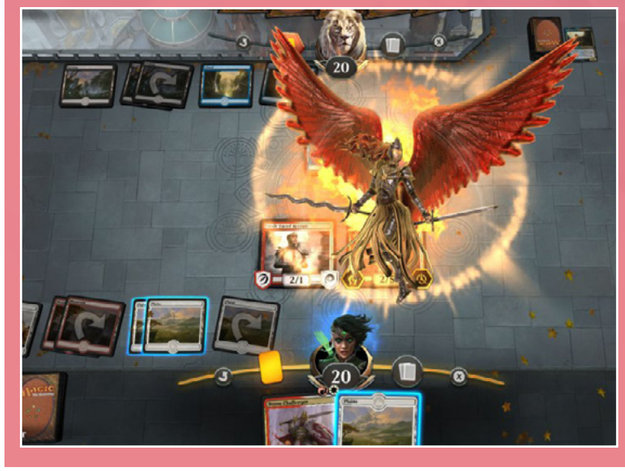


PATH OF EXILE

I nakon 7 godina od izlaska, Planetside 2 se čvrsto drži, sa ozbiljnom podrškom od strane igrača i developera, pa tako konstantno dobijamo novi sadržaj. Ovo je mešavina MMO-a i pucačine iz prvog lica, u kojoj učestvujete u velikim bitkama kako bi ostvarili kontrolu nad što većim brojem teritorija. Borbena mehanika je dobrodošla raznim vrstama igrača, sa širokim stablom veština, dubokom progresijom i odličnom kompetitivnom komponentom, koja će vas u uvući u futuristički rat ko od šale.

LEAGUE OF LEGENDS

Ne treba posebno predstavljati League of Legends, brzopotezni MOBA naslov koji meša RPG i RTS elemente. Igra funkcioniše tako što se dva tima sukobljavaju na mapi podeljenoj na lejnove, kroz upotrebu moćnih heroja, različitih po sposobnostima i stilu igranja. Zahvaljujući aktivnoj podršci kroz stalne apdejtove i dodavanje novih heroja, LoL je igra koja i nakon deset godina i dalje može da se pohvali sa preko 100 miliona aktivnih igrača na mesečnom nivou, a da ne spominjemo esports scenu koja ima ogromnu podršku samog developera.

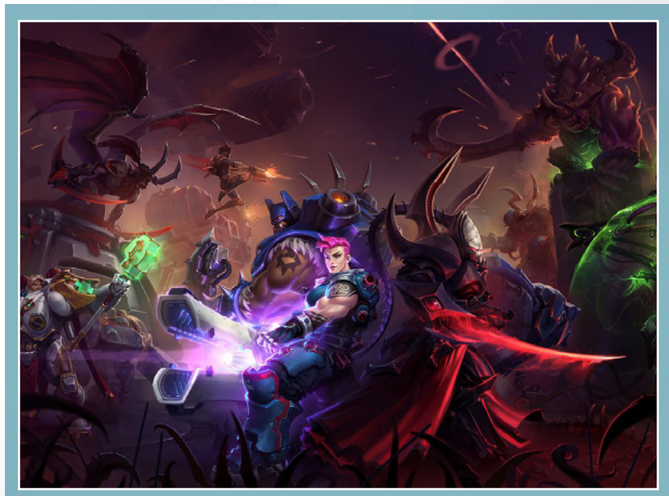


MAGIC THE GATHERING ARENA

Nastala po uzoru na istoimenu igru, Magic the Gathering Arena predstavlja kartičnu igru u kojoj sakupljate karte i gradite špilove za borbu sa drugim igračima. Karte koje imate predstavljaju magije, čudovišta i druge efekte, i cilj je da njima zdravlje neprijatelja dovedete na nulu. Igra je odlična za kompetitivne igrače, u sve je zapaženija na esports sceni. Alternativa ovom naslovu je definitivno Heartstone, ali je igra po mom mišljenju jednostavno postala dosta teška za nove igrače koji žele da igraju bez ulaganja novca, pa smo je zato izostavili.

FORTNITE: BATTLE ROYALE

Voleo to neko ili ne, Fortnite: Battle Royale zapravo i jeste jedna od boljih free2play igara koje su dostupne na tržištu. Kvaliteti ove igre se ogledaju u odličnom Battle Royale gejmpleju, obogaćenom jedinstvenom mehanikom izgradnje skloništa, sa generalno izbalansiranim oružjem, kao i aktivnoj podršci od strane developera koji sa svakom sezonom menjaju mapu i uvode neke nove elemente u igru. Uz to, kompetitivna Fortnite scena je u porastu, gde svakog vikenda možete učestvovati u velikom broju turnira i tako zaraditi neku paru, ukoliko ste naravno dovoljno dobri.



HEROES OF THE STORM

Blizzardov free2play pulen, Heroes of the Storm, sa sobom nosi MOBA gejmplej koji se dosta razlikuje od ostalih igara žanra, gde imate dinamične mape sa različitim objektivima koji igru čine raznovrsnijom i zanimljvijom, a borbe će vas uvek držati na ivici, bilo da igrate ranked ili mečeve protiv botova. Igra nudi set različitih heroja, od kojih su neki verovatno poznati fanovima Blizzardovih igara, a ova kompanija aktivno radi na proširivanju obima sadržaja i dostupnih heroja. Iako je Blizzard prošle godine „ubio“ profesionalnu scenu, igra i dalje ima veliki broj igrača i redovno dobija novine, balans izmene i nove heroje, pa ukoliko ste Blizzard fan, svakako je naslov kome trebate dati šansu.

GUILD WARS 2

Guild Wars 2 je multiplejer RPG naslov koji pred igrače stavlja bogati univerzum, prepun zanimljivih lokacija, priča i okruženja kroz koje ćete napredovati i nadograđivati sebe. Ovde je svet oko igrača dosta napredan, tako da se menja u zavisnosti od izbora koje on napravi i konstantno evoluira. Fokus je pre svega na brzoj akciji pomoću oružja i profesija, a u igri je moguće udružiti se sa bilo kojim igračem, baš kao što je moguće ući u borbu protiv njih.

APEX LEGENDS

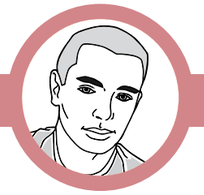
Najmlađa igra na ovoj listi je Apex Legends, pripadnik Battle Royale žanra i direktni suparnik Fortnajtu. Ovaj naslov se iznenada pojavio i prikupio je veliki broj igrača(čak 50 miliona za 2 meseca) zahvaljujući gejmpleju sličnom Titanfall igrama, glatkom napucavanju i mehanici koja nagrađuje saradnju među igračima. Apex Legends je takođe implementirao par novih mehanika u ovaj tip igara, poput respawn mehanike i odličnog ping sistema koji ne zahteva mikrofon za komunikaciju. Igra trenutno ne dobija novi saržaj, ali će se sve to promeniti sa dolaskom nove sezone, tako da ako sumnjate, pratite situaciju.

BONUS: DOTA 2 I CS:GO

Ne bi lista bila potpuna bez da pomenemo pulene kompanije Valve. Dota 2 važi za „mobu za odrasle“, kako njeni fanovi vole da zadirkuju igrače drugih MOBA igara, i svakako predstavlja onu u kojoj je strategija najbitnija, jer poseduje veoma kompleksan sistem, za koji su potrebni meseci, pa i godine da biste ga naučili kako valja.
Sa druge strane, Kanter, trebamo li da vam ga predstavljamo uopšte? Od decembra prošle godine, igra je postala potpuno besplatna, pa ga zato dodajemo pod „počasno“ pominjanje.

WORLD OF TANKS

Igranja pravljena za one koji vole tenkove, i kroz 10 godina je toliko nadograđivana da sada poseduje na stotine tenkova iz različitih država. World of Tanks nije nimalo naivna igra i zahteva od igrača dosta razmišljanja u svakom meču, jer će jedino ono doneti pobedu, uz sirovu snagu topova naravno. Cilj je porazite suparnički tim, tako što ćete uništiti sve tenkove ili zauzeti bazu, a kroz to možete rešavati razne misije koje će vam doneti bonus iskustvo i novac. Od istog studija imate i World of Warplanes i World of Warships, koje su gotovo iste kao World of Tanks, samo što uključuju druge ratne mašine.



Autor: Nikola Savić

PRVI UTISCI

MOSAIC

Moderni život je siv, monoton i bez smisla? Ne treba mi igra za to...

Jednog dana, negde na zalasku leta ovog septembra, na poslovni mejl mi je stiglo pismo koje je u prvom pasusu imalo sledeću rečenicu(na engleskom): „Ćao Nikola, moram nešto važno da ti kažem. Ti živiš monoton život, prepun stvari koje nemaju smisla i oduzimaju ti dragoceno vreme“.

„Kako me ovaj lik tako dobro zna?“, zapitao sam se.

Šalu na stranu, u pitanju je kolega iz izdavačke kuće Raw Fury, a mejl je bio za novinarsku kopiju igre Mosaic, o kojoj sada pišem. Premisa igre me je dovoljno zaintrigirala, te sam rešio da ne delegiram igru nikom od naših kolega autora, već da uzmem sam da je igram i napišem prve utiske, na osnovu demo verzije koja je trenutno dostupna

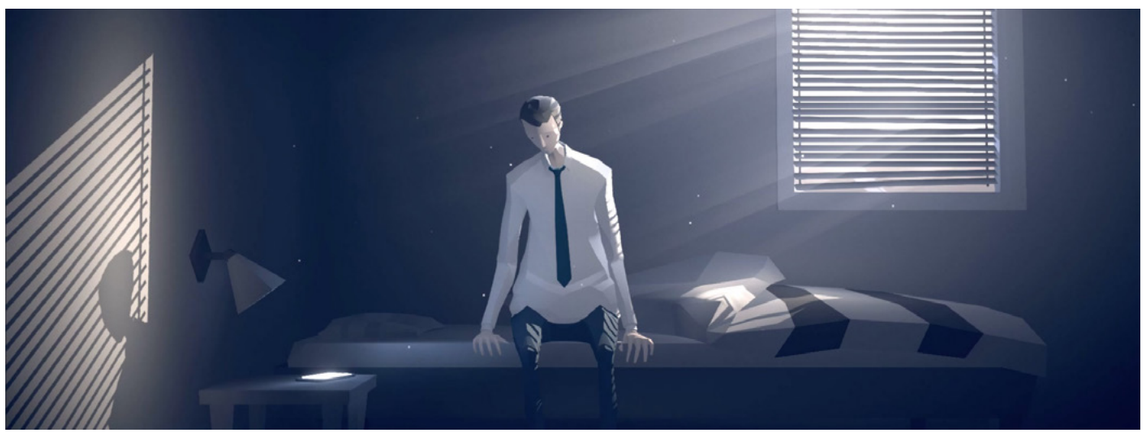
Teme depresivne, distopijske budućnosti, nisu nikakva novost i nešto je što je odavno obrađeno kroz razne forme, praktično od kada je i distopije kao žanra. Ali, malo ko se bavi distopijom sadašnjice, a budimo realni, svet oko nas svakog dana sve više počinje da liči na distopiju.

U igri Mosaic u ulozi smo mladića, koji svoje dane provodi u jednoličnom vakumu monotonije prosečnog odraslog života, što bi reko Ekrem Jevrić – kuća, pos'o, pos'o, kuća. Njegov izraz lica je konstantno snužden, volja za životom je negde na dnu Bajkalskog jezera, a situacija u životu takva da bi mu nalaz doktora da boluje od termalnog raka došao kao pozitivne vesti.

Upravo takvog ga zatičemo kada kreće naša igra. Ovo nije ništa eksplicitno rečeno, već zaključujemo u prvih pet minuta naše igre, kroz vrlo suptilnu vizuelnu komunikaciju. Doduše, „prvih pet minuta igre“ u demo verziji koju smo igrali za potrebe teksta i ne znači puno, jer čitav demo traje možda sat vremena.

Dan započinjemo tako što bukvalno cimamo mišem našeg karaktera iz kreveta, koji bezvoljno, praktično mrtvo, talasa gore-dole dok ga nekako konačno ne probudimo, što je odrađeno taman tako na nam prikaže njegovu bezvoljnost za životom. Prva stvar koju uradimo jeste čitanje poruka i vesti na telefonu, koje nam opet pokazuju negativne primere modernog društva, i igranja nekakve kliker mobilne igre koja je potpuno besmislena, ali nas mami raznim bonusima, porukama i zvucima koji nas teraju da besmisleno klikćemo JOŠ, baš kao i 90% pravih mobilnih igara.

> “U IGRI MOSAIC U ULOZI SMO MLADIĆA, KOJI SVOJE DANE PROVODI U JEDNOLIČNOM VAKUMU MONOTONIJE PROSEČNOG ODRASLOG ŽIVOTA, ŠTO BI REKO EKREM JEVRIĆ – KUĆA, POS'O, POS'O, KUĆA.”



Zatim uradimo kratak đir po stanu, koji obiluje sivim, plavim i generalno depresivnim bojama, uz upadljivu praznost. U stanu nemamo šta puno da radimo, sem da bacimo pogled na gomilu neplaćenih računa, bankovni račun koji je u teškom minusu, i frižider pun jednolične, konzervirane hrane. Možemo sesti i da buljimo u televizor nedefinisanih zvukova i slike koju ne vidimo. Da ne prepričavamo dalje svaki detalj, shvatili ste već poentu, igra želi da nam prikaže besmislenost i depresivnu ispraznost modernog života na svakom svom koraku, ali će našeg neimenovanog junaka baš ovog dana pogoditi nekakva „magija“ (ne znamo tačno šta je već u pitanju), koja će mu promeniti život.

Prvi dan završavamo tako što izađemo iz zgrade i odemo na posao koji je prikazan kroz apsurdnu i besmislenu mini igru, gde slažemo nekakve forme i oblike kako bi se penjali na gore i ispunjavali „zacrtane ciljeve“ i za to bili nagrađeni. Ta mini igra nema nikakvog smisla, bukvalno samo usmeravamo „resurse“ na gore i slažemo nove blokove, ali je zato veoma monotona i naporna, valjda opet da bi prikazala kakav je zapravo posao u korporacijama.

Kroz prva dva dana nas igra vodi kroz te mučne momente današnjice našeg junaka, i polako nam i prikazuje nekakve čudne stvari koje kreću da se dešavaju, ali ih u demou nažalost ima previše malo i nedovoljno da bi zaključili šta će biti uloga tih „magičnih“ momenata, osim da će verovatno biti razbijanje sivila svakodnevnice.

Postavka igre je svakako interesantna, čini nam se da je uspešno prikazan taj depresivni i mučni momenat jednog takvog života, ali za sada postoji strah da će igra time pomalo zapravo i ubiti želju za igranjem kada izađe „puna“ verzija.

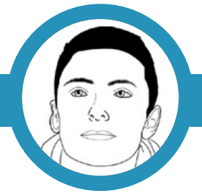
Ako volite simbolizam u igrama i narativ koji se oslanja na vizuelno, pre nego na rečeno, obratite pažnju na ovaj naslov, mislimo da ima potencijala, ali dosta toga je ostalo nedorečeno u ovih prvih sat vremena igre, koliko nam je bilo dostupno za potrebe pisanja ovog članka.

RAZVOJNI TIM
Krillbite

IZDAVAČ:
Raw Fury

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
2019.

PLATFORMA:
PC, PS4, XBOX ONE, SWITCH



Autor: Milan Janković

BETA

BIPED

Robotski co-op

Kako je kooperativnih igara u jednom momentu bilo sve manje, tako se one sada polako vraćaju, a tu najveću zaslugu imaju nezavisni, indie, developeri putem svojih interesantnih projekata. Jedna od novijih igara koja je kreirana sa fokusom na igranje sa prijateljima iz udobnosti fotelje, ili kauča, jeste Biped, developera NEXT Studios, ali se ujedno može igrati i solo, što oduzima deo zabave. Igra nas upoznaje sa ljupkim parom robota koji moraju sarađivati kako bi uspešno rešili zagonetke i napredovali dalje.

Kontrole su prilično proste i inovativne što se reflektuje na kretanje robota koji imaju „dve noge“, i što pruža urnebesne rezultate, pogotovu na samom početku, u procesu uhodavanja. Osim hodanja, postoji i opcija za klizanje, što je otprilike i jedina stvar koju ćete raditi sami. Sa vremena na vreme će se od igrača zahtevati upravljanje vozilom. Ostale interakcije uključuju kooperaciju sa drugim igračem u vidu povlačenja poluga, aktiviranjem platformi i slično. Biped sam inicira saradnju od igrača na svakom polju, jer imate pokretne platforme na kojima morate praviti jednake korake kao i vaš partner, a korak više ili manje, dovodi do uništenja iste i vraćanja na početak.

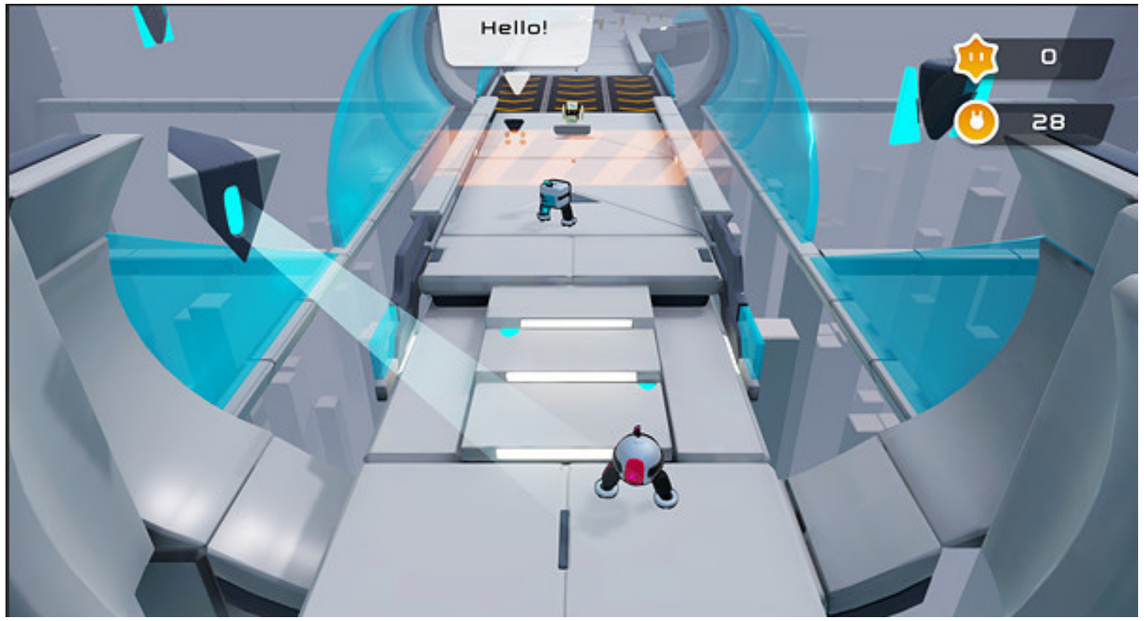
Biped poseduje i razna okruženja koja donose dodatnu raznolikost u igranju i stavlja novi izazov pred igrače, poput ledenih litica, poluga i drugih problema zasnovanih na fizici. Slobode je dosta, ali morate paziti da u istom momentu i ne uprskate, jer to lako može dovesti do svađe između igrača, što je još jedan plus i dodaje igru na listu naslova koje mogu igrati parovi. Igra čak meri i vašu harmoničnost u kretanju i saradnji, tako da vam je i tempo od velike važnosti.

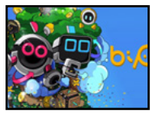
Raznovrsnost nivoa je dobra i svaki donosi zagonetke različite od prethodnih, što je dobro videti i obećava dalji razvoj igre. Uz samu igru prisutne su i opcije za kastomizaciju, ali za sada to nije ništa nalik u mnogim igrama gde se od vas zahteva novac. Kastomizacija ovde služi da prosto izmenite izgled slatkih robota I da dodatno doprinese raznovrsnosti dok prelazite nivoe. Ponuda je trenutno skromna, ali je lepo videti i ovaj element.

Stil igre nas podseća na neke od kultnih naslova za Nintendo 64, s tim što je sve odrađeno sa modernom grafikom i poseduje znatno veći nivo detalja sa dobrom pozadinskom muzikom, koja se savršeno uklapa u svaki nivo. Što se problema tiče, ima bagova i pucanja igre, a ono što može biti odbojno određenom broju igrača je zahtevanje kontrolera, pošto igru nije moguće pokrenuti bez upotrebe istog, iako na Steam stranici igre piše da je samo „preporučena“ njegova upotreba.

Biped dosta obećava i raduje nas to što se radi o beta verziji, jer će Next Studios definitivno u narednom periodu posvetiti dodatnu pažnju ka produbljivanju mehanika, a samim tim i zabave kod igrača.

Možda bi dobar element bio dodavanje kooperativnog onlajn multiplejera, ali ne znamo kako će se ikome dopasti da mu neko vrišti kroz slušalice.





IGRU USTUPIO:
NEXT STUDIOS

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7/8/10
CPU: Intel Core i5
GPU: GeForce GTX 960
RAM: 8 GB RAM
HDD: 5 GB

RAZVOJNI TIM
NEXT Studios

IZDAVAČ:
NEXT Studios

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
2020.

PLATFORMA:
PC

- ✓ Zanimljivo kooperativno iskustvo.
- ✓ Dizajn nivoa.
- ✗ Zahteva kontroler.

Autor: Borislav Lalović

BETA

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE

Vratija se Šime!

Call of Duty je uvek u mom srcu zauzimao posebno mesto. U vreme kada se pojavio prvi CoD, duboko sam bio zainteresovan za sve što ima veze sa WW2 tematikom. CoD, i njegova ekspanzija United Offensive, su došli u pravo vreme da na neki način proživim neke od najznačajnijih bitaka iz tog perioda „iz prve ruke“. Ostalo je istorija. Sve ostale CoD naslove jednostavno sam morao da probam po svaku cenu. I da se ne lažemo, veliko razočarenje sam osetio kada su „raskrstili“ sa WW2 ratištem. I dan danas živim u ubeđenju da je CoD morao da ostane u WW2 postavci i da su sva ostala eksperimentisanja donela više štete nego koristi. Ovako, godinama nakon prvog naslova, imamo „dve i po“ franšize koje se u nekom ciklusu smenjuju (ovo „i po“ je rezervisano za WW2, jer eto, imadosmo pre dve godine zamalo dobar povratak korenima).

Ah, stari Modern Warfare. Kao da su znali da će dobar deo igrača biti uznemiren ponovnim prelaskom u moderni svet, te dali su nam veoma dobru igru. I sada smo u situaciji da igramo betu za „ribut MW franšize“. I? Uh, teško je pisati o bilo kojoj igri čiji je izdavač Activision. Opekao sam se prošle godine. BlackOps 4 mi se svideo, iako nije imao singlplejer kampanju. Bilo je lepo što nije bilo mikrotransakcija pri izlasku i naivno sam skoro napravio „hvalospev“ na tu temu. Samo da bi mi se mesec dana kasnije popiškili u iskopane oči. E ne, gospodo! Ove godine nećete imati to zadovoljstvo.

Objektivno, restart MW franšize obećava. Ovo je bez konkurencije nešto najbliže CoD duši još od „onog starog“ MW naslova od pre 12 godina. Akcija je mnogo, mnogo brža. Shvatam da možda neće svi, pogotovo mlađi igrači, primetiti promenu u ovom smeru. Da, CoD igre nikad nisu „mrljavile“ kada se o kretnjama priča. Ali ovde je reč o drugoj brzini. Brzina reakcije, brzina razvijanja napada, to su esencijalne stvari koje su onaj stari CoD multiplayer činile onim što jeste. Akcija je uvek bila gotovo haotična, ali dovoljno pregledna da imate utisak da ste u pravom okršaju. Vremenom se to pretvorilo u haotične respawn pointe, koji su bili u dubokoj koliziji sa zdravom logikom i jako mi išli na živce (prokleti „broken arrow“ osećaj, kada se odjednom nađete u nečemu što je sve samo ne linija razdvajanja i stvarnog okršaja). Ovde je izgleda konačno došlo do pomaka. U 90% slučajeva ćete znati gde je protivnik i odakle da očekujete napad. I verujte mi, mnogo je zabavnije.

Oružje je bezobrazno dobro urađeno. Teksture i detalji su gotovo fabrički, ali to je nešto što ne iznenađuje. Zvuk pucanja i eksplozija je prilično realističan. Preciznost...Eh... Ovo je igra koja poseduje neljudsku preciznost. Ako ste sanjali da sa udaljenosti od 500 metara pogodite komarca u srednju levu nogu, ovo je igra za vas. Ali, trzaj oružja može da poljulja vašu veru u preciznost, jer ako niste igrali stare CoD naslove možda će vam se recoil u ovoj igri činiti nefer. Činiće vam se da se oružje otima i ne ponaša onako kako želite, ali ne. U stvarnosti, imate potpunu kontrolu i zaista možete mnogo toga da postignete

sa distance. Pogotovo kao snajperista. Snajperi se vraćaju na velika vrata i zaista mi se ide u ćošak da plačem zbog činjenice da ovo neću moći da igram u WW2 postavci i da ovim snajperom lovim neprijatelje na „Pavlovu“. Realna je priča da će multiplejer na dosta mapa da se pretvori u „snipe fest“, što će da frustrira mnoge igrače. U stvarnosti je igranje sa snajperom mnogo zabavno. Pogotovo ako se nađete oči u oči sa igračem sličnih mogućnosti, pa se meč pretvori u igranje mačke i miša kao u „Enemy at the gates“.

U beti sam igrao pomenuti multiplejer(samo on je dostupan) i mogu reći da sam prilično zadovoljan. Akcija je imerzivna i dovoljno dinamična da evocira uspomene iz prošlih vremena. Mape su taman. Ni male ni velike. Dovoljno su velike, a opet ne previše, pa se ne gubi osećaj stalne napetosti tokom igranja. Novi mod 2vs2 zavređuje posebnu pažnju. Kao što mu i ime kaže, u pitanju je 2vs2 okršaj i možete da napravite „premade“ ekipu, pa da zlostavljate nasumično uparene nesrećnike. Ovo bi moglo da bude prilično velika stvar, imajući u vidu esports potencijal. Male mape i 2vs2 obračuni mogu da dovedu do razvoja svojevrsnih takmičenja ovog tipa. Zaista deluje zanimljivo i ostaje da se vidi koliko će ovo biti popularno u kada igra izađe. Sve ovo za sada izgleda obećavajuće. Multiplejer je pogodak, a 2vs2 se čini kao džoker. Sve je prilično ispeglano i utegnuto, uzimajući u obzir da je ovo beta. Ali...

Ne želim da budem „crna ptica što crne vesti nosi“, ali... Ovo je ipak Activision. Iskreno se nadam da ćemo u punoj verziji dobiti punokrvnu singlplejer kampanju kao što su i obećali. Takođe, nadam se da ćemo imati dovoljno mapa i modova (CtF na primer) koji funkcionišu na pravi način. I iskreno se nadam da neće biti prokletih loot boxova (spoiler urednika: hoće), pogotovo ne na način na koji su ubačeni u BlackOps4. Ako bismo dobili igru sa 5-6 sati solidne kampanje, sa nekih 10-15 mapa u pri izlasku, sa bar 4-5 modova, po onome što smo videli u beti, imali bi igru sa ocenom preko 90. U svakom drugom scenariju, puna cena za krnji AAA naslov bi bila nova sramota i direktna pljuvačina u facu svima koji sa nestrpljenjem očekuju novi CoD naslov. Activision, please don't screw this up!

IGRU USTUPIO:
COMPUTER-LAND

RAZVOJNI TIM
Infinity Ward

IZDAVAČ:
Activision

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
25. oktobar

PLATFORMA:
PC, Xbox One, PS4

Autor: Milan Janković

ALPHA

CROWN TRICK

ŠAH NA NEŠTO DRUGAČIJI NAČIN

NEXT Studios je jedan od nezavisnih studija sa izuzetno talentovanim developerima koji oduševljavaju fanove sa svakom novom igrom. Vašem autoru su pažnju privukli odličnim Unheard, u kojem se morate oslanjati samo na zvučne elemente kako biste rešili razne zločine.

Ovaj studio se sada vraća sa novim projektom nazvanim Crown Trick, koji je još uvek u ranoj, alfa, fazi, ali već dosta obećava. Crown Trick počinje prosto i polako progresira i privlači igrača. Deo šarma igre čini neodoljivi vizuelni stil ručno rađene grafike, a ostalo je na gejmpleju, barem u ovoj fazi. O priči se ne zna mnogo, znamo da uzimamo krunu i krećemo u veliku avanturu gde nas očekuje dosta opasnosti.

Crown Trick funkcioniše kao dungeon-crawler, ali sa sobom nosi i roguelike elemente, što znači da je potrebno spremiti se za više prelazaka. Dosta roguelike naslova se muči da dođe do prave formule koja bi načinila to ponovno igranje zanimljivim, ali u ovom naslovu je svaka tamnica proceduralno generisana zaista autentična i zanimljiva, tako da nikada nećete naići na istu, što je stvarno dobar element.

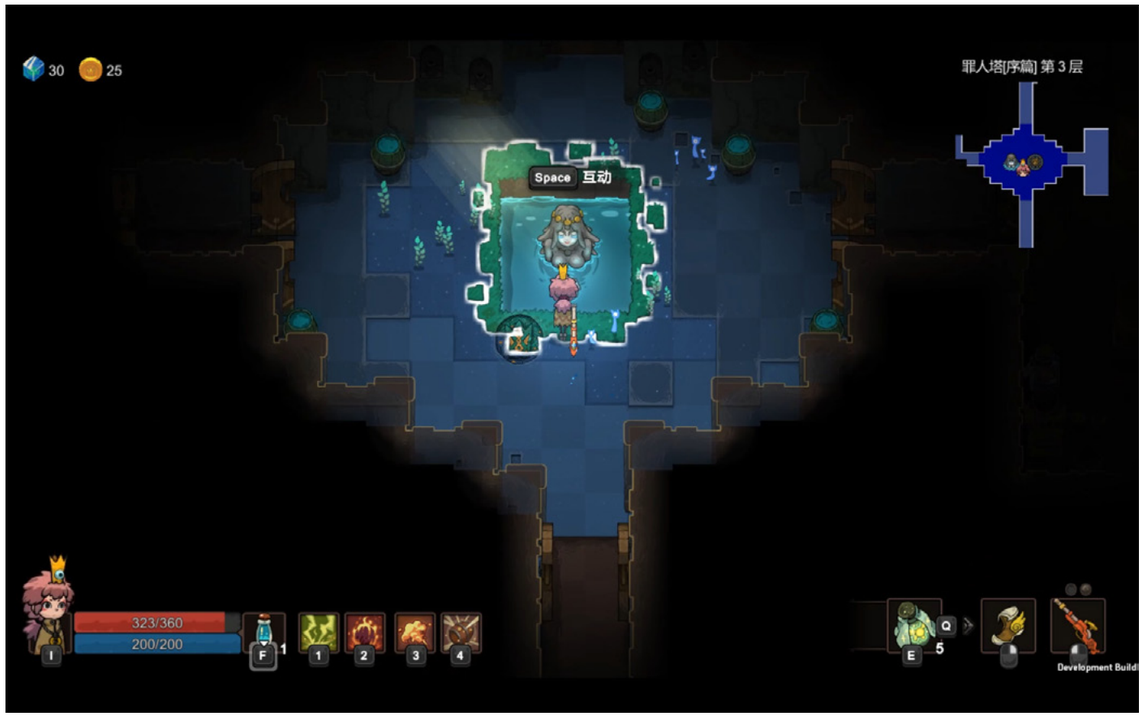
Sam gejmplej je izuzetno inovativan, pošto se protagonista kreće po polju nalik na šahovsku tablu, ali samo u četiri smera, ne osam. Takođe, vaše kretanje je sinhronizovano sa kretanjem neprijatelja, odnosno svaki vaš potez i pokret povlači akciju neprijatelja, tako da će se oni simultano kretati ka vama i napadati vas u vašoj blizini. Ovo zahteva spretnost i kreativnost igrača u svakom pokretu, kako bi u što manje poteza naškodio velikom broju čudovišta i izgubio što manje HP-a. Bogatom gejmpleju doprinose i dash mehanika, koja dozvoljava kretanje preko većeg broja polja odjednom, a prisutna je eksplozivna burad, kao i polja sa plamenom i sličnim zamkama, pa tako možete navesti neprijatelje i olakšati sebi prolazak. Kombinuje se 6 elemenata – voda, vatra, led, vetar, otrov i ulje – i oni svi imaju pojedinačnog uticaja, ali se mogu i kombinovati i stvoriti nove načine za nanošenje štete. Oružja su različita po statistici i izgledu, ali se dele u dve kategorije, ranged i melee. Kao dodatak oružju postoje i čini koje čine specijalnu štetu i pomažu u napretku.

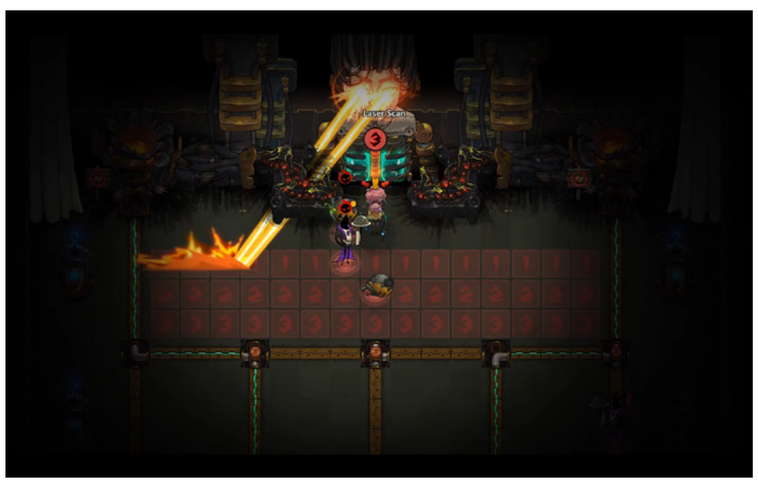
-

Svet je prožet tekstovima, tajnama i drugim elementima kojima se dodaje dubina igri, a ujedno i motivacija igračima da pri ponovnom prelasku dodatno istražuju. Ono što je zanimljivo za igru koja se nalazi u alfa fazi je da funkcioniše prilično glatko i nema mnogo problema, tako da razvojni tim neće trošiti vreme i resurse na ispravku, već na kreiranje novih elemenata. Najavljeno je preko 100 oružja i čini, kao i stvorenja koja ćemo sretati.

Iako se radi o deliću igre, koja će kasnije biti dodatno proširena, moram priznati da me je izuzetno oduševio stil i jedinstveni gejmplej, kao i da me je igra uvukla da je u ovom stanju isprobam nekoliko puta. Svaka čast studiju Next na inovacijama i jedva čekamo da Crown Trick postane dostupan većem broju igrača krajem godine.

> “SAM GEJMPLEJ JE IZUZETNO INOVATIVAN, POŠTO SE PROTAGONISTA KREĆE PO POLJU NALIK NA ŠAHOVSKU TABLU, ALI SAMO U ČETIRI SMERA, NE OSAM.”





PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7/8/10
CPU: Intel Core i5
GPU: GeForce 600M/ATI HD 5450
RAM: 4 GB RAM
HDD: 2 GB

RAZVOJNI TIM
NEXT Studios

IZDAVAČ:
NEXT Studios

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
2020.

PLATFORMA:
PC

- ✓ Izuzetno inovativni gejmplej.
- ✓ Ručno rađene animacije.
- ✗ Manji bagovi.

Autor: Milan Janković

STEAM EARLY ACCESS

PlanetSide Arena

PLANETSIDE U BATTLE ROYALE STILU

Ludnici Battle Royale igara se sada pridružuje i Planetside franšiza sa PlanetSide Arenom. Moglo bi se reći da je Daybreak Games malo kasno uskočio u ovaj žanr, pošto su najpopularnije igre, Fortnite i PUBG, izgubile na popularnosti. To naravno ne znači da nismo isprobali ovu multiplejer pucačinu koja se nakon par odlaganja pojavila putem Steam Early Access programa.

PlanetSide Arena je potpuno besplatna za igranje za sve igrače i ona meša Battle Royale sa MMO elementima, što svoje korene vuče iz prethodnih PlanetSide igara. Zapravo, cela igra je izgrađena na osnovama pomenutih prethodnika, što je i očekivano. PlanetSide Arena nudi tri različita moda igranja, tu su oni standardni - solo i timska(4 igrača) borba do poslednjeg na nogama, a od konkurencije se ističe po masovnom modu igranja za čak 1000 igrača u kojem se dve grupe sukobljavaju – 500v500. Timski mod igranja dodatno produbljuje revive mehanika, kojom se igrač može vratiti u život od strane saigrača.

Svaki igrač pred početak meča može odabrati jednu od tri klase sa specijalnim sposobnostima, ustaljene u mnogim igrama, Assault, Engineer i Medic. Zajedničko za svaku klasu je to da poseduju Jetpack koji omogućava brže kretanje po inače ogromnoj mapi, što daje određenu dozu vertikalnosti u gejmplej. Assault klasa kao specijalnu sposobnost poseduje jetpack dash koji pruža dodatni bust u letenju, kao i opciju postavljanja totema koji leči saigrače, ali i nanosi štetu neprijateljima. Engineer poseduje opciju da generiše zaštitnu barijeru i kupolu, dok je medic zadužen za brzo lečenje neprijatelja pomoću efektivne aure, a ujedno ima i bržu interakciju sa predmetima. Klase su prilično dobro odrađene i nema velikog disbalansa u snazi, ali bi svakako pomoglo više raznovrsnosti.

Meč se započinje klasično, igrači iz letelice sleću na mapu i kreću u potragu za lootom koji je potreban za kasnije okršaje sa protivnicima. Loot je skladno raspoređen na mapi i predstavljen je u vidu posebnih stanica odakle se može preuzeti, što čini traganje za istim znatno lakšim u odnosu na ostale Battle Royale igre. U loot spadaju oružja, kojih može biti tri+melee, a važan dodatak predstavlja i oprema višeg nivoa, gde spadaju jetpackovi višeg nivoa i sa dužim letenjem, kao i nadogradnje osobina igrača. Oružje višeg ranka se može i kupovati unutar samog meča na specijalno dizajniranim terminalima pomoću valute koja se nalazi kao loot i ne prenosi se u naredni meč.

Kretanje po mapi se, osim jetpacka, može vršiti i četvorotočkašem, koji je igračima uvek na pritisak tastera daleko, ovo dozvoljava beg od zone koja se periodično sužava i umanjuje zonu igranja. To nije jedino vozilo u igri, širom ogromne mape možete pronaći još veći izbor vozila koji dopušta prevoz više igrača, a ujedno je i naoružano mitraljezima i topovima.

U praksi, Planetside Arena ima dosta gorućih problema, jedan od najvećih definitivno jeste izuzetno mali broj igrača, tako da cifra u velikim mečevima nije ni približna onoj reklamiranoj, dok je mapa i dalje ona ogromna, što daje izuzetno loš prvi utisak, zbog gejmpleja koji se sastoji u prelaženju ogromnih površina kako bi se pronašao neki protivnik. Ono što je većinu privuklo jeste

> “MIKROTRANSAKCIJE SU I OVDE PROBLEM, JER JE NJIHOVA MEHANIKA IZUZETNO KONFUZNA, SA LOOT KUTIJAMA KOJE VAM MOGU DATI PREDNOST U MEČU, AKO IMATE DOVOLJNO DUBOK DŽEP, NARAVNO.”

to da je napravljen na osnovu PlanetSide igara, ali tu se opet nailazi na razočaranje, jer borbe nisu ni blizu onim epskim koje imamo u PlanetSide 2.

Mikrotransakcije su i ovde problem, jer je njihova mehanika izuzetno konfuzna, sa loot kutijama koje vam mogu dati prednost u meču, ako imate dovoljno dubok džep, naravno. Takav element ne prolazi nigde, a veću štetu čini ovako mladom naslovu.

Sa tehničke strane, PlanetSide Arena funkcioniše prilično solidno ali povremeni bagovi će zasmetati s vremena na vreme. Vožnja je nekako izuzetno kruta i neresponzivna, tako da ipak ispada bolje da koristite samo jetpack.

Daybreak Games planira da PlanetSide Arena aktivno razvija sve do polovine naredne godine, tako da se većina ovih problema da ispraviti, ali najveći problem je što oni odbijaju igrače i popularnost žanra opada, iako se radi o besplatnoj igri. To znači da je developerima potrebno dosta truda i promena kako bi Arena postala naslov koji će imati posvećenu i aktivnu igračku zajednicu.

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
OS: Windows 7/8/10
CPU: Intel Core i7-7700K
GPU: GeForce GTX 1060
RAM: 16 GB RAM
HDD: 20 GB

RAZVOJNI TIM
Daybreak Games

CENA
Besplatno

PLANIRANI DATUM IZLASKA
2020.

STEAM LINK
https://store.steampowered.com/app/987350/PlanetSide_Arena/

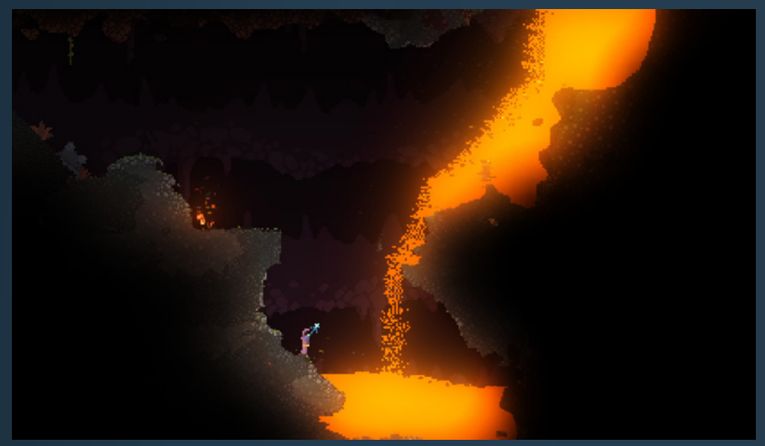
- ✔ Visoka pokretljivost igrača.
- ✔ Jasno vidljivi loot.
- ✘ Mikrotransakcije.
- ✘ Malo igrača.

Autor: Milan Janković

Noita

ROGUELITE U KOJEM SAMI KREIRATE SVET

Pravi je trend postalo kreiranje 8-bit roguelite ili roguelike igara, a sa tim se pojavila i potreba da developeri ulože dodatni trud kako bi se njihova kreacija izdvojila u moru ostalih. Na sreću po igračku publiku, developeri stalno nalaze načina da donesu nešto novo ili da iskombinuju neke elemente koji do sada nisu viđeni u tom maniru.

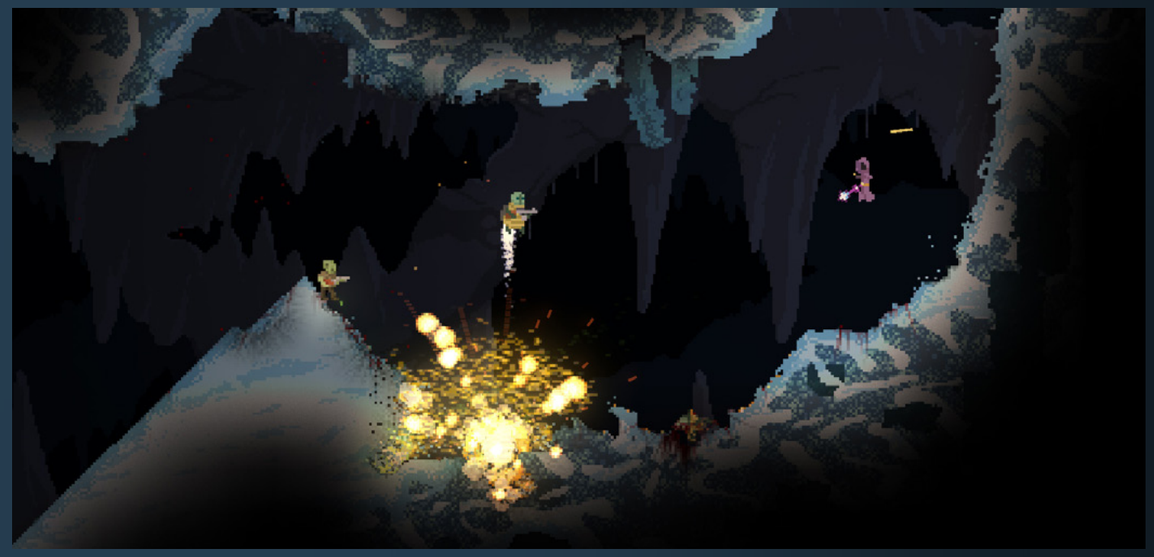


Sa svim tim rečenim, predstavljamo vam naslov zvani Noita. Radi se o akcionoj roguelite igri, što znači da čim nastradate morate početi iznova. Glavni element, zahvaljujući kojem se Noita ističe, je fizika bazirana na pikselima, koji kroz interakciju igrača mogu menjati svoj oblik i postajati nešto drugo. Na taj način sve može biti izmenjeno i uništeno po želji igrača, određeni predeli mogu postati potopljeni vodom i obrnuto. Svet čini i veliki broj neprijatelja sa raznovrsnim osobinama, imamo one leteće koji šalju otrovne mehure ka vama, one koji vas jure i tuku, one koji bacaju eksplozive ka vama, i gomilu drugih. Gejmplej mehaniku dopunjuje i jetpack, koji vam dozvoljava da letite neko vreme i tako izbegnete region pod vatrom ili otrovno jezero.

Pri svakom novom početku svet poprima drugačiji izgled putem proceduralne generacije, a za borbu u njemu i napredak na raspolaganju vam je dosta oružja i magija koje nude veliku raznovrsnost pri igranju igrača. Određena oružja su prostog tipa, u vidu ispaljivanja municije tokom borbi sa neprijateljima, a drugu vrstu čine eksplozivna oružja koja imaju prilično veliku razornu moć i neretko se dešavalo da ih potcenimo, što nas je koštalo povratka na početak. Magije nisu predefinisane, već ih igrači sami mogu kreirati kako napreduju, što će im pomoći da se dalje probijaju.

Iako je proceduralno generisan, svet je sa svakim prelaskom odlično istkan i poseduje dobru dozu raznovrsnosti kako ne bi postala odbojna igračima nakon nekoliko prelaženja, a raspored neprijatelja je podjednako smisleno odrađen, tako da nema velikih regija u kojoj nema nikog, a onda naiđete na gomilu njih koji vas unište u trenutku. Ipak, jedan od problema koji se nameće tokom dužeg igranja je loš RNG sistem i izuzetno velika težina igranja nakon trećeg nivoa, gde čudovišta postaju nemilosrdna. Nemojte pogrešno shvatiti, niko ne očekuje igru kroz koju je moguće proleteti tek tako, pogotovu pošto je u pitanju roguelite, ali zahvaljujući RNG-u, bez obzira na oružje i magije koje imate, oružja vas prosto unište i vraćaju na početak. U vezi sa ovim imamo i manu što mnogi neprijatelji u kasnijim fazama imaju daleko veći domet nego što je vidno polje igrača, i često se dešavalo da nastradamo bez znanja.

Benefit tih stradanja je bilo otkrivanje još većeg broja predmeta koje je moguće pronaći sa svakim igranjem, što je dodatna stvar koja čini ovaj naslov zanimljivim i deluje ublažavajuće na sve neuspehe. Developeri će težinu i nasumičnost verovatno modifikovati, ali to ne treba odbijati igrače već ih treba privući da iz neuspeha u neuspeh steknu što više iskustva koje će im pomoći da dalje napreduju, a taj osećaj satisfakcije je nešto neprocenjivo.



> "IAKO JE PROCEDURALNO GENERISAN, SVET JE SA SVAKIM PRELASKOM ODLIČNO ISTKAN I POSEDUJE DOBRU DOZU RAZNOVRSNOSTI KAKO NE BI POSTALA ODBOJNA IGRAČIMA NAKON NEKOLIKO PRELAŽENJA."

U dizajn i izgled igre se odlično uklapa mehanika simulacije piksela, koja deluje prilično zadovoljavajuće u pojedinim momentima i pruža dobar nivo detalja pri interakciji, zbog toga ćete Noitu moći da igrate na dosta slabijem hardveru, što jeste plus. Zvučna podloga koja prati svaku radnju u korak je prosta, bez preterivanja koje bi odvratilo pažnju igračima, a zahvaljujući atmosferi se stiče utisak da se nalazite u pod zemljom, u rudnicima.

Iako se radi o Steam Early Access naslovu, Noita već nudi dosta sadržaja igračima, a samim tim i zabave. Razvojni tim iz studija Nolla Games je naglasio da će i pored toga tokom ove faze aktivno donositi novi sadržaj i proširivati ponudu igračima.

Bilo da ste zaljubljenik u 8-bit roguelite naslove ili jednostavno volite pravi izazov, Noita je odlična igra za vas i preporučujemo vam da je ugrabite još sada, pošto sadržaja ima dovoljno i očekujte ga još više.

IGRU USTUPIO: **NOLLA GAMES**

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
OS: Windows 7/8/10
CPU: Intel Core i5
GPU: 1 GB VRAM
RAM: 4 GB RAM
HDD: 1 GB

RAZVOJNI TIM
Nolla Games

CENA
16€

PLANIRANI DATUM IZLASKA
2020.

STEAM LINK
https://store.steampowered.com/app/1071870/biped/

- ✔ Fizika bazirana na pikselima.
- ✔ Raznovrsni svet pun neprijatelja.
- ✔ Magije.
- ✘ Nemilosrdni neprijatelji.
- ✘ RNG.

Autor: Milan Janković

TOP IGRE OKTOBRA

DESTINY 2: NEW LIGHT

Destiny 2 se vraća na velika vrata nakon što je Bungie postao nezavisni studio i napustio Activision. Ova Destiny igra će sada dobiti tretman koji zaslužuje, zahvaljujući posvećenosti developera, a to zahteva ponovno lansiranje. Ovog oktobra dobijamo Destiny 2: New Light, koji će biti potpuno besplatan za igranje i to zajedno sa svim ekspanzijama koje su se ranije pojavile. Destiny 2 vam je verovatno već poznat, pa nećemo zalaziti u detalje, ali moramo napomenuti da sa lansiranjem igre stiže i ogromna ekspanzija Shadowkeep, koja nas vodi na Mesec i donosi gomilu drugog novog sadržaja.

1. OKTOBAR – PC, PS4, XBOX ONE

GHOST RECON BREAKPOINT

Francuska kompanija ne prestaje sa radom i ove jeseni nam donosi najnovije izdanje u Ghost Recon serijalu, nazvano Breakpoint, na kojem radi i sam Ubisoft Belgrade. Breakpoint nas vodi na fiktivno ostrvo Aurora, na kojoj se nalazi opasna organizacija na čijem se čelu nalazi Kol D. Voker, kojeg igra Džon Berthal, glumac iz serije The Walking Dead. Igra će biti strogo bazirana na realizmu, pa će tako igrači morati da obraćaju pažnju na teren, kao i da koriste visoku travu, ili blato za kamuflažu, a bitni elementi će biti i povrede i zamaranje karaktera. AI protivnika će biti, kako kažu, izuzetno dobro odrađen i sam će menjati taktike tokom igranja. Pored kampanje, Breakpoint nudi i multiplejer modove igranja za PvP nadmetanje.

4. OKTOBAR - PC(EGS), PS4, XBOX ONE

GHOSTBUSTERS VIDEO GAME REMASTERED

Gotovo svakog meseca dobijamo remaster neke omiljene igre iz prošlost, pa nas tako ovog oktobra očekuje osveženo izdanje čuvene Ghostbusters igre iz 2009. godine. Igra je našla posebno mesto u srcu fanova, a oduševljenje povodom pojave remastera je uzdigla i objava da će glumci iz originalnih filmova biti deo igre, a vraćaju se i kultna čudovišta, poput Stay Puft. Ovo definitivno stavlja Ghostbusters franšizu u bolju poziciju nego što je to bilo sa izlaskom katastrofalnog „ribut“ filma od pre par godina.

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

TRINE 4: THE NIGHTMARE PRINCE

Ako se prisetimo igre Trine 3, setićemo se i da je studio iza serijala uveo promene koje se baš i nisu dopale fanovima, kao što je 3D perspektiva i besmisleno duga kampanja. Sada se sa The Nightmare Prince serijal vraća korenima i 2.5D grafici, kao i ostalim predivnim elementima u koje smo se zaljubili sa prvom igrom. Trine 4 pruža priliku da stupimo u kontrolu nad tri heroja, sa zadatkom da pronađu nestalog princa, a to možete učiniti solo ili kooperativno u društvu prijatelja

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

YOOKA-LAYLEE AND THE IMPOSSIBLE LAIR

Simpatičnim platformerima nikad kraja, a njihovu ponudu će uskoro obogatiti i Yooka-Laylee and the Impossible Lair. Igra dolazi od dobro poznatih talentovanih ljudi iz studija Playtonic, koji su kreirali Donkey Kong Country. Zlikovac Capital B ponovo sprema neki nestašluk, a na slatkom dvojcu je zadatak da ga u tome spreče. Prethodno prikazani trejleri su nam otkrili da će 2.5D avanture biti izuzetno kreativne i da će svaki nivo imati alternativna stanja, što znači da možemo poplaviti neki nivo kako bismo plivanjem stigli do ranije nedostižne tačke. Naravno, budite bez brige, jer je šarm originala očuvan, samo sa još više inovacija.

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

CONCRETE GENIE

Pre nego što Playstation 4 bude smenjen sa konzolom nove generacije, pred igračima je još par ekskluziva, među kojima se nalazi i Concrete Genie. Reč je o naslovu u kojem pratimo dečaka koji ima neverovatnu moć da svoje crteže prenese u stvarni život. Na igračima je da kreiraju crteže koji će kasnije postati „živi“. Oni sa crtežima mogu kombinovati boje koje će im dati specifične sposobnosti, poput crvene koja donosi vatru, i slično. Kreacije igrača nisu bezbedne, već ih sledžije mogu upropastiti, pa je onda potrebno popraviti ih. Concrete Genie izgleda prelepo i jedva čekamo da ga zaigramo, a već je poznato da će igra biti duga oko 5 sati.

8. OKTOBAR – PS4

WWE 2K20

Jedna od sportskih igara koja se nije pojavila u septembru je WWE 2K20. Ovogodišnje izdanje igre će biti u znaku ženskog pola, jer će My Career priča pored muškog protagoniste imati i ženskog, a izuzetno zabavni Showcase mod će biti u znaku najpopularnijih rvačica iz WWE univerzuma. 2K Towers mod se takođe vraća, a objavljeno je da igra dobija niz poboljšanja, kao i znatno bogatiju muzičku ponudu iza koje stoji Eminem lično.

22. OKTOBAR – PC, PS4, XBOX ONE

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE

I ove godine dobijamo Call of Duty igru, ali će sada u pitanju biti nešto poznatije iskustvo. Ovogodišnji CoD predstavlja neku vrstu tihog ributa Modern Warfare podfranšize, zbog čega nas očekuju poznata lica. Fokus je ovde pre svega na priči, koja će, po rečima developera, biti uzbudljiva i provokativna, ali ni multiplejera neće naravno manjkati, jer su najavljeni manji modovi igranja(2v2 i 3v3), ali i oni veći za 64, pa čak i 100 igrača. Verujemo da će ovo biti najbolja Call of Duty igra koja se pojavila u prethodnih nekoliko godina, a u to nas uverava odličan gejmplej koji smo do sada imali prilike da vidimo, kao i fantastične animacije koje su kreirane snimajući pokrete iz stvarnog sveta. Jedva čekamo!

25. OKTOBAR - PC, PS4, XBOX ONE

GRID

Studio Codemasters nam donosi 10. izdanje u TOCA serijalu trkačkih igara. U pitanju je GRID, koji u neku ruku predstavlja ribut franšize. Ovaj naslov donosi trkanje slično onom u prethodnim igrama, ali ključna mehanika zbog koje se ističe je Nemesis sistem, zahvaljujući kojem će AI vozači postati izuzetno agresivni prema vama ako ih udarite više puta. Nemesis sistem je implementiran kako bi se pružilo iskustvo što bliže realizmu, a u tu svrhu postoji i 400 jedinstvenih AI vozača, svaki sa specifičnim osobinama. Postojaće veliki broj različitih staza i još više licenciranih vozila, a poznato je i da će Fernando Alonso biti konsultant tokom trkanja.

11. OKTOBAR – PC, PS4, XBOX ONE

THE OUTER WORLDS

Majstori RPG žanra i kreatori čuvenog Fallout New Vegas, se vraćaju na velika vrata sa igrom The Outer Worlds. Radi se o retro-futurističkom RPG-u iz prvog lica, koji nas vodi u svemirsku koloniju. Igra je odrađena u 3D okruženju koje izgleda veoma živopisno i malo nas podseća na Bioshock i No Man's Sky kombinaciju. Borbena mehanika deluje prilično zanimljivo i predstavlja mešavinu taktičke i planske borbe, odnosno balans između istinskog RPG-a i pucačine, ali se ne može skinuti i utisak blage trapavosti, koja obično prati RPG borbu iz prvog lica. Za prelazak priče će nam biti potrebno oko 40 sati, a za sporedne aktivnosti će nam trebati znatno više.

25. OKTOBAR - PC, PS4, XBOX ONE, SWITCH

VREDNO POMENA

CALL OF DUTY MOBILE

Pre nego što se Modern Warfare pojavi, imaćemo prilike da zaigramo nešto drugačije iskustvo na mobilnim telefonima. Call of Duty Mobile donosi sve najbolje elemente ovog serijala i stavlja ih u dinamične mečeve manjeg formata koje možete igrati gde god da se nalazite.

JOHN WICK HEX

Brzopotezna strategija sa istoimenim protagonistom John Wick trilogije. Popularnog ubicu kontrolišete na šahovskoj tabli i pažljivo planirate naredne poteze. Izlazi 8. oktobra na Epic Store.

MEDIEVIL

Rimejk igre istog naziva nam donosi potpuno novo iskustvo ukrašeno prelepom grafikom i iz iznova odrađenim animacijama i muzikom. Izlazi 25. oktobra za PS4

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

PORODICA MOŽE SAVLADATI SVE

U apsolutnom moru Indie rogue-lite naslova postaje sve teže i teže isplivati na površinu dovoljno da vas igrači primete i zapravo daju pažnju vašoj igri. Pod ovim, ne spada samo napraviti dobar i zabavan gejmplej, koji će vas svaki put dobro nagraditi tokom novog pokušaja, nego i u samoj premisi po kojoj se vraćate nazad na nov početak i priči koja povezuje sve to kako bi vama igračima bilo interesantno da se opet vratite u istu tamnicu ili opet pomučite da savladate nekog teškog neprijatelja.

Children of Morta predstavlja avanturu herojske porodice Berguson. Njihov svet biva preplavljen tamnim čudovištima pošasti i zaraze, a kako bi ovo zaustavili, oni će morati da probude skriveni sistem odbrane, koji je njima dat na čuvanje od strane boginje ovog sveta, baš u slučaju da tama pokuša da zavlada. No, iako je ovo porodica veselih i bezbrižnih avanturista, ni njima neće biti strani koncepti kao što su nada, nesigurnost, gubitak i žrtva. Tokom svakog odlaska na avanturu postoji šansa da naletite na neku novu scenu, događaj ili misteriju, gde imate priliku da se umešate i pomognete. Na vama će uvek biti da odaberete nekog od članova i sa njim pođete u potragu za rešenjem, i tu priču će vama ispričati sam narator igre.

Gejmplej se bazira na rogue-lite elementima, ali u osnovi ovo je klasični akcioni RPG. Tu je i izbor između šest karaktera, svaki sa svojim jedinstvenim stilom borbe. Rogue-lite igre je teško balansirati i sastaviti i kada je samo jedan lik u pitanju i često samo jedan stil borbe, a kamoli kad imate šest, od kojih svakog možete voditi u bilo koju od ponuđenih zona. Ali, razvojni tim iza ove igre je sve to uračunao i savršeno rasporedio protivnike, zone i čak nasumične predmete (to šta vam daju), tako da kojeg god lika da krenete da vodite, u koju god zonu, imaćete sasvim zadovoljavajuće i zabavno vreme dok prelazite, sa veoma dobrim balansom težine i razvoja karaktera.

Šta nas može očekivati od rogue-lite elemenata? To su naravno nasumični efekti, predmeti, i elementi koje možete pokupiti tokom novog pokušaja čišćenja neke tamnice i svaki efekat će biti primarno orijentisan da pomogne liku kog vodite. Ovo otkriva da zapravo i nema toliko mnogo efekata koji mogu da vam se dese, ali takođe ćete vrlo lako i brzo naučiti šta koji radi i još lakše ih primenjivati, pošto igra ima ponekad problem da objasni šta tačno neki efekat ili predmet radi ili kako funkcioniše. Same avanture se dele na tipove zone u kojima idete, i svaka od zona ima po nekoliko veoma ekstenzivnih nivoa za vaše istraživanje. Treba ih istražiti detaljno, ne samo da bi napredovali likove, nego i skupili potrebne predmete. Protivnici su raznovrsni i vezani za svoje oblasti, a vrlo lako možete biti pretrpani istima, pogotovu kad se samo spontano stvore oko vas.

> “PRIJATNA PORODIČNA PRIČA I AVANTURA.”

RPG elementi su vezani pretežno za priču i svet u kom se nalazite, ali takođe i za napredovanje u istom. Svaki lik skuplja sopstvene iskustvene poene i otključava svoje veštine, i kako bude napredovao, tako će otključavati i porodične veštine, koje će biti primenjivane na sve likove. Drugi sistem za napredovanje je unapređivanje opreme i magičnih poboljšanja cele porodice, koji se može uraditi tokom pauze između avantura, u porodičnoj kući, sa zlatom koje skupite tokom vašeg avanturisanja. Najveći deo sistema se automatski i pasivno primenjuje na sve članove, tako da vrlo lako možete voditi par likova tokom cele igre i onda brzo uznapredovati i ostale, ili voditi sve po malo i podjednako unapređivati celu porodicu. Naravno, sve likove nećete dobiti odmah na početku, već krećete sa dva, ocem i ćerkom, pa onda polako otključavate i pridodajete ostatak porodice, kako budete napredovali kroz priču. A osim samih zona, glavni deo priče će biti prikazan i u samoj porodičnoj kući, koja će vam biti baza opeeracija i mesto za odmor.

Grafički, igra je uglavnom prikazana kroz pixel art, što možemo već odavno da stavimo kao standardni kliše indie igara u odlazećoj deceniji. Ali, sama animacija likova i protivnika, iako ponekad može biti malo „sitna“, je veoma prijatno prikazana i sa puno pažnje odrađena. Pogotovu su prelepo prikazane i detaljne zone u svetu, štaviše, detaljnije nego sami likovi.

> “MIKS GEJMPLEJ ELEMENATA JE ODLIČNO ODRAĐEN.”

> “TEMPO IGRE MOŽE BITI BRZ, ALI JE DOBRO RASPOREĐEN.”

Glasovna gluma je posvećena samo naratoru, koji će biti jedini koji će pričati o događajima i prepričavati priču koja se odmotava pre vama. Svaka interakcija i događaj će biti prikazan kroz glas naratora koji je zapravo veoma dobro odrađen, i pomalo podseća na utisak koji se dobije kad se igra Bastion. Muzika je striktno atmosferična, i u zavisnosti gde se nalazite se menja, ali retko kad skače ili postaje preterano glasna.

Konkretnih mana ili grešaka nema i bilo koji problem se može povezati sa utiskom koji možete dobiti u zavisnosti kako igrate. Ako preterano unapredite sve likove, igra može postati laka, ako ste ekspert u ovom žanru, igru možete brzo preći i onda će vam biti suviše kratka.

Children of Morta je pre svega prelepo prikazana priča jedne avanturističke porodice koja se brine ne samo o spašavanju sveta nego i ostalim članovima. Što se tiče akcije i zabave, igra je napravljena tako da nju mogu igrati kako eksperti u rogue-lite žanru, tako i oni koji tek kreću ili ne igraju mnogo ovakve igre, ali ih interesuje priča i svet. Iako polako ulazimo u mesece prepune novih AAA igara, slobodno dajte šansu i ovom indie naslovu.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: 64-bit Windows 10
CPU: 3.2 GHz Quad Core Processor
GPU: GeForce 960, Radeon RX 570 ili bolje
RAM: 8GB
HDD: 2GB

IGRU USTUPIO:
EVOLVE

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
11 bit studios

CENA:
21.99 €

RAZVOJNI TIM:
Dead Mage

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 9

- ✓ Zadovoljavajući sistem progresije.
- ✓ Raznovrsan broj likova i tipova igranja.
- ✓ Odlična priča koja vezuje igrača za likove i svet.
- ✗ Može postati laka ako se dobro unaprede likovi.
- ✗ Potreba da se svaki lik posebno unapredi.
- ✗ Brza i pomalo kratka igra.

Autor: Sanja Gajin

REVIEW

IŠ, SOTONO!

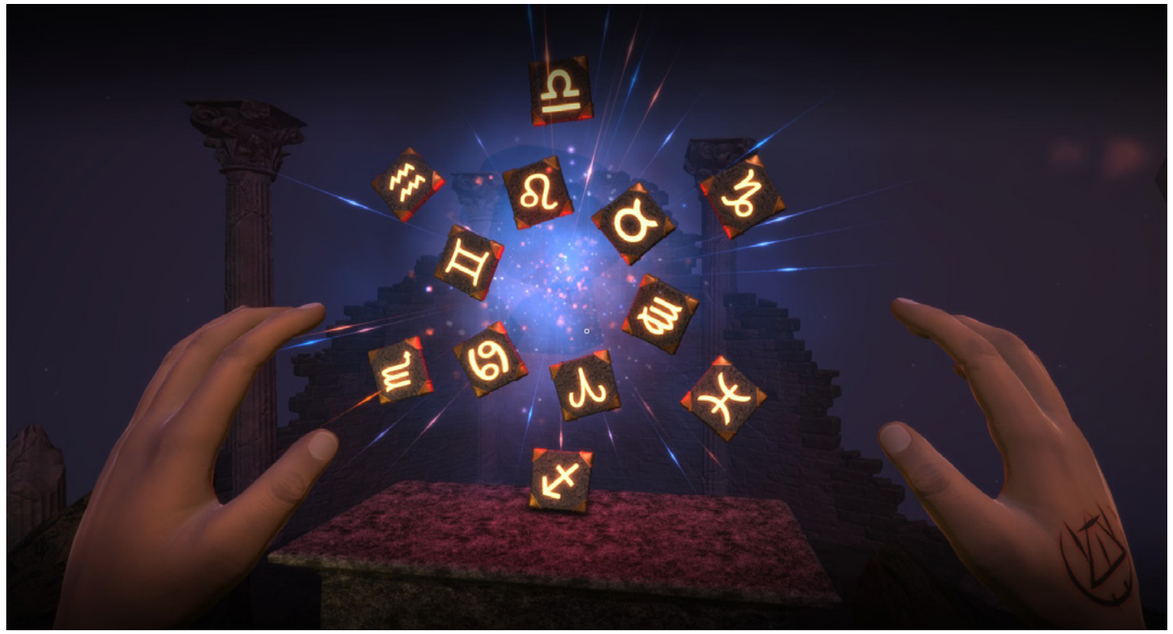
Exorcise the Demons, iliti “Iš, Sotono”, je co-op puzzle avantura, u kojoj jedan igrač preuzima ulogu Džona, mučenika koji se, eto, našao u Paklu, i koji treba da izvrši određene rituale, ne bi li se otarasio demona koji bi da mu dušu pojedu za doručak. Drugi igrač se mora koristiti “Knjigom Rituala” (Book of Rituals), i korak po korak objasniti prvom igraču/Džonu kako da sprovede ritual. Oni koji su igrali Keep Talking and Nobody Explodes su do sada već razvili veštine potrebne za brzu i preciznu komunikaciju u žurbi, a mi duduci koji ne možemo da u Meku naručimo klopu bez da mucamo od nervoze, smo ga žestoko zaglibili. A da ne pominjem nas koji igraju samo singplejer igre i naručuju hranu onlajn, jer se gnušaju i najmanje ljudske interakcije (priznajem, prozivam sebe; ko priznaje pola mu se prašta, zar ne?!).

Elem, navatah ja sestru da isprobamo ovo (pošto je mačka prethodno odbila da sarađuje i gurala mi miš na pod) i odlučismo da ja igram, a ona da čita, jer ja, kao, igram te „igrice“. Pošto nemamo pojma kako ovo ide, odlučismo da se prvo izvežbamo u tutorijalu, pa da pređemo na samu priču. I tu smo zaglavile dobrih tri sata, ne računajući ogromno vreme učitavanja između svakog vraćanja na glavni meni i resetovanja nivoa, uglavnom jer nismo znale kako da iskomuniciramo k’o ljudi. “S!” vičem ja. “Kakvo crno ‘s’ pobogu?!” viče ona. “Pa k’o ćirilično ‘s’!” odgovaram. “Sanja, sve je na latinici, kaži ‘c’, dete božje,” odgovara ona, tražeći runu. Isto se desilo sa “I”, pardon, “latinično ‘n’,” (“MALO ILI VELIKO?!” viče ona, spremajući se da me laptopom opali po tintari.).

“Iš, Sotono” ima sedam rituala koji koje u tutorijalu kombinujete po svojoj želji - sveće, rune, sazvežđa, kristale, krug elemenata, hijeroglife (tj. medaljone, kako su označeni u knjizi), i Ploču Duhova (nemam nameru da je zovem Vidža). Svaki od ovih rituala je jedinstven na svoj način i razlikuje se po težini i broju koraka koji se moraju obaviti da bi se ritual izvršio. Od velike pomoći će biti ukoliko igrate se nekim ko se razume u “mistiku i okultno”, jer igra koristi i rune i alhemijske elemente.

Težina nivoa (Easy, Normal, i Hard) samo određuje koliko ćete vremena imati da sve odradite, ali ne utiče na samu kompleksnost rituala. Za brz egzorcizam ćete biti nagrađeni ocenom i “umetninama,” poput ilustracija i modela demona koji se pojavljuju u igri.

Takođe, tokom igre ćete otključati četiri “uroka” (curses) koji će vam malo otežati stvari i četiri “tetovaže”, koje će ih olakšati.
Pošto je svaki od rituala objašnjen u “Knjizi,” neću da ih opisujem ovde u



sitna crevca, da ne kvarim utisak, jer su oni ipak glavni adut igre. Dovoljno je reći da će biti potrebno malo vremena da se knjiga dešifruje, jer je par rituala objašnjeno nekako zbrda-zdola, i pomalo konfuzno, ali ćete lako pohvatati sve nakon par pokušaja (ili možda odmah, zavisi od vas i osobe sa kojom igrate). Moj najveći problem jeste što kad pogrešite nećete imati pojma da ste pogrešili sve do samog kraja nivoa kad vas demon krkne, što znači da ćete proćerdati vreme (koliko vremena, zavisi od težine nivoa) na neuspešan egzorcizam. I potom ćete potrošiti još jedno pet minuta blenući u loading screen koji uvek pokazuje istu poruku (da, da, kontam da je ovo igra za više ljudi i da je komunikacija bitna) i koji će vas vratiti na glavni meni umesto da vam odmah ponudi opciju da restartujete nivo (što ide mnogo brže). Isto će se desiti i ako sve uradite kako valja; ukoliko ste igrali Story, to znači da ćete posle svakog nivoa morati da se vraćate u Story meni i izabrati sledeći nivo, umesto da vas igra automatski pošalje dalje.

Priče ima, i podeljena je u 25 poglavlja, ali kako vreme teče dok se Žuan (začuđujuće smireno) prepire sa misterioznim i bestelesnim glasom koji pripada nekoj L, nismo stigli da pohvatamo konce, tako da to ostavljamo vama. Moram napomenuti da je glasovna gluma (barem na engleskom) bolno prosečna. Igra je originalno na francuskom, a kako ja ne znam ni F od francuskog sem standardnog “oui, oui, baguette, hon, hon” ne bih znala da vam kažem kako tu stvari stoje. Mada, mislim da nije ni bitno, jer je gejmplej dovoljno zarazan, pa ćete se više fokusirati na to nego na priču.

Sa druge strane, muzika je sasvim solidna i pristaje tematici, ali će vam posle nekog vremena verovatno dosaditi, pa ćete je zameniti nečim drugim. Uglavnom, nit para uši, nit ometa koncentraciju.
Grafika je takođe solidna, nema nikakvog laga (barem ne kod mene), ono malo okruženja što ima, izgleda veoma lepo, i svaki ritual ima izraženi svoj šmek. Jedini problem koji ja imam (a ovo može biti do mog monitora) je to što ne vidim razliku između žutih i zelenih kristala, a ni plavog i ljubičastog dima. Možda bih trebala kod očnog da odem, za svaki slučaj.

Ukoliko imate prijatelje i fan ste ležernih co-op igara poput Keep Talking, onda je ovo pun pogodak za vas i vaše ortake, i savršena igra za sumorne jeseenje dane i Noć Veštica koja nam sledi. Razvojni tim je obećao i DLC, a nadam se i da će uz to stići i par manjih popravki, i moram da priznam da mu se radujem.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: AMD Phenom II 3.3 GHz
GPU: NVIDIA GeForce GTX 970
RAM: 8MB
HDD: 1700MB

IGRU USTUPIO:
EVOLVE

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Midnight Games EIRL

CENA:
19.99 €

RAZVOJNI TIM:
Midnight Games EIRL

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8

- ✓ Super zabava za društvo na koje ćete izgubiti sate.
- ✓ Zarazan i jedinstven gejmplej.
- ✓ Ukoliko ste ikada hteli da naučite rune ili znake zodijaka napamet, evo prilike.
- ✗ Vraćanje na glavni i dugo učitavanje.
- ✗ Igra vam ne govori kad pogrešite, pa ćete često proćerdati vreme na neuspešan ritual.
- ✗ Morate da imate prijatelje, šmrc.

Autor: Milan Živković

REVIEW

FINAL FANTASY VIII Remastered

POLU BOLJE - POLU GORE, A JOŠ UVEK SJAJNO

Final Fantasy VIII prati jedna od najgorih karmi kada je ovaj serijal u pitanju. Igra koja je usledila nakon najčuvenijeg naslova, igre Final Fantasy VII, "osmica" je nosila velik teret svog veličanstvenog prethodnika. A kako je uspeh kakav je sedmi nastavak imao, nešto što se dešava jednom u deceniji, Final Fantasy VIII je prošao mnogo gore nego što to zaista zaslužuje. Kao kad ste veoma uspešni, ali imate starijeg brata doktora nauka koji je pritom oženio top model, pa vas svi porede sa njim.

Ukoliko mene pitate, u pitanju je bio jedan od najlepših grafičkih skokova u franšizi, jedan od hrabrih eksperimenata borbenog sistema, naslov sa jednom od najboljih muzičkih podloga i verovatno jedna od top tri najzanimljivije Final Fantasy priče. Ali avaj, izgleda da je ovo igra kojoj je bilo suđeno da svoje kvalitete široj publici kako treba predstavi tek mnogo godina kasnije, kada ulozi više nisu bili tako visoki kao nekada.

Gotovo sve čari originala, zadržane su u ovom remasteru. Borbeni sistem, gde snaga ne zavisi od nivoa karaktera, već količine magične energije koju ulažete u njega, izvlačeći je iz protivnika, još uvek je prisutan, identično kao i ranije. Za neke zaista naporan i dosadan sistem, kako iziskuje dosta vremena i komplikuje progres, ali za ostatak igračke populacije zbilja nagrađujući i kompleksan. Ukoliko ste detaljista, nemate čega da se bojite.

Kako je u srži ista igra kao i original, hajde da obratimo pažnju na razlike. A one se prvenstveno ogledaju u grafici. Modeli likova su sada trostruko bolji, jer su svi do jednog u celosti prerađeni. Ovo se, nažalost, ne može reći i za prerenderovane pozadine, koje su bukvalno samo razvučene za ekrane visoke rezolucije, uz dodatak blagih filtera za zamućivanje.

Jasno je da su pozadine kao i CGI animacije, rađene u određenoj rezoluciji sa fiksiranim odnosom stranica na 4:3, pa bi bilo kakvo drastičnije menjanje kvaliteta zahtevalo da se naprave od

nule, ali po mom mišljenju, to uopšte nije slučaj. Pozadine su mogle da budu zumirane na 16:9 proporcije, a da se kretanjem po ekranu kamera skroluje preko njih. Ovakvo rešenje smo već videli u remasteru Final Fantasy X.

Istina, pozadine koje su i ovako ružne, od zumiranja bi postale samo još zamrljanije. Ali ni ovo ne mora da bude slučaj. Postoje alati kojima je i moderska zajednica u mnogim igrama sa prerenderovanim pozadinama, uspela da postigne neverovatne rezultate pri restauraciji ovih slika. Samo na osnovu slika niske rezolucije, napredni algoritmi ovih alatki mogu da pretpostave kako bi slika izgledala u HD-u, a sam proces ne zahteva uopšte mnogo vremena. U kombinaciji sa skrolujućim, prerađenim pozadinama, likovi koji sada izgledaju poprilično dobro, ne bi ovoliko iskakali od ostatka igre, gde trenutno izgledaju kao nespretni kolaž u Fotošopu. Da ne pominjem da su neki likovi sa kojima je moguće pričati, zapravo deo prerenderovanih pozadina, pa sada izgledaju gore nego ikad.

"PROSTIM PRITISKOM DUGMETA, IGRU SADA MOŽETE TROSTRUKO UBRZATI, ŠTO JE JAKO KORISNO ZA SPORIJE DEONICE. TAKOĐE, MOŽETE UKLJUČITI NEPOBEDIVOST, IZBEGAVANJE BORBI ILI JOŠ NEKU OD OPCIJA UKOLIKO POVREMENO ILI GENERALNO SAMO ŽELITE DA UŽIVATE U PRIČI."

Sa vedrije strane, grafički interfejs je doživeo poboljšanje, i to ne nekakvim nespretnim modernizovanjem i drastičnim izmenama, već izgleda identično kao do sada, samo u većoj rezoluciji. Ovo i te kako znači po pitanju celokupnog utiska igre, kako je grafički interfejs jedan od pečata prepoznatljivosti za neku jRPG igru.

Muzika, sa druge strane, nije doživela nikakve promene, što je zaista propuštena prilika za jednu ovako sjajnu audio podlogu. Nobuo Uemacu je u ovom naslovu gotovo nadmašio samog sebe, pa bi pun orkestar prerađene teme i te kako bilo sjajno čuti u remasteru ove igre.

Toliko godina kasnije, kada je mnogo lakše uočiti kvalitet kakav je Final Fantasy VIII doneo sa sobom, a koji je nepravedno ostao u senci prethodnika, mislim da su šanse da se dogodi punokrvni rimejk ovog nastavka veće nego ikad. Naročito ukoliko mu novije generacije igrača pruže prvu, a stari igrači koji su ga zaboravili - drugu priliku. Lako je ovde pronaći mnogo toga za voleti, samo ukoliko malo bolje pogledate ispod vremešne karoserije i reputacije ostalih, proslavljenih delova ovog kultnog serijala.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows® 7 SP1 / 8.1 / 10
CPU: AMD A8-Series 3.1GHz
GPU: AMD Radeon™ RX 470 / NVIDIA® GeForce® GTX 960RAM:
HDD:5GB
RAM: 4GB

IGRU USTUPIO:
COMPUTER-LAND

PLATFORMA:
PC,Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Square Enix

CENA:
19.99 €

RAZVOJNI TIM:
Square Enix

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8.3

- ✔ Odličan stari FF.
- ✔ Unapređeni modeli likova.
- ✔ Osvežen grafički interfejs.
- ✘ Sve još uvek u 4:3 proporcijama.
- ✘ Užasne prerenderovane pozadine kvare utisak.

REDRAGON
GAMING DEDICATED
www.redragon.rs

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

GREEDFALL

BIOWARE UMESTO BIOWAREA?

"VEĆ NA SAMOM POČETKU, U UVODNOJ ZONI, TJ. GRADIĆU SERENI, OTKRIĆETE GLAVNI I MOŽDA NAJBOLJI ADUT KOJI POSEDUJE GREEDFALL, A TO JE VRHUNSKI DIZAJN KVESTOVA I USPEŠNO UVOĐENJE MAKAR NEKOLIKO RAZLIČITIH PUTEVA I MORALNOG SIVILA POTREBNOG ZA NJIHOVO REŠAVANJE."

Gothic, Bound by Flame i Technomancer su samo neki od kultnih i ne-baš-toliko kultnih naslova sa kojima se ova nova kreacija studija Spiders može porediti. Iako su neke od ovih igara ostale zasenjene u prošlosti nekim većim RPG igrama, Spiders ipak nikako nije uspevao da napravi igru koja bi pružala neki fluidan i elegantan gejmplej, pa kada je GreedFall bio najavljen, nije prouzrokovao veliku famu kakva bi se očekivala od igre nekog drugog studija. Ipak, studio je to ignorisao i ambiciozno izbacio svoj novi projekat na videlo, pa ostaje samo da se vidi da li je Spiders konačno uspeo da nauči nešto od prethodnih grešaka, ispegla dizajn svojih igara, gejmpleja i ponajviše – malo popravi veoma bagovit karakter koji je obeležio prethodne igre ovog studija.

GreedFall prvenstveno ima veoma neatraktivno ime neke mobilne igre, ali ne dajte da vas to zavara, jer je pred vama punokrvni AA akcioni RPG, smešten u veoma zanimljiv hibridni svet, nešto slično osećaju koji je Technomancer odavao pre tri godine. Počevši od same premise, vi ste De Sarde, pretenciozni/zna viši plemić, pred kojim je veoma intrigantan zadatak putovanja na novootkriveni kontinent, sa svojim rođakom Konstantinom, koji treba da igra ulogu guvernera i ambasadora vaše trgovačke frakcije/republike, zvane Trgovačka Kongregacija. Kako budete krenuli na svoju pustolovinu ka novoj koloniji vaše republike, na ostrvu Tir Fradi, igra vas ubrzo i uvodi u glavni motiv vašeg putovanja tamo, a to je potraga za lekom za bolest zvanu malikor (čitaj – kuga), od koje masa ljudi na starom kontinentu oboljeva bez ikakve nade za spas.

Na početku ćete odmah imati opciju biranja izgleda glavnog lika, iako kreator ne pruža preterano veliki broj opcija za kreaciju vašeg idealnog karaktera. Već na samom početku, u uvodnoj zoni, tj. gradiću Sereni, otkrićete glavni i možda najbolji adut koji poseduje GreedFall, a

“VELIKO STABL VEŠTINA JE PODELJENO NA KLASIČNU KLASU ZA BLISKE BORBE, TIPIČNOG MAGA I NEČEGA ŠTO JE NAJBLIŽE WITCH HUNTERIMA IZ WARHAMMER UNIVERZUMA, SA SVE ZAMKAMA, PUŠKAMA I AGILNIM MAČEVANJEM.”

to je vrhunski dizajn kvestova i uspešno uvođenje makar nekoliko različitih puteva i moralnog sivila potrebnog za njihovo rešavanje. Ne očekujte crno-bele izbore bačene pred noge, s obzirom da ćete se naći u veoma nezavidnoj ulozi izaslanika velike frakcije, koji mora da vodi računa o tome kako će njegovi izbori uticati na odnose sa drugim entitetima i silama. Nekad neki od tih izbora nisu najmoralnije bazirani, i veoma često imaju i nepredvidljive posledice, a sam dizajn ovakvog narativa podseća najviše na neke starije BioWare igre i njihov dizajn, kao što su Jade Empire i Dragon Age Origins. Imaćete šest frakcija, sa kojima ćete održavati kakve takve odnose, a retko ćete uspeti da udovoljite većini, gde ipak će uvek preostati jedna ili dve koje su donekle zapostavljene, ili su čak u neprijateljskim odnosima sa vama, što se takođe odražava na priču. Što se tiče vaših saputnika, oni nisu preterano zanimljivi i odaju malo sirov i bezličan utisak na momente, ali su zato njihove zasebne linije kvestova posebno zabavne i proširuju njihove karaktere makar u nekoj meri, što je svakako pohvalno. Glavna priča ne odjekuje baš najoriginalnijim zapletom i raspletom, ali svakako će vam držati pažnju od početka do kraja, osiguravajući da vam vreme provedeno uz narativ ne bude protraćeno.

Pored pretenciozne, ali zanimljive radnje i okruženja, GreedFall ima donekle tipičan gejmplej akciono-taktičkog RPG-a. Spiders je u prošlosti imao najviše problema sa nezgrapnošću i neresponzivnošću likova tokom borbe i kretanja, a GreedFall, nažalost, nije izuzetak na tom planu. Ipak, treba napomenuti da je Spiders ovde napravio solidan iskorak u odnosu na prethodne igre, pa situacija nije ni približno sumorna kao u prethodnim igram, pa borba nije nužno loša i poseduje određeni potencijal za zabavu, iako je neizbežno nezgrapna i iritantna na momente. Pozitivne strane borbe imamo zahvaljujući veoma dubokom i zabavnom sistemu veština i izbora između tri početne klase, koje nužno ne morate pratiti u pravcu u kojem su vam plasirane, već imate potpunu slobodu da pravite hibridne klase kako god vi poželite. Pored velikog stabla veština, koje je podeljeno na klasičnu klasu za bliske borbe, tipičnog maga i nečega što je najbliže Witch Hunterima iz Warhammer univerzuma (sa sve zamkama, puškama i agilnim mačevanjem), postoji i sistem talenata, koji se više osvrće na vašu interakciju u svetu. Neke od njih se odnose na, recimo, opcije pri dijalozima, kao što su harizma ili intuicija, dok su drugi više okrenuti ka spravljanju stvari, kao npr. nauka. Sve je ovo lepo upakovano i sistem ulaganja poena je dovoljno jednostavan, a istovremeno kompleksan da vas uvuče i pruži dovoljno veliki broj kombinacija za dosta različitih pristupa borbi. Borba iako ima probleme sa responzivnošću, uspeva da ostane zabavna, mada u igri se javlja problem raznolikosti neprijatelja, kojih nema previše, mada, dovoljno ih ima da vam ne bude preterano dosadno. Što se tiče opcija kraftovanja, one su svakako pozamašne i detaljnije nego u bilo kojoj prethodnoj igri ovog studija. Dosta oklopa ima opciju menjanja sitnih delova, a oružja mogu da imaju i različite sposobnosti i „elemente“ vezane za sebe, kao vatru ili otrov npr. Pored toga, treba napomenuti da kolonijalna estetika igre svakako pomaže izgledu tih oklopa, i da uz tih nekoliko solidnih stilova odeće možete izgledati prilično impresivno, pogotovu sa kul plaštom na vašem ramenu. Igra nije preterano teška, i postaje veći izazov tek pri nekim višim nivoima težine, gde vas neprijatelji mogu solidno pomučiti, u kombinaciji sa pomenutim traljavim borbenim komandama, pa ćete imati kako da se zabavite, ako volite iritantan tip izazova kao takav.

Što se tiče otvorenog sveta, on je podeljen u nekoliko osrednje velikih zona, koje ne odudaraju previše diza-

"IGRA NA SVIM PODEŠAVANJIMA NIŽIM OD NAJVIŠIH NAGLO POČINJE DA IZGLEDA KAO NASLOV OD PRE NEPUNIH DESETAK GODINA, DOK PRI VIŠIM NIVOIMA MOŽE DELOVATI PRISTOJNO, ALI NE I PRETERANO IMPRESIVNO."

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7/8/10 (64-bit)
CPU: AMD FX-8300 (3.3GHz)
GPU: 4 GB, GeForce GTX 980
RAM: 16 GB
HDD: 25 GB

IGRU USTUPIO:
FOCUS HOME INTRERTAIMENT

jnom jedna od druge, ali zato naseljena mesta uspešno uspostavljaju atmosferu živosti sveta u kojem ste se našli i sva se jasno razlikuju, u skladu sa svojom frakcijom kojoj pripadaju. Ono što je velika šteta, jeste veliki broj recikliranja enterijera brojnih zgrada, pa čak i pećina, pa ćete neretko naletati na istovetne guvernerske vile u dva različita grada, koje se razlikuju jedino po karakterima koji obitavaju u njima. Iako je u pitanju AA igra, Spiders kao da je se trudio da ispegla igru što je više moguće, od inače standardno velikog broja bagova u prethodnim projektima, i posvećujući nešto više truda priči, pa je pomalo zapostavljen dizajnerski aspekat, ovog inače veoma misterioznog i intrigantnog okruženja.

Sam dizajn likova i atmosfere je pristojan, i vuče iz nekih dosta bajkovitih temelja a la Braća Grim, ali, nažalost, grafička podloga ne odiše nekim visokim stepenom impresivnosti. Igra na svim podešavanjima nižim od najviših naglo počinje da izgleda kao naslov od pre nepunih desetak godina, dok pri višim nivoima može delovati pristojno, ali ne i preterano impresivno. Animacije magija, pa i same magije, ne odaju neki preveliki destruktivni utisak, i ako ste se nadali nečemu kao u npr. Dragon's Dogma igri, to ovde nećete dobiti. Same animacije su malo ukočene i nezgrapne, kao i sam borbeni sistem, a doduše lica likova nisu preterano loše odrađena, mada ipak imaju solidnih problema sa sinhronizacijom izgovorenih reči. Kad smo već kod toga, glasovna gluma je veoma dobra i iznad prosečnih standarda, pa čak i oni slabije odrađeni likovi deluju življe na momente zahvaljujući tome, pored solidno napisanih dijaloga. Muziku je radio Olivije Derivier, poznati kompozitor muzike u igrama kao što su Alone in the Dark, Remember Me i Vampyr, između ostalih, i svakako uspeva ovde da uspostavi odličnu atmosferu i istakne muziku igre kao jedan istančan i dosta izražen aspekat ove igre.

Nažalost, iako se studio Spiders znatno potrudio oko peglanja bagova koji su većito prisutni u njihovim igrama, ovde i dalje se može naći impresivna količina istih, kao i primeri loše optimizacije. Iako GreedFall ne izgleda preterano impresivno, igra prilično loše radi za ono što nudi u vizuelnom smislu i za neki optimalan performans na najvišim detaljima, moraćete da imate konfiguraciju srednje-visokog nivoa. Bagovi nisu preterano iritantni, mada su povremeni pucanja igre u prvoj verziji, pre inicijalnog peča, bili slučaj. Ono što je bitno jeste da nema nekih bagova koji sprečavaju vaš napredak, i uprkos svemu tome, ovo jeste najispeglanija i najutegnutija Spiders igra koju smo dobili do sada, što pokazuje ipak neki trud i samosvesnost studija koji je radio na ovom projektu. GreedFall nije ni izbliza savršena igra, ali dizajn sveta koji vas tera da se zavučete u svaki ćošak svake zone, veoma dobar dizajn kvestova i pristojna i relativno intrigantna priča su svakako nešto što treba pohvaliti. Spiders svakako zna dobro da napravi RPG elemente u svojim igrama, a uprkos tome što ova igra i dalje pati od nekih problema koji su krasili Technomancer i druge igre, uspeva da se izdigne kao najbolja igra ovog razvojnog tima do sada i može vam pružiti dosta u zabavnih 25-30 sati igranja.

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ:
Focus Home Interactive

CENA:
49.99 €

RAZVOJNI TIM:
Spiders

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 7.8

- ✓ Odlična muzika i glasovna gluma.
- ✓ Veoma dobar dizajn kvestova i solidna priča.
- ✓ Prilično dobar i dubok sistem veština i kraftovanja.
- ✗ Nezgrapni i neresponzivni borbeni sistem, bagovi.
- ✗ Neki likovi su pomalo monotoni i sirovi.
- ✗ Grafička podloga i animacije nisu na zavidnom nivou.

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

REKLI SU MI DA ĆE BITI AMAZONKI U AMAZONU...

Green Hell predstavlja još jednu u moru survival igara na tržištu, ali pokušava da se distancira od konkurencije sopstvenim hardcore karakterom i prizemljenim mehanikama, bez nekih natprirodnih elemenata. Igra je već nekoliko meseci provela u Early Access fazi, i konačno je sa 1.0 nadogradnjom izašla iz iste, ubacujući u igru punokrvni „story mode“, koji vas tehnički vodi kroz mehanike igre.

Prvih pola sata ćete biti suočeni sa tutorijal delom igre, gde dolazite u Amazonsku prašumu. Ubrzo se određene stvari dese, i taj momenat će biti kraj vašeg tutorijala. Od tog momenta ste prepušteni sami sebi i otvorenom, mada ne prevelikom, svetu prašume.

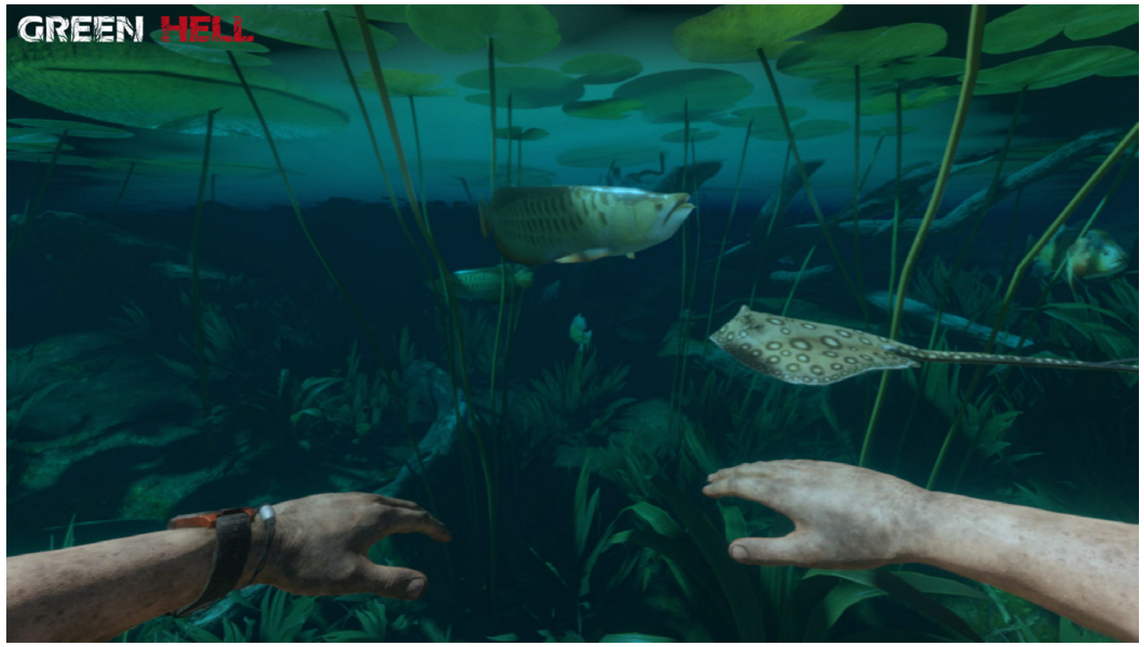
Kako biste napredovali kroz priču, moraćete da istražujete i gradite nove stvari koje će vam vremenom postajati dostupne. Priča je zapravo intrigantna i zanimljiva, iako nije primer nekog najoriginalnijeg pisanja. Dovoljno je dobra da vam održi pažnju i da vas tera da nastavite da napredujete u svim aspektima igre kako biste razmotavali klupko sve više i više, a ovde se i ne bih više od toga doticao, s obzirom da biste trebali da uđete u igru bez ikakvog predznanja i potencijalnih nagoveštaja.

Što se tiče gejmpleja, Green Hell je punopravna i tvrdokorna survival igra. Iako postoji dosta igara sa kojima se može poreditи (ponajviše sa Forest), razvojni tim je uveo neke zanimljive i prilično imerzivne mehanike. Pored standardnog pentranja, vitlanja po krajoliku, sečenja drveća, biljaka, ubijanja životinja i slično, igra u velikoj meri baca fokus na vaše vitalne funkcije. Pored žeđi, o kojoj ćete morati da vodite računa, postoji i vaš nivo gladi, koji je podeljen na tri dela – proteine, masti i ugljene hidrate. Sve ove elemente ćete morati da održavate na visokom nivou, što i nije preterano teško koliko deluje u početku, a u slučaju da vam opadnu ili budete povređeni u divljini, igra poseduje i psihološki faktor razuma, koji će vam opadati. Ako budete dovoljno utonuli u ludilo, sve više ćete čuti glasove, videti stvari koje niko drugi ne vidi, a dobar deo tih faktora se zapravo lepo uklapa i u glavnu priču, mada od toga više ne bih nagovestio.

Green Hell takođe poseduje zanimljivu mehaniku inspekcije vašeg tela, tj. vaša četiri ekstremiteta, radi lečenja ogrebotina, posekotina i modrica, te skidanja crva i pijavica, koje vam se uvuku pod kožu, i slično. Sve to takođe doprinosi opadanju vašeg zdravog razuma, a ovde jedina zamerka koja se mora izreći za ovaj sistem, jeste ta da vas preterano često primorava da proveravate telo, s obzirom da se pokoja pijavica prikači na skoro svih minut unutar igre. Iako je ovaj aspekat gejmpleja zabavan, sama činjenica da morate svaki čas da proveravate udove, dosta ume da oduzme na zabavnom faktoru, mada ostaje nada da se to može popraviti. Osim toga, igra poseduje klasično građenje baze i oružja, koje funkcioniše prilično zabavno i blago iznad proseka, s obzirom da vas tera da postavljate „sastojke“ za izgradnju na određena mesta, kako biste ih lepo ukombinovali. Igra je inače poprilično teška i ne drži vas za ruku skoro uopšte nakon početnog tutorijala, a ni ne predstavlja previše iritantno iskustvo i dobar je primer igre gde je učenje na greškama lepo implementirano.

Što se tiče grafičke podloge, Green Hell nije najimpresivnija igra na tržištu, ali svakako uspeva da izgleda pristojno za svoj cenovni rang. Iako su neke teksture mutnjikave ili ne preterano detaljne, igra svakako može pružiti veoma pristojne i na momente impresivne pejzaže. Strukture i oruđa koja koristite su veoma detaljno odrađeni, dok su animacije za sečenje i udarce na jednom pristojnom nivou. Grafički interfejs je takođe veoma lepo odrađen, ne obuhvata previše prostora na ekranu i uspeva da bude intuitivan i organski, osim dela gde otvarate svoj žurnal sa receptima za pravljenje određenih objekata. U početku sve može izgledati konfuzno, s obzirom na broj kategorija koje vaš žurnal ima, dok ćete neke recepte morati klikom da prevučete na mesto gde želite da ih sagradite, dok neki to ne zahtevaju. Eventualno ćete se uhodati, ali ovakav dizajn nije preterano zavidan i mogao je biti bolje rešen. Audio podloga je u ovim igrama takođe veoma bitna, s obzirom da može predstavljati razliku između

> “GREEN HELL POSEDUJE ZANIMLJIVU MEHANIKU INSPEKCIJE VAŠEG TELA, TJ. VAŠA ČETIRI EKSTREMITETA, RADI LEČENJA OGREBOTINA, POSEKOTINA I MODRICA, TE SKIDANJA CRVA I PIJAVICA, KOJE VAM SE UVUKU POD KOŽU, I SLIČNO.”



“OPTIMIZACIJA GREEN HELLA NIJE NAJJAČA STRANA OVE IGRE, S OBZIROM DA BISTE IGRU IGRALI NA NAJVIŠEM NIVOU DETALJA, POTREBNA VAM JE POPRILIČNO JAKA MAŠINA, UPRKOS TOME ŠTO IGRA NE IZGLEDA NAJIMPRESIVNIJE NA NIVOU NEKIH AAA STANDARDA.**”**

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7/8/10 64-bit
CPU: 3.2 GHz Dual Core
GPU: GeForce 970, Radeon RX 580
RAM: 8 GB
HDD: 8 GB

IGRU USTUPIO:
CREEPY JAR

PLATFORMA:
PC,Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ:
Creepy Jar

CENA:
20.99 €

RAZVOJNI TIM:
Creepy Jar

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 7.5

- ✓ Zanimljiva priča.
- ✓ Interesantne mehanike lečenja i gladi.
- ✓ Ne drži vas za ruku i to radi u dobrom maniru.
- ✗ Malo lošija optimizacija i nedostatak multiplejera(za sad).
- ✗ Iritantan dizajn kataloga za recepte.
- ✗ Dosta prosečnih elemenata survival žanra.

života i smrti. Sve životinje imaju sopstvene i veoma distinktivne zvukove koje ispuštaju, i lako ćete ih prepoznati, pa čak i zmije koje umeju biti prevrtljive, krijući se u velikoj travi. lako sam zvuk nije na nekom visokom nivou, dovoljno dobro radi posao da ne bude hendikep, već prednost.

Optimizacija Green Hella nije najjača strana ove igre, s obzirom da biste igru igrali na najvišem nivou detalja, potrebna vam je poprilično jaka mašina, uprkos tome što igra ne izgleda najimpresivnije na nivou nekih AAA standarda, dok sa druge strane, za minimalne zahteve igra ne traži puno. Bagovi su takođe prisutni, ali ne u velikoj meri, s obzirom da je se tim stvarno potrudio da ih ispegla maksimalno tokom prethodnih meseci Early Access faze, pa vam neće predstavljati problem i igra inače ne pati od takvih zavrzlama. Ono što je velika šteta jeste nepostojanje kooperativnog multiplejera makar, ali tim je već najavio da će u nekom od narednih zakrpi ubaciti i opciju za isti, pa ostaje da se i tome nadamo.

Green Hell, na kraju, jeste jedna veoma zabavna igra, koja nenadano uspeva da postavi priču kao glavnog motivatora da napredujete u ovom hardkor survival okruženju. Nakon završetka priče, igra vas ne ostavlja sa previše stvari za zabavu u divljini, s obzirom da ćete do te tačke istražiti veći deo elemenata koje igra ima da ponudi. Uprkos tome, tih nekoliko sati, ako imate slobodan vikend i želite da ubijete neko vreme, Green Hell nikako ne pruža loše iskustvo, i pored nekih, bolno prosečnih aspekata, ipak uspeva da se izdvoji nekim zanimljivim elementima i zanimljivom pričom.

Autor: Ivan Danojlić

REVIEW

MXGP 2019

IGRAJMO SE U BLATU

Milestone je kompanija koja sada već iza sebe ima pozamašan broj trkačkih igara. Mislim, samo kada pogledate koliko sam ja njihovih igara probao i opisao je dovoljno da vam dočara, meni se čini kao da je svaka druga igra koju radim njihova. Zato me pomalo iznenađuje činjenica da su veoma malo unapredili u ovoj igri, s obzirom na broj moto igara koje su izbacili od prethodnog dela do sada. Najviše me iznenađuje činjenica da ovaj serijal i dalje ima dovoljno fanova da se kompanija odluči na godišnje izbacivanje novog dela. Ali dobro, to je manje bitno, da vidimo mi šta smo dobili u MXGP 2019.

Kada pokrenete igru, prvo će vas sačekati kreiranje modela. Iako izbor nije prevelik kao u drugim sportskim igrama, u odnosu na prethodne naslove je definitivno povećan. Možda jednog dana i vidimo da u nekoj moto igri dobijemo opciju skeniranja i ubacivanja našeg lica u igru. Što se tiče ukrašavanja opreme, klasičan mali izbor na početku koji će se dopunjavati vremenom kroz DLC paketee. Kada završite taj deo, bivate bačeni na početak priče, iliti vaše karijere. Kao i u prethodnim igrama, totalno isključenje tutorijala na startu i preskakanje glavnog menija je prisutno. U igri postoji mod za slobodno kretanje i vežbanje, tako da mi je nejasno zašto igra ne bi počela na tom terenu, kako bi omogućila igračima upoznavanje sa igrom i kontrolama. Ali dobro, o tome malo kasnije, vratimo se na karijeru, gde na početku imate izbor za koji tim ćete da vozite, kao i koji brend motora biste vozili. Naravno, tu su uključeni svi aktuelni timovi i modeli, tako da ne morate da brinete oko toga. Veliki plus je što sada možete da birate između sponzorisanih, privatnih i fabričkih timova. Izbor klase, iliti kategorije, je i dalje tu, a oni naravno podrazumevaju MXGP i MX2. I sada, kada ste završili sa izborom, možete početi sa trkanjem.

Igra će vam dati par saveta oko dobrog startovanja i to je to, za ostale komande ćete morati da se snađete. Opcija koja je i dalje uključena, koju Milestone ubacuje u sve svoje igre u poslednje vreme, je mogućnost premotavanja unazad, tako da ne morate da brinete ako slučajno pogrešite, lako se to može ispraviti. Osim u mom slučaju, jer je toliko vremena prošlo dok sam uspeo da pronađem pravo dugme na kontroleru, da i kada sam vratio vreme, opet nisam mogao vratiti dovoljno da ispravim

“TREĆA MOTO IGRA OVOG STUDIJA OVE SAMO U OVOJ GODINI.”

grešku. E zato deco treba uvek praviti tutorijale u igrama. Par stvari se popravilo u odnosu na prethodne delove, a jedna od njih su definitivno kontrole i fizika staze. Dok ste ranije veoma lako izletali van staze, sada ćete mnogo lakše uspeti da iskontrolišete brzinu i pomeranje u vazduhu. S druge strane, osetljivost volana je ponekad toliko prevelika, da smo jedva uspevali da usmerimo motor na pravcu, svaka mala korekcija pravca je bila rizik da udarimo neku od reklama pored staze.

Druga stvar koju smo primetili, su dobro podešeni nivoi težine, što isto nije bio slučaj ranije. Dešavalo se da u prethodnim delovima na najlakšem nivou nismo mogli da stignemo protivnika ako pogrešimo ili izletimo sa staze. Sada je to pak sređeno, tako da ćete na lakšim nivoima težine moći da se takmičite sa kompjuterom bez puno cimanja. Nažalost, ovde moramo spomenuti i činjenicu da Milestone nije iskoristio priliku da upregne napredni AI koji je bio upotrebljen u MotoGP 2019, što je velika šteta, jer ovako je kompjuter predvidljiv na stazi, umesto da vas stalno izaziva i tera na razmišljanje. Zaista se nadamo da se kompanija odluči na korišćenje ovog odličnog sistema u svim svojim budućim igrama. Problem koji zato nije rešen još uvek, i koji se nadamo da će biti rešen u skorije vreme (kao u Wreckfestu, koji smo opisali u prošlom broju) je ubitačno dugo učitavanje. I dalje moramo da čekamo par minuta da se učitaju staza i vozači, i zaista nikome nije jasno kako to ne može bolje da se optimizuje, kada mnogo zahtevnije i detaljnije igre to mogu da postignu.

Od modova za igranje imate klasičnu ponudu, od brzih i kratkih trka, do sezona i turnira. Opcija za igranje više igrača je naravno prisutna, i možete se trkati samo onlajn. Lep dodatak spisku je već spomenuta zona za slobodnu vožnju, nazvana Playground, gde možete da se igrate do mile volje i isprobavate motore i različite taktike. Takođe, tu je i editor staza, koji vam daje mogućnost kreiranja staza na četiri različita terena.

Što se tiče grafike, serijal i dalje koristi Unreal 4 pogon, samo malo unapređen, tek toliko da igrači primete da ima razlike, ali nemojte da očekujete neku preteranu razliku u odnosu na prethodnike. Modeli vozača i motora su lepo urađeni, ali na nas je najveći utisak ostavilo blato, jer staze sada izgledaju kao da je gomila motora rovarilo istu, što je stvarno super i doprinosi atmosferi. Muzika u igri je jednostavna i na granici neprimetnosti, dok su zvukovi u igri većim delom dobro urađeni, mada bi mogao audio sektor da provede malo više vremena na stazi sledeći put. MXGP 2019 je igra koju ne definiše veliki pomak u odnosu na prethodnika, i sa promenom imena iz brojeva na kraju u godine, dobili smo suptilnu najavu u planove ove sada već franšize, tako da znamo da nas očekuju sitni pomaci sa svakim novim delom svake godine. Najveći problem leži u tome što je Milestone propustio priliku da im prva igra u novom serijalu napravi bum koji će kasnije samo poboljšavati. Ovako, i dalje čekamo na taj bum.

IGRU USTUPIO: **COMPUTER-LAND**

PLATFORMA: PC,Xbox ONE, PS4
IZDAVAČ: Milestone S.r.l.
CENA: 80 €
RAZVOJNI TIM: Milestone S.r.l.
TESTIRANO NA: PS4

OCENA 7.5

- ✓ Poboljšane kontrole.
- ✓ Povećan izbor kod kreiranja vozača.
- ✓ Igra prati aktuelnu sezonu.
- ✗ Vreme učitavanja i dalje dugo.
- ✗ Nema većih promena u odnosu na prethodni deo.
- ✗ Nije iskorišćen napredni AI sistem iz MotoGP 19.

Autor: Milan Živković

REVIEW

NI NO KUNI
WRATH OF THE WHITE WITCH REMASTERED™

ČAROBNA STUDIO GHIBLI PUSTOLOVINA

Mislim da nema te igre na PlayStation 3 platformi, koju sam sa više dečačkog žara iščekivao, kao što je to originalni Ni No Kuni: Wrath of the White Witch, iako sam i tada već bio u kasnim dvadesetim. Tu, ne tako davnu 2013. godinu, i pored sjajnih ekskluziva na zalasku PS3 karijere, meni i mom dragom kumu(Ivan Danojlić, kolega autor) obeležila je upravo ova basnoslovna igra. Ni No Kuni: Wrath of the White Witch, kao punokrvni, staromodni jRPG, obojen bojama legendarnog studija Ghibli, u duetu nas je raspametio kako zaista nismo ni očekivali.

Igra koja je bila mešavina poteznog i akcionog jRPG-a, sa primesama Pokemon igara, prelepo dizajnirana i prezentovana, danima i noćima nas je držala prikovane za fotelje, kao kakvo neviđeno čudo pred četiri nevina, dečačka oka, željna pustolovina i trijumfa nad zlom koje je širilo svoje mračne kandže van granica ekrana u koji smo marljivo buljili.

Nema nikakvih sumnji da je ova igra zaslužila da napusti i granice PlayStation 3 konzole, i doživi svoju reinkarnaciju na modernim platformama. Čini se da je sada, kada se to konačno i dogodilo, igra doživela svega tri suptilne grafičke promene, dok je ostatak ostao netaknut. Zapravo, ovome ne mogu ni najmanje zameriti, jer i sam teško da bih mnogo dirao tu sjajnu, originalnu formulu. Igra prati dečaka Olivera, koji, u pokušajima da spasi život svoje majke, odlazi u Drugi Svet - bajkovito mesto prožeto nestvarnim stvorenjima. Pa ni ovo mesto nije bezbrižno, jer mračne sile prete da ga unište, što će Olivera odvući na još dalji put od onog kom se prvobitno nadao. Naravno, ni ovaj dobrodušni mališa neće biti sam na

"TRI "ZA" STAVKE SU PREMALO ZA JEDNU OVAKVU IGRU..."

svom putu, jer ga osim saputnika koje će sresti u novom svetu, konstantno pratiti i bodriti Dripi - lutka koju je dobio od mame, a koja naprasno oživljava i postaje njegov vodič i verni prijatelj.

Dripi je zapravo toliko simpatičan lik, kako zdepastim dizajnom tako i širokim dijapazonom smešnih doskočica i odličnom glasovnom glumom (kako u engleskoj tako i japanskoj varijanti), da je i mene i kuma osvojio očas posla. Mislim da smo ga citirali i imitirali godinama nakon toga, što govori sasvim dovoljno o šarmu ne samo jednog lika, već i celokupne igre.

Svet je podeljen na lokacije povezane mapom sveta. I dok se na mapi krećete u kompletnom 3D okruženju, lokacije su uglavnom ispunjene oslikanim pozadinama i igraju se sa fiksiranim uglom kamere. Ovo su verovatno i najlepši momenti u igri, jer su sva ta mesta oslikana sa ogromnom dozom pažnje i detalja.

Svet je, kako rekoh, prožet nestvarnim stvorenjima. Ona se slobodno kreću po njemu i samo kada dođete u direktan kontakt, stupate u borbu s njima. A ove borbe se izvode u ograničenim arenama po kojima se aktivno krećete, ali napadate u potezima.

"SVET SADRŽI I NEKOLICINU LEPO SAKRIVENIH MINI-IGARA KOJE JE MILINA OTKRITI."

Osim što stvorenja pobeđujete, možete i da ih privolite da vam se pridruže, baš kao Pokemone. A osim što je stvorenja zaista mnogo, sva dolaze sa svojim setom specifičnih poteza i mogućnošću da dalje evoluiraju. Možete im čak, svakom ponaosob, nadenuti i imena. Vrlo korisno, kako postoji zaista gomila različitih "svinjedeti". Zapravo, ključ igre jeste u pametnom korišćenju stvorenja u borbama, što je izuzetno zarazna mehanika, složiće se svaki ljubitelj Pokemona.

Saradnja sa Ghibli studijom koji je intenzivno radio na ovoj igri, nije doprinela samo božanstvenom dizajnu i grafici, te muzici koju je komponovao lično Džo Hisaiši (čovek zaslužan za muziku većine filmova ovog studija),

“BILO BI SJAJNO DA JE REMASTER UBACIO MOGUĆNOST CRTANJA MAGIJA, KAO NA NINTENDO DS VERZIJI IGRE. RECIMO MIŠEM ILI PRSTOM PO EKRANU, U WINDOWS I SWITCH VARIJANTI, ILI PRSTOM PO TOUCH PADU DUALSHOCK 4 KONTROLERA.”

“IGRANJE NA PLAYSTATION 4 PRO KONZOLI, NUDI VARIJANTU IGRANJA U 4K PRI 30 FREJMOVA U SEKUNDI, ILI 1440P U 60 FREJMOVA U SEKUNDI. MOŽDA NAJBOLJE IGRATI NA RAČUNARU U 4K I 60 FREJMOVA U SEKUNDI? JER IGRA JE JAKO LEPO OPTIMIZOVANA I ZA SLABIJE MAŠINE.”

IGRU USTUPIO: **COMPUTER-LAND**

već i priči koja je verovatno jedna od najlepše ispričanih priča ovog tipa kojima sam ikada posvedočio. Nije u pitanju samo priča o prijateljstvu, nadi i odrastanju, već i izuzetno emotivan put sa nekolicinom tako snažnih i neočekivanih obrta, da će vam osim džojstika, papirne maramice biti obavezan deo igračke opreme.

Prvobitna igra, pa tako ni ova njena “osnažena” kopija, naravno nisu u svakom pogledu savršene. Ali, njihovi nedostaci se kriju na nekim mestima koja zaista nisam mogao da predočim. Svu sjajnu muziku, rukom crtane animacije studija Ghibli i brojne lokacije i likove, taj ogromni svet je nekako... progutao. Koliko god muzičkih tema bilo, animiranih sekvenci i lokacija, ova pustolovina od preko stotinu sati čini da svet deluje praznije i repetitivnije nego što jeste. A priča razvodnjenije i siromašnije.

Ovo sada zvuči kao oštra kritika, ali zapravo i nije toliko strašno, jer sve ono što igra u suštini predstavlja, ma koliko puta videli, čuli ili osetili - vrhunskog je kvaliteta. Ovo je više poput nekakvog osećaja koji vam se prikrade, ukoliko vas celokupna prezentacija igre tako visoko podigne da ćete od sadržaja očekivati mnogo, mnogo više nego što i ovako sam nudi.

Tri grafičke razlike koje su jedino što suštinski razdvaja ovaj remaster od originala, jesu sledeće.

Rezolucija renderovanja, koja naspram dosadašnje 720p, sada dostiže i 4K kvalitet (na PS4 Pro konzoli ili računaru) što doprinosi neuporedivo čistijem prikazu slike. Ovim se možda gubi delić čarolije, jer je sada lakše uočiti nedostatke modela likova, ali ne bih da budem prvi čovek u istoriji koji se žali na previsoku rezoluciju, pa ignorišite ovo.

Sledeće je rezolucija tekstura, koje su sada barem duplo oštrije. I dok većini igara, veća rezolucija tekstura znači realističniju grafiku, ovde zapravo pomaže da hiljade i hiljade fantastičnih detalja okruženja, konačno dođu do izražaja. Jer okruženje, lokacije, objekti i celokupan svet, su stvarani sa neverovatnom brigom o detaljima, koji su umnogome i zaslužni za toplinu ovog živopisnog sveta, i igračku imerziju, odnosno uživljavanje u njega.

Treća razlika je nešto suptilnija. Gotovo cela paleta boja, naročito kada su likovi u pitanju, deluje za nijansu svetlije. I ovo je možda nešto što čini da se izgubi delić čarolije, jer se karakteri sada više ističu, pa sve manje izgleda kao animirani film. Ali, lagao bih kada ne bih rekao da je ovo nijansiranje sada istovremeno i znatno prijatnije za oko.

Uostalom, ukoliko se igrate na računaru, ništa vas ne može sprečiti da smanjite rezoluciju i frejmrejt, pa i nabacite neki mračniji filter i uživate u čudnom, hibridnom spoju lepših tekstura i starije grafike. Znate šta? Mislim da bi ovde trebalo da stanem. Golub na simsu prozora koji sve vreme čita šta kucam, već počinje da me čudno posmatra...

Samo, ne dopustite da vas njen šarm i Dripijevo “možeš ti to!” prevare i da se previše opustite. Igra možda deluje detinjasto, ali na većem nivou težine predstaviće izazov i iskusnijim igračima. Zato ne dopustite sebi da vam promakne, naročito ne sada kada je dostupna na skoro svakoj modernoj platformi.

A za više informacija i deljenje utisaka oduševljenja, dostupan sam radnim danima između 18 i 20 časova i celim vikendom, na mom kauču, tu odmah ispod velikog Ni No Kuni postera. Slobodno mi se pridružite.
Ni No Kuni: Wrath of the White Witch Remastered je nešto što prosto morate nabaviti, naročito ukoliko niste igrali original! Igra koja je toliko čarobna i čistog duha, da joj ni sjajni nastavak ne može prići po tom pitanju.

PLATFORMA: PC, PS4, Nintendo Switch
IZDAVAČ: Bandai Namco Entertainment
CENA: 50%
RAZVOJNI TIM: Level-5
TESTIRANO NA: PS4

OCENA 9.4

- ✔ Grafički i dalje sjajno.
- ✔ Jednostavna, a jako emotivna priča.
- ✔ Muzička podloga i detaljan svet.
- ✘ Ogroman svet guta sadržaj...
- ✘ ... koji je remaster mogao da pojača.

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

eFootball PES2020

OMILJENA SPOREDNA STVAR U SRBALJA

Nova sezona, novi PES. Konamijeva popularna franšiza ne prestaje sa standardnim tempom izlaska svakog novog septembra, vodeći konstantnu borbu sa konkurentom oslikanog u EA Sports FIFA serijalu. Prvo što se da primetiti, jeste da je PES doživeo blagu promenu imena, dodajući taj „eFootball“ koji bi trebao da označi i veću promenu u franšizi kao i neki nov pravac. Kako su objasnili iz Konamija, tim dodatkom žele da naglase važnost esporta planova za igru, ali i to da im je evropsko tržište veoma važno.

Ove godine, ipak, fokus je definitivno bio na gejmpleju, koji je već pravio znatno veće korake ka realizmu u odnosu na svog rivala. U ovom izdanju, to je sve ispeglanije i još više organski odrađeno, pa se prvo da videti da je gejmplej još više usporen nego pre(čak i nakon abominalno lošeg prvog peča nakon izlaska igre). Ovo je svakako pozitivna promena, a fokus je znatno više bačen na građenje igre iz poslednjih redova odbrane i nešto pažljivijeg tempa i planiranja akcija. Pas igra je takođe nešto rafiniranija nego pre, doduše, ovde ćete naleteti na veći izazov, čak iako ste igrali prethodne igre, s obzirom na to da je preciznost dodavanja teže pogoditi i moraćete da se izveštite na tom analogu radi boljih rezultata. Uveden je „finesse“ dribling, tj. preciznija kontrola lopte pri tim sitnim dodirima, koji nije preterano komplikovan za korišćenje, a ume biti veoma efektivan i daje taj vrhunski osećaj kada uspete fintom tela da prođete kroz štopere. S obzirom da je AI ove godine znatno bolji, pogotovu defanzivni, ovo će svakako pomoći, pošto će protivnik znatno bolje markirati vaše igrače, i presretati lopte koje inače ne bi mogao prošle godine.

Golmanske reakcije su i dalje apsurdno dobre, pa ćete pri višim nivoima težine imati problema ako ne uputite neke skoro-pa-savršene lopte. Prekidi su i dalje pravo uživanje za izvođenje, pogotovu slobodni udarci, računajući da ako ste dovoljno vešti, možete zavući neke impresivne golove direktno u rašlje sa zavidnih distanci. Novitet jeste i tzv. Stadium kamera, koja pruža znatno veću preglednost terena, dosta bolje simulira osećaj televizijskog prenosa iz svoje dijagonalne perspektive, i svakako je dobrodošao dodatak igri. Ipak, nije da je gejmplej i dalje bez mana, iako animacije nikad nisu bile fluidnije, a kretanje realističnije. Recimo, nekad će vaši saigrači napraviti najgluplje moguće odluke, odlutati u aut, ofsajd i slično, a i povremeni bagovi pri faulovima su standard već. Takođe, sudija nije bio nikad stroži, a zbog i dalje nekih čudnih duela, sviraće faulove za svaku sitnicu, što ume da upropasti iskustvo često, kada neka dobra akcija bude upropašćena zbog toga.

Što se tiče modova ove godine, master liga je dobila najveće unapređenje definitivno, koje je i bilo dosta neophodno već duže vreme. Na početku, umesto kreacije vašeg lika, biraćete neku od fudbalskih legendi za menadžera, kao što su Roberto Karlos, Maradona ili Johan Krojf. Ubačeno je dosta scena gde razgovarate sa članovima odbora vašeg kluba, novim igračima, novinarima i slično, dajući vam znatno veću imerzivnost i značaj stvari koje radite tokom vaše karijere. Ubačeno je i veće upravljanje finansijama, pa problem, koji je bio konstantan za prethodne godine, gde imate više novca za plate igrača nego za njihovu kupovinu, više nije prisutan. Pored toga što je cela igra dobila osveženje interfejsa, master liga je takođe bila podložna promeni istog. Sve izgleda preglednije i zabavnije, iako je možda broj pratilaca na socijalnim mrežama vašeg tima suvišan detalj, koji i dalje ne znam čemu služi. MyClub,

“GOLMANSKE REAKCIJE SU I DALJE APSURDNO DOBRE, PA ĆETE PRI VIŠIM NIVOIMA TEŽINE IMATI PROBLEMA AKO NE UPUTITE NEKE SKORO-PA-SAVRŠENE LOPTE.”

“UVEDEN JE „FINESSE“ DRIBLING, TJ. PRECIZNIJA KONTROLA LOPTE PRI TIM SITNIM DODIRIMA, KOJI NIJE PRETERANO KOMPLIKOVAN ZA KORIŠĆENJE, A UME BITI VEOMA EFEKTIVAN I DAJE TAJ VRHUNSKI OSEĆAJ KADA USPETE FINTOM TELA DA PROĐETE KROZ ŠTOPERE.”

pandan EA FUT modu, je ostao manje-više isti, ali je i dalje dosta fer i brzo ćete prikupiti veoma pristojnu i jaku jedanaestorku. Levelovanje igrača ume biti sporo, ali makar vas Konami zasipa nekom početnom svotom „premium“ valute, pa ćete se lako snaći za neki početni tim, dok 20 dolara skuplje Legend izdanje donosi neku od fudbalskih legendi i (sada već matorog) Ronaldinja. Nažalost, matchmaking je i dalje katastrofalan, te traženje protivnika može potrajati veoma dugo, a često možete dobiti i rezultat da se protivnik ne može naći. Ovo je uglavnom problem pri event utakmicama, dok se u Ranked modu dešava nešto ređe nego pre. Za igru koja u imenu ima eFootball, Konami se i dalje ni približno nije potrudio kako treba oko „e“ dela, što je stvarno neoprostivo.

Grafički, novi PES izgleda apsolutno fantastično, pogotovu timovi sa kojima je Konami ove godine sklopio partnerstvo. Pored Barse, tu su Mančester Junajted, Bajern Minhen i potpuni ekskluzivitet na Juventus, koji imaju savršeno skenirane stadione i igrače koji prevazilaze fotorealizam svake sportske igre do sada. Čak i pored tih timova, i ostali igrači i stadioni izgledaju odlično, pa i oni koji nisu licencirani. Animacije prosto prše na sve strane, sve su veoma fluidne i prirodno se nadovezuju jedna na drugu, a ubačen je stvarno impresivan broj novih animacija, čak i u odnosu na prethodno izdanje franšize. Naravno, taj problem zjapećih licenci je uvek prisutan u PES-u, pogotovu ako se nalazite na konzolnoj platformi, gde je učitavanje zakrpa i opcionih fajlova koji ispravljaju imena i grbove znatno teže, iako je izvodljivo. Svakako, treba napomenuti da se ove godine Konami posebno potrudio oko licenciranja, što je posledica prošlogodišnjeg gubitka licence za UEFA klupska takmičenja. Pored nekih manjih liga, igra poseduje i licencu za UEFA Euro 2020, koje se održava sledeće godine, što je odlična vest svakako. Muzika ove godine nije preterano loša, mada PES poseduje standardno monotoni i omanji repertoar pesama, a kad smo već kod audio aspekta, nisu ni komentatori doživeli veće promene u odnosu na prethodnika.

I ovo izdanje fudbalskog cirkusa je, standardno, veoma dobro optimizovano, mada ne očekujte da će raditi na apsolutnoj staru diji, pošto igra ipak izgleda impresivno na momente. Što se tiče samih bagova, oni postoje i umeju biti iritantni, jer se mogu odraziti neretko na gejmplej, ali srećom, nema ih puno i Konami brzo ispravlja sve te probleme. Nažalost, to ispravljanje bagova dolazi u paketu sa nekim ne tako dobrim promenama u gejmpleju, s obzirom da je prvi peč nešto ubrzao igru i već je osećaj ovog PES-a znatno drugačiji od onog iz demoa, koji je bio, po nama, za klasu bolji. Iako je to solidan minus, pogotovu zbog veoma prevrtljivog i pogrešnog marketinga igre, ta promena nije bila toliko drastična da promeni potpuni utisak o ovom izdanju igre, koje je definitivno najbolje do sada. Uprkos nedostatku licenci i nekim problemima koji su se i dalje uvukli i ovde iz prethodnih instalacija, EA ima čega da se plaši, jer PES svakom novom igrom grabi velike korake ka nečemu što se može nazvati idealna fudbalska simulacija.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i7-3770 / AMD FX 4350
GPU: GeForce GTX 760
RAM: 8 GB
HDD: 40 GB

IGRU USTUPIO: **COMPUTER-LAND**

PLATFORMA: PC,Xbox ONE, PS4
IZDAVAČ: Konami
CENA: 59.99€
RAZVOJNI TIM: PES Productions
TESTIRANO NA: PC

OCENA 9

- ✓ Bolja master liga, novi interfejs, UEFA Euro 2020.
- ✓ Vizuelno do sada najlepši PES.
- ✓ Poboljšanja u gejmpleju na svakom koraku.
- ✗ Nedostatak licenci većih liga (lako se popravlja).
- ✗ Ponekad glupave odluke saigrača, preoštar sudija.
- ✗ Online matchmaking je i dalje užasan.

Autor: Miloš Živković

REVIEW

NBA 2K20

BOLJE ŠTEDITE „STAMINU“ ZA TRČANJE NEGO PARE ZA MY TEAM KOCKANJE

Priča o košarkaškoj simulaciji NBA 2K20, rađa se iz pepela izneverenih očekivanja svih nas koji volimo košarku. U trenutku kada domaća košarkaška javnost svoju pažnju još uvek usmerava na odgovorne za neuspeh u Kini, vaš autor menja treću majicu u propaloj nameri da pogodi dve trojke zaredom sa Bogdanom Bogdanovićem, koji u ovoj igri ima krajnje neshvaćeno loš rejting (78 ukupno).

Smešno? Zapravo, više je tužno. Ocene srpskih igrača, iz godine u godinu nisu na očekivanom nivou, osim možda Nikole Jokića koji je ranije smešten u prvu petorku NBA lige, a po mišljenju autora igre on je na “visokom” trećem mestu sa rejtingom (90 ukupno), odmah iza Entoni Dejvisa i Emanuela Enbida. Ostale košarkaše Srbije nećemo posebno opisivati u ovom tekstu, jer sve stane u jednu reč - potcenjeni. Podsećamo čitaoce ove recenzije da su ti momci pre par nedelja iza Velikog zida uspeli da pobede tim SAD, čiji bi roster, po mišljenju autora ove igre, morao da preleti Bogdana & co. A svi smo svedoci da tako bilo nije...

Nakon uvodnog osvrta na košarkaška dešavanja u septembru, sledi priča o sportskoj simulaciji NBA 2K20, koja iz godine u godinu, čini se, nudi sve manje pravih inovacija. S tim u vezi, vraćamo se na temu teksta , priču o bitnim segmentima unapređenja u samoj igri, osnovne modove, grafiku, muziku, karijeru, 2K TV emisije, čuvene MyTeam kartice i nezaobilazne mikro-transakcije. Pa, da krenemo već jednom!

Svakim izdanjem, omot igre posvećen je najvećim NBA zvezdama. Ove godine, to mesto je rezervisano za Entoni Dejvisa (digresija, raduje me pomisao da ću jednog dana biti na naslovnoj strani štampanog izdanja Play!Zine magazina, mada još uvek nisam imao igru meseca!), dok je nešto više novca potrebno izdvojiti za Legend ediciju, na čijem omotu je odlazeći velikan, Dvejn Vejd.

Međutim, omot, iako može da bude dobar mamac za uspešnu prodaju, on svakako nikada nije bio presudan detalj u odluci bilo kog ozbiljnog gejmera da izdvoji vreme i novac za neku igru (osim možda osamdesetih godina prošlog veka, kad više vizuelnih informacija od omota nismo ni imali). Tako da, ono što bi ozbiljno trebalo da zabrine ljude iz 2K, je to što su ove godine više nego ikada bacili rukavicu u lice velikom broju fanova ove igre. Sigurno se pitate kako i zašto?

Prvo, trebalo bi istaći da su promene u gejmpleju toliko minorne da je gotovo nemoguće napraviti razliku između 2K19 i 2K20 (osim u frizu Nikole Jokića, jer neću da tvrdim, ali verujem da se naš centar nekome ozbiljno zamerio). Pojedini igrači, koji svoju omiljenu simulaciju igraju na računaru, su čak prijavili da se posle instalacije igre, pojavljuje ikonica 2K19 na njihovom desktopu. Ta činjenica, koliko god bila bizarna, donekle govori i istinu.

Realno, najveće izmene su zapravo one koje su vezane za otvaranje kesica, odnosno takozvanih “loot box” mehanika. Sve je nekako svetlucavo i primamljivo da neodoljivo počinje da podseća na boravak u kazinu smeštenom na dobro poznatoj lokaciji - Las Vegas, s tim da tamo imate pravo na besplatna pića za vreme igre, dok autori NBA 2K20 o pauzi za osveženje nisu razmišljali. Kao da nam nije dovoljno samo postojanje istog sistema i to što deca, pa i odrasli/zreli ljudi ulažu pare u virtuelni svet, već od njih žele da naprave i profi kockare. Šta je sledeće? Loto u poluvremenu? Bingo na tajmautu ili greb-greb za vreme drafta?

No, ako bi pokušali da zaboravimo na taj mračni deo sportskih simulacija (jer nije NBA 2K jedini inficiran tim sistemom) onda bi svakako trebalo posvetiti još vremena gejmpleju. Šta nam on to novo nudi? Pa, recimo da je jedna od primetnijih stvari svakako trčanje sa upotpunjenim novim animacijama driblinga. Sve deluje nekako realnije, jer više nećete moći da spamujete dugme za trčanje, znajući da će se ubrzo ponovo napuniti, već ćete morati da pazite koliko stamine trošite. Verujte mi, ista opada brže nego ikada, a bez nje ćete teže doći do pozicije da postignete koš. Novi specifični načini driblinga mogu malo biti komplikovani, ali kada ih savladate, dodaće novu dimenziju u načinu igre i daće vam dobar osećaj nagrađivanja.

Grafički, igra nije pretrpela velike promene, te i dalje izgleda odlično, a dodate su i nove animacije pojedinim igračima, kao i nove teksture. Posebna napomena u ovom segmentu, igra se reprodukuje u 4K, ali ako ste zbog nje planirali da nabavite novi TV, zamenite grafičku ili kupite poslednju generaciju konzole, naš savet je da potražite bolji razlog. Jednostavno, razlika je premala i svakako nije dovoljan razlog da ispišete 15 čekova. Ono što takođe moramo da napomenemo je da frizura Nikole Jokića i u 4k nije ništa bolja. U najkraćem periodu očekujemo apdejt koji će se pozabaviti stajlingom zvezde Denver Nagetsa, kako bi oni koji žele da igraju sa najvećom košarkaškom zvezdom iz Srbije imali osećaj da je ona zapravo na terenu. Iskren da budem, jedino logično objašnjenje je da će se “Joker” nalaziti na omotu suparničke kompanije EA, nekada čuvene NBA Live. Moramo još jednom napomenuti

> “KOCKANJE U MY TEAM MODU NA ZAVIDNOM NIVOU. DOBRODOŠLI U LAS VEGAS.”

"SVAKIM IZDANJEM, OMOT IGRE POSVEĆEN JE NAJVEĆIM NBA ZVEZDAMA. OVE GODINE, TO MESTO JE REZERVISANO ZA ENTONI DEJVISA (DIGRESIJA, RADUJE ME POMISAO DA ĆU JEDNOG DANA BITI NA NASLOVNOJ STRANI ŠTAMPANOG IZDANJA PLAY!ZINE MAGAZINA, MADA JOŠ UVEK NISAM IMAO IGRU MESECA!), DOK JE NEŠTO VIŠE NOVCA POTREBNO IZDVOJITI ZA LEGEND EDICIJU, NA ČIJEM OMOTU JE ODLAZEĆI VELIKAN, DVEJN VEJD."

koliko je to veliki korak unazad što se tiče vizuelnog dela srpskog košarkaša.

Još jedna promena vredna pomena je implementacija WNBA, dakle ženske košarke. To je svakako lep dodatak, ako ste Lale Lučić, Marina Maljković ili odgovarajući profil ličnosti, ali se postavlja pitanje koliko će se taj mod u praksi zaista koristiti. Ipak, posle nekoliko sati atomske košarke sa košarkašima, možda ćete poželeti da se malo opustite uz WNBA ili ako pak više preferirate žensku košarku, za vas je onda ovo pun pogodak. Utisak je da su autori NBA 2K20 igre mislili i na pripadnice lepšeg pola, a sve u cilju proširenja baze igrača/ica već popularnih onlajn modova, jer, iako simpatičan, u igru ne donosi suštinski ništa novo.

My career sa novom pričom i novim zapletom ima i nove članove, a to su holivudske zvezde Idris Elba, Rosario Doson i Erni Hadson, te legendarni Lebron Džejms i mnogi drugi, koji će vam biti saputnici u My Career modu. Priča je dobra, ali nekako se muči da stvori dramatične momente i imate osećaj da ste već sve videli. No, treba pohvaliti napor koji iz 2K čine svake godine ne bi li ovaj mod održali u igri, i načinili ga koliko-toliko interesantnim. Ukoliko igrate NBA 2KXX više godina unazad, bar vam je jednom palo na pamet: "Kako bi bilo kul, ako bi igra sačuvala moj napredak i servirala novi izazov sa dobro poznatim likom čijom karijerom upravljam godinama unazad". Ipak umesto toga, opet Jovo nanovo.

Nadalje vas očekuje ponovno skeniranje face, a to je gotovo nemoguća misija, jer probali smo više puta i nismo uspeli. Do izlaska ovog teksta bilo je desetine takvih pokušaja, jer se non-stop pojavljuje error poruka. Pomislili smo da je do brade koju poznanik pušta i neguje već 9 meseci, da bi nakon brijanja shvatili da aplikacija ne radi. Džaba ode brada... Posle svega, verujte da tom čoveku ne mogu na oči da izađem. Jer to možda i ne bi bio toliki problem, da je on lep bez brade... A i da je to na kraju krajeva jedini error koji se javlja u ovoj najpopularnijoj simulaciji profesionalne košarke.

Baš naprotiv, bagova i neoptimizacije ima koliko vam je volja - od dugačkih učitavanja, do pucanja konekcije, problema pri započinjanju onlajn meča, nemogućnosti da se sačuva progres i tako dalje, i tako dalje... Složićete se da je ovo nedopustivo za, ako se ne varamo, 21. projekat u nizu.

Tačno je, u trenucima dok smo opisivali igru, izašla je jedna poveća zakrpa, fajl od preko 20gb, međutim još je nejasno šta će on sve popraviti. Čak iako bi sve greške popravio, u šta iz iskustva veoma sumnjamo, ostaje pitanje zašto to nije urađeno na vreme i zašto za naše pare ne dobijemo pravo iskustvo od prvog dana. Objašnjenje za evidentnu aljkavost velikog broja programera nalazi se u činjenici da timovi koji razvijaju igre nemaju dovoljan broj zanesenjaka koji vole sport i iskreno žele da vam prenesu realan osećaj kako je biti Lebron Džejms bar na 12 minuta. Jednostavno, to su surovi profesionalci koji imaju kratke rokove i skup radni sat. Molim vas da to razumete, jer mi ne možemo bez njih ... kao što ni oni ne bi imali posao da nije nas. Lepo rečeno, zar ne? Baš sam poeta.

A sada, MyTeam mod. Jer ovo je pravi teren autora teksta. Paketići, kesice, sličice, tapkanje, lepljenje u album. Toliko toga je postalo prošlost. Istini za volju, odlazak na trafiku je potpuno prevaziđen i zamenjen digitalnim

“PROMENA VREDNA POMENA JE IMPLEMENTACIJA WNBA, DAKLE ŽENSKE KOŠARKE.”

izdanjima, tačnije čitavim kolekcijama igrača, od klasičnih, preko all-star, do poboljšanih ocena aktivnih igrača. Ovaj mod nudi mnogo i savet je da ga dobro izučite. Način na koji pravite ekipu, kako koristite aukciju, pribavljanje digitalne valute kroz “izazove” koji se smenjuju iz nedelje u nedelju u nameri da vas zadrži skoncentrisane na osnovni cilj – pobediti u onlajn meču. A za to će vam biti potrebni najbolji igrači, naravno.

Kako do njih? Pa, svakako prva opcija su sati i sati igranja, uz povremeno korišćenje “reedem code”, koje autori igre objavljuju kako bi vas nagradili za ukazano poverenje. Poslednja, a ujedno i brža opcija (koju ne preporučujem nikome, da se razumemo – ali moram da je pomenem jer čini najveći deo ovog projekta) jeste kupovina virtuelne valute. Na taj način postajete praktično nepobedivi, jer vas do Džordana, Kobija i Medžika deli 400-500 evra u protivvrednosti virtuelne valute. Sitnica.

Podeliću sa vama svoju opsesiju. Moj cilj je doći do najboljih kartica igrača sa naših, ex-ju prostora ... a taj spisak je strašan: Divac, Stojaković, Jokić, Bogdanović, Kukoč, Petrović, Dončić, Nurkić, itd. Osnovne kartice ovih momaka ćete relativno lako nabaviti, dok ćete, ne bi li došli do najboljih, morati da potrošite znatno više ili vremena ili novca. Prva opcija je daleko draža. A taj osećaj da upravljate belim “drim-timom” je neverovatan. Posebno će vas inspirisati pobede na onlajn mečevima u kojima ćete najčešće nailaziti na najbolje igrače svih vremena. Ovaj mod bih modernim rečnikom nazvao “izbor urednika”.

2KTV će vas redovno obaveštavati o aktuelnim temama u igri. Gostovanja kako aktuelnih, tako i bivših igrača su naročito kul, a posebna interakcija je ostvarena sa gledaocima u vidu brzih pitanja i odgovora. Ukoliko pažljivo budete pratili razgovor, bićete nagrađeni sa par stotina novčića, koji vam mogu poslužiti u raznim modovima igre.

Muzika je kao i uvek fantastična! Prepuna novih, proverenih, “old-school” hitova i autora čija se muzika savršeno slaže sa dešavanjima na terenu. Kada

provodite par sati dnevno u igranju basketa, muzika vam postaje sredstvo da se motivišete (čitaj: napalite), pa vam ni ovog puta neće biti potrebne muzika sa strane za tako nešto.

Sve u svemu, novi NBA, izuzimajući bagove i mikrotransakcije, nudi dosta toga i zaista je bez konkurencije, ali možda bi bolje bilo da su programeri posvetili više samom gejmpleju nego kreiranju virtuelnih aparata, ruleta i ostalih kazino momenata u My team modu. Onlajn i ovde preuzima primat. Jednostavno se mnogo stvari vrti oko igrača na netu, koji u borbi za boljim rankom na listi igrača posežu za svim tim, ranije opisanim pogodnostima.

Na kraju krajeva, kome je potreban “casual gaming”, on kupi igru i koristi par modova bez obzira na pregršt mogućnosti. Možda nije isplativije, ali bi svakako bilo humanije. Jer ipak verujemo da fanovi zaslužuju više od ovoga. A ako se trend nastavi, mislimo da će strpljenje početi da izdaje sve one koji su oduvek verovali da nije sve tako crno ili belo. Kao i da će vremenom prodaja 2K naslova početi da opada.

Tako da, igrajte novi NBA, koji jeste jako dobar ako zaboravite glavne mane (što nije lako), ali ne dozvolite da budete obmanuti i da budete marionete, jer recept za svaku uspešnu poslovnu saradnju je da obe strane budu zadovoljne. U ovom slučaju, to ne možemo da kažemo da je baš tako. A kako smo mi ipak košarkaška nacija, ljubitelji basketa imaće mnogo razloga da naprave prostor za pikanje basketa sa društvom i u periodu kad to nije moguće raditi napolju. Sportski pozdrav, dragi moji gejmeri!

P.S. Javljaju mi da je Nikola Jokić munjevitom zakrpom za vreme pisanja ovog teksta, dobio ispravljenu frizuru. Eto šta vam je moć igračkog novinarstva, dragi naši čitaoci...

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

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

IZDAVAČ:
2K

CENA:
79.99 €

RAZVOJNI TIM:
Visual Concepts

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 7.5

- ✓ WNBA liga.
- ✓ Fluidnije animacije i bolja kontrola u driblingu.
- ✗ Minimalne promene u glavnim segmentima igre.
- ✗ Previše bagova.
- ✗ Otvaranje kesica sve više liče na kazino.

Autor: Miloš Živković

REVIEW

FIFA 20

SKORO PA BOLJE I OD DIZNIJA VOLTA - FIFA “VOLTA FOOTBALL” MOD!

Ukoliko ste autor neke od najpopularnijih sportskih simulacija današnjice, pa svake godine iz nekog, samo vama poznatog razloga, ne uspevate da servirate novitete na polju glavnog segmenta igre (čitaj - gejmpleja), onda svakako pribegavate alternativnim rešenjima kao što su ubacivanje novih modova u igru. Upravo za takvo rešenje se FIFA, reklo bi se opredelila ove godine, uvevši u igru “VOLTA football”.

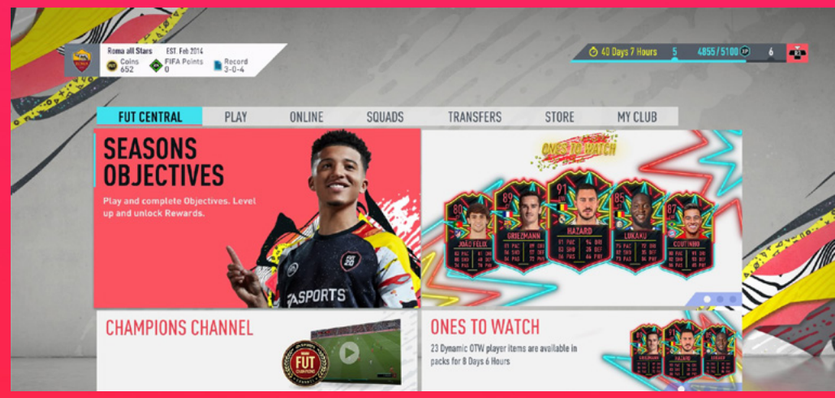
Šta je to? Ukratko, VOLTA fudbal predstavlja zamenu travnate površine uličnim betonom, zemljanom površinom, tartan ili pak parketnom podlogom. Dakle iz EA-a, kao da nam poručuju “Izađite napolje”! Ali, naravno, ne stvarno, jer ko će onda igrati ovu omiljenu nam fudbalsku simulaciju u koju su oni toliko puno vremena i truda uložili... Ma, jesu li zaista? E, to ostaje na nama da u ovom tekstu vidimo, i prenesemo vam iz prve ruke sva zapažanja i utiske igrajući ovu novu fudbalsku simulaciju. Dok bezuspešno pokušavamo da pronađemo zastavu Srbije u meniju za selekciju ekipa...

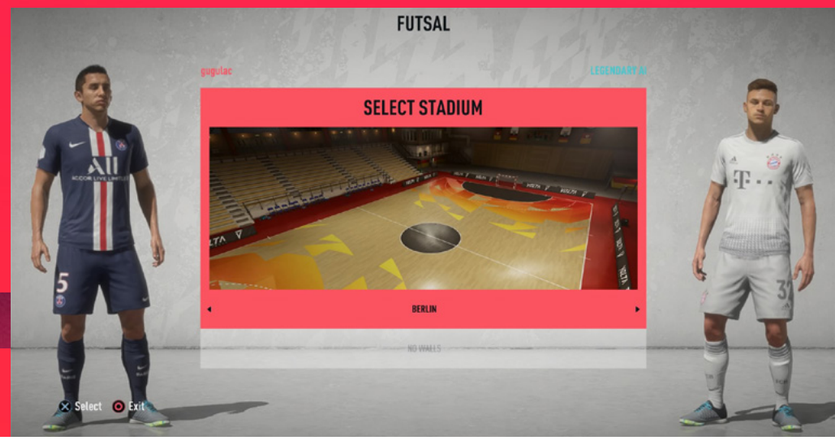
Da li je ovo deža vi ili loš san? Nažalost, ne, ovo je ipak tužna realnost svih nas Srba, koji iz godine u godinu igramo “fifu” i nadamo se. Nadamo da će nas se jednog dana setiti i obradovati nas uz velelepnog dvoglavog orla na zastavi Srbije, koji bi nas uz osmeh dočekao i namigujući nam rekao: “Uspeli smo, brate!”. Ali, ovo do daljnjeg ostaje samo san. Da li zato što orlovi ne umeju da se smeju, govore i namiguju, ili iz prostog razloga što je Srbija isuviše mala da bi je FIFA radar dokačio, ostavljamo na vama da odlučite. A sada, posle jadikovanja i otvaranja patriotske duše, bilo bi vreme da pređemo na posao.

Dakle FIFA 20, šta reći, koju posluku porati... poslati? (Što je jednom jedan divan čovek izrekao.) Pa, možda bismo mogli da krenemo od muzike, koja je ove godine malo raznovrsnija, jer ima dva repertoara - jedan za regularni fudbal, a drugi za novi “VOLTA football” mod. Oba su zaista jako dobra i uklapaju se u ambijent koji vam svaki od modova nudi.

Vizuelni momenat igre, tačnije meniji, su ove godine nešto više... avangardni,

“SLOBODNI UDARCI ZAKOMPLIKOVANI NOVOM TEHNIKOM IZVOĐENJA”

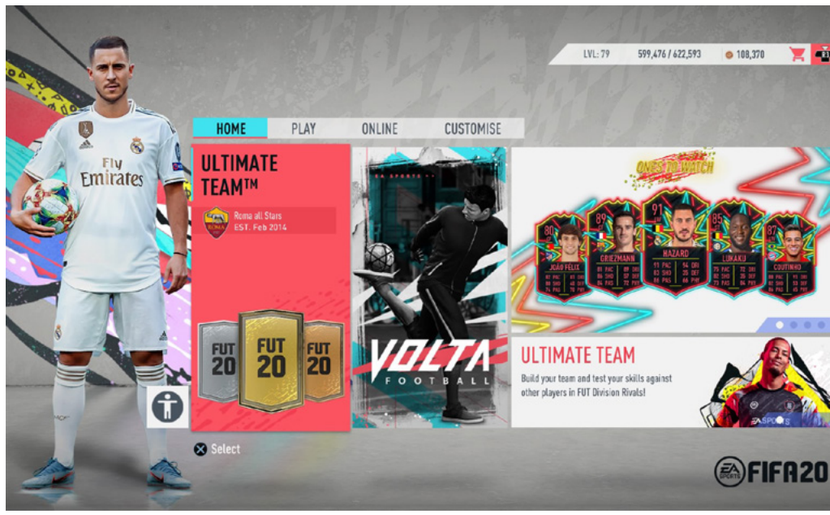




nego inače. Mada, ne odskaču mnogo izgledom i stilom od prethodnika ove fudbalske simulacije. Poziciju na meniju, gde je nekad bio “Journey” mod, je sada zauzeo “VOLTA football”, koji u svom sklopu ima “story” mod, pa će na neki način ovo biti i potpuna zamena za “JOURNEY”, koji je, podsetimo se, prošle godine doživeo svoj epilog. Ove godine, Hantera i ortake zameniće Revi i drugari. Ono što se na prvi pogled razlikuje od “JOURNEY” moda, je što ćete u “VOLTA story” modu, vašem protagonisti moći da podarite jedinstven izgled, sa mnogo opcija za editovanje. Odmah da kažemo, nema skeniranja lica, tako da ukoliko želite da vaš protagonista liči na vas, moraćete svojski da se potrudite. Na raspolaganju je veliki izbor frizura i garderobe, uključujući čak i čarape! Neke ćete zapravo moći tek kasnije da otključate. Te koje kasnije otključavate su u najmanju ruku specifične...

Ne možemo, a da ne prokomentarišemo više varijanti frizura sa pink

“SKENOVI NOVIH LICA IGRAČA I DALJE NAM SE SERVIRAJU NA KAŠIČICU”



“IGRAJTE “VOLTA FOOTBALL” EGZIBICIONE MEČEVE SA PRIJATELJIMA. GARANTUJEMO VAM DA ĆE VAM SE SVIDETI!”

bojom kose. Čemu to? Pretpostavljamo da se radi o kolaboraciji FIFA sa Zoricom Brunclik, znajući da je ona veliki obožavalac fudbalske igre. Priča kaže da su se ona i njen dragi Kemiš upoznali upravo u parkiću, igrajući mali fudbal jedno protiv drugog.

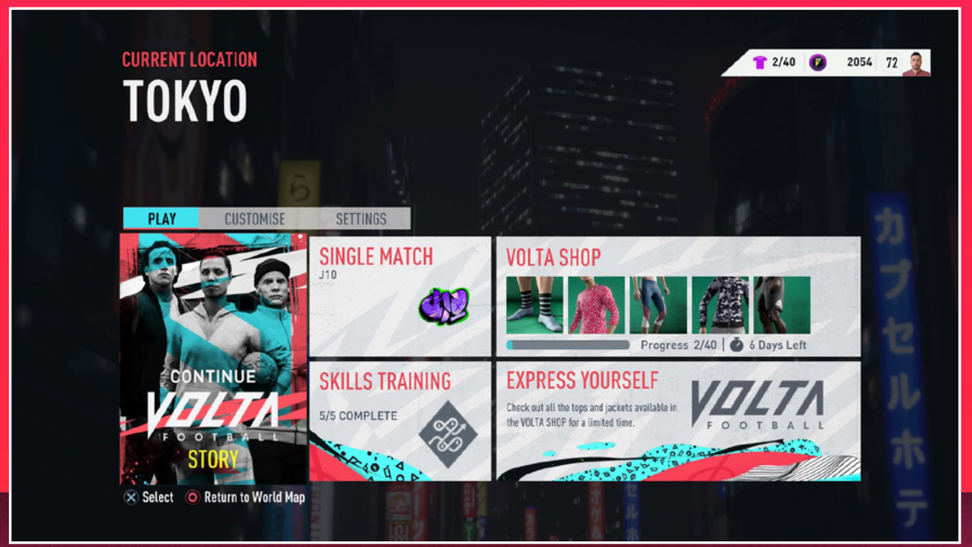
Dobro, sada ozbiljno, ne znamo čemu te frizure i pocepane košulje maskirnog dezena, kao ni uski šorcevi koji više podsećaju na gaće, nego ozbiljnu sportsku opremu. Ali, znajući da je tako nešto popularno u Japanu i generalno na dalekom istoku, onda samo možemo da pogađamo da je to pokušaj tvoraca ovog moda da im se dodvore i povećaju prodaju FIFA simulacije i na tom tržištu.

Što se tiče samog “VOLTA” moda, moramo reći da je zaista zanimljiv i da daje jednu novu dimenziju fudbalskoj igri. Praktično, ovde je fudbal prikazan iz jedne druge perspektive - perspektive uličnih fudbalera. Pored “story” moda, “VOLTA” nudi i mogućnost egzibicionih mečeva u različitim formatima tima: 3vs3, 4vs4 i 5vs5. Tu je i opcija za futsal egzibicioni meč, koja se nama posebno dopala. Dakle, ono što VOLTA pruža je zaista za pohvalu, jer ipak daje nešto novo i uzbudljivo. Verovatno bi upravo u tome i trebalo tražiti razlog slabog unapređenja osnovnog moda fudbalske simulacije, jer je on ove godine jako sličan prethodnoj...

Istini za volju, jedna od najupečatljivijih promena je način izvođenja prekida, odnosno, da budemo precizniji, izvođenje slobodnih udaraca i penala. Sigurno se pitate o čemu je reč. Zapravo, izvođenje prekida se svodi na sledeće faze: određivanje gde želite da šutirate, u čemu će vam pomoći kružni indikator, jačina šuta za šta isto postoji indikator, zatim određivanje rotacije lopte desnom palicom (pogađate - postoji indikator) i na kraju za idealan tajming, još jednom morate pritisnuti taster, upravo pre nego što igrač ostvari kontakt sa loptom. Naravno, i za to postoji indikator! “Previše komplikovano” je prvo što vam pada na pamet, zar ne?

A zamislite sada sve to bez indikatora! Jer ćete upravo morati da sklonite sve te silne pokazatelje, ako ne želite da vaš drugar, protiv koga igrate u lokalu, vidi gde ćete šutirati. Tada bi lako mogao da pomeri golmana na tu stranu ili usmeri živi zid... E pa dragi moji, hvala lepo na trudu i novom načinu izvođenja prekida, ali - ne hvala! Pa radije ćemo uložiti vreme da naučimo da vozimo avion ili doktoriramo nukleranu fiziku, nego da idealno šutiramo ovakve slobodnjake! Uostalom, postoje i drugi načini da se da gol. Pristajemo na pink frizure, ali na ovo ne! Za slobodnjake - minus.

Iako, ruku na srce, kada uspete sve to da izvedete kako treba, možete postići neke zaista prelepe pogotke. Sa druge strane, daljih većih promena gotovo i da nema. Jedino još



vredno pomena su animacije i kretanje igrača koji su malo dotegnuti, pa ćete u nekim situacijama videti nekolicinu odgurivanja i padove koje ranije niste viđali. Takođe, igra je malo usporena, kao u pokušaju da dobije na realizmu (u šta sumnjamo da je mnogo doprinelo). Sve u svemu, bili smo zadovoljni prošle godine, tako da smo i ove. Ali da smo očekivali više, to svakako jesmo.

Ono što je takođe vredno pomena je da je FIFA izgubila licencu za fudbalski klub Juventus, jer je puna prava na taj klub preuzeo rivalski "eFootball PES 2020". Znajući da je stara torinska dama jedan od najpopularnijih timova na svetu, i da za nju igra verovatno i najbolji igrač svih vremena, Kristijano Ronaldo, ovo se može smatrati ozbiljnim udarcem u rebra ljudima iz EA. Pogotovo prisećajući se činjenice da je upravo Kristijano Ronaldo bio glavni promoter na omotu za FIFA 18 i 19.

Interesantno je da Juventus, za razliku od drugih timova iz "Serije A", ima autentične modele lica gotovo svih igrača. Sa tako nečim se ne može ni jedan drugi klub ove lige pohvaliti, što je zapravo veoma tužno. Jer zamislite da ste recimo fan Intera, i da svake godine dobijete po jednu novu realističnu facu igrača iz vašeg kluba. Svaki put čekate kraj godine, i pre izlaska igre guglate koji igrači su dobili autentičan izgled lica. I onda, kada vidite, obradujete se kao malo dete i odete do prodavnice, kupite pivo, i vratite se da proslavite kao da ste postali otac. Oni koji igraju ovaj tip sportskih simulacija, znaće o čemu pričamo...

No, nije Serija A jedina sa tim problemom. Naprotiv, jedina liga koja ima većinu lica glavnih igrača svih klubova realistično i autentično odrađena je Premijer Liga. Da ne pominjemo što se njihovi modeli i teksture redovno ažuriraju. Tužno je da jedna tako bogata kompanija, ne pridaje dovoljno značaja i drugim ligama. Bar top 5 liga bi bilo očekivano da bude, ako ništa bar na približnom nivou kao Premijer liga, ali ne. Moraćemo da se pravimo ludi i da kada igrači našeg omiljenog tima istrče na teren, klimamo glavom kao da je to - to. I da ih kao sve prepoznajemo, iako će većina njih likom više podsećati na majstora Mišu iz Boljkovca, nego na fudbalske zvezde.

Zapravo, neke teksture i modeli pojedinih igrača se vuku po nekoliko godina unazad, kao da su zaustavljeni u vremenu. Što je možda u nekim slučajevima čak i gora opcija, nego da imate facu majstora Miše na vašem omiljenom igraču. Jer evo, uzmimo za primer lice Edina Džeka, koje vuče korene još iz dana koje je provodio u Volfsburgu. Tekstura i model su toliko zastareli, da Džeko više liči na Džeka kog ste poručili sa AliExpress, nego na sebe ovih dana. Ti možda sitni detalji, odnosno njihovi nedostaci, umeju veoma dobro da ubiju onaj poseban osećaj i "napaljenost" prilikom igranja.

Sada je možda vreme da pomenemo i jedan od najpopularnijih modova poslednjih godina, a to je, pogađate, "FIFA ultimate team". Koji ove godine ima par noviteta, a uglavnom su vezani za sezonske zadatke koje će igrači ispunjavati i za njih biti nagrađivani na određen način. Postoji više nivoa napredovanja na tom planu. Jedan od njih se meri iskustvom koji stičete igranjem onlajn mečeva, ili ispunjavanjem nekih sezonskih zadataka. A tu je i "milestones" fascikla, koja će od vas zahtevati određen broj pobeda u nekom od modova, kao i "foundations" fascikla, koja će vam u startu jednostavnijim zadacima pomoći da "podignete" vaš klub.

U svakom slučaju, podržavamo uvođenje ovog sistema, jer svakako ne promoviše "pay 2 win" praksu, koja je, u ovoj igri i igrama sličnim njoj, veoma zastupljena u današnje vreme. Naravno, kupovina novčića je i dalje tu, ali ako ne želite baš najbolji tim na svetu, svakako vam savetujemo da ne ulažete pravi novac, već da kroz zadatke, igru i malo sreće dođete do neke vredne kartice, koju ćete dobro moći da unovčite ili iskoristite u vašem timu.

Posle svega navedenog, postavlja se pitanje da li je nova FIFA vredna kupovine ili ne. Mi vam svakako savetujemo da joj pružite šansu, jer pored novog "VOLTA" moda, i ostale promene koje je igra pretrpela, nisu uticale na pad kvaliteta igre koja je i dalje veoma... pa, igriva. Krucijalne promene očekujte tek sa novim endžinom i sledećom generacijom konzola, a do tada - izađite na ulicu odigrajte koji mali fudbal, pa se vratite kući i isto uradite i ispred ekrana. Zašto? Eto, jer volite fudbal i jer ste zaraženi najbitnijom sporednom stvari na svetu.
Do sledeće prilike, sportski pozdrav prijatelji, i neka "VOLTA" bude uz vas!

IGRU USTUPIO:
COMPUTER-LAND

PLATFORMA:
PC,Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
EA Sports

CENA:
59.99 €

RAZVOJNI TIM:
EA Vancouver
EA Romania

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 8.1

- ✓ "VOLTA football" mod.
- ✓ Proširen muzički repertoar.
- ✓ Implementacija novog sistema napredovanja u FUT modu.
- ✗ Hronično neažuriranje postojećih i dodavanje novih skenova lica poznatih fudbalera.
- ✗ Gubitak ključnih licenci.
- ✗ Novi sistem izvođenja slobodnih udaraca i penala.

Autor: Milan Živković

REVIEW

RITUAL HAOSA

Koliko često vam se dogodi da zaigrate neku igru i da nemate pojma šta se pred vama dešava? Isključimo period do osme godine, govorim o onom stepenu izgubljenosti kao kada greškom upadnete na Tekken turnir, pa u kvalifikacijama zaigrate sa profesionalcem, a on lema li lema...

Dobro, možda analogija i nije najprikladnija, jer dok sam igrao Ritual, osećao sam se kao klinac sa autopilotom u nekoj "bullet hell" skrolujućoj pucačini, gde me od zaginuća čuva jedino sreća, porodično nasleđena od pokojnog deda Milojka što je onomad izvučen na seoskoj tomboli, pa zapalio za Švajcarsku. Ili sam se osećao kao vi dok pokušavate da svarite ovu besmislenu, kilometarsku rečenicu...

Ritual je dvodimenzionalni, akcioni RPG koji se odigrava u arenama. Nema napredovanja kroz nivoe dok ne potamanite određen broj protivnika, i to sve prezentovano kroz akciju ispunjenu desetinama neonskih projektila, i još toliko, brojčano nadmoćnih neprijateljskih karakondžula koje vršljaju unaokolo.

Nalazite se u ulozi zlog arhanđela, kog su ljudi kroz ritual pokušali da otelotvore u telu smrtnika, a zatim ubiju. Međutim, stvar se otima kontroli i arhanđel beži, te u saradnji sa smrtnikom koji jedino želi da ne bude... usmrćen, kreće u osvetu i okončavanje sveta. Nešto kao Venom, zapravo.

Protivnike napadate tako što ih dodirnete, što rezultuje da onaj sa većim levelom, odnosno stepenom iskustva, zadaje štetu. Svaki jači protivnik, pored

sebe ima i oznaku nivoa kom pripada, pa je potrebno prvenstveno ojačati se na slabijim protivnicima, čime možete preći i na njega.

Nivo takođe zavisi od količine preostalog zdravlja, pa ga je moguće nadmašiti i na druge načine - projektilima ili zamkama, koje su rasprostranjene po nivoima. A osim nekolicine bazičnih poteza, na raspolaganju su vam desetine i desetine veština koje vremenom stičete, baš u fazonu nekog kompleksnijeg RPG naslova.

Akcija je brza i često haotična, pa je na ekranu uglavnom teško utvrditi šta se dešava, pored svih magija, eksplozija, preletanja kroz protivnike i zamki koje lete unaokolo... A narativni momenat, odnosno ceo smisao ovom haosu, daju razgovori između protivnika koji planiraju kako da vas zaustave, a koji se odigravaju pred svaki nivo. Ovo su uglavnom zabavne konverzacije, ali moram da priznam da sam od silnog haosa, vremenom počeo da ih preskačem. Naročito kako je svaka naglašavala kao da je sledeći nivo korak pred kraj sveta, a kraja ni na vidiku...

Muzika u igri je veoma suptilna, što daje mesta nekim od zaista upečatljivih zvučnih efekata. A dizajn nivoa, odnosno karaktera, veoma je specifičan i odiše misterioznošću, kao da je u pitanju "spinoff" nekog većeg i daleko ozbiljnijeg serijala video igara.

Ukoliko ste raspoloženi za malo haotične akcije i treniranje očnih živaca, kako biste se spremili za rad u fabrici pirinča gde je vrlo važno ukloniti loša zrna pre nego što se pirinač upakuje... Ne, dosta s glupim analogijama, samo nabavite Ritual ukoliko volite haos! Igra je poprilično zabavna, ukoliko je igrate u kratkim intervalima. Ali ne zaboravite da ne preterate... Neću posle da bude: Milan preporučio, Milan kriv za glavobolju.

> "PROTAGONISTA JEDNOM KAD KRENE, NE MOŽE VIŠE DA SE ZAUSTAVI, DOK ILI NE ZAGINE ILI PREĐE NIVO. BUKVALNO KAO DA JE UČIO DA HODA U QUAKE III ARENI UZ SLOGAN "STAJANJE JE LOŠE ZA ZDRAVLJE"."

> "NEKAD JE NA EKRANU TOLIKO DETALJA U VIDU PROJEKTILA I "MANA" KOMADIĆA ZA POKUPITI, DA SAM ČESTO IMAO POTREBU DA DONESEM USISIVAČ I MALO USISAM EKRAN..."

IGRU USTUPIO:
HEXAGE

PLATFORMA:
PC, iOS, Android, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Hexage

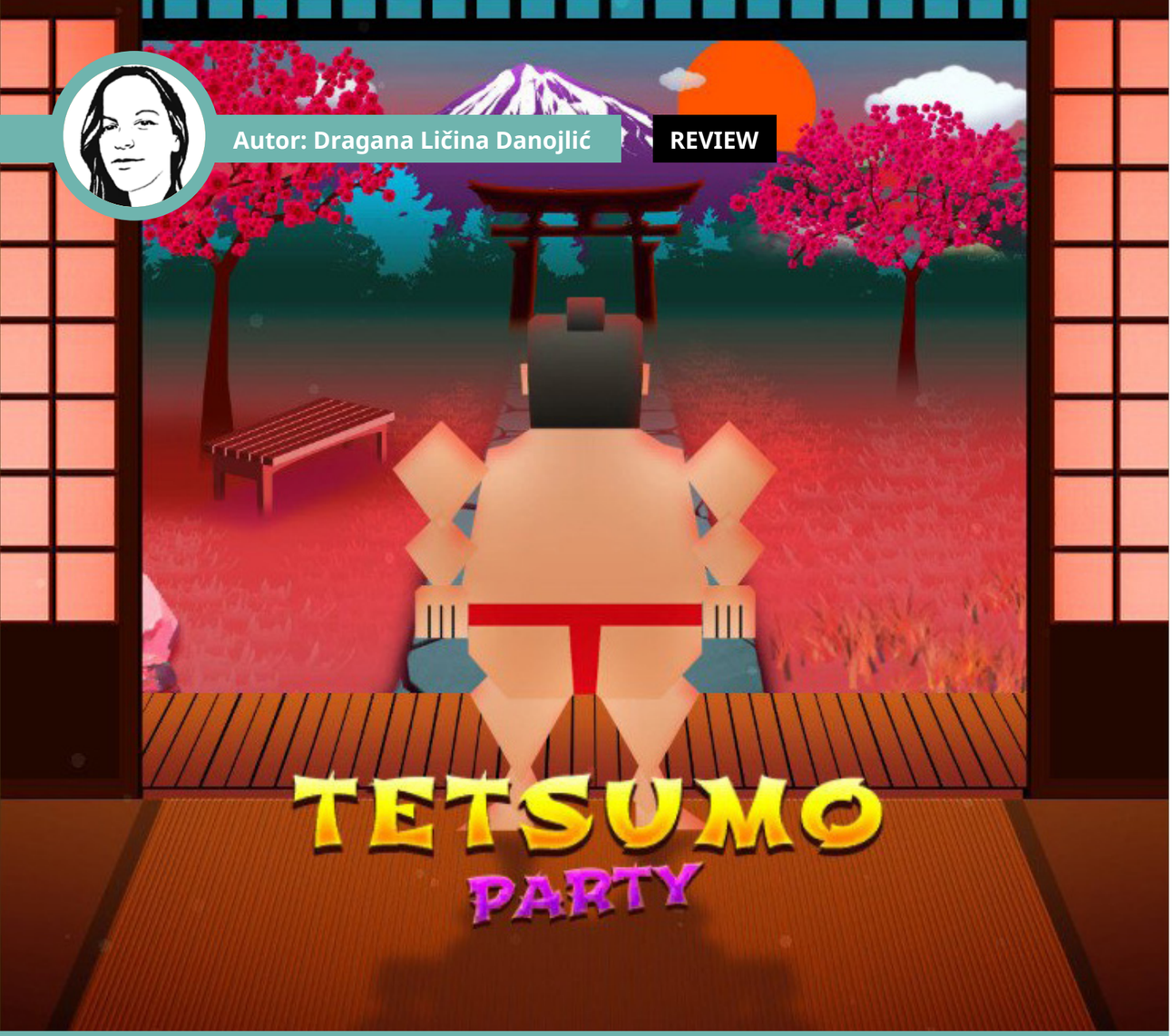
CENA:
9*.99 €

RAZVOJNI TIM:
Hexage

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 7

- ✓ Interesantan dizajn.
- ✓ Brza i zanimljiva akcija.
- ✓ Simpatična priča.
- ✗ Često zamorno.
- ✗ I previše haotično.



Autor: Dragana Ličina Danojlić

REVIEW

DOBRODOŠLI U KRATKI SVET DOSADE

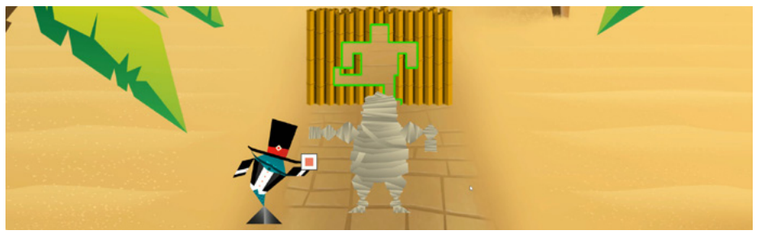
U teoriju, igra kao što je Tetsumo Party deluje kao nešto što ima jako puno potencijala da bude zabavno. Teorija je jedno, praksa drugo...

U Tetsumo Party ste vi zapravo u ulozi sumo rvača, učesnika takmičenja nadahnutog sumanutim japanskim takmičarskim TV emisijama. Vama u susret dolazi zid od bambusa koji u sebi ima prazninu kroz koju vi zauzimanjem određene poze možete da prođete. Vaše pokrete, vaša mašta, a i naziv igre (Tetsumo žurka) mogu okarakterisati kao ples. Ukoliko ne uspete da otplešete tako da prođete kroz taj zid, on vas udari i tresne od „kameru“ tako da zapravo često dobijete sliku gole pozadine sumo rvača pritisnute uz vaš ekran. Udove rvača kontrolišete uz pomoć 4 dugmeta na Joy-conu, i drugih kontrola, sem onih za podešavanje, i nemate.

Ponekad će vam u igri prići kelner da vam donese hranu i piće, što bi trebalo da vas omete u igranju igre, koja je toliko kratka i koja se toliko ponavlja da bilo kakvo ometanje i smisao zapravo bude vrlo dobrodošlo. Možete kroz napredak u igri da otključate i nove karaktere, koji su u suštini samo novi izgledi za vaše likove. U igri se nude i neki dodaci za lika, uz koje možete da usporavate ili zaustavljate vreme. Muzika u igri je sasvim pristojna. Vizuelno je igra vrlo jednostavna, ali je tematika potpuno pogođena.

Ne ljudi, ne vredi uvek potrošiti 5€ na nešto u ime radoznalosti, podrške nezavisnim razvojnim timovima i klicama inventivnih ideja. Zaobiđite ovo u širokom luku, sem ukoliko nemate mlađano potomstvo kojem bi ovo bila odlična vežba pažnje i razvoja igračkih refleksa. Dobra ideja je i u tome da je može istovremeno igrati više igrača pa vi i vaše dete možete provesti zabavnih pola sata igre, ali ne i više. Igra je zabavna kad postoji neka vrsta takmičenja između igrača, ali i to dosadi posle nekog vremena.

“PONEKAD ĆE VAM U IGRI PRIĆI KELNER DA VAM DONESE HRANU I PIĆE, ŠTO BI TREBALO DA VAS OMETE U IGRANJU IGRE, KOJA JE TOLIKO KRATKA I KOJA SE TOLIKO PONAVLJA DA BILO KAKVO OMETANJE I SMISAO ZAPRAVO BUDE VRLO DOBRODOŠLO.”



IGRU USTUPIO:
MONSTER COUSH

PLATFORMA:
PC, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Monster Coush

CENA:
4.99 €

RAZVOJNI TIM:
Monster Coush

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 4

✓ Dobra vežba refleksa i opažanja za mališane.

✗ Besmislena čak i kad igrate u društvu.

✗ Dosadna igra jer se ponavlja sve.

Autor: Milan Živković

REVIEW

NOVO RUHO ZA STARI KLASIK? MOŽE!

Jednom prilikom je moj stariji sin Mario pitao: “Tata, zašto se moj brat zove Link?” U redu, dobro, ovo nije istina. Samo sam, eto, hteo već u prvim redovima da naglasim kako prokleto mnogo volim Zelda serijal!

Zato vam je sigurno jasno da kada sam prvi put ugledao najavu za rimejk jednog od najneobičnijih Zelda naslova, koji datira još iz devedesetih godina prošlog veka, ni jedan plafon nije bio dovoljno visok da ga moja glava izbegne u skoku radosti. Dobro, nije kao da instant euforija ne nastupa kada se najavi bilo koji naslov ovog serijala, ali rimejk nečega što je bilo sjajno još na GameBoy (Color) platformi, a sada stiže na aktuelni Switch, posebno su radosne vesti.

Priča, ovoga puta, ne prati nikakvo spašavanje princeze, niti borbu protiv iskonskog zla, već Linka u njegovim naporima da napusti misteriozno ostrvo Koholint, na koje je dospeo nakon brodoloma. Čini se da jedini način za tako nešto leži u buđenju Ribe Vetra (Wind Fish), koju može probuditi samo pesma odsvirana putem osam skrivenih instrumenata. Interesantna postavka? Ne koliko i dalji razvoj događaja, koji je toliko dražesno apstraktan, da teško da vas neće u potpunosti omađijati.

Gejmplej se izvodi iz ptičje perspektive, baš kao i original. Akcija je, kako se i očekuje od ovakvog Zelda naslova - brza, jednostavna i zarazna. Na Gejmboju, akcija je bila ograničena na dva dostupna dugmeta, pa ste morali da žonglirate sa opremom koju ste želeli da vam bude dostupna u svakom trenutku. Ovde je to znatno olakšano, jer su štit, mač i Pegasus čizme, tri najviše korišćene stvari, sada predefinisane na tri dugmeta Switch konzole, dok u dosadašnja dva proizvoljna slota sada možete staviti nešto drugo po želji.

Gejmplej možda nije pretrpeo drastično promenjen, ali svakako je doživeo izuzetno dobrodošla poboljšanja. Kamera sada aktivno prati dešavanja, umesto da se statično smenjuje po predefinisanim lokacijama. Dobro, nekolicina povremenih Super Mario skrolujućih deonica, sada su možda još čudnije, jer deluju kao da su pravljene u Little Big Planet level editoru. No, ipak, kompletan element igrivosti upravo pruža osećaj onoga što jeste - modernizovana Game Boy igra koja je zadržala identičan stari duh.

Ono što jeste pretrpelo drastičnu promenu, svakako je grafika koja je jednostavno preslatka. Kompletan svet izgleda kao da ste baštu napunili igračkama sa tematikom serijala, pa sve do najsitnijih detalja uredili duhom pravog Zelda fanatika. Paleta boja je nepogrešiva, dizajn karaktera neodoljivo šarmantan, efekti fantastični, a detalji sveta udišu duh u njega hirurškom preciznošću. Prosto rečeno - igra je vizuelna poslastica, naročito ukoliko volite manje ozbiljan dizajn kada je Zelda u pitanju.

Muzika nikako ne zaostaje, pa i pored toga što povremeno ume da zazvuči velelepno i ispunjavajuće, istovremeno ne beži od svojih korena. Prepoznatljiv fazon Game Boy zvučne podloge, uvlačiće svoje prste u audio pratnju toliko suptilno, da ćete sami sebe uhvatiti kako se smeškate. Pod uslovom da ste odrastali uz Game Boy, jelte...

Sa tehničke strane, postoji nekoliko neobičnosti koje se naročito tiču frejmrejta, koji ponekad ume osetno da opadne. Ovo se najčešće dešava kada uđete u novu oblast i na ekranu se pojavi tekstualna poruka sa nazivom vaše trenutne lokacije. Usporavanja se događaju i kada je na ekranu previše protivnika, ali ovo nije toliko čest slučaj, i ukoliko niste cepidlaka, uvidećete da igra uglavnom radi dovoljno tečno da uopšte ne utiče na celokupno iskustvo.

I dok igra radi neznatno bolje dok je igrate na televizoru, u prenosivom modu sam primetio da se baterija prazni nešto brže nego inače. Možda je

> “U PITANJU JE GOTOVO STOPROCENTNI, MODERNIZOVANI KLON ORIGINALA. LOŠA VEST? NIKAKO! ŠTA KAŽETE, NISTE VOLELI ORIGINAL? NEMOGUĆE!”

u pitanju gubljenje pojma o vremenu dok se igra Zelda, ali svakako obratite pažnju na to i imajte spreman punjač pri ruci, za slučaj da baterija pripreti da prekine zarazno avanturisanje iz svojih sebičnih... baterijskih razloga.

> “MINI-IGRE SU UNAPREĐENE U ODNOSU NA ORIGINALNU IGRU. VIŠE NAGRADA, VIŠE MOGUĆNOSTI, VIŠE ZABAVE!”

Bagovi su sa druge strane izuzetno retki, ali ne i u potpunosti odsutni. Ali u celini, igra sa tehničke strane nema ozbiljnih problema. Barem ne toliko ozbiljnih da će bilo kog zaljubljenika sprečiti u tome da uživa u igranju. Kao možda najveći problem sa kojim sam se lično susreo, jeste to što sam igru konstantno poredio sa jednim od najboljih Zelda naslova - Link Between Worlds. Ta igra nije bila običan rimejk, već svojevrsni nastavak kultne igre sa Super Nintenda. Imala je sličan, ali mnogo dublji gejmplej, raznovrsniji sadržaj, dublju naraciju... Ali, Link’s Awakening nije želeo da ide na tu stranu.

Ovo je igra koja predstavlja zategnuto (i svakako grafički vaskrsnuto) izdanje kultnog klasika sa jedne od prvih prenosivih konzola. Nije u pitanju nikakva revolucija igračke industrije, žanra, pa ni ovog serijala. Ali je svakako jedan preslatki, zabavni, jednostavni naslov kultne franšize, koji i te kako odiše njenim prepoznatljivim, čarobnim duhom.

Od siline utisaka i brige da vam što bliže približim najnoviji Zelda naslov, zaboravio sam da kažem ponešto o težini same igre. Ukoliko ne odaberete “Hero mode”, opciju gde je igra nekoliko puta teža, jer protivnici duplo jače udaraju, a srca za dopunjavanje života se ne mogu pronaći u “divljini”, igra će uglavnom biti veoma laka.

Prva tamnica gotovo da ne pruža nikakav izazov, a većina glavnih (boss) borbi nije ništa više inovativnija od svojih Game Boy originala. Međutim, nivoi polako postaju teži, čak do te mere da sam poslednju tamnicu igrao skoro tri sata, samo jer sam tvrdoglavo odbijao da zastanem i razmislim, pa umesto toga zujao na sve strane kao muva bez glave. Jer izazov će pronaći svako ko nije dovoljno mudar da ga izbegne.

I za sam kraj, kao jedan od glavnih marketinških elemenata za prodaju

> “PRISUTAN JE I AUTOSAVE SISTEM, ŠTO ĆETE CENITI NAROČITO UKOLIKO SE ODVAŽITE DA IGRU PRELAZITE U HERO MODU.”

igre, imamo kreiranje sopstvenih nivoa. Jedan od likova u igri nudi mogućnost da stvara “kvadrate”, odnosno sobe tamnice koje proizvoljno možete poređati na mapi, koju nakon toga možete da pokušate i da pređete. Ove mape se mogu sačuvati na Amibo figure (neke od figura sa sobom donose i svoje mape) pa i poneti sa sobom recimo do drugara, kome biste voleli da zadate lično pravljeni izazov.

Problem sa ovim nivoima leži u tome što ni jedna od soba nije kreacija igrača, već samo njihov raspored i redosled. Ovo suštinski još uvek daleko leži od nekog Zelda Makera, koji ćemo, nadam se, ugledati jednog dana. Ali, jeste svojevrsna inovacija, koja vam može okupirati pažnju na nekoliko sati.

Link’s Awakening je divan naslov! Kompletno retro iskustvo, spakovano u šarmantan dizajn i živopisan grafički

prikaz, nešto je što ni jedan ljubitelj serijala ne bi smeo da dopusti sebi da propusti. Istina, moglo je sve biti veće, kompleksnije... bolje. Ali ova igra nije stremila tome da širi svoje granice, već da vas ponovo uvuče među njih i demonstrira - šta to jednostavnost i prepoznatljiv duh umeju da prirede onima koji znaju da ih cene.

Topla preporuka i poziv na buđenje! A Wind Fish slobodno može još malo da odspava...

> “TRAVA RASTE, A PROTIVNICI SE PONOVO POJAVLJUJU, KADA NAPUSTITE NEKI DEO EKRANA PA SE VRATITE TAMO. DOBRODOŠLI NATRAG U 1988. GODINU! I VI STE NAMA NEDOSTAJALI.”

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Nintendo

CENA:
60 €

RAZVOJNI TIM:
Nintendo EPD, Grezzo

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 9.4

- ✓ I retro i moderna muzika.
- ✓ Sjajan dizajn i grafički detalji.
- ✓ Jednostavan, a zabavan gejmplej.
- ✗ Malo brže crpi bateriju.
- ✗ Povremen pad frejmrejta.

Autor: Igor Totić

REVIEW

blasphemous

POKAJ SE

Patnja. Patnja je ultimativna kazna, posledica pogrešnih odluka, posledica, i ponekad - karme. Patnju će različiti ljudi proživljavati na različite načine. Neko će se povući u sebe, neko će moliti za oproštaj, neko će podići ruku na sebe, a neko će podići mač, napuniti kupasti šlem krvlju palih neprijatelja i krenuti u borbu za sebe i svoju dušu.

Blasphemous je jedna nekompromisna, teška, stilizovana, groteskna, viseralna metroidvania, koja će vas ili oduševiti, ili će vam izazvati mučninu. Sve u ovoj igri „vrišti“ stil - patnja i krv. Dosta je ljudi porede sa Dark Souls serijalom, sa pravom u većini slučajeva, ali cela atmosfera mene najviše podseća na staru igru sa Xbox 360, Dante's Inferno.

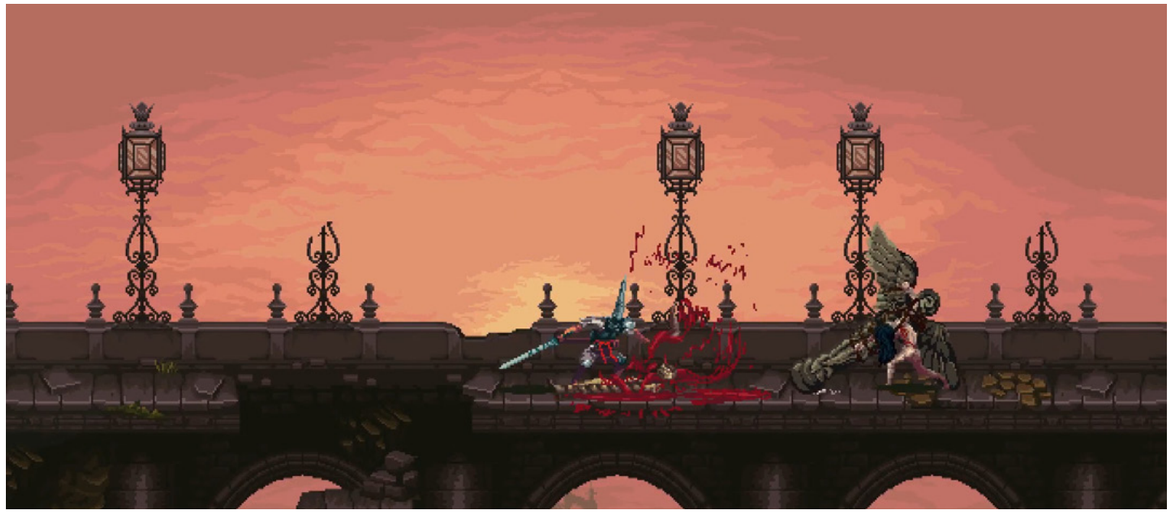
Cela igra je propraćena religioznim motivima koji su glavna vodilja za našeg heroja Pokajnika (The Penitent One).

Sticajem okolnosti, kletva je pala na svet i svi su izgubili razum i ceo narod je u pokajanju i obavijen krivicom. Na našem heroju je da podigne kletvu i da iskupi sebe i svoje sugrađane. On se zaklinje na svetu tišinu i kreće u masovno ubijanje nečistih i nevernih koji mu stoje na putu. Priča generalno staje posle kraćeg uvoda i sam svet spoznajete kroz predmete koje skupljate usput. Ovi predmeti opisuju istoriju poznatih žitelja i njihove morbidne priče. Morbidnost i viseralnost su dosta naglašeni u igri i one su jedni od glavnih vodilja celog narativa. Ono što je problem sa pričom, je da je nema dovoljno. Koliko god su me zainteresovali celom idejom, gubili su me kroz igru, jer su mi priču davali čajnom kašičicom i ubrzo je prestalo da me bude briga.

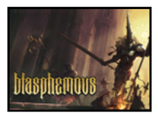
Gejmplej ne izlazi iz klasičnog metroidvania sidescrolling stila, ali to radi vrlo dobro. Svaka scena je puna detalja i pozadine su prelepe, pogotovo sjajni vitraži. Naš heroj ima jedan napad, ali razne komboe koje otključava usput, i svaki protivnik zahteva različite kombinacije. Pored klizećeg starta, koji je izbegavanje, popriličan fokus se odvaja na blok. Ako tempirate blok, pojedine neprijatelje otvarate za kontra udarac, koji radi mnogo više štete nego običan napad. Pored glavnog napada, možete da koristite jednu magiju koju otključavate usput. Magije su raznovrsne i interesantne, od šok talasa vatre koja se penje po zidovima, do projektila za držanje neprijatelja na distanci. Mana je takođe bitan momenat, jer je skupljate borbom i tada vam se puni poseban bar koji trošite za magije. Tokom igre, skupljate razne brojanice koje vam poboljšavaju statistike, ali svako unapređenje ima i nuspojave i negativne efekte, što vas

“CELA IGRA JE PROPRAĆENA RELIGIOZNIM MOTIVIMA”

“MANA JE TAKOĐE BITAN MOMENAT JER JE SKUPLJATE BORBOM”



“SVE U OVOJ IGRI „VRIŠTI“ STIL, PATNJA I KRV”



IGRU USTUPIO:
TEAM 17 DIGITAL LIMITED

primora da dobro kombinujete sve što skupite, kako ne biste previše žrtvovali određene statistike.

Kada umrete, ne gubite XP, nego za sobom ostavljate „krivicu“ (guilt) koja vam smanjuje manu i smanjuje vam količinu XP poena koju dobijate. Kao i u Dark Souls igrama, “krivicu“ možete skupiti posle smrti, kako biste resetovali penale. Tako da igra ne kažnjava igrača sa previše „bezobraznim“ penalima, ali vas ne šteti što se težine tiče.

Mapa mi se nije dopala, jer je vrlo teška za navigaciju. Često ćete se vraćati u metroidvania stilu u prvobitne delove, kako biste našli neki predmet koji ste propustili, ali nevidljivi zidovi i prečice koje neretko pronalazite na čistu sreću, su me često frustrirale i odvajale od uživanja u igri.

Ako volite metroidvanie, ako volite fantastično stilizovane igre, ako volite beskompromisno krvoproliće, Blasphemous je igra za vas. Igra fenomenalno radi na Switchu, kako u dock, tako i handheld modu, i savršena je za duga putovanja, jer će vam trebati dosta vremena da ovladate igrom, kao i bilo kojim drugim Soulslikeom. Od prvog momenta me je uhvatila i nije puštala do kraja igre i zaslužuje da se zove umetnošću. Iako mi fali dosta priče da veže celu igru u savršenu celinu, ne mogu da je ne preporučim.

PLATFORMA:
PC,Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Team17 Digital Limited

CENA:
25 €

RAZVOJNI TIM:
The Game Kitchen

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 8

- ✔ Fenomenalan stil.
- ✔ Nekompromisna morbidnost.
- ✘ Mapa.
- ✘ Fali još priče.

SEGA MEGA DRIVE

SEGA Mega Drive Mini

04.10.2019.

2 Kontrolera
Sega Mega Drive Mini konzola
USB naponski kabl • HDMI kabl

megadrivemini.sega.com

16 www.pegi.info

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

SEGA

Autor: Bojan Petrović

REVIEW

Ne znam za vas, ali ne volim kada me bude! Teško se budim inače, kamoli iz krio-sna koji je trajao preko 20 godina. Hm, zovu ga snom, ali ne sanjate apsolutno ništa. Ne volim kada me bude, pogotovu ne kada to radi AI robot u obliku sajber-hobotnice. Posle toliko godina službe, čak i ta spodoba u mrklom mraku ne izgleda tako strašno. Oslovljava me mojim imenom, ta „kanta“ zna ko sam, kaže da sam opet potreban Imperiji. Blaga sećanja na prošlost u naznakama pokušavaju da mi se vrate, ali me robot uverava da i ne pokušavam i da će vremenom sve samo doći. Prihvatam, nije kao da imam gde drugo da budem i šta da radim nakon 20 godina hibernacije.

Odmah mi poveravaju na rukovođenje kapitalni svemirski brod, sa posadom i istaknutim oficirima. Kada Imperija zahteva vaše usluge Admirala svemir-ske flote, bolje da se odazovete, a i

nije kao da sam imao nekog izbora. Prepoznajem polako klasu broda i nje-gove sekcije, koliko sporo pokušavam da vratim sećanja na moju prošlost, toliko brzo se vraćaju sećanja na moje komandovanje, trening i upravljanje flotom. Prošle su godine, tehnologija je napredovala, ali princip je ostao isti. Veliki kapitalni brod razarač koji ujedno služi kao nosač i baza drugih letelica raznih vrsta. Polako se sve vraća, njegove sekcije koje mogu da se unapređuju, moduli raznih namena, sistemi podrške i održavanje života na brodu i naravno oficiri.

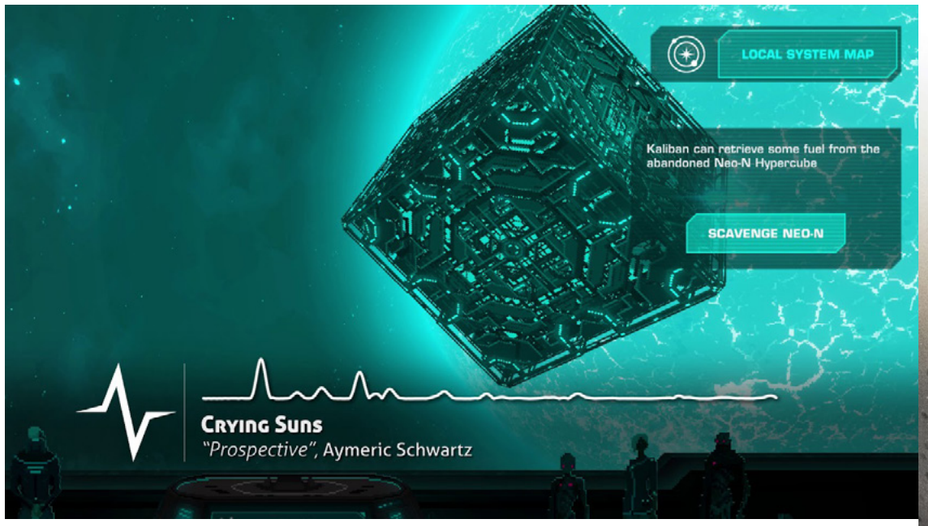
Misija zahteva da istražimo obod same Imperije u dubokom svemiru. Već decenijama tamo vlada bezakonje, a komunikacija sa sektorima se svela na minimum. Imperija želi da intervenišem, dovedem taj galaktički klaster u red i raportiram nazad sve čudne stvari na koje naiđem. AI robot je koristan, nudi savete i podsetnike upravljanja baš kada treba. Istražujemo lokalni sek-tor sa nekoliko lokacija, pre nego što se upustimo na put u sledeći klaster. I dalje imam to u sebi, sporadični okršaji nakon kojih izlazimo sve jači i sa više resursa, koristim za unapređene broda i letelica. Vidim da je tehnologija napredovala, u toku okršaja sa drugim brodom, borbeno polje ispred mog pogleda sa kontrolnog tornja broda, pretvara se u „šahovsku“ stratešku

> “TEHNIČKI PROBLEMI NA VEĆIM REZOLUCIJAMA.”

tablu, nad kojom imam direktnu kon-trolu i izdajem komande, kako svom brodu tako i letelicama. Mislio sam da su napredovali toliko da ne moram ja da brinem da li je eskadrila lovaca jača od dronova, dok su „šuplji“ dronovi smrt za moćne frigate, dok one frigate jedine mogu da izađu na kraj sa rojem borbenih lovaca. Ali, taj galaktički borbeni ples i dalje nisam zaboravio, iz borbe u borbu sve sam bolji. Nap-redni AI mi omogućava da kada borba zagusti dobijem „taktičku pauzu“ kako bih preciznije izdao naredbe. Ne vrate se svi nakon borbe, neki su oštećeni, ali „okrpimo“ se brzo. Možda je nestao taj osećaj grandioznosti svemirskih bitki jer su sada predstavljene taktički na mojoj „šahovskoj“ taktičkoj mapi. Pored toga što je eskadrila predstavljena simbolički, njen gubitak je i dalje „živ“ za mene.

Svaki klaster, ima desetine sektora, sva-ki sektor nekoliko lokacija. Neretko se dešava da na nekim lokacijama moram da šaljem i kopnene ekspedicije posade i oficira, kako bi vratio neki artifakt ili istražio anomaliju na obližnjoj planeti. Nemam neku veliku kontrolu nad njima, ali ih pomno pratim sa broda. Momci su dobri, uvek se potrude da se vrate

“OSEĆAJ GRANDIOZNIH SVEMIRSKIH BORBI PRETOČENIH U MINIMALISTIČKI PIXEL-ART STIL JE FANTASTIČAN.”



sa što više resursa i u što većem broju živih. Ovaj deo svemira se u mnogome promenio od moje prošle posete. Dobar je osećaj kada se naiđe na poneki civilni brod ili svemirsku stanicu koja je i dalje živa u ovom slepom crevu galaksije. Osveženje, popravka i dobra trgovina uvek dobro dođe posle napornog puta i okršaja. Lepo je videti brod kako se vremenom unapređuje, flotila i oficiri zajedno sa njim. Nailazim na razne lokacije i preda mnom se odvijaju razni događaji iz kojih pokušavam da izvučem najbolji ishod. Nekada je za to dovoljna lepa reč, nekada pretnja oružjem, katkada moram i da zapucam sa svim što imam na raspolaganju, a nije na odmet i kada se određeni oficir sa adekvatnom veštinom umeša u komunikaciju i pomogne na svoj način.

Jedini osećaj koji ne mogu i dalje da savladam jeste kada me „opet bude“. Prvi put je bilo veoma čudno, taj tup osećaj, deža vi da opet proživljavate isto. Nakon gadnog okršaja gde smo izvukli deblji kraj, ta veštačka sajber-hobotnica od inteligencije me je opet probudila iz krio-sna. Ovoga puta sam se sećao da se to već dogodilo. Brod, posada, oficiri, svi smo izginuli, mislio sam u tom trenutku da je samo to limeno stvorenje iz nekog razloga preživelo, ali kako, brod je raspršen bio u paramparčad! Objasnio mi je, poslednja svest, poslednje moje iskustvo i sećanje, kao one od posade i AI robota bivaju sačuvane i prebačene u svoje mnogobrojne klonove, odakle imamo šansu da pokušamo ponovo sa prethodno stečenim iskustvom. Bilo mi je poznato, čuo sam za te programe od ranije, za pokušaje Imperije i njene tajne operacije tog tipa, zvale su se „FTL“ i „Into the Breach“, sada ovo deluje kao kombinacija oba projekta.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7+
CPU: 2.5 GHz Dual Core
GPU: 1 GB VRAM AMD HD5750+
RAM: 4 GB
HDD: 2GB

IGRU USTUPIO:
HIMBLE BUNDLE

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Humble Bundle

CENA:
20.99 €

RAZVOJNI TIM:
Alt Shift

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8.5

- ✓ Stilizovana piksel grafika.
- ✓ Različiti sistemi koji savršeno rade zajedno.
- ✓ Mikro-narativ koji čini svaku partiju unikatnom.
- ✗ Tehnički problemi na većim rezolucijama.
- ✗ Sistem borbe u stilu „kamen-papir-makaze’ ume da zamori.

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

DAEMON X MACHINA

GUNDAM X ARMORED CORE

Sa vremena na vreme, uglavnom dugih intervala između jednog i drugog, dobijemo priliku da igramo neku Mech igru. Prečesto su to neke ekskluzive, razbacane po različitim platformama, pa je i ova tako zaglavljena na Nintendo Switch konzolu. Ono što je bitno navesti jeste da je ovaj tip igara uvek teško izvesti kako treba i prema svim željama igrača ovog žanra. Sa serijalom Armored Core i Gundam, pretežno zaglavljenim na PlayStation sistemima, Mech Warrior i BattleTech kojih ima i za PC, i skorašnjim lošim pokušajem nove Front Mission igre Left Alive, nemamo mnogo izbora što se tiče naših primarnih platformi. Zato mislim da će vas dodatno zainteresovati kad kažem da Daemon X Machina uzima najbolje delove od Armored Core i Gundam Breaker serijala i spaja ih tako da će vas sigurno primamiti da porazmislite o nabavci Switch konzole.

Premisa sveta se svodi na to da je deo meseca eksplodirao, ogroman poluloptasti deo, i pao na planetu Zemlju. Tokom te apokalipse, gde svet biva pretežno uništen, tadašnji aktivni AI robiti odlučuju da ljudima ipak nije mesto na planeti i da bi trebalo da budu istrebljeni. Terminator, Skynet flešbek. Kasnije imamo problem svih automatski sistema i oružja masovnog uništenja, koji bivaju kontrolisani od AI Immortala. Dok je ono malo živog i bezbednog sveta što je ostalo razgrabljeno i podeljeno između nekoliko megakorporacija. Na drugoj strani, tu ste vi, genetički i mehanički unapređeni pilot Mech robota, pod nazivom Arsenal, koji će zajedno sa drugim paćeničkim grupama morati da sarađuje ili da se bori protiv istih, dok u isto vreme treba da odstrani sve poludele robote koji žele da vas unište.

Igra odlično uklapa sistem misija i zadataka koje bi redovno našli u Armored Core igrama, zajedno sa brzom i ludom akcijom, iz recimo Gundam serijala, i na tome bazira najveći deo svog gejmpleja. Za početak, imaćete

"AKO STE IKAD IGRALI ARMORED CORE, SVET I MISIJE ĆE VAM BITI VEOMA POZNATE."

priliku da napravite originalnog sopstvenog lika, koji će kasnije biti vizuelno modifikovan sa raznim dodacima i kog ćete moći da koristite i tokom misija, kad izađe iz robota zarad šunjanja, ali i borbe. Druge modifikacije idu direktno na Mech robota, i mogu biti ili čist vizuelni prikaz ili na opremu koju koristi u borbi. Novu opremu možete pokupiti od protivnika tokom misija, kupiti ili istražiti u bazi, a sama količina iste je više nego zadovoljavajuća. Akcija, koja će se dešavati na kratkim i jednostavnim misijama, je spektakularno odrađena, te ćete uživati u uništavanju protivnika, kombinovanjem opreme i odličnog manevrisanja u vazduhu i na zemlji. Doduše, većina protivnika će biti ista na svim misijama i to može dovesti do dosadnih momenata, ali taman kad bi se tako nešto desilo, uleteće vam boss okršaj ili bitka protiv nekog drugog pilota. Ovakve bitke znatno dižu težinu svake misije i čine ih veoma zabavnim, terajući vas da mnogo ozbiljnije shvatite borbu. Kretanje će biti od velike važnosti u ovim situacijama i posle malo uhođenja i par startnih misija, vrlo lako ćete ovo savladati i početi da zujite po mapi sa neverovatnom brzinom. Pored dva glavna oružja, možete poneti još dva sporedna, dodatnu opremu za ramena i specijalni boost. Ali, morate da pazite, pošto u toku same borbe vrlo lako može da vam se ošteti ili uništi neki specifičan deo robota čija cena popravke će vam biti oduzeta od zarade za tu misiju. Multiplejer je sveden striktno na kooperativne misije sa prijateljima ili strancima.

Grafika je fino urađena, ali prilikom postavljanja igre u docked mod ili samo tokom zumiranja na određene delove lika, se može vidite da je ipak poprilično zastarela. Animacija je svakako dobra i cela osnova se svodi na cell-shaded anime izgled, ali sa malo tamnijim bojama.

Muzika je odlična I brutalno dobro prati akciju i haos sa svojim rock I heavy metal numerama. Tokom cele igre takođe postoji dobro odrađena glasovna gluma za sve sporedne likove osim za glavnog. Svi likovi su poprilično otkačeni i jedinstveni, ali mogli su odrade i neki za glavnog lika ili bar da vam daju opciju da možete da komentarišete tokom razgovora.

Kad bi na kraju morali da izdvojimo probleme, deo borbe koji se svodi na blisku borbu mačevima su mogli bolje da odrade i to je možda najveći problem koji igra ima što se tiče gejmpleja. Druga stvar, koja može da vas zbuni, je priča i kako se ona ophodi vezano za likove koji se iznenada pojavljuju i sa kojima sarađujete.

Daemon X Machina je stvarno odlična Mech igra, koju ni jedan fan ne bi trebao da propusti. Sad je, doduše, problem što je ovo ekskluziva za Switch konzolu. Ukoliko je već posedujete, onda slobodno nabavite ovaj naslov, ukoliko ne, onda možda bolje da sačekate da izađe još koja igra ovog tipa.

“ANIME TROPE I LIKOVI ĆE BITI VEOMA AKTIVNO PRIKAZIVANI.”

“OPCIJE ZA OPREMANJE, FARBANJE I SREĐIVANJE MECHA SU ODLIČNO ODRAĐENE.”

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Nintendo

CENA:
59.99 €

RAZVOJNI TIM:
Marvelous Entertainment

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 8.5

- ✓ Brza i zabavna borba.
- ✓ Odličan sistem podešavanja Mecha.
- ✗ Malo konfuzna priča.
- ✗ Loše odrađena borba prsa u prsa.

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

DEVIL'S HUNT

GUNDAM X ARMORED CORE

Kao indie developer, nije nimalo lako probiti se na tržišt, pogotovo sa pokušajem akcione hack-and-slash avanture. Najveći problem je kada takav indie naslov probate da plasirate kao punu AA igru, a zapravo je veoma nedopečen proizvod, pun grešaka i nestabilnosti.

Glavni lik ovde je Desmod, mladić koji živi u bogatoj i prelepoj vili kao sin bogataša koji ima veoma uspešnu kompaniju. Ali, umesto da se posveti poslu I bude uspešan, on uspeva da upropasti posao i dovede kompaniju do ivice bankrotstva. Za to vreme, on voli da se bije u podzemnim krugovima i klubovima. No, na žalost, i tu gubi veoma bitnu tuču, na kojoj je čak i njegov ćale prisustvovao. A kad se vrati kući ranije, videće kako njegov najbolji ortak provodi vreme sa njegovom tek zaručenom verenicom. Sve ovo ga navodi da nepromišljeno pojuri kolima za ortakom i sleti sa mosta u vodu. Naravno, ovo ne prolazi baš najbolje i on završi u paklu, gde mu đavo lično nudi opciju da mu se pridruži, kao poseban agent zadužen za lov i premlaćivanje drugih demona, pa i anđela. Sad, mi bi trebali da se kao vežemo za ovakvog lika, što predstavlja veliki problem od samog starta igre i njegovog generalnog ponašanja tokom igre. Druge velike mane se svode na to da je igra prepuna glupavih rupa u priči i razumevanju nekih stvari, kao I to da se neke stvari pomenu i onda kompletno zaborave. A da ne pričamo o kraju, koji se samo tako iznenada i spontano desi, kao da će igra biti nastavljena sa nastavkom ili nekim DLC-om.

Gejmplej bi trebao da bude većim delom baziran na Arkham stilu, sa dodatkom specijalnih moći. Ukratko, imate lakši i teži udarac i to ćete koristiti da mlatite protivnike, dok ćete blokiranjem ili izbegavanjem da kontrirate protivničke napade. Ali, igra pati od mnogo gadne greške. Pored toga što ima dva tipa napada koje treba da izbegnete, u igri ne postoji nikakav lock-on sistem, i glavni lik se samovoljno okreće ili odvaja od protivnika, bez praćenja vaših želja i komandi. Što se same borbe tiče, imaćete izbor između tri stila i za svaki od njih moći ćete da odaberete tri moći ili ti veštine. Otključavanje dodatnih komboa i sposobnosti se radi tako što se skupljaju duše od protivnika i koriste kao poeni prilikom kupovine. No, srećno sa izvođenjem bilo čega od toga ili sa pogađanjem protivnika kojeg ste želeli da zveknete. Tokom svake borbe igra pati od gadnih padova u frejmovima, usporavanja i štucanja. Protivnici takođe postaju veoma repetativni veoma brzo, iako ćete imati malo varijacije na demonske protivnike, anđeosti će biti poprilično jednolični.

Vizuelni prikaz je sasvim na mestu. Zone i mape su detaljno i dobro osmišljene i prikazane, protivnici su odgovarajuće odvratni i besno animirani, pa čak i animacije tokom borbi su dobro odrađene. Ono gde se igra sapliće je animacija ljudskih likova, njihova facijalna ekspresija, i čak, količina ljudi i njihova animacija u zonama koje bi trebale da budu pune istih.

Zvuk već ima običaj da posustane. To kreće od momenata da igra krene da štuca i da glasovna gluma krene da kasni, da se gubi bilo kakva sinhronizacija sa animacijom usana, i da je, osim kod par likova, veći deo glume malo grubo i na silu odrađen.

Pored već pomenutih nedostataka iznad, igra pati od ogromnog broja tehničkih grešaka. To može biti od jednostavno zaboravljene implementacije glasovne glume u sinematiku, preko nemogućnosti da se interaguje sa nekim važnim predmetom, pa sve do brutalnih pucanja igre zbog kojekakvih grešaka. Može se reći da je optimizacija i Q&A testiranje bilo poprilično zaboravljeno.

U trenutnom stanju u kom se igra nalazi, može se veoma lako zaobići i nećete ništa time propustiti. Glavna priča se oslanja na to da će sigurno biti nastavka, greške dovode to toga da možda nećete ni moći da završite igru, a sama borba će biti više cimanje nego uživanje. Ako vam se baš ipak igra ovaj naslov sačekajte bar godinu dana da ispeglaju sve moguće greške, odrade bolju optimizaciju i da ovaj naslov bude na brutalnom popustu.

“GEJMPLEJ POKUŠAVA DA EMULIRA MNOGO BOLJE IGRE, NEUSPEŠNO.”

“PRIČA JE BAZIRANA NA KNJIGAMA POD NAZIVOM EQUILIBRIUM.”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 / 8.1 / 10 64-bit
CPU: Intel i5 quad core
GPU: 2GB graphics card
RAM: 8 GB
HDD: 26 GB

IGRU USTUPIO: **EVOLVE**

PLATFORMA: PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch
IZDAVAČ: 1C Entertainment
CENA: 29.99 €
RAZVOJNI TIM: Layopi Games
TESTIRANO NA: PC

OCENA 4

- ✔ Vizuelno izgleda dobro.
- ✔ Može biti izazovna borba.
- ✘ Ogromna količina ozbiljnih tehničkih problema.
- ✘ Dosadna priča bez zadovoljavajućeg kraja.
- ✘ Užasna optimizacija.

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

ODLIČNA IGRA DOBIJA NAJBOLJU VERZIJU

Nintendo Switch konzola se sve više i više pokazuje kao ultimativna konzola za portove, pored toga što je već primarna prenosiva konzola. Iako u svojoj biblioteci već ima odličan broj ekskluzivnih naslova iz raznih studija, takođe u zadnje vreme vidimo sve veći porast prebacivanja starijih naslova na ovu konzolu. Od pomalo čudnih i iznenađujućih, kao što su Resident Evil serijal, pa čak i Witcher 3, pa do regularnih naslova, poput Ni No Kuni Wrath of the White Witch, pa i čak igra o kojoj sad pričamo, Dragon Quest XI. A većina ovih naslova ne bivaju samo prebačeni, već sa time dobijaju i remaster izdanje, odnosno, igrač dobija najkompletniju verziju same igre.

Priča prati mladića koji tokom male avanture spašava devojku iz sela i time otkriva da ima posebne skrivene moći. Njegova usvojena majka mu onda otkriva da je on zapravo ponovo rođeni Luminary, sudbonosno predodređen da spase svet od nadolazećeg zla koje se sprema da ga uništi. Najklišastiji kliše, znamo, ali svi ga volimo.

No, pri samom njegovom početku otkrivanja sopstvene istorije i toga šta bi trebao da uradi, naš glavni lik upada u pregršt nevolja i spletki. Što se ostatka priče tiče, pripremite se za ogroman nivo klasičnih klišea i tropa, ali i prijatnih neočekivanih obrta. Ono što najviše izvlači igru, što se priče tiče, je veoma šarenolika i poprilično otkačena grupa saputnika, koji će vas pratiti tokom vaše avanture.

Osnovni set gejmplej opcija prati već uveliko ustaljene trope i sisteme koje ovaj tip jRPG igara ima. Kretaćete se po mapi i naletaćete na gomile raznih čudovišta i sa njima započinjete borbu. Naravno i ovde će vas očekivati, pomalo jedinstvena, Dragon Quest verzija sistema borbe, pošto svaki jRPG mora da ima neki svoj uvrnuti sistem. A u svakoj borbi ćete imati i opciju da povedete određeni broj saboraca da

> “IAKO IZGLEDA KOMPLIKOVANO BORBA JE PRETEŽNO I KLASIČNO POTEZNA STRATEGIJA.”

vam pomognu, gde će svaki od njih imati neke specijalne sposobnosti, kao i mogućnost da u tandemu sa vama aktivira određene poteze. I naravno, kroz igru ćete napredovati relativno linearno. Doduše, nije da nećete imati brdo sporednih sistema, čak i mini opcija za šunjanje, pored svega drugog standardnog.

Ali, ono što je najbitnije, je zapravo verzija koju mi dobijamo ovde kao Switch port. Pred nama je bukvalno trenutno najbolja iteracija ovog dela Dragon Quest serijala. Verzija S Definitive Edition pred vas stavlja gomilu zabavnih malih dodataka, nove delove priče, kao i generalnih poboljšanja što se igranja tiče. Ovaj Dragon Quest čini čak i dosadne sisteme, vezane za pravljenje opreme i oružja, izuzetno zanimljivim i zabavnim, koristeći malu mini igru koju morate da odigrate kako bi nešto napravili, ali, ako ste izuzetno dobri u istoj, igra će vas nagraditi sa mnogo boljom verzijom opreme koju ste krenuli da pravite. Najveća, najotkačenija, i najzabavnija nova opcija koju S verzija igre pruža je mogućnost da se igra prebaci u 2D mod i time igra kao stari klasični naslovi sa SNES i sličnih konzola. Ovo nije samo vizuelna promena, gde odjednom imate slatke male sprajtove koji bude nostalgiju, dobri delovi gejmpleja i čak sistema borbe će biti promenjeni, da prikažu taj stari klasični RPG užitak. Grafički i vizuelni prikaz, kao i prethodnim Dragon Quest igrama, je naravno uradio Akira Torijama, svetski poznati manga kreator, po njegovom legendarnom Dragon Ball serijalu. Ono što je on uspeo dobro da uradi, jeste da doda dobar broj likova koji, iako rađeni u potpunosti u njegovom stilu, nisu baš kopije nekih njegovih likova iz prethodnih igara ili manga naslova. Naravno, ima poređenja, ali se trud da prikaže i uradi nove likove apsolutno vidi. Svaki lik, bilo jedan od glavnih, sporednih ili čak čudovišta, su tako predivno urađeni da će vam biti izuzetno zabavno i zanimljivo da vidite koga ćete sledećeg upoznati. Za to vreme, sinematici i animacija su apsolutno zadivljujući i uživaćete u svakom momentu dok ih gledate.

Moći ćete da odaberete između japanske ili engleske glasovne glume pri početku igre. A čak iako odaberete englesku, biće vam priređen izuzetno veliki kvalitet i talenat u glasovnoj glumi. Jedina zamerka kod ovoga bi bila da, ako je već postavljen jedan izgled za glavnog lika, mogli su da odrade i daju glas i njemu, kao što to radi „Tales of" serijal igara. Što se muzike tiče, ona je apsolutno glasna i bombastična, čak i dok se opušteno šetate po mirnom, zavučenom selu, slušaćete epske koncertne koje izvodi tokijski simfonijski orkestar, kao da vam na uživo sviraju. Ovo je moglo malo da se sredi, ali tu postoji opcija da se utiša.

Mana praktično i nema, mada, iako se igra mnogo bazira na istraživanju sveta, nekad kretanje kroz isti može biti problematično. Druge mane mogu biti samo i izuzetno lične, i to vezano za likove i dizajn igre i sveta, ako vam se nešto od ovoga ne sviđa.

Verzija koja nam je stigla za Switch je definitivno najbolja edicija ovog Dragon Quest nastavka. Ukoliko ga do sad niste igrali ili pak želite da imate portabilnu verziju, a imate Switch, onda ovo obavezno mora da se nađe u vašoj biblioteci igara. Čak i obični fanovi jRPG žanra bi trebali da nabave ovaj naslov.

"PRIČA JE NAIZGLED KLIŠE, ALI IPAK IMA DOBRE OBRTE I IZNENAĐENJA."

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

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

OCENA 9

- ✔ Odlični sporedni karakteri.
- ✔ Zabavna borba bez mnogo izazova.
- ✔ S – Definitive Edition je najbolja varijacija igre.
- ✘ Kontrole kretanja ponekad zezaju.

"VIZUELNO I AUDITORNO IGRA JE APSOLUTNO PRELEPA"

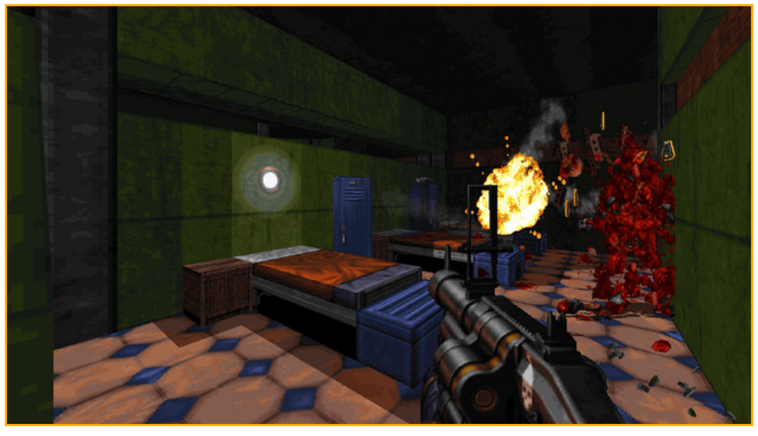
Autor: Luka Zlatić

REVIEW

PUCAJMO KAO DA JE DEVEDESET ŠESTA, ALI BEZ MODEMA PRED ZORU...

Nostalgija: Naglašena čežnja za davno prošlim vremenima, na primer, onima kada su gejmeri morali da se bude u pet ujutru kako bi se ukačili modemom na internet brzinom od 14.4k i tako osigurali konačno skidanje prve epizode Wolfa, Dooma, Dukea... A onda da oslobode telefonsku liniju roditeljima, te da nesmetano uživaju u ovim naslovima. Koliko vas čitalaca zna o čemu sve govorim? Koliko vas se seća ovakvih momenata? Koliko vas je ovde zato što vam je gotivna retro vintidž pomama koja nas opseda u pop kulturi proteklih nekoliko godina, a koliko zato što vas je iskreno uhvatila nostalgija... Čak i za onom patnjom sa modemima, centralama klepetušama i skidanjem jedne mrljave slike u 320x200 piksela, i 256 boja koje traje nekoliko minuta. Ma ok, ne mora ta mazohistička nostalgija, već ona ka starim pucačinama iz prvog lica, ka učvršćivanju jednog hit žanra koji žari i pali već 25+ godina.

Evo, ja sam skroz raspoložen da umesto iščekivanja novih avantura kapetana Prajsa u modernom Modern Warfareu dam deo svog vremena nečemu što izdaje 3D Realms (Duke3D), urađeno je u Build engineu (!Duke3D!), a zove se Ion Fury. Pa da vidimo... Igra je nastavak nekog nekvaliteta (Bombshell, po glavnoj junakinji koja je nekada davno trebalo da bude Dukeov sidekick) od pre par godina, ali ljudi koji su igrali pre mene kažu da je ovaj novi naslov zapravo jako dobar. Trebalo je da se zove Ion Maiden, ali su Mejdeni tužili ekipu koja radi na igri zato što je naslov previše blizak imenu benda. Ubrzo nakon izlaska igre, pojavila se priča o skrivenim i neskrivenim šalama koje vređaju LGBT+ populaciju. Svaki marketing je dobar marketing, kažu cinici, a i okej je odigrati nešto što nije previše SJW... Glavna junakinja (pomenuta Bombshell) je nadrkana pandurka u nekoj futursitičkoj distopiji. Smisao za humor joj je sve samo ne suptilan (ali, nikada onako lepo preterano kao što je Duke umeo), a ume da bude i prilično besna. Prava furija.



Prvi momenti u igri u potpunosti evociraju nostalgiju. Build engine blista u svoje 2,5 dimenzije (likovi su 2D sprajtovi, a nivoi su trodimenzionalni) i sigurno je izvučen maksimum detalja, koji je moguć u jednom ovako koncipiranom naslovu. Čak su dodati i neki svetlosni efekti koji ne zaostaju za današnjim, a prilično smo sigurni da pre dve decenije nisu bili mogući. Interaktivnost objekata je takođe na visokom nivou, pa je moguće iskoristiti štošta u toaletima, uništiti poneki zid i generalno se zezati tokom istraživanja nivoa. Ispostaviće se da ćete nivoe morati dosta dobro da istražite, ne samo zbog hrpe skrivenih lokacija u kojima se nalaze razne simpatične bonus stvarčice, već i zato što ćete često morati da pritisnete neki teško primetan prekidač, kako bi otvorili prozor ili vrata ka novim protivnicima. Sa jedne strane, to je super ako volite da istražujete i volite osećaj da ste nešto pronašli, sa druge strane, ako ste navikli da vas igra lagano vodi za ruku po hodnicima sa tačke A na tačku B, možda ćete se ponekad i izgubiti. Mada najčešće treba samo da pratite crvene, plave i žute ključeve/ključaonice.

Kretanje po nivoima je brzo i zabavno. Bombshell je hitronoga i skočna, manje-više isto kao što je Duke bio, te ako imate iskustvo od ranije, ili ste skloni vežbanju kretanja u igrama, prilično brzo ćete naučiti da skačete sa terasa na krovove i slično, a da ste pre samo par minuta bili sigurni kako takav skok nije moguć. Nišanjenje takođe ima taj retro šmek (čitaj – brz sens), za koji je potreban mali period navikavanja, ali koji dodatno učvršćuje osećaj brzine. Nivoi su načičkani dodatnom municijom (koje ima dovoljno, ali ne previše) preko potrebnim dopunama oklopa i healtha (ovde, na radost retro publike, ne postoji fora da se uštekate negde i regenerišete sami od sebe), prilično dobrim arsenalom oružja, koja su blago futuristička, ali ne preterano originalna (ovde osetno fali izrazita sprdnja u dizajnu koja je u Dukeu bila obilato korišćena). Opet, gde naoružanju fali humor, tu je više modova korišćenja da nadoknadi. Sve, od pištolja, preko šotke, do bombi, ima bar dva načina da se iskoristi, a funkcionalnosti je moguće i kombinovati u većoj ili manjoj meri. Kako igra bude odmicala, a paleta protivnika koji će vas napadati iza svakog ćoška postajala raznolikija, to ćete više morati da učite na koga, kako i zašto da pucate. Momenti u kojima još niste skapirali kako najbrže da se rešite horde zlikovaca će vas odvesti u preranu smrt i nazad na prethodni checkpoint, ali kada vam sve klikne bićete sposobni zaista furiozno da satrete sve što se miče, što su i najzabavniji momenti igre.

Pravi duh devedesetih odražava i postojanje kodova za varanje u samoj igri, koji mogu da vam pomognu u nekom suludo teškom obračunu protiv glavonje na kraju nivoa ili igre. Što ne znači da to preporučujemo, ali postoji kao opcija, ako je nešto zaista postalo besmisleno teško. Poslednji fajt u igri je, za sada, na pretposlednjem nivou težine, neprelazna prepreka potpisniku ovih redova, a pitanje je koliko će ga nostalgični mazohizam držati i motivisati da ne posegne za nekom šifrom. Osim toga, ovaj naslov nije pretežak, bar kada se jednom naviknete na staromodno spawnovanje protivnika svuda oko vas u najgorem mogućem trenutku, ali jeste nešto teži od trenutno uobičajenog nivoa težine u FPS-ovima koji imaju kampanju za jednog igrača. Uglavnom, pred vama je desetak sati intenzivnog napucavanja u vrlo specifičnoj retro postavci. Nije nemoguće da će vas potpuno oduševiti, ali nije nemoguće ni da će se brzo ispostaviti da naslov nije za vas.

Imajući to u vidu, Ion Fury je naslov koji iskreno preporučujemo svim ljubiteljima pucačina devedesetih, pošto skoro savršeno reprodukuje stara dobra vremena, a unosi i poneko malo poboljšanje. Sa druge strane, ako vam retro šuteri nisu jača strana, ne morate da se bacate u kožu opake Bombshell, naročito ako imamo u vidu da, za razliku od nekih drugih retro šutera, Ion Fury zaista ne donosi ništa suštinski novo u žanr. Ali ume da bude furiozan i zabavan! Ili furiozna i zabavna... Hm...

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 / 8.1 / 10
GPU: 1GB graphics card
RAM: 2 GB
HDD: 100 MB

IGRU USTUPIO:
3D REALMS

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
3D Realms

CENA:
20.99 €

RAZVOJNI TIM:
Voidpoint LLC

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8.2

- ✓ Gotivan dizajn nivoa.
- ✓ Upeglani Build Engine nikad nije izgledao bolje.
- ✓ Oružja su lepo osmišljena i izvedena.
- ✗ Baš ništa inovativno.
- ✗ Dešavaće vam se da zalutate, čak i ako ste navikli na stare fazone dizajna nivoa.

Autor: Borislav Lalović

REVIEW

MEN OF WAR: ASSAULT SQUAD 2 COLD WAR

MLAKI RAT

Jao, nemojte više molim vas. Posle čitave večnosti, ponadao sam se da ću odigrati dobar RTS, ali moša. Da razjasnimo jednu stvar. Hladni rat je uvek bio političko nadmudrivanje. I kada neko pokušava da mi proda sadržaj koji se bavi fiktivnim obračunom zasnovanim na stvarnoj istoriji, onda očekujem da mi se objasni kako, šta i zašto. Ovde to nikako nije slučaj i zaista zvuči skoro uvredljivo izdati igru koja kaže „evo igraj se rata između Amera i Sovjeta u vreme Hladnog rata“. I to je to...

Inače, ovo je ekspanzija za Assault Squad 2 koji je izašao pre 5 godina. I znajući da je „original“ bio super, očekivao sam barem natprosečnu zabavu. Ali avaj... Kao što neko reče „ovde problemi nisu samo tehničke prirode“. Ono što je krasilo originalnu igru jeste vojni mikromenadžment koji je bio na zavidnom nivou. Naime, borbu ste počinjali sa „prvom fazom“ pojačanja, i u zavisnosti od uspeha na bojnom polju, dobijali biste pristup rezervama. Ovde je to preterano zakomplikovano i previše isparčano pa možete da se nađete u situaciji da imate dovoljno poena da ubacite sveže snage u borbu, ali nećete moći, jer ste „u fazi 3“, a želite trupe iz „faze 5“. Bez veze i potrebe.

Sledeća stvar je problematičan AI protivnika. Kada kažem problematičan mislim „freaking nenormalno jak“. Ako igrate misiju koja se zasniva na kontrolisanju jedne tačke od interesa i ako je AI zaposedne prvi tu vam je kraj. Graniči se sa nemogućim da je preotmete. Jednostavno, AI pešadija kao da ima plot armor i tenkovi su neljudski (hehe neljudski) precizni. Ako kojim slučajem uspete da prvi zauzmete kotu, pobedićete ako uspete da odbijete strašne napade AI pešadije. To je manje teško, ali brutalno zahtevno. Čini se kao da AI ima neograničen pristup pojačanjima, što je blago rečeno frustrirajuće.

Da ne bude sve crno evo i malo sivog. Multiplejer. Kada se umorite od „problematične kampanje“, uskočite u onlajn multiplejer, koji će eliminisati većinu tehničkih problema. Mape su mnogo bolje i sa više pozicija koje treba da se kontrolišu i to dodaje jedan novi nivo taktičko-strategijskom nadmudrivanju između igrača.

I na kraju dolazimo do najvećeg problema. Čak i da je ovo super ekspanzija i da nema preterano mnogo problema, cena je previsoka. Dodajte tome da postoji free to play mod, koji dodaje Cold War eru, i dobijate kompletan paket za obilaženje.

Preporuka, ako već igrate igre ovog tipa, onda lepo reinstalirajte World in Conflict i poštedite sebe ove besmislice. Uštedećete pare, a i živce.

“MULTIPLEJER JE JEDINA SVETLA TAČKA.”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Win10
CPU: Requires a 64-bit processor
GPU: DirectX 12 compatible
RAM: 16GB RAM
HDD: 15GB

IGRU USTUPIO: **EVOLVE**

“AI PEŠADIJA OD ARMIRANOG BETONA.”

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: 1C Entertainment
CENA: 22 €
RAZVOJNI TIM: Digitalmindsoft
TESTIRANO NA: PC

OCENA 3.9

- ✔ Ipak je RTS
- ✔ Onlajn multiplejer.
- ✘ Loša premisa.
- ✘ Nikakva priča.
- ✘ Previše nasumično.

Autor: Milan Janković

REVIEW

SUPER MARIO MAKER ZA PC PUBLIKU

U brojnim recenzijama koje ste do sada mogli pročitati, u našem časopisu ste pre par brojeva imali prilike da pročitate opis igre Super Mario Maker 2, koja vam dozvoljava da pustite maštu da divlja i kreirate neverovatno kreativne nivoe u stilu žanra platformera. PC zajednica je još od pojavljivanja originalnog Mario Makera maštala za neečim sličnim, što će im dozvoliti da koriste napredna sredstva da kreiraju svoje nivoe, a mislimo da je igra o kojoj sada pišemo upravo ta.

Million to One Hero je igra studija Over the Top Games, koja upravo vuče inspiraciju iz ove kreacije japanske kompanije, ali ujedno donosi i nešto više u ponudu. Igru krasi ljupki pixel-art, a ovde je protkan pričom zasnovanom na grčkoj mitologiji njenim junacima, a tu je i vitki humor, koji često probija četvrti zid.

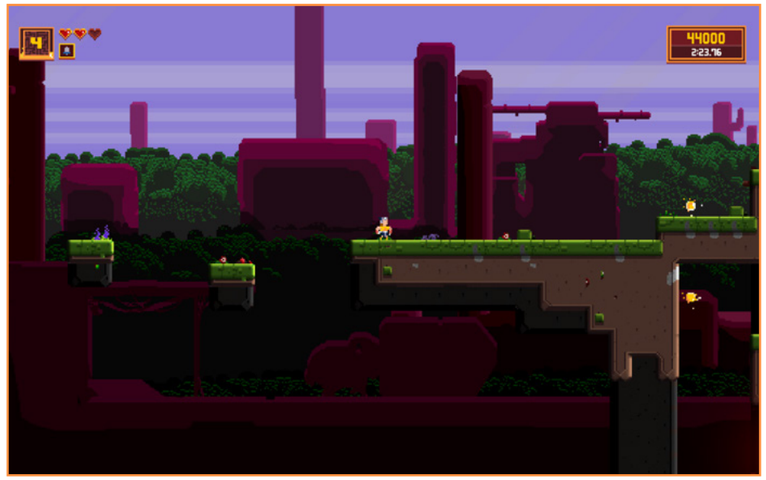
Prvo sa čime će se igrači sresti jeste kampanja, sačinjena iz niza nivoa u kojem ćemo saznati nešto o heroju Epikusu i pomoći mu da postane legenda u svojem selu, a tokom čitavog puta će nas pratiti Chronos, bog vremena. Svaki nivo nas upoznaje sa različitim gejmplej mehanikama, upoznaje sa svetom i ujedno priprema teren za naše kreacije. Originalni nivoi su dobro smišljeni i omogućavaju igračima da se dobro upoznaju sa svim mehanikama koje postoje. Najbolje od svega je što postoji i lokalni multiplejer, za do 4 igrača, koji mogu zajedno sarađivati i prelaziti nivoe i izazove, što zvuči kao odlična zabava za one željne uživanja u retro stilu.

Drugi deo igre namenjen upravo kreaciji nivoa i on poseduje izuzetno napredne mehanike, što verujemo da će se dopasti većini igrača. Tu možete kreirati platforme za trčanje, skakanja, pa razne zamke koje je potrebno izbegavati, a možete odraditi i puzzle elemente, kroz upotrebu poluga i ploča koje je potrebno pomerati kako bi se aktivirale, a tu su i životinje, blaga i slično. Broj elemenata koje možete koristiti je zaista ogroman, pa prvo morate razmisliti šta zaista želite da uključite, a šta morate izostaviti. Sloboda u editoru ove igre je takođe velika i bukvalno svaki element možete plasirati gde god poželite, samo je potrebno da to ima smisla.

Kampanja nije prisutna samo kako bi igrače uvela u igri, već njena narativna komponenta omogućava nadahnutim kreatorima da i sami kreiraju priče koje će se odvijati tokom prelaska nivoa, i to sa potpunom slobodom uređivanja dijaloga, likova i kvestova na koje ćete slati svog heroja ili heroje. Kreiranje priče je veliki dodatak na sve ostalo i stvarno dobro funkcioniše, a ujedno donosi dosta zabave, jer možete kreirati neke baš otkačene priče i daje ogroman plus igri.

Ako niste neko ko je zainteresovan za kreiranje, već biste radije igrali, Million to One Hero nudi ogroman broj nivoa koje su kreirali drugi igrači i koje možete igrati potpuno besplatno. Oni su predstavljeni odvojenim menijem i možete ih istraživati po volji ili možete sortirati prema najboljim, koji se određuju glasovima od strane igrača. I ovde se nailazi na dosta fantastičnih ponuda, što je potvrda kreativnosti i jednostavno ćete uživati.
Na ljupki pixel art i humor, se nadovezuje i odlična Chiptune muzika, koja nas prati od ulaska u samu igru. Od zamerki, jedino se nameće povremeno pucanje igre, i par drugih nedostataka. Cena je nekako dosta visoka za naslov ovog tipa, što i pored zabavnih mehanika može biti odbojno igračima.

Sa dobrom uvodnom kampanjom i odličnim kreatorom nivoa, Million to One Hero vam pruža priliku da se odlično zabavite, sami ili u društvu, a ujedno možete frustrirati druge igrače kreiranjem izuzetno teških nivoa.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: 2 GHz
GPU: Direct X9.0c Compatible Card
RAM: 2 GB
HDD: 250 MB

IGRU USTUPIO:
OVER THE TOP GAMES

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Over the Top Games

CENA:
15 €

RAZVOJNI TIM:
Over the Top Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8

- ✓ Napredni kreator nivoa.
- ✓ Zanimljiva i komična priča.
- ✓ Mogućnost kreiranja sopstvene priče.
- ✗ Cena.
- ✗ Bez glasovne glume karaktera.

Autor: Milan Živković

REVIEW

MESI, MESI, NEĆE NIŠTA DA TI ŠKODI...

Hinata je nova učenica na akademiji koju pohađaju devojke iz najelitnijih porodica. Akademiji najpoznatijoj po svojoj veličanstvenoj cvetnoj bašti, koja iz nepoznatih razloga totalno vene u nepovrat, od momenta kada se Hinata pojavila u školi. Ne bi li dokazala da ova nesreća nije njena krivica, Hinata kreće u potragu za svetim nektarom, u dubine smrtonosnih tamnica gde opasnost vreba na svakom ćošku.

U klasičnom RPG fazonu, Hinata će nailaziti na novu opremu i naoružanje, koje će moći da koristi tek nakon što ga identifikuje. Kako? Tako što ga stavi među grudi i trlja dok izgled, moć i sve statistike rastućeg oružja ne budu obelodanjene. Logično!

Da mi je posao da svaki dan opisujem japanske igre, verovatno bih izgubio dodir sa realnošću. Ovako, mogu da se pohvalim da je to samo polu-istina. Jer Omega Labyrinth Life je veoma specifičan primer igre, koja je toliko blesavo naelektrisana seksualnim nabojem, da malo fali da vas bude sramota i pred samim sobom što je igrate.

Kao treća igra u serijalu, doživljava jednu zaista neobičnu situaciju - da bude cenzurisana na PlayStation platformi, a netaknuta na Switch konzoli. Da sam znao da će doći dan kada će se ovako nešto dogoditi... davno bih mu se radovao! Jer je u pitanju jedan prosto nadrealan slučaj u istoriji video igara.

Gejmplej je upravo ono što bi mogli očekivati od jednog "dungeon crawler" RPG naslova. Krećete se po tamnicama koje se nasumično generišu, korak po korak. Svaki korak i svaka akcija su potez, kako za vas tako i za sve protivnike u okolini. Nije u pitanju najinovativniji, detaljan i raznolik gejmplej, ali fanovi žanra i te kako imaju u čemu da uživaju ovde.

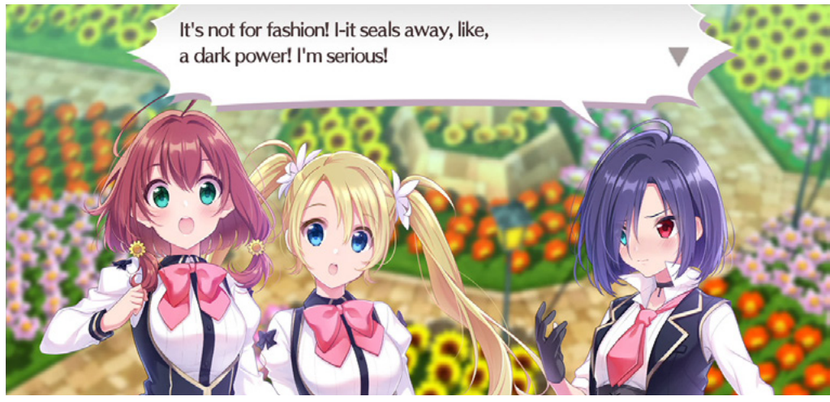
Grafički, igra deluje dosta isprano. Recimo da bi se na 3DS platformi smatrala jednim zaista lepim 3D ostvarenjem, ali na Switchu, slobodno uvek možemo očekivati više od ovoga. Okruženja i modeli su dosta jednostavni, teksture siromašne, a osvetljenje krajnje bazično. Čak ni "chibi" stil likova, koji podrazumeva detinjaste i zdepaste karaktere, ne ide nekako u korak sa... seksi ostatkom igre.

Ali kada su rukom crtani likovi i scene u pitanju, igra ostvaruje svoj pun potencijal. Naročito ukoliko ste ljubitelj "slobodnijeg" duha u video igrama. Mislim isključivo na onaj po kom je Japan poznat u svojoj interaktivnoj zabavi za stariju stranu porodice (i vesele usamljenike).

Priča, iako prosta, ima lep tok i zabavne dijaloge. A svi elementi koji je guraju dalje, produkt su nesputano maštovitih (i bezobraznih) umova. Gomila devojaka koje čine da cvetna bašta raste, a usput i njihove grudi? Bašta koja kada je zalivanje u pitanju, sigurno nije na umu imala ovozemaljska zadovoljstva i telesne tečnosti? Stvari toliko uvrnute da me je gotovo sramota što ovo i kucam. Da ne pominjem momenat kada sam u parku kasno shvatio, da javno, palčevima po ekranu Switch-a mesim ko Petar u tandemu s Jagodinkom Simonović. Switch momentalno u torbu, pa bežanija kući na preispitivanje sopstvenih poriva i tendencija.

Ne, ozbiljno, ukoliko ste ljubitelj istraživanja tamnica u poteznom RPG maniru, a ne smetaju vam teme od kojih se i odrasli stide, nabavite igru. Ali definitivno sačekajte neki popust, jer trenutna cena je bezobrazna, i to ne na onaj način kako je gejmplej ove igre bezobrazan.

"U KLASIČNOM RPG FAZONU, HINATA ĆE NAILAZITI NA NOVU OPREMU I NAORUŽANJE, KOJE ĆE MOĆI DA KORISTI TEK NAKON ŠTO GA IDENTIFIKUJE. KAKO? TAKO ŠTO GA STAVI MEĐ GRUDI I TRLJA DOK IZGLED, MOĆ I SVE STATISTIKE RASTUĆEG ORUŽJA NE BUDU OBELODANJENE. LOGIČNO!"



"BRDO GLASOVNE GLUME, UPOTPUNJUJE KOMPLETAN UGOĐAJ... DA STE U ŠKOLI PUNOJ CURA OPSEDNUTIM RASTOM CVEĆA I GRUDI. URA!"

"UKOLIKO ŽELITE DA TESTIRATE SVOJE GRANICE PO PITANJU UPOTREBE SEKSUALNIH ELEMENATA U, INAČE OBIČNIM VIDEO IGRAMA - OVO JE PRAVA IGRA ZA VAS!"

IGRU USTUPIO:
D3 PUBLISHER INC.

PLATFORMA:
PC, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
D3 Publisher Inc.

CENA:
60 €

RAZVOJNI TIM:
Matrix Corporation

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 6.5

- ✓ Odličan crtež.
- ✓ Zabavno istraživanje tamnica.
- ✓ Simpatična i duhovita priča.
- ✗ Isprana 3D grafika.
- ✗ Previsoka cena.
- ✗ Nije za svakoga, pa ni odraslog igrača.

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

CTHULHU FHTAGN

Stygian je prva igra malenog Cultic Games studija, koja bi trebalo da predstavlja možda pravu poslasticu za sve fanove Hauarda Filipsa Lavkrafta. Bazirana na pozamašnom opusu kratkih i dužih priča kosmičkog horora pomenutog autora, ova tematika je odenuta cRPG odelo, koje je potencijalno najbolji medijum za realizaciju nekog dubljeg interaktivnog narativa i video igrama.

Prvo što ćete ugledati jesti pozamašan kreator likova, ponajviše baziran na poznatom table-top RPG-u, zvanom Call of Cthulhu. Odavde je već jasno da u ovoj igri, baš kao u Lavkraftovim pričama, borba nije primarni fokus i treba joj prilaziti kao baš poslednjem rešenju situacije. Veoma detaljni izbori vaše „klase“, koja je tehnički zanimanje, i neke od pozadinskih priča vašeg lika, će dosta odrediti kakav će vam pristup kvestovima i priči biti dostupan. Pored nekih zanimljivih zanimanja, kao što su akademik ili okultista, imaćete izbor životnog stava vašeg lika, kao što su nihilizam, ezoteričnost, optimizam i drugi. Ono što je najzanimljivije kod ovog sistema, jeste da će vas igra nagraditi ako budete igrali u skladu sa vašim stavovima, tj. uspešno rolplejovali. Ovo je veoma pohvalno i dodaje dodatnu povezanost igre sa table-top uzorom, koji sam već pomenuo. Sama priča je veoma lepo ustanovljena, poseduje zanimljiv zaplet i razvojni tim definitivno poznaje Lavkraftov opus do detalja, pošto je igra prepuna referenci, pored glavnih, i na njegove neke dosta manje poznate priče. Ipak, uprkos tome, ako niste upoznati sa radom i delom autora, Stygian to ne zahteva od vas nikako i nećete biti uskraćeni u narativnom smislu. Naime, vaš lik se budi, ne znajući ni gde je ni kad je, sa misterioznom figurom ispred vas. Prateći figuru unutar grada Arkam, jezive vizije se pojavljuju pred vašim očima, a na vama je da otkrijete šta se to zbilo sa svetom oko vas, kao i da preživite, pošto u ovoj priči vi niste Izabrani, kao što je obično slučaj sa RPG igrama. Arkam je prebačen u odvojenu dimenziju, a Ktulu i drevni bogovi su se vratili da preuzmu svet pod svoje. Osim toga, teže je išta opisati šta se dešava, a cela igra je obavijena velom misterije, koji ćete polako raskrinkavati, mada, ne očekujte da će to klupko biti odmotano do kraja, čak i nakon svega, u klasičnom Lavkraft stilu. Pisanje je odlično, kao i dijalozi, koji, iako ne svi, su veoma zanimljivi, baš kao i likovi koji učestvuju u istim. Postoji veliki broj pristupa celokupnoj priči, a vaše odluke defintivno imaju kratkotrajne i dugotrajne posledice, kako na vas, tako i na vašeg lika i likove kojima ste okruženi. Narativno gledano, razloga za ponovni prelaz igre defitivno ima, ne samo zbog različitih pristupa i rolpleja raznih likova, već je i priča veoma razgranata. Broj načina razrešenja čak i najjednostavnijih kvestova, kao što je npr. otvaranje sefa na početku igre, jeste pozamašan, i to sve dodaje na veliku količinu sadržaja i časova igranja koju vam ovo iskustvo može pružiti.

“SAMA PRIČA JE VEOMA LEPO USTANOVLJENA, POSEDUJE ZANIMLJIV ZAPLET I RAZVOJNI TIM DEFINITIVNO POZNAJE LAVKRAFTOV OPUS DO DETALJA, POŠTO JE IGRA PREPUNA REFERENCI, POREDZNAČAJNIJIH, NA NJEGOVE NEKE DOSTA MANJE POZNATE PRIČE.”

“SUKOB BEZ IZUZETKA ĆE VAS UPUTITI NEKOLIKO KORAKA KA LUDILU, A ZANIMLJIVO JE DA I MAGIJE U OVOM UNIVERZUMU KOJE KORISTITE IMAJU ISTI EFEKAT.”

Već sam pomenuo da fokus ovde nije na borbi, prvenstveno zbog same prirode univerzuma koji uranja u neke dublje nivoe mentalne borbe, više nego fizičke. Strah i ludilo su sveprisutna opasnost, i prisebnost je možda najveća mehanika unutar Stygiana, što je i tipično za Lavkraftovski bazirane igre. Igra će se potruditi da vas kazni na svakom koraku, kako kroz borbu, tako i kroz vaše akcije van nje. Sukob, bez izuzetka, će vas uputiti nekoliko koraka ka ludilu, a zanimljivo je da i magije koje koristite u ovom univerzumu imaju isti efekat. Određeni događaji mogu imati permanentne posledice po vašeg lika, pa mogu izazvati neke mentalne poremećaje, od kojih su neki manijakalnost, paranoja i slični. Ovo može imati interesantne efekte, kao npr. paranoja, koja vam zamagli ivice ekrana (da, ovo je permanentno) i natera vas da tokom borbe potrošite ceo potez na udaranje nekog od vaših saputnika. Iako zanimljiv koncept, ovo jeste malo iritantno, pošto igra baš žestoko želi da kazni igrača za svaku akciju. Uklapa se u koncept sveta, ali može postati veoma zahtevan i zamoran koncept, pošto načina da se izlečite od tih poremećaja nema. Ovo dolazi dosta do izražaja čak i rano u početku, jer postoje neki borbeni susreti koje baš teško možete izbeći, te možete veoma rano postati žrtva jedne od ovih boljki.

Sam borbeni sistem je potezni i ne odiše prevelikom kompleksnošću nekih drugih modernijih cRPG igara, kao što su Pillars of Eternity ili Pathfinder: Kingmaker, ali uspešno odigrava svoju ulogu i ume biti zabavan. Naime, vaši likovi se kreću po heksagonalnoj mreži, i trošićete akcije na napade, odbranu, potencijalno magiju i pljačku mrtvih neprijatelja. Da, loot se ovde vrši tokom borbe, gde morate prići lešu vašeg protivnika, za razliku od standardnog sistema gde loot uzimate nakon borbe. Ovo je odrađeno tako, jer dobar deo ovih borbi se ne mora završiti do kraja, tj.

“PORTRETI LIKOVA, KAO I DIZAJN SVEGA U IGRI JE PRELEP I PREDSTAVLJA LEP OMAŽ KLASIČNIM DEPIKCIJAMA LAVKRAFTOVIH KREACIJA, A SVE TO DODATNO KRASI ODLIČNA GLASOVNA GLUMA.”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 (64-bit)
CPU: Intel i5
GPU: GeForce 700 Series
RAM: 4 GB
HDD: 5 GB

nakon nekog vremena se pojave polja koja vam omogućavaju da se povučete i pobegnete sa borbenog polja, a to je uglavnom znatno isplativija strategija. Na momente, igra može biti previše „misteriozna“ za svoje dobro, pa neke stvari, koje inače vidite unutar ovakvih RPG-eva, su izostavljene, kao npr. šansa za pogađanje udarca i veoma zanimljiv izostanak HP indikatora na protivnicima. Iako sve ovo nije previše iritantno, s obzirom da je borba veoma kažnjenički nastrojena prema igraču, i da je svaki detalj bitan, ipak može poremetiti vaše planove na momente. Veći deo igre se svakako odigrava van borbe, i nećete previše vremena provoditi u njoj, ali zato su toliko i ti izazovi dosta više kažnjavajući po vaše likove. Stygian baca i veliki fokus na detektivisanje i istraživanje, što je odlika table-top Lavkraftovskih RPG-eva, a to radi na jedan zanimljiv način, kroz sitne zagonetke traženja skrivenih predmeta, koje najviše podsećaju na HOPA igre. Ovo je odrađeno organski i ume biti jako zabavno, pružajući igraču malo više kontrole pri samom istraživanju. Zagonetke su isprva lagane i jednostavne, u smislu onoga što treba da pronađete na ekranu, dok vremenom postaju eksponencijalno teže.

Igru krasi zanimljiv, ručno crtani vizuelni stil, koji dosta lepo dočarava veoma jezivu atmosferu grada Arkam i njegove okoline. Portreti likova je prelep, uostalom, kao i dizajn svega u igri, i predstavlja lep omaž klasičnim depikcijama Lavkraftovih kreacija, a sve to dodatno krasi odlična glasovna gluma. Zvučna podloga se ne ističe preterano nekim originalnim zvucima, ali efekti su tu da pruže dodatan začin na već jezivu atmosferu, pa će zvuci raznih abominacija i jezivo škripanje dasaka po ukletoj kući, lepo izazvati taj neprijatan osećaj. Stygian je inače veoma dobro optimizovana igra, bez nekih većih bagova i problema, a radiće vrlo lako i na nekim starijim konfiguracijama. Ovo je potencijalno i jedna od najboljih igara baziranih na Lavkraftovim tvorevinama, a Cultic Gamesu samo preostaje da nastave ovim putem kojim su krenuli, pošto je Stygian poslastica kako za fanove cRPGa, tako i za fanove Lavkrafta.

IGRU USTUPIO:
EVOLVE

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
1C Entertainment

CENA:
24.99 €

RAZVOJNI TIM:
Cultic Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 9.3

- ✓ Istraživački elementi.
- ✓ Priča, atmosfera i nelinearnost.
- ✓ Prelep crtež, dobra glasovna gluma.
- ✗ Previše „kažnjenički“ nastrojena na momente u borbi, borba ume da potraje predugo.
- ✗ Dijalozi sa manje bitnim likovima umeju biti ponekad čudni i repetitivni.

Autor: Dejan Stojilović

REVIEW

THE SURGE 2

VELIKI TALAS DOŠAO OPET....

Te 2011. godine, kad je Dark Souls ugledao svetlost dana, svakome je bilo jasno..... STOP!

E, ako ste mislili da ćemo opet ovako da počnemo tekst....ne brinite, nećemo. Tu priču već i vrapci na grani znaju.

Pozabavićemo se malo konkretnijim stvarima.

Svi znate za Deck 13. Prva igra, Lords of the Fallen, im je bila u fazonu „kuća neokrečena, drva neisečena“, dakle mediokritet. Druga igra, The Surge, je više „koju posluku porati“, dobra zamisao, ali ne baš najsjajnije realizovana. I evo nas, treća sreća, The Surge 2, s kojom će valjda „da izađu na televiziju“ i postanu malo popularniji, jer to realno i zaslužuju.

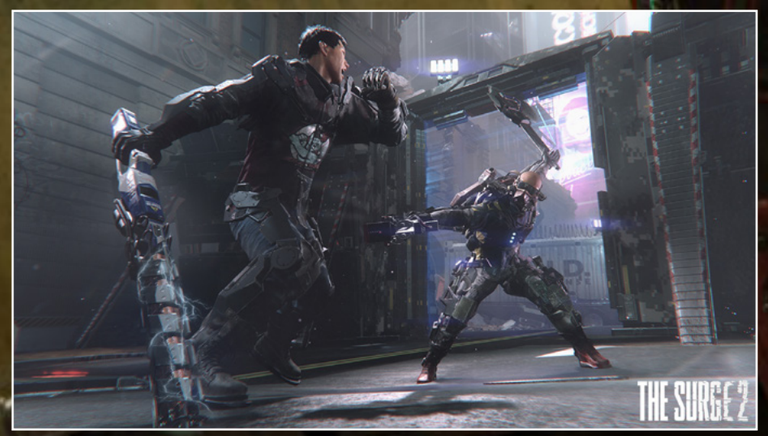
Pre dve godine, svetlost gejmerskog neba ugledao je The Surge. Iako mešavina puno dobrih, ali opet, i ne tako sjajnih ideja i zamisli, na potpisnika ovih redova ostavila je pozitivan utisak. Jeste, dizajn nivoa je bio očajan i primetan je bio manjak glavnih (boss) borbi, svega 5, ali sa druge strane, pregršt dobrih stvari je, barem za mene, presudilo. Gejmplej je bio dobar, sistem prikupljanja armora i oružja je bio veoma zanimljiv, a igra generalno, iako teška i izazovna, nijednog momenta nije delovala nefer i „čizerski“ prema igraču. Naravno, utisci su bili pomešani i igra je dobila skromne ocene.

ALI...

Deck 13 nije klonuo duhom. Znali su oni da imaju nešto kvalitetno pred sobom, samo je potrebno peglanja. I umesto da ponovo krenu da izmišljaju tople vode i rupe na saksiji, oni su posegnuli za onim što bi svako normalan uradio.

Prihvatili su zamerke sa pravim stavom, svesni njihovih svrsishodnosti i rešili da usavrše i utegnu osnovu koju su dobili sa The Surge.

I eto nas, u nekoj verziji post-apokaliptične budućnosti, gde jednog dana krećemo na posao, s tim što ovog puta umesto unapred predefinisanog lika, imamo opciju kreiranja svog avatara. Kad izaberete pol, izgled i pozadinsku priču vašeg lika, ukrcavate se na avion i krećete na put, jel te, avionom. Naravno, avion kao avion, nikada nije bio najsrećnije prevozno sredstvo u igrama i filmovima, i gle čuda - ruši se, i eto vas u Džeriko Sitiju. Više mrtvi nego živi, jednog dana budite se u nekom



> “DIZAJN NIVOA JE DOŽIVEO VELIKE PROMENE. DŽERIKO SITI JE OGROMAN GRAD, SA MNOŠTVOM GLAVNIH I ALTERNATIVNIH PUTEVA KAO I MNOGOBROJNIM PREČICAMA KOJE ĆETE OTKLJUČAVATI TOKOM IGRANJA.”

postrojenju, i shvatate da ste samo zahvaljujući izvesnom operativnom zahvatu preživeli, ali sada ste dobili određene dodatke na vašem telu i nove sposobnosti. Vrlo brzo shvatate da se nalazite u ne baš prijateljski nastrojenom okruženju i da je pred vama borba za očuvanje vašeg suvereniteta i integriteta.

Malo upozorenje, početak nije baš divan, kad sam video da se opet nalazim u nekoj fabrici-postrojenju, „muka me uhvatila“, setio sam se lutanja iz prve igre i onog užasnog dizajna nivoa gde sam većinu vremena proveo u „bauljanju“ i očajničkoj potrazi kuda dalje, jer sam se satima vrteo u krug, što i nije tako čudno, jer su sve lokacije ličile kao „jaje jajetu“. U The Surge 2, to nije slučaj. Nakon početne zone, otvara se čitav grad i jedino je na vama kuda ćete dalje.

Dizajn nivoa je doživeo velike promene. Džeriko Siti je ogroman grad, sa mnoštvom glavnih i alternativnih puteva kao i mnogobrojnim prečicama koje ćete otključavati tokom igranja. Naravno, zna se ko je „mama“ na ovom polju, i teško je prići kvalitetu koji From pruža u svojim igrama, ali sve ovo deluje jako fino i zanimljivo, pa treba pohvaliti Deck 13 na uloženom trudu.

Uopšteno, Surge 2 daje neizmerno veću slobodu u svakom pogledu. Gejmplej je znatno brži i fluidniji, ali i protivnici su daleko inteligentniji, te kažnjavaće svaku vašu grešku na najbrutalniji način.

Sada imamo više stilova borbi i pet tipova oružja. Na raspolaganju su vam i dronovi, koji mogu pomagati tokom borbe ili skenirati okolinu. Borbe su zaista sjajne; izbegavanje udaraca, blokada i pariranje su urađeni na visokom nivou i uživanje je izvoditi poteze. Sada imamo i mini boss borbe, kao i mnogo više boss borbi (ovo i nije bilo toliko teško nadmašiti). Kvalitet ume da varira, ali generalno, sve deluje jako dobro. Napomena, ovo nikako nije lagana šetnja kroz park. Kao i u prvoj igri, običan mob može da vas patosira iz par udaraca i bezglavo jurišanje i okršaj sa više protivnika odjednom nije nešto što bih preporučio kao opciju.

A ono što verovatno sve fanove prvog dela veoma zanima, sistem nabavke nove opreme, je i dalje ostao isti kao i u prvoj igri.

> “UOPŠTENO, SURGE 2 DAJE NEIZMERNO VEĆU SLOBODU U SVAKOM POGLEDU. GEJMPLEJ JE ZNATNO BRŽI I FLUIDNIJI, ALI I PROTIVNICI SU DALEKO INTELIGENTNIJI, TE KAŽNJAVAĆE SVAKU VAŠU GREŠKU NA NAJBRUTALNIJI NAČIN.”

Dakle, ako želite neki armor, oružje ili neku nadogradnju vaše postojeće opreme, do nje ćete doći tako što ćete tokom borbe vašeg protivnika skratiti za određeni deo tela, a ponekad i za glavu. Animacije su brutalne, ali umerene, tako da, i ako imate slabiji stomak, nećete imati velikih problema.

Jedna od novina je i postojanje NPC likova, što zaista ne bi trebalo da bude novost u RPG igri, ali hajde. Tu su žitelji grada kojima ćete pomagati u nevolji (ako želite), a neke od glavnih gradskih faca koji će vas uputiti u situaciju u kojoj se grad nalazi, a samim tim i vi, jer ste se tu našli, i tako ćete odmotavati dalji tok priče i dublje ulaziti u postavku sveta oko vas.

Priča je, heh... pa kao i uvek kod ovakvih akcionih igara. Ništa posebno, ali opet to i nije neka zamerka, jer za razliku od Soulsbornekiro igara, gde imate hroničare koji su posvetili svoj život izučavanju teorija i potrazi za nagoveštajima koji su razbacani po ćoškovima Lordrana, Yharnama i ostalim krajevima, The Surge 2 ispriča tu neku svoju priču, koja ma kakva bila, ima svoj početak i kraj, te dovoljno je zanimljiva da je ispratite.

Grafički, igra izgleda prosečno i neće vas ostaviti bez daha, ali radi posao i ispunjava neki minimum standarda koji danas postoji, što se svakako ogleda i u dosta bogatijem dizajnu nivoa, koji smo ranije pomenuli.

Deck 13 je jedan od retkih developera koji uči na svojim greškama i napreduje sa svakom narednom igrom koju izdaju. Njihov najveći problem je nedostatak sredstava. Zato su i prinuđeni da izdaju igre u rangu A naslova, kada bi uspeli da se približe bar AA produkciji, verovatno bi mnogo više ljudi pričalo o njima i naslovima koje izdaju.

Ali, evo, pred nama je The Surge 2, možda i početak neke nove i lepše priče. Ako je suditi po do sada viđenom, Deck 13 je zaslužio našu podršku.

> “JEDNA OD NOVINA JE I POSTOJANJE NPC LIKOVA.”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS:Windows 10
CPU: Intel Core i7-3820 (3.6 GHz)
GPU: NVIDIA GeForce GTX 980 Ti
RAM: 16 GB
HDD: 20 GB

IGRU USTUPIO:
COMPUTER-LAND

PLATFORMA:
PC,Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ:
Focus Home Interactive

CENA:
49.99 €

RAZVOJNI TIM:
Deck 13

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8.5

- ✔ Dizajn nivoa.
- ✔ Zabavna i unapređena borba
- ✔ Gomila opcija za izgled karaktera.
- ✘ Jedva prosečna priča.
- ✘ Ne baš sjajna grafika.

Autor: Igor Totić

REVIEW

BORDERLANDS 3

NO REST FOR THE WICKED

Skoro 8 godina je prošlo od kad smo hteli da pravimo bicikle od mesa, od kad smo jurili najbolji loot i od kad smo se manje-više oprostili od Handsom Jacka. Borderlands 2 je unapredio sve što je bilo loše ili što je falilo kecu i tokom godina je postala kultna igra. Najavom trojke, fanovi su bili van sebe od sreće (i ja među njima) i nadali smo se da ćemo dobiti veran nastavak koji ova franšiza zaslužuje. Mada, izgleda, BL2 je postavio previše visoke standarde, koje BL3 u nekim segmentima nikako ne može da dostigne.

Priča se direktno nastavlja na Tales from the Borderlands od Telltale Games (fenomenalna igra, topla preporuka). Lilith, vođa Crimson Raidera je preokupirana analizom mape, koja pokazuje lokacije Trezora raširenih po galaksiji, dok se na Pandori razvija nova sekta pod imenom Children of the Vault, koja okuplja sve bande pod vođstvom Calypso blizanaca kako bi vladali galaksijom (valjda?).

E, sad... Kroz trejlere i promo klipove, blizanci su predstavljeni kako okrutni, hladni antagonisti sa planom. Ali već od prve scene kad se njih dvoje pojave, Borderlands ludost izvire iz njih. Ceo njihov fazon se vrti oko kulture jutjubera i strimera, i ne prođe momenat sa njima da se ne spomene „like, comment and obey“. Ovaj fazon bi bio mnogo zanimljiviji pre par godina, ali sad je nekako više transfer blama nego kritika na onlajn video kulturu. U svakom slučaju, cela njihova pozadina je mlitavo napisana i više su parodija samih sebe, nego zapravo pravi antagonisti kao što je bio Handsom Jack. Retorike su im loše, fazoni bajati, a nemaju to neko iskonsko zlo koje je Jack donosio sa svojim forama i ponašanjem.

Što se protagonista tiče, tj. pozitivaca, ovoga puta biramo opet između četiri lovaca na Trezore. Svaki od njih je specijalan na svoj način i imaju više aktivnih i pasivnih sposobnosti, kao i kompletna stabla veština za razvoj. Sirena Amara ima sposobnosti da prizove džinovsku pesnicu koja lupi o zemlju, da zamrzne neprijatelja, da pošalje svoju Astralnu Projekciju koja šteti sve usput i da skoči u vazduh i naglo se vrati na zemlju, i tako pravi štetu svima oko nje, te baci ih u vazduh. FL4K, iliti Beastmaster, se fokusira na ljubimce(pet) koje može da vodi sa sobom, može da postane nevidljiv, da pošalje petove u samoubilačke napade, i da teleportuje svoje petove ka neprijateljima. Moze je klasičan vojnik i ona može da prizove robota, koga može da kontroliše (Goliath online, i guess?).

“PRIČA SE DIREKTNO NASTAVLJA NA TALES FROM THE BORDERLANDS OD TELLTALE GAMES.”

Ovaj robot može biti opremljen sa dva oružja od tri ponuđena, a to su ručni top (minigun), bacač plamena i bacač granata. Zane je Operativac i njegov set veština se odnosi na prevaru, inteligenciju i pozicioniranje. Od magija, može da prizove Digi-Clona, koji se ne pomera, ali primorava neprijatelje da pucaju u njega(taunt), da pošalje svog letećeg drona na neprijatelje i da spusti barijeru da blokira napade i iza koje svi saveznici mogu da rade veću štetu protivnicima.

Ono što je odlično je to što svaki build koji napravite ima ogromne potencijale, jer aktivne i pasivne veštine međusobno sarađuju, a sarađuju i sa oružjem koje koristite. Mogu da se kombinuju veštine sa tipovima štete (o tome malo kasnije u tekstu), sa proizvođačima oružja, itd, a samim tim se mogu napraviti fenomenalni komboi koji će biti meta u endgame grindanju.

Lakoća promene buildova će takođe uticati na konstantnu promenu mete, kako igra bude sazrevala.

BL3 zadržava svoj čuveni humor i nisu promenili pristup istom. Nekome će se svideti da su nastavili u istom pravcu, zadržali su svoj identitet, ali nisu ni malo sazreli, niti poboljšali humor kroz priču i obrnuto. Na primer, Tales from the Borderlands pravi neverovatno dobar miks humora, priče, tragedije i drame, ali je igra sama po sebi najviše fokusirana na priču (opet, preporuka obavezna). BL3 se fokusira na loot i pucanje.

Što me dovodi na sledeći segment recenzije. Oružja ima pregršt i igra ne štedi na nagradama. Tokom kampanje, nećete dugo koristiti jedno oružje, ma koliko vam se ono dopadalo, već ćete biti primorani da pređete na jače.

Srećom, dosta oružja je unikatno, tako da vam i promena neće smetati, jer svako oružje ima neki svoj šmek koji ga razlikuje od ostalih. Kasnije u igri, a pogotovo u endgame, bitna je kombinacija oružja i koji tip štete prave. Oružja na struju prže štit protivnicima, vatra prži crvene neprijatelje tj. ljude bez oklopa ili štita, korozija prži oklop i odlična je protiv robota, vozila, i drugih „metalnih“ neprijatelja, dok radijacija radi AOE štetu protivnicima u okolini. Kombinacijom svih elemenata, možete da budete nezaustavljiva mašina za ubijanje. Samo pucanje i celokupni gejmplej možda ne izgledaju da su se mnogo promenili u odnosu na dvojku, ali kad uzmete kontroler u ruke, osete se znatna unapređenja u ponašanju i konačnoj šteti oružja, što je veliki napredak.

Lokacije su raznovrsnije ovog puta i putovaćete po raznim planetama iz svog HUB-a, koji je veliki svemirski brod. Putovaćete po urbanim lokacijama, džunglama, stepama i pustošima, tako da vam neće nikada dosaditi okruženje, jer se često menja. Neprijatelji su vezani za lokacije, tako da ćete stalno imati sveže i raznovrsne neprijatelje za ubijanje, od psihotičnih ubica, preko raznovrsnih vanzemaljskih bića, do utreniranih specijalnih jedinica. Grafika, iako malo poboljšana, i dalje ima cell shaded vizualni stil, po kome je serijal prepoznatljiv i koji tako dobro leži i ovoj igri. Verovatno će ljudima biti ovo minus, jer se ne razlikuje mnogo od prethodnika, ali ja ne mogu da zamislim Borderlands u bilo kom drugom stilu. Istina, neke lokacije, iako raznovrsne, često kopiraju već iskorišćene poligone sa drugih lokacija, samo sa malo promenjenim bojama i par tekstura.

Ono gde Borderlands 3 kompletno pada u vodu je dizajn i ponašanje menija. Slobodno rečeno, meni je katastrofa. Pored čestog lagovanja i sporog učitavanja, koje potpuno ubija imerziju, meni se ništa nije promenio u odnosu na prethodne delove. Iako nije težak za korišćenje, mislim da su mogli da unapred način odabira oružja, prodavanje istih i menadžment inventara. Mapa je takođe katastrofalna, pogotovo što su lokacije veće i mnogo vremena ćete izgubiti u rotaciji, zumiranju i pozicioniranju iste. Još jedan veliki problem je da se na mapi samo prikazuje kvest na kom ste trenutno i ne možete da vidite gde su ostali dok ih ne izaberete iz drugog menija. Neverovatno gubljenje vremena, a pride radi sporo. Performanse na mojoj običnoj PS4 konzoli nisu na najvišem nivou i primetio sam znatno opadanje frejmova kad je bilo mnogo neprijatelja oko mene. Sa tehničke strane, mora mnogo zakrpa da izađe da bi se pratio gejmplej, koji je zapravo dobar.

Borderlands 3 nije loša igra. Zabavna je, u neku ruku duhovita i nagrađuje igrača konstantnim novim tipovima oružja. Raznovrsni načini da izgradite svoju ekipu i sposobnosti novih likova, donose prilike za interesantnim i dubokim buildovima, koji će se vrlo dugo usavršavati i menjati, što će i igru da čini živom. Ali tehnički aspekti, slaba generalna unapređenja, plitka priča i katastrofalni meni, koče ovu igru da se probije na listu najboljih igara ove godine. Ipak, kad se podvuče crta, Borderlands veterani će je dugo igrati, dok oni koji su čekali nešto drugačije, nešto novo, ostaće razočarani.

“ONO GDE BORDERLANDS 3 KOMPLETNO PADA U VODU JE DIZAJN I PONAŠANJE MENIJA.”

“ORUŽJA IMA PREGRŠT I IGRA NE ŠTEDI NA NAGRADAMA.”

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
PC,Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ:
2K Games

CENA:
60 €

RAZVOJNI TIM:
Gearbox Software

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 7.5

- ✓ Guns, guns, guns.
- ✓ Tipičan Borderlands.
- ✗ Katastrofalni meni.
- ✗ Tipičan Borderlands.

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

CATHERINE FULL BODY™

KATARINA, AL' NIJE PRINCEZA

Catherine: Full Body je nešto između remastera i rimejka kultnog PS3 klasika Catherine, koji ovoga puta nije samo besramna krađa novca za već postojeću igru u novom ruhu. Naime, svi aspekti koji su činili Catherine tako zabavnim su ostali tu, dok su neki od njih unapređeni, a neki su potpuno novi u ovom reizdanju.

Počevši od priče, ona se ne razlikuje previše od originala, ali ima dodatne grane kojim narativ može poći, kao i dodatan ljubavni interes – Rin. Naime, vi ste Vinsent, čudni, ali zabavni čova, koji u svojim ranim tridesetim pokušava da shvati šta želi dalje sa svojim životom, ponajviše sa svojom devojkom Katerin(sa K). Na jednoj od pijanki u baru u kojem se odigrava veći deo priče, Vinsent popije malo previše. Na sopstveno iznenađenje završava ujutru u krevetu sa devojkom Katerin(sa C, od sada zvana Caterin radi lakšeg razlikovanja), koja je sušta suprotnost vašoj trenutnoj drugoj polovini i odatle počinje opšti haos u kojem se glavni lik našao. Sada Full Body uspešno zakuvava stvari sa već pomenutom Rin, koja predstavlja pred igrača veoma zanimljiv pristup, kako Vinsentovim noćnim morama, tako i generalnom moralitetu Vinsentove situacije. Full Body ima čak trinaest krajeva, pružajući sasvim solidan razlog da igru pređete ponovo. Inače, priča obuhvata vremenski period nedelju dana, a najviše odluka ćete donositi odgovarajući na poruke vašim ljubavnim interesima, pa igra ume funkcionisati i kao dejting simulator na momente, ali to radi na najbolji mogući način. Vaše odluke će direktno uticati i na moralni metar, koji će vam se prikazati na ekranu, i naginjati ka „lošem" i „dobrom" moralu, a imaćete i zanimljiv uticaj na sve ovo ako budete donosili neke odluke koje se tiču Rin konkretno. Osim toga, neću više išta otkrivati, zarad narativa, mada Rin uspeva malo prerano da raskrinka neke stvari koje su se znatno bolje nagoveštavala u originalnom izdanju ove igre, iako to nije loše odrađeno. Sve u svemu, Catherine: Full Body je jedna prava introspektivna priča sa likovima sa kojima je lako saosećati, pogotovu ako ste u istom periodu života kao isti. Ako niste, i dalje ne bi trebali da zanemarite ovu avanturu koju vam Full Body pruža jer veoma prizemljeno, a istovremeno surealno prikazuje dubine ljudskih emocija i kako se suočiti sa važnim odlukama u životu.

Što se tiče gejmpleja, pored dejting simulator dela koji sam već pomenuo, ogroman deo Catherine čini puzzle aspekat, a to je Vinsentovo bauljanje po noćnim morama u kojima se penje po ogromnim kulama sačinjenih od blokova. Blokove možete pomerati, tj. izvlačiti i praviti sebi put, a ponekad će vas neka manifestacija Vinsentovih strahova juriti kako se budete penjali. Ubrzo, težina ovih zagonetnih platformerskih delova postaje sasvim solidna, a u Full Body su čak i neke nove mehanike predstavljene.

> "NEKI DRUGI MODOVI IZ ORIGINALA SE VRAĆAJU, DOK NEKI NOVI DEBITUJU, A MORA SE POMENUTI I DA POSTOJI OKO 500 NIVOA UNUTAR IGRE – DUPLO VIŠE OD ORIGINALNE IGRE, ŠTO JE ZA SVAKU POHVALU."

“POTPUNO IZVRNUTE VERZIJE KULTNIH DELA KLASIČNE MUZIKE POZNATIH ROMANTIČARSKIH KOMPOZITORA SU ODLIČNE KOLIKO I ORIGINALNE NUMERE OVE IGRE, KOJA U OVOM RIMEJKU POSEDUJE I NEKOLIKO NOVIH DODATAKA VEĆ ODLIČNOM OPUSU IZ ORIGINALA.”

Uostalom, blokovi su prepuni zamki, dok ćete morati da izbegavate i napade čudovišta koje vas juri, a sve to uz veoma brze reflekse, njišući se i vucarajući blokove sa smešnim rogatim Vinsentom u gaćama. Ove zagonetke ćete ili mrzeti ili voleti, a ako volite izazov, ovde ćete ga definitvno pronaći. Neki drugi modovi iz originala se vraćaju, dok neki novi debituju, a mora se pomenuti i da postoji oko 500 nivoa unutar igre – duplo više od originalne igre, što je za svaku pohvalu. Takođe, treba naznačiti da postoji i onlajn mod koji poseduje čak i ranking sistem. Ovo je realizovano kroz kompetitivni meč pentranja po kockama, a u singlplejeru je takođe moguće naleteti na druge igrače ako ste konektovani na internet, u vidu nečega bliskog kooperativnom modu. Dodat je na sve ovo i izbor različitih nivoa težine, gde postoji čak i Safety mod, gde je neuspeh pri zagonetkama nemoguć, ako želite više da se fokusirate na narativne delove ove igre. Sve ovo je inače odličan dodatak osnovnoj verziji i pruža apsurdnu količinu sadržaja igri koja je već bila prepuna u svom originalnom izdanju.

Full Body je, što se tiče grafičke podloge, znatno uznapredovao u odnosu na originalno izdanje, više zalazeći u vode rimejka, s obzirom da je ova igra odrađena u endžinu u kojem je rađena i Persona 5. Unapređenja tekstura se vide na svakom koraku, a animarne međusekvence su vrhunski odrađene i predstavljaju pravo vizuelno remek delo, čak i da niste neko ko gleda anime. Pored fantastične estetike i maestralne glasovne glume, koja je odlična i na japanskom i na engleskom jeziku (Troj Bejker, Lora Bejli), ono što možda najviše i dolazi do izražaja u celoj prezentaciji i suludom dizajnu ove igre jeste muzika. Potpuno izvrnute verzije kultnih dela klasične muzike poznatih romantičarskih kompozitora su odlične koliko i originalne numere ove igre, koja u ovom rimejku poseduje i nekoliko novih dodataka već odličnom opusu iz originala. Iako sama grafika možda nije najimpresivnija, niti najdetaljnija, čak i za igru u anime stilu, estetika cele igre je savršena i grafika odlično uspeva da uspostavi atmosferu koja se veoma često menja u skladu sa pričom.

Igra je optimizovana savršeno, mada to je i očekivano, znajući da je ipak igra koja je rađena u Persona 5 pogonu, koji ne iziskuje potpunu snagu PS4 konzole, pogotovu njenog Pro izdanja. Ako ste hteli da igrate Catherine, a niste imali prilike u prošlosti, ovo je pravi trenutak ako posedujete u pomenutu konzolu. Jedan prolaz kroz priču će vam uzeti solidnih 13-14 časova, a kako vam igra daje masivan izgovor da je pređete ponovo, broj sati koji Full Body nudi jeste pozamašan i ume preći 50 veoma lako, i sve to bez onlajn moda, koji je sam po sebi veoma zabavan. Ovo je najbolje izdanje ovog kultnog Atlusovog klasika, a istovremeno beleži sebe kao i jednu od kultnih igara i PS4 konzole, odajući veoma lep uvid u najdublje muke ljudske duše, prouzrokovane kako samosvesnim sopstvenim potrebama, tako onim nekontrolisanim, podsvesnim i romantičarskim.

“FULL BODY IMA ČAK TRINAEST KRAJEVA, PRUŽAJUĆI SASVIM SOLIDAN RAZLOG DA IGRU PREĐETE PONOVO.”

IGRU USTUPIO: **COMPUTER-LAND**

PLATFORMA: PS4

IZDAVAČ: Atlus

CENA: 59.99 €

RAZVOJNI TIM: Atlus, Studio Zero

TESTIRANO NA: PS4

OCENA 9.2

- ✓ Savršena atmosfera, dizajn i muzika koja je potpuno remek-delo.
- ✓ Odlična i veoma emotivna priča, sada još više proširena.
- ✓ Zabavan humor i pregršt modova i noviteta u odnosu na original.
- ✗ Zagonetke nisu baš za svakoga.
- ✗ Ponekad(veoma retko) se oseti kao da je Rin na silu nalepljena na postojeću priču

Autor: Milan Živković

REVIEW

UMETNOST IZBEGAVANJA

Čini se kao da sam “između dve vatre” poslednji put igrao još pre sopstvenog rođenja, pa me “dodgeball” više asocira na Vins Vonovu komediju iz 2004. godine, nego na samu fizičku aktivnost. Zato evo igre da sve to promeni!

Super Dodgeball Beats je zapravo... ritmička igra. Ritmička igra sa tematikom “između dve vatre”. I kada kažem “tematikom”, mislim - igra je mogla da se vrti oko plesnih okršaja, borbi letećih nindži ili napucavanju partizana i južnoameričkih gerilaca, ne bi bilo nikakve razlike po pitanju gejmpleja.

Momentalnu privlačnost kod igrača može indukovati vizuelni stil igre, koji je za svaku pohvalu. Igra je rukom crtana i animirana, kompletno u japanskom anime stilu, sa sve prenaglašenim momentima i manga stripovskim sekvencama. A osim što je kvalitetno nacrtana, još je lepše osmišljena, sa simpatičnim detaljima poput blesavog sudije koji konstantno paradira ili tematskim nivoima i protivnicima.

Ali, po pitanju gejmpleja, sve se svodi na prostu mehaniku i tri komande.

U ritmu muzike, potrebno je da pritisnete dugme kada krug koji okružuje vašeg lika, preklopi drugi krug. Druga komanda zahteva da palicu držite u nekom smeru i pustite je u određenom trenutku, a treća da držite dugme i pustite ga na vreme. Sve ovo naravno uklopljeno u muzičku podlogu koja pokušava da izgradi što uzbudljiviju atmosferu.

Vremenom osvajate i pomoćne alatke, koje protivniku otežavaju da vidi šta se dešava na ekranu. Ovo itekako ima smisla protiv ljudskih suparnika, ali protiv kompjutera deluje čudno... Blokirati računaru pogled na ekran igre? Mora da se šalite.

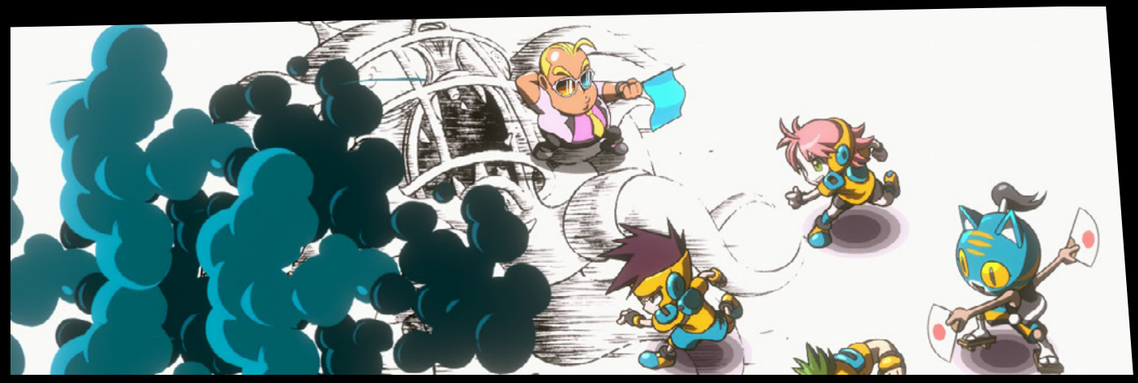
U modu za prelaženje, proći ćete zabavnu, ali besmislenu priču, kvalifikujući se kroz protivničke timove koji se sastoje iz plejade živopisnih likova. Tu su klub penzionera, vampirica i njeni podanici, pa i ekscentrični Godzila milioner... Ako ništa drugo, vizuelno igra svakako ima šta da ponudi.

Prava draž igre svakako leži u lokalnom multiplejeru. Samo, kada se igra protiv ljudskih igrača, sve taktike i naoružanje dobijaju pravi smisao. Tako da, na neki način, ovo uopšte nije loša igra za društvo, pa makar na kraće staze...

Vrlo lako je izgubiti prednost ili čak igrati nerešene mečeve, što zapravo nije loša stvar ukoliko i niste tako dobri u ovim igrama, a igrate protiv strica, bivšeg bubnjara druge postave Pilota.

Nažalost, Super Dodgeball Beats je prosečna igra. Po pitanju vizuelnog utiska, sve je odlično prezentovano, ali sam gejmplej ne nudi naročito inovacije, pa ni izazova. Bilo je potrebno gotovo sat vremena da igra postane iole izazovna, a tada više nije bilo toliko ni važno.

Pa ukoliko niste zaista veliki ljubitelj ritmičkih igara, nemojte previše pažnje usmeravati na ovaj naslov. Mada, ako niste previše probirljivi... Možda nije loše da joj pružite šansu. Ali isključivo u društvu! U samoći, možete slobodno da postupate sa njom kao i sa loptom i da je... pa, izbegavate. Ako ništa drugo, priča koja je ispričana manga stripovskim panelima vas možda ponovo inspiriše da počnete da učite crtanje. Svi smo imali tu fazu, zar ne?



“OD SILNOG “DODŽBOLOVANJA”, LOPTA SKORO I DA SE NE VIDI U IGRI... NE ŠALIM SE.”

IGRU USTUPIO:
PLAYSTACK

PLATFORMA:
PC,Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
PlayStack

CENA:
12.99 €

RAZVOJNI TIM:
FinalBoss Games

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 5.2

- ✓ Vizuelno kvalitetno.
- ✓ Simpatična muzika.
- ✓ Dobar dizajn likova.
- ✗ Previše jednostavno.
- ✗ Previše lako.
- ✗ Previše brzo dosadi.

Autor: Ivan Danojlić

REVIEW

NE SMEJU SE KORISTITI NEPRISTOJNE ŠALE ZA PODNASLOV...

"ČETVRTA WRC IGRA IZ OVOG STUDIJA."

Svaki put kada stigne neka nova simulacija trkanja motornim vozilima, ja, kao i mnogi drugi u početku, imam mnogo „problema" dok provalim kako funkcionišu stvari, i kakvo je ponašanje vozila u igri. Dosta igrača odustane u ovom periodu, jer im igre nude samo kompletnu autentičnost i realan prikaz vožnje tih mašina. WRC 8 vam pak daje priliku da osetite čari simulacije, ali na pristupačniji način, tako da ne završi džojstik u televizoru ili monitoru.

Studio KT Racing nam donosi novi nastavak u WRC serijalu, iliti još jednu simulaciju reli trka, i hvala im na tome, jer kvalitetnih igara iz ovog žanra manjkava na tržištu. Veliki plus igre je što je studio uspeo da obezbedi FIA licencu, tako da su sve staze, vozila i vozači koji se trenutno trkaju, prisutni u igri. Pored toga su prisutne i neke legende sporta, koja se naknadno otključavaju. Šta odmah na početku čini ovu igru boljom, u odnosu na skorašnje koje sam opisivao, je pristupačnost koju sam već spomenuo, a to je prikazano kroz upitnik o vašem iskustvu sa trkačkim igrama, kao i kratka trka kako bi se procenilo vaše umeće na delu. Tako da, ako vi možda i mislite da ste pro u reli vožnjama, igra će vas proveriti odmah za svaki slučaj, kako se ne biste zaleteli i sebi upropastili uživanje u igri.

Kada to obavite, stići ćete do glavnog menija, gde možete primetiti par stvari. Prva je ta da meni, i paleta boja korišćena za isti, dosta podseća na nešto što bi se koristilo na Xboxu i računaru, što pomalo čudno izgleda kada igrate na PS4, ali verujemo da je to samo slučajnost, jer je meni stvarno lepo i jasno urađen, i lako ćete se snaći u istom. Druga stvar koju ćete primetiti je asistent koji će vam objasniti šta je šta u igri, a dodatni plus je što pored audio pomoći je prisutan i tekstualni transkript, tako da ako slučajno ne čujete neki deo, možete odmah sve i pročitati. Ove će se pokazati i više nego korisno, jer u nekim delovima će muzika nadjačati glas asistenta, pa nećete baš čuti sve korisne informacije. Kao što sam već spomenuo, meni je lepo urađen i podeljen je u četiri veće grupe: solo, takmičenje (onlajn i oflajn), podešavanja i kuća, gde vas čekaju novosti, aktivna takmičenja, informacije o vozačima i šta ste poslednje igrali. Od modova je dostupan klasičan izbor, a moramo posebno naglasiti da igra ima i oflajn multiplejer sa podeljenim ekranom, što je odličan dodatak koji mnoge igre ovog žanra više nemaju.

Karijera je najinteresantniji mod u igri, pa ćemo malo popričati o istom. Ovaj

mod je malo kompleksnije urađen u odnosu na prethodnike, što se možda neće svideti nekima, ali se nama baš dopao ovaj novi sistem. Šta mislim pod kompleksnije? Mislim na to da vam igra daje mnogo više stvari o kojim morate da se brinete, kako bi sve proteklo u najboljem redu, a to znači zakazivanje treninga i raznih događaja, praćenje komunikacije sa šefovima, ali i timom, organizovanje tima i praćenje njihovog rada, kao i još drugih stvari. Organizacija tima je urađena kroz sistem stabla veština, a to znači da ćete trkanjem zarađivati XP poene, koje ćete koristiti da dodajete nove članove vašeg tima, kao i da poboljšavate postojeći. Sve ovo znači da ćete pored trkačkog dela morati da se pozabavite i menadžerskim delom, jer ko bolje zna kakav tim odgovara vozaču od samog vozača. Što se tiče izbora kategorija, na početku karijere imate izbor između Junior i WRC 2 kategorije, a dobrom vožnjom ćete napredovati do najjače WRC kategorije. Jedna od interesantnih misija koju smo dobili je i vožnja izlupanog automobila po lošem vremenu na teškoj stazi, gde je cilj da pređete što veću razdaljinu pre nego što vam vozilo potpuno otkaže. Upamtite - ručna kočnica za lakši prolazak krivina.

Kontrole su vrlo dobro urađene, i pravo je uživanje voziti automobile svih kategorija. U nekoliko prilika nam se desilo da vozilo ne isprati najbolje uputstva koja smo mu dali, ali to se desilo toliko malo puta da neće puno pažnje obraćati na to. Šteta na vozilima je dobro urađena, i što je još bitnije uticaće na upravljivost istog, tako da ćete morati da pazite kada se zalećete u oštru krivinu. Srećom odlično odrađen i konačno razumljiv suvozač će se potruditi da vas usmeri da što bolje prođete i upozoriti na prepreke na stazi. U odnosu na to kakvi su bili ranije, suvozači sada su veoma korisni. Mana na koju smo naleteli tokom vožnje je što iste prepreke se neće ponašati isto na svim stazama, i nije nam jasno zbog čega. Recimo, određeno drveće će na jednoj stazi zaustaviti vozilo, dok će ga na drugoj vozilo pokositi.

Grafički igra izgleda lepo i detaljno, modeli vozila su verno preneseni u igru, dok vozače ni ne vidimo skoro uopšte, tako da nemamo primedbe neke na to. Promenljivo vreme dosta doprinosi atmosferi tokom igranja, pa će i to dodatno podići uživanje u igri. Audio podloga je okej, s tim da je u nekim trenucima malo glasnija muzika, pa nećete čuti zvukove igre. Navijanje publike, dok jurcate pored njih, je tu, i godiće vam celu sekundu koliko se zadržite pored njih.

WRC 8 je zabavna igra, koja donosi puno interesantnih opcija za igranje. Pristupačnost ove igre za opuštene igrače će definitivno uvećati bazu aktivnih igrača, ali će verovatno sa druge strane biti napuštena od strane tvrdokornih vozača simulacija, koji će reći da nije dovoljno kažnjavajuća i ozbiljna simulacija, kao na primer Dirt Rally. U svakom slučaju, verujemo da će ova igra naći svoje igrače, a nakon čitanja ovog teksta vidite u koju grupu ćete vi da upadnete.

“18 GODINA JE PROŠLO OD PRVE WRC IGRE.”

IGRU USTUPIO:
COMPUTER-LAND

PLATFORMA:
PC,Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Bigben Interactive

CENA:
40 €

RAZVOJNI TIM:
KT Racing

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 8

- ✓ Bogat mod karijere.
- ✓ Igra nosi zvaničnu FIA licencu.
- ✓ Veliki izbor staza, vozila i vozača.
- ✗ Prepreke se ne ponašaju isto na svim stazama.
- ✗ Za jednu simulaciju, mnogo je lakša od ostalih u žanru.

Autor: Dragana Ličina Danojlić

REVIEW

THE SOJOURN

BORAVAK U JIN JANG SIMULACIJI

Čini mi se da retko kad imam dovoljno materijala da uporedim igru koju sam dobila da opišem sa nekim prethodnim igrama. Ma koliko dugo čovek igrao i imao široku lepezu odigranih igara, naprosto je nemoguće postići sve. Srećom, ovaj put sam dobila igru koja neodoljivo podseća na fenomenalni Portal, koji sam pak stigla da odigram.

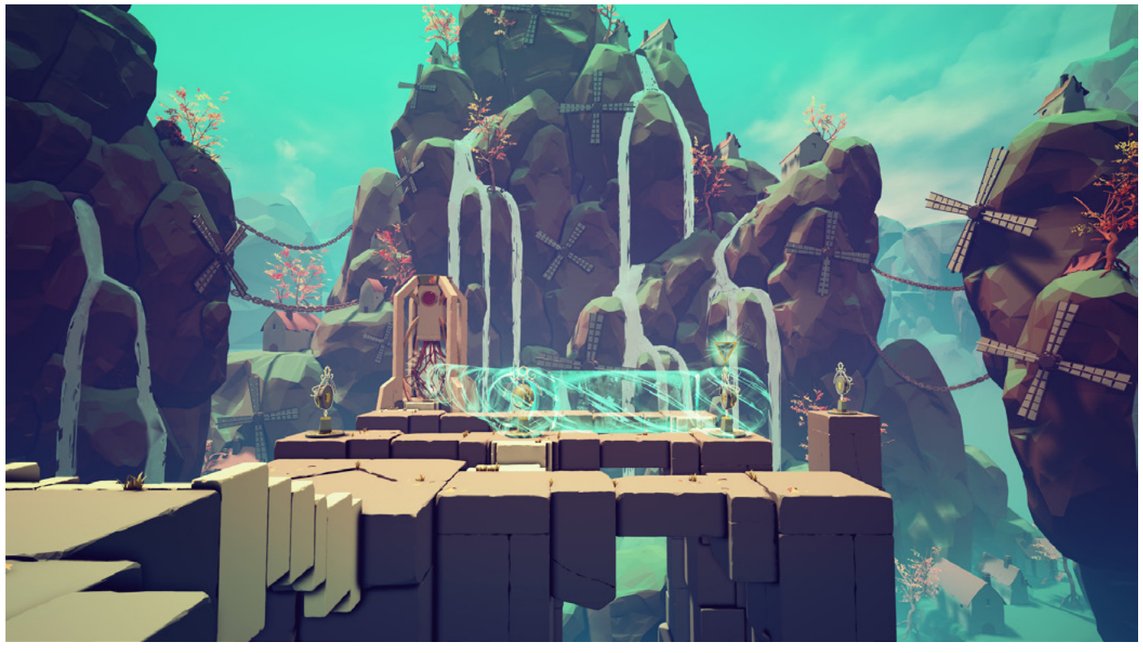
U The Sojourn ste odmah na početku postavljeni u neki prolaz, bez razjašnjenja šta treba da radite i gde idete. Pravo da vam kažem, isprva sam mislila da se nešto pokvarilo u igri dok nisam primetila da pomeranjem kamere zapravo mogu da vidim prolaz. A kad sam uspela da se osevapim, naletela sam na vizuelno zapanjujući svet, koji sam jedva čekala da istražim.

Vizuelno je igra stvarno odlično urađena, vi hodate kroz nivoe i godišnja doba koji su prelepo animirani, gledate velelepne građevine i ruševine koje se oko vas formiraju, a blokovi tih građevina se slažu kao u snu. Sve naznačava da je svet u kojem vi boravite (značenje reči „sojourn“ na engleskom je boravak) zapravo metafizički svet. Svet nudi različita područja i strukture koji prestavljaju putovanje kroz život. Pa, pošto se nalazite u metafizičkom svetu koji predstavlja život, vi zapravo hodite kroz svet svetlosti i svet senke.

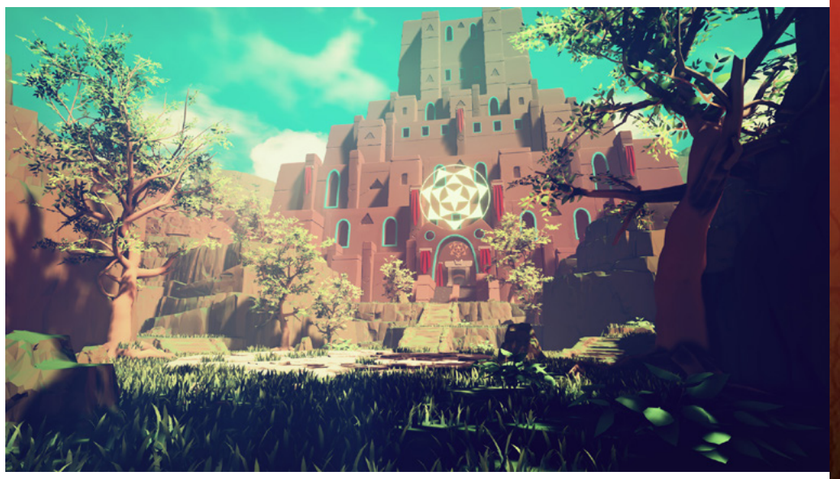
I ove senke su veliki deo mehaničkog dela rešavanja nivoa, jer vi na određene načine možete da uđete u taj svet senki, da koristite njegovu moć da pokrećete određene stvari, aktivirate neke druge ili naprosto prolazite kroz svet senki i prelazite nemoguće provalije. Naravno nije sve tako lako i „svetlo“ u svetu senki, jer i on donosi neke svoje prepreke koje ne postoje u svetlom svetu. Stoga se većina zagonetki rešava kombinovanjem ta dva sveta, koji se nadopunjavaju. Mogli su igru da nazovu i Jin jang iskreno, sasvim bi lepo odgovarao naziv, tako je očigledan.

> “THE SOJOURN IMA TOLIKO DELOVA KOJE TREBA POSTAVITI, OKRENUTI, ZASVIRATI ILI NAPROSTO OSTAVITI NA MIRU, DA SE PONEKAD OSEĆATE KAO VELIKI POKRETAČ I STRATEG NEKOG SVETA.”

> “PONEKAD JE REŠENJE NIVOA VRLO ZADOVOLJAVAJUĆE, TAKO DA VAM DOĐE DA SE KLONIRATE, DA BISTE MOGLI SAMI SEBE DA POTAPŠETE PO RAMENU, JER STE O BAŠ TAKO PAMETNI, DOK NA PONEKOM NIVOU BI TAJ ISTI KLON IMAO ZADATAK DA VAS KLEPI PO TINTARI, JER NI ZA ŠTA NIJE”



> “SVE NAZNAČAVA DA JE SVET U KOJEM VI BORAVITE (ZNAČENJE REČI „SOJOURN“ NA ENGLESKOM JE BORAVAK) ZAPRAVO METAFIZIČKI SVET.”



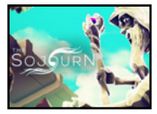
The Sojourn ima toliko delova koje treba postaviti, okrenuti, zasvirati ili naprosto ostaviti na miru, da se ponekad osećate kao veliki pokretač i strateg nekog sveta. Sve ove elemente koje morate namestiti igra dodaje kroz nivoe i vreme, tako da niste odmah bačeni u vatru, već polako gradite svoje znanje i umeće u igri. Par nivoa uglavnom bude posvećeno učenju nove mogućnosti tako da dok pređete na nešto novo, vi postanete majstor u novom delu mehanike same igre. I to stvarno pomaže svemu jer u nekom momentu vam sine „čemu to služi“ i kako funkcioniše, tako da i teži nivoi, posle par pokušaja se nekako slože. U svakom slučaju, posle par nivoa, uvek možete da očekujete neko sledeće iznenađenje, u vidu nove sposobnosti ili dela mehanike.

Ceo ovaj svet mnogo podseća na Portal, jer je svaki nivo zaseban poput Portalovih nivoa, a takođe, nivoi zahtevaju da s vremena na vreme zastanete, vratite se unazad i pogledate kako se sve to zajedno uklapa i čemu vodi. Ponekad je rešenje nivoa vrlo zadovoljavajuće, tako da vam dođe da se klonirate, da biste mogli sami sebe da potapšete po ramenu, jer ste o baš tako pametni, dok na ponekom nivou bi taj isti klon imao zadatak da vas klepi po tintari, jer ni za šta nije. Šta god bio zadatak vaše kopije, igra vam oboma uglavnom neće biti dosadna dok rešavate problematiku nivoa u kojem se nalazite.

Većina nivoa imaju i bonus, izazov koji se pojavljuje iznenada kada rešite osnovni zadatak. Vi možete da da izađete iz nivoa kada postignete primarni cilj i da ne uzmete taj bonus. Češće bonusi budu teži od osnovnog cilja nivoa, ali osim skupljanja zlatnih svitaka koji se nalaze na pijedestalu, i kojih ima 46, vi u suštini ne dobijate neko preterano zadovoljenje. Ti svici su na nivou kolačića sreće, koje možete uzeti u kineskom restoranu, a to više ni naivnima nije zanimljivo. A i skupljanje tih svitaka ne menja ništa, ne dodaje niti oduzima. Ako odlučite da se ne mučite sa svicima, već da preskočite neki, po dobar deo njih ćete se moći vratiti, ali po neke nećete. Tako da i sa te strane, igra ne daje podsticaj da se vratite i ponovo odigrate neke nivoe.

Ono gde igra ne uspeva da dopre do nivoa genijalnosti Portala, jeste njena priča, koja je tu postavljena samo u naznakama, i u suštini vas nimalo ne uvlači u svet Sojourna. Između nivoa postoji priča koja je samo implicirana. Ne postoje ljudi ili bića s kojima ćete se sretati, nailazićete na statute koje će vam pričati tu priču i par užarenih kugli koje će iza sebe ostavljati tragove svetlosti. Unutar nivoa, ove užarene kugle će animirati nivoe u postavku koja vas očekuje, a između nivoa, one će otelotvoriti te statue. One predstavljaju delove života od rođenja, preko detinjstva do čoveka i njegove starosti. Većina ljudskih bića u tim scenama nose poveze preko očiju, uključujući i osobu čiji život pratimo. Značenje i ideju iza ovih scena vi zapravo ne razumete uopšte, niti se igra trudi da vas uvuče u iste, što je frustrirajuće i nezadovoljavajuće, jer posle nekog vremena vas prestane biti briga da napredujete niz igru i saznate nešto više o priči koju priča.

Muzika je vrlo ujednačena i lepo se uklapa u ceo svet. Čak i muzički delovi potrebni za prelazak nivoa je ujednačen i ne iskače preterano. Tako da i tu igra ne prevaže na stranu genijalnosti, ali ni na na stranu dosade. Ovo je mirna avantura usmerena na rešavanje nivoa, usmerena na um umesto na akciju. Jedino zadovoljstvo koje ćete dobiti iz igre jeste tapšanje vašeg klona po ramenu, kada genijalno rešite neki nivo, osim toga, naracija, muzika i ideja same igre su manjkave, i ne daju nikakvo zadovoljenje. Igru preporučujem za mirna popodneva u kući, ali vam neće ostati u pamćenju poput nekih drugih sličnih igara.



IGRU USTUPIO:
EVOLVE

PLATFORMA:
PC,Xbox ONE, PS4,

IZDAVAČ:
Iceberg Interactive

CENA:
21.99 €

RAZVOJNI TIM:
Shifting Tides

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 7

- ✔ Lepa animacija.
- ✔ Intrigantna priča.
- ✔ Zanimljiva mehanika.
- ✘ Nepotpuna naracija.
- ✘ Bez potrebe za ponovnim igranjem.

Autor: Milan Živković

REVIEW

SMRZAVANJE U POKRETU...

Usled odlične recenzije kolege Stefana iz junskog broja našeg časopisa, odlučih po svaku cenu i sam da se oprobam u igri po imenu Vambrace. Pa ni Switch kopija igre za recenziju od darežljivog izdavača nije u tome odmogla. Dobro, lažem, kopija igre je bila pravi razlog igranju. Ali svakako dobrodošla, jer igra je prema utiscima cenjenog kolege, izgledala kao nešto što i te kako vredi probati. I znate šta? Nije nas lagao!

Po uzoru na Darkest Dungeon, samo smešten u ledene okove snegom pokrivenog sveta, Vambrace pruža gomilu nemilosrdnog izazova svim ljubiteljima ove mešavine RPG i "roguelike" žanrova. Zapravo, izazov je toliko neposredan, da je malo falilo da odustanem od igranja nakon nekoliko sati provedenih uz igru. Sve dok nisam uložio poseban napor u shvatanje strategisanja, koje je obavezno u što većoj i promišljenijoj meri, ne bi li igra dobila pravu, primamljivu dimenziju i otkrila svoje čari.

Za oko su mi najviše zapali likovi, koji osim što su odlično dizajnirani, nose sa sobom dozu odličnog karaktera. Činjenica da trajno umiru dok ih od vas zauvek odvaja nemilosrdni autosave, možda je još više doprinela tome da ih je lako zavoleti i brinuti za njih.

Ukoliko želite da znate sve o igri, neophodno da procenite da li je za vas ili ne, bezrezervno preporučujem da se osvrnete na koleginu recenziju iz juna. Ono što vam ja mogu reći, jeste da ukoliko posedujete Nintendo Switch, kao glavnu platformu na kojoj volite da se igrate, obavezno nabavite igru upravo za njega.

Da, učitavanja su možda i duplo duža na Switchu nego na ostalim platformama, pa i frejmrejt ume da opadne ukoliko igru igrate u prenosivom modu. Ali atmosfera surovih, ledenih lokacija i tamnica, oživljenih dobrom i doziranom muzikom i zvučnim efektima, mislim da najbolje može da se doživi upravo na Switchu i to upravo u prenosivom režimu igranja.

Zaboravite knjigu u stolici za ljuljanje pored kamina, i zgrabite Switch. Opciono turite kvalitetne slušalice u/na uši i pojačajte "bass". Atmosfera će vas prosto progutati. Doživljaj malenog, snegom ušuškanog sveta tišine, huka vetra, nemilosrdne smrti i probijanja do cilja, gotovo kao da može da iscuri iz konzolinog ventilacionog sistema, ukoliko je nemarno nagnete na stranu u sred igranja.

Vambrace: Cold Soul kao da se ne boji da odbije igrače od sebe, već "filtrira" samo najzagriženije i najupornije fanove žanra i izazova. Ukoliko ste neko ko možda ne krije veštinu u igračkim palčevima, već se ponosi strateškim razmišljanjem i dobrim planiranjem u igrama, obavezno neka proba ovu igru. Jeste, doživljaj će biti dobar i na ekranu od pola zida, na PS4 Pro konzoli. Ali istovremeno će do izražaja doći i neki od grafičkih nedostataka, kojih se igra takođe ne stidi.

Od srca preporučujem igranje u prenosivom režimu Nintendove Switch konzole, u miru i tišini vašeg doma, neke od samo za to odabrane večeri. Uz obaveznu šolju zelenog čaja sa malo limuna. Konzola se možda pojačano greje pri igranju nekih od naslova, ali uz Vambrace - garantujemo smrzavanje prstića, usled snažne (čitaj - snežne) i ledene atmosfere. Brrr...

"ZA SVE KONKRETNO O IGRI, KONSULTUJTE JUNSKI BROJ NAŠEG I VAŠEG ČASOPISA."

"UKOLIKO STE VOLELI DARKEST DUNGEON, A NIJE VAM BILO DOVOLJNO, EVO LEDENOG ZAGRLJAJA TOPLINE, NA KOJI STE DUGO ČEKALI!"

VAMBRACE COLD SOUL

IGRU USTUPIO: **HEADUP GAMES**

PLATFORMA: PC,Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ: Headup Games

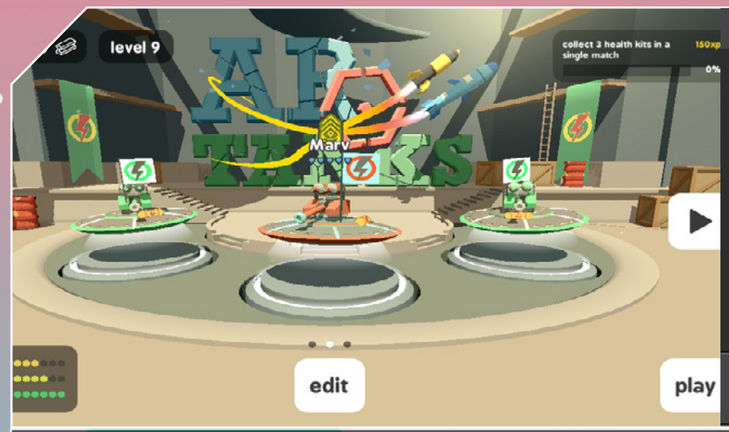
CENA: 24.99 €

RAZVOJNI TIM: Devespresso Games

TESTIRANO NA: Nintendo Switch

OCENA 8.1

- ✔ Odličan dizajn.
- ✔ Težina za uživanje.
- ✔ Još bolja atmosfera u prenosivom modu.
- ✘ Duga učitavanja.
- ✘ Samo za vrhunske stratege.
- ✘ I pad frejmrejta, naročito u prenosivom modu.



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Joseph Grainger

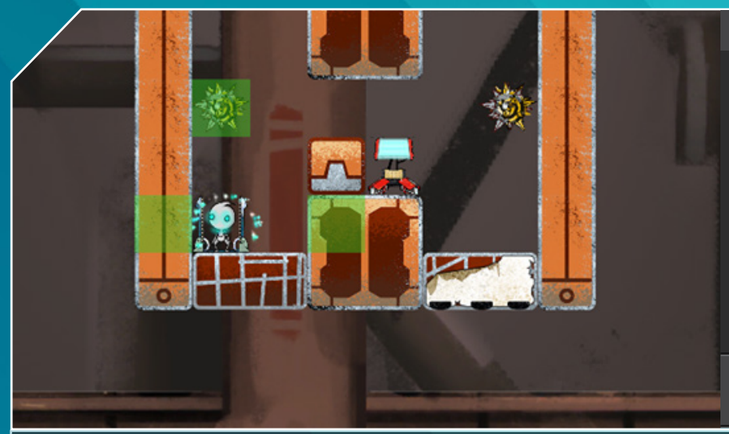
CENA:
2$

TEST UREĐAJ:
iPhone X

OCENA DA

AR TANKS

AR tehnologija, koja meša virtuelni i stvarni svet kroz objektive i ekrane mobilnih telefona, je postala izuzetno napredna poslednjih godina, što je dovelo do toga da redovno dobijamo sve zanimljivije igre. Jedna od takvih je AR Tanks, kreirana za iOS uređaje, i ona od vas zahteva ravnu površinu u stvarnom svetu na kojoj će postaviti ceo svet sačinjen od drveća, zidova, mina i sličnog. Vi se tu nalazite kao tenk i cilj je da porazite neprijatelje pomoću dve vrste različitog oružja. Igra poseduje gomilu misija i svaki nivo je proceduralno generisan, što zahteva da stalno menjate taktiku i poziciju, kako biste imali bolju preglednost.



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Hot Chocolate Games

CENA:
Nepoznato

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA DA

GROBO

Nizu igara koje predstavljaju mešavinu platformera i zagonetki se pridružuje i Grobo. Ova igra kombinuje gravitaciju koja je potrebna za prelazak nivoa, tako što igrači platformu na kojoj se nalazi robot-protagonista rotiraju i okreću kako bi on uvek imao tlo pod nogama za hodanje i dolazak do izlaza. U početku deluje dosta lako, ali kako se napreduje kroz priču, nivoi postaju sve komplikovaniji i zahtevaju logičko razmišljanje. Grafika poseduje ljupki stil, koji je ručno crtan, što doprinosi autentičnosti igre. Grobo je trenutno u fazi ranog pristupa, što znači da će developeri nastaviti sa oplemenjivanjem igre pre nego što se ona i zvanično pojavi.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
SFL Interactive

CENA:
Besplatno/IAP

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4x

OCENA DA

FLASHBACK MOBILE

Predstavljamo vam mobilnu verziju čuvene igre Flashback, koja se pojavila 1993. godine i koja ima svoje zasluženo mesto u Ginisovoj knjizi rekorda, kao prva igra koja je koristila rotoscope tehnologiju za kreiranje realističnih animacija i ručno rađenih pozadina. Tehnologija je sada znatno naprednija, ali se vredi prisetiti ovog hita, pa su developeri predstavili remaster izdanje za boljom grafikom, i iznova kreiranim zvukom. Gejmplej čini dosta napucavanja protiv vanzemaljaca na udaljenoj planeti u stilu 2D platformera, što znači da se krećete sa leva na desno. Stvarno nam je drago što je moguće ovaj hit zaigrati i na mobilnim telefonima, te vam svakako predlažemo da isprobate Flashback Mobile.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Adventure Islands

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Xiaomi Redmi 4X

OCENA DA

TOTAL PARTY KILL

Total Party Kill vas vodi u dubine opasne tamnice, ali za razliku od ostalih igara, jedini način za napredak ovde jeste da ubijate svoje karaktere. Ovde igrate sa tri lika koji se razlikuju po vrsti oružja koje poseduju i kada naiđete na neku nezaobilaznu prepreku, jedini način da je zaobiđete jeste da ubijete nekog od tri karaktera, ali morate mudro odabrati ko će stradati i od čije ruke, odnosno oružja. Recimo, potrebno je da se popnete na neku udaljenu platformu, i tu je jedini način da ubijete nekog karaktera strelom koja će se zabosti u zid i tako napraviti stepenik. Total Party Kill vam omogućava da pustite mašti na volju, kroz rešavanje zanimljivih misija i jedna je od boljih zagonetalica koje smo odigrali u poslednje vreme.

Autor: Milan Janković

ENCODYA

Igara koje istražuju temu budućnosti ima dosta i nekako nas sve više njih vodi u dalji period, a to je negde oko 70-ih godina ovog veka. Encodya je takva igra, koja nas smešta u ulogu deteta čiji je staratelj nespretni robot. Oni zajedno moraju preživeti u urbanoj džungli zvanoj Neo-Berlin, tako što će sakupljati resurse i kloniti se opasnosti. Encodya odiše prelepim umetničkim stilom, a trapavi robot koji štiti devojčicu je dosta sličan onom iz filma Iron Giant, tako da će se fanovima filma posebno dopasti. Trenutno je dostupan samo demo, a developeri su za punu verziju najavili preko 6 sati gejmpleja i preko 50 lokacija gde možete igrati i kao devojčica i kao robot.

RAZVOJNI TIM:
Chaos Monger

GDE PREUZETI:
https://chaosmonger.itch.io/encodya

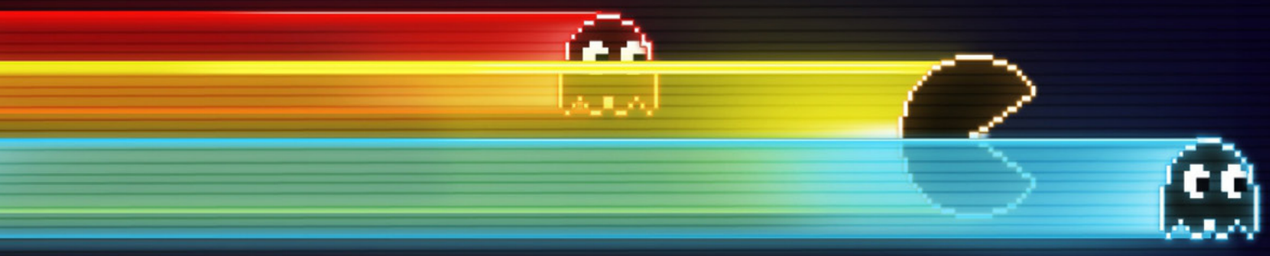
PECK-N-RUN

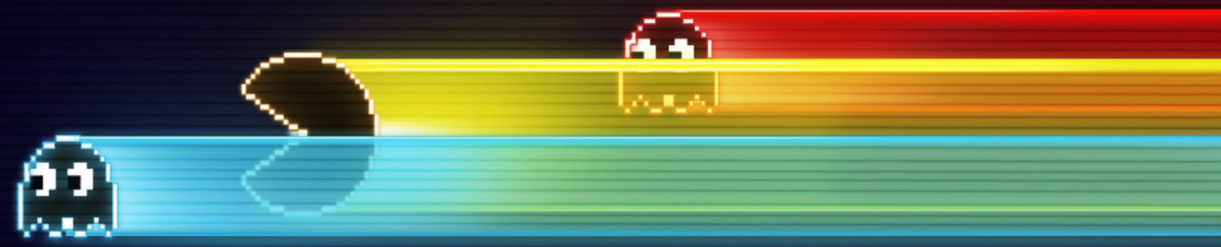
Šta dobijate kada pomešate arkadni stil igara i ptice? Pa, blesavu avanturu naravno. Peck-n-Run je igra koja govori o konstantnoj borbi ptica gazivoda(sandpiper) sa morskom plimom, pa će tako i igrači imati priliku da iskuse deo tih muka. Vaš cilj ovde je da nahranite male ptičice, tako što ćete sakupljati raznu hranu na obali, poput školjki koje ćete kljucati i donositi im meso u gnezdo, ali ujedno morate paziti i na more, koje konstantno nadolazi i otežava vam posao. Morate paziti da vas smeće iz mora ili talasi ne udare, jer ćete onda izgubiti svu hranu i ptičice će ostati gladne.

Peck-N-Run je dosta zanimljiva igra i brzog je tempa, pa ako je po vašem ukusu, slobodno je isprobajte.

RAZVOJNI TIM:
Split Milk Studios

GDE PREUZETI:
https://spiltmilkstudios.itch.io/peck-n-run





WHAT REMAINS

Jedan posvećen tim je kreirao What Remains, naslov koji je izrađen u 8-bitnom grafičkom stilu karakterističnom za NES uređaje. Radnja se odvija u isto vreme kada se NES pojavio, i baš se govori o praznicima i dobijanju ove kultne konzole kao poklon. Gejmplej je prilično prost, pošto predstavlja mešavinu vizuelne novele i avanture, ali je svakako zanimljivo odigrati je. Mala napomena, ova igra je iz korena kreirana za NES i Famicom konzole, tako da je možete igrati jedino pomoću emulatora.

RAZVOJNI TIM:
Iodine Dynamics

GDE PREUZETI:
https://iodinedynamics.itch.io/whatremains

SHOWDOWN BANDIT

Iako se radi o demo verziji, a ne o punoj igri, morali smo da u našu listu uključimo i Showdown Bandit, jer se radi o izuzetno zanimljivoj igri, sa odličnim zapletom. Showdown Bandit nas vodi u svet u kojem je lutkarska emisija otkazana, a lutke su ostavljene u studiju da trule. Međutim, one su se nekako vratile u novi život. Vi ste jedna od tih lutaka i morate istražiti napušteni studio, kako bi otkrili ima li vam spasa, ali se ujedno morate kloniti opasnosti i drugih lutaka koje je samoća izludela. Radnja se odvija iz ptičije perspektive i kombinuju se šunjalački elementi sa izuzetno napetom horor atmosferom.

RAZVOJNI TIM:
KindlyBeast

GDE PREUZETI:
https://kindlybeast.itch.io/showdownbandit-demo

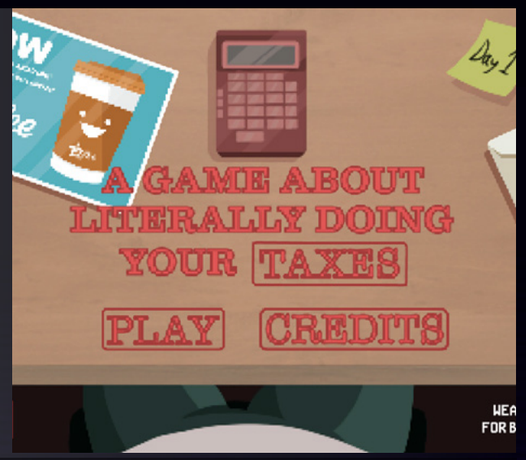
SKYBOUND

Pravljenje video-igara u školama postaje sve popularnije, a pošto imamo i akademije čija je svrha kreiranje video-igara, sada nam je čast da vam pišemo o igri koju su kreirali školarci. Skybound su kreirali studenti Berlinske akademije video igara. Skybound nas vodi u neki drugi svet, prepun misterije i fantazije, gde igramo kao mlada protagonistkinja koja istražuje svet pomoću svog moćnog mača, i pokušava da shvati gde se nalazi. Grafički stil je dosta prost, pomalo podseća na starije Tomb Raider igre, ali je atmosfera prilično dobra. Ono što smeta pri igranju je manjak osvetljenja, pa tako u nekim regijama nije moguće videti šta je oko vas. Ali, pošto se radi o projektu studenata koji je odrađen u uskom rasporedu, onda nemamo zamerki.

RAZVOJNI TIM:
VolkMarc

GDE PREUZETI:
https://volkmarc.itch.io/skybound

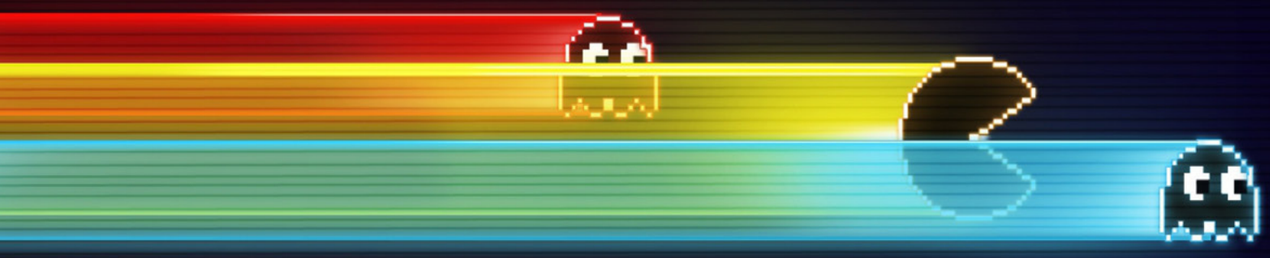
A GAME ABOUT LITERALLY DOING YOUR TAXES



Svet odraslih nije nimalo zanimljiv i lep kao što je izgledao kada smo bili mali, a svu draž života uzimaju stvari kao što su plaćanje računa i poreza. Ova igra, koja otkriva sve u naslovu, se bavi upravo tom temom. Pred vama se nalazi radni sto prepun pošte i pisama, a vaš cilj je da izdvojite besmislene reklame od računa i poreza koje morate platiti, a ako propustite neki, onda ste u problemu. Igra se odvija kroz sedam dana i svakim danom je sve teže izdvojiti nepotrebno od važnih pisama, što je čini izuzetno izazovnom. Moramo priznati da nam se pored mehanika izuzetno dopada i vizuelni stil igre, kao i muzika koja prati „muku“ protagoniste.

RAZVOJNI TIM:
NotaSailor Studios

GDE PREUZETI:
https://notasailorstudios.itch.io/a-game-about-literally-doing-your-taxes



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

RAZBIJAMO VAŠE KONZOLE

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

Autor: Stefan Starović

AMD RYZEN 3 DESKTOP RAČUNAR

Najbolje što AMD trenutno ima da ponudi

Treća generacija Ryzen procesora je nedavno ugledala svetlost dana, a uporedo s njom i nova generacija Radeon grafičkih kartica. Imali smo prilike da pogledamo sve to zajedno u jednom vrlo lepom paketu i da vidimo koliko je ovakva mašina spremna za današnje igre i u nešto višim rezolucijama.

AMD paket desktop računara

U pitanju je, dakle, jedna klasična konfiguracija, ali bazirana tako da izvuče maksimalne performanse od AMD komponenti. Sve je upakovano u vrlo minimalističko, ali i elegantno, Fractal Design Define S2 kućište, sa providnom stranicom od kaljenog stakla. Iskren da budem, ja i nisam baš ljubitelj ove varijante, jer najčešće računar držim ispod stola, a i samo dok sam ga postavio za slikanje, već je imao gomilu otisaka prstiju po sebi. S druge strane, ako želite da imate različite RGB LED elemente na matičnoj ploči, RAM memoriji, grafičkoj kartici i drugim komponentama, onda prosto nema smisla da ih držite zatvorene u crnom kućištu, zar ne? Međutim, ono što je bitnije, jeste da osim vizuelne forme, ovaj računar ispunjava i najviše tehničke standarde.

Pre svega, tu je AMD Ryzen 7 3800X procesor, koji donekle predstavlja malo čudniji izbor – 3700X je možda bolji odnos uloženog i dobijenog, dok ako neko želi više jezgara, da bi mogao da strimuje i slično, pre bih se odlučio za R9 3900X. U suštini, 3800X u odnosu na 3700X ima samo više klokove, a košta solidno više para. Ipak ako gledamo ovo kao isključivo gejming mašinu, viši klokovi će doneti i bolje performanse, posebno u nekim esports naslovima, koji zahtevaju maksimum i od procesora. Tu je i Asus CrossHair VIII Hero WiFi matična ploča, bazirana na AMD X570 čipsetu, koja ima praktično sve što biste mogli da poželite – gomilu portova za proširenje, PCI Express 4.0 podršku za ultra brze SSD, kao i poseban heat sink za njihovo hlađenje, i kao šlag na tortu - integrisanu Wi-Fi karticu. Možda deluje nebitno, ali u momentu kad sam shvatio da mi na ruteru od provajdera ne radi par Ethernet portova jer su nešto radili sa firmwareom, taj je WiFi bio baš spas, pogotovu što može da iskoristi maksimalnu brzinu protoka i da prevuče igre sa interneta velikom brzinom. Konačno, deo oko matične ploče zaokružuje odličan sistem tečnog hlađenja, koji takođe potpisuje Fractal Design i koji je i diskretan, i odlično hladi, i ne čuje se, zaista impresivno.

Tu je i G.Skill DDR4 memorija, brzine 3600Mhz, koja ne samo da je brza, nego sa gornje strane ima neko LED osvetljenje koje je integrisano u nekakvu kristalnu strukturu i zaista izgleda jako impresivno. Kad smo već kod neke vrste memorije ne treba zaboraviti ni M.2 SSD disk, koji potpisuje Corsair i koristi sve mogućnosti PCI Express 4.0 magistrale za zaista neverovatnu brzinu prenosa podataka. Međutim, prosečan gejmer to verovatno neće primetiti (pre je za nekoga ko se bavi obradom video materijala i slično), ali će svakako primetiti kapacitet od čak 2TB, na koji možete smestiti sve svoje omiljene igre. Konačno, mislim daje bio i red da se high end gejming mašine oslanjaju isključivo na SSD skladište podataka, jer je učitavanje igara mnogo brže nego sa hard diska, a cene su već značajno pale.

> “RGB OSVETLJENJE REALNO ZAHTEVA I KUĆIŠTE SA KALJENIM STAKLOM.”

Odabrano napajanje je Corsair od 1.000 W, što je verovatno 30-40% više nego što ovaj računar i zahteva, ali će vam obezbediti maksimalnu stabilnost čak i kod overkloka, koji realno nije baš ni neophodan.

Konačno, ono što gejmere jako interesuje, jeste i grafička kartica – na prvi pogled sam bio malo razočaran kad sam shvatio da je u pitanju referentni Radeon 5700XT, jer on ima blower tip kulera, koji je u ranijim izvedbama bio baš bučan. I tu je došlo moje najveće iznenađenje: kartica nije uopšte bučna! Naravno, neki model sa specijalnim hlađenjem će verovatno biti još tiši, ali sam zaista zadivljen koliko su uspeli da unaprede i referentnu karticu, koja sada postaje sasvim odgovarajuća alternativa za veliki broj korisnika. Treba naglasiti i da AMD za sada još uvek ne podržava Ray Tracing tehnologiju, ali kada pogledamo i konkurenciju, vidimo da je broj naslova koji to podržava zaista minimalan, pa je to verovatno priča za neku malo dalju budućnost.

Performanse

Pre svega treba odrediti šta su očekivanja od jedne ovakve mašine u pogledu rezolucije. Testiranja praktično nismo ni radili u Full HD režimu, jer prosto nema smisla osim ukoliko želite fps koji ide preko 144Hz i ako imate takav monitor na kome će zaista skoro sve igre raditi u tom režimu. Deluje da je 1440p rezolucija neka vrsta idealnog okruženja za ovakav računar i on se tu snalazi zaista dobro i sve radi izuzetno glatko u najvišim podešavanjima detalja. Ako bismo išli na 4K, mogli bismo da postignemo zadovoljavajući fps u nekim igrama, ali bismo u drugim morali da smanjimo detalje, da bi sve radilo kako treba, odnosno preko 60 fps. Tako da je neki naš zaključak da je ovo idealan računar za 1440p, u kombinaciji sa high refresh rate monitorom, pogotovu za esports naslove, gde jak procesor zaista ima značaja. Probao sam recimo i CS:GO i bez problema sam konstantno dobijao preko 260-270 fps što bi trebalo da je dovoljno čak i za najokorelije esportiste. Pritom, čak i u drugim naslovima, deluje kao da 3800X razmenjuje udarce i tu negde je čak i sa znatno skupljim Intel i9-9900K što je zaista jako, jako dobar rezultat.

Zaključak

Ovo nije realna gejmerska mašina, ovo je demonstrator tehnologije, i u tom smislu ima gomilu komponenti koje su preterane i koje verovatno ne biste odabrali u nekom realnom svetu, pre svega zbog maksimalne cene korišćenih delova. Međutim ovako upakovan, ovaj računar je i više nego impresivan, i pokazuje da se AMD zaista vratio na puteve stare slave, kako po pitanju procesora tako i po pitanju grafičkih kartica, a nama, kao krajnjim korisnicima, to samo može da pogoduje, jer će dovesti do veće konkurencije i unapređenja tehnologije.

Karakteristike:

Procesor	AMD Ryzen 7 3800X
Matična ploča	Asus CrossHair VIII Hero WiFi
Memorija	2x 8GB G.SKill Royal Z DDR4-3600
Grafička kartica	AMD Radeon RX 5700XT 8GB GDDR6
Hard disk	Corsair SP600 M.2 2TB
Kućište	Fractal DesignDefine S2 TG
Hlađenje	Fractal Design Celsius S24 AiO
Napajanje	Corsair HX 1000W

Testiranje:

Igra (average FPS) max/ultra settings	1920x1080 (average FPS)
Battlefield 1	84.5
Assassin's Creed Odyssey	52.8
Shadow of the Tomb Raider	44.5

HP OMEN15

Ferrari gejming laptopova

Autor: Stefan Starović

U prošlom broju smo imali prilike da se družimo sa HP Pavilion gejming laptopom, koji je neka vrsta razumnog izbora i odličnog odnosa cene i onoga što dobijate. Međutim, šta kada zaista želite da podivljate, kako u pogledu performansi, tako i u pogledu imidža i kvaliteta izrade? Za to služi Omen by HP serija!

Omen 15

Omen je gejming podbrend, koji je HP razvio kako bi se distancirao od „dosadnih“ poslovnih računara i kako bi postao prepoznatljiv gejmerima, i moramo priznati da je u tome dobrim delom i uspeo, najviše zahvaljujući upravo gejming mašinama i laptopovima. I najnoviji Omen 15t, koji se pred nama našao u vidu uzorka, iako nije imao čak ni finalnu ambalažu, već po otvaranju kutije ostavlja vrlo impresivan utisak. Kombinacija metala i plastike, sa različitim načinima izrade završnog sloja na različitim delovima računara, kao i posebni jako crveni detalji u stilu Omen brenda, ne ostavljaju nikoga ravnodušnim. Izrada je zaista na vrhunskom nivou, nema ni pomena o bilo kakvom uvijanju ekrana ili da računar ne deluje dovoljno robusno. Međutim, to je dovelo i do nešto veće težine u odnosu na modele na koje smo navikli u ovoj klasi, kao i činjenicu da je ukupna debljina računara nešto veća, pre svega zbog nogica koje služe da ga odvoje od podloge o obezbede bolje hlađenje. Naravno, gejming laptopovi nikada nisu ni bili sinonim za prenosivost, a kod Omena 15 tu treba dodati i malo poveći ispravljač, snage 200W, koji treba nositi sa sobom. Naravno i sam ispravljač je u finišu visokog sjaja, pa deluje da se čak i ovakvim detaljima i te kako vodilo računa, da sve mora ostaviti vrhunski utisak. Inače, kao i kod većine drugih gejming laptopova, nošenje ispravljača je obavezno za bilo kakvo ozbiljnije igranje, a ukoliko hoćete da ga koristite samo za neke standardne aplikacije, možete očekivati da će baterija trajati između dva i četiri i po sata u najboljem slučaju.

Kada se računar otvori, otkriva se touchpad koji je sasvim solidan, kao i tastatura koja ima vrlo dobar hod tastera i odlična je za gejming. Font na samim tasterima je malo ekstremniji, pa zahteva privikavanje ako ste konzervativnog tipa, ali je ovo zaista dobra tastatura, kako za igranje igara, tako i za duže kucanje. Moguće je podešavati os-

“NAŠ MODEL JE BIO KONFIGURISAN SAMO SA SSD-OM, ALI JE TU DODATNI PROSTOR ZA JOŠ JEDAN SSD ILI HDD.”

"IPS SA G-SYNC I 144HZ OSVEŽAVANJEM JE MEĐU NAJBOLJIMA KOJE SMO IKADA VIDELI."

vetljenje u svim bojama RGB spektra, ali se nama nekako najviše svidela Omen crvena boja, prosto, to je taj utisak.

Konačno dolazimo do ekrana, koji je možda i najveći dragulj ovog, inače vrlo impresivnog, sistema. U pitanju je panel IPS tipa, na kome su boje zaista odlične, ali ne samo to – on podržava i G-Sync tehnologiju, koja radi u saradnji sa Nvidia grafičkom karticom, kao i osvežavanje do čitavih 144Hz. Dakle, ekran je takav da pokriva bukvalno bilo koju primenu, od mogućnosti za grafički dizajn, preko igranja AAA naslova video igara, pa sve do esports naslova, kojima je bitna visoka frekvencija osvežavanja. Zaista, ovo jeste jedan od najboljih ekrana koji smo videli na bilo kom laptopu, ali ekran je ništa bez mašine koja mu daje sliku...

Performanse

Kada pogledamo tehničke specifikacije Omen by HP 15, možemo da zaključimo da su birane vrhunske komponente na čelu sa Intel i7-9750H procesorom, koji ne samo da ima šest jezgara i čak 12 različitih threadova u svakom trenutku, već i visokim klokom može pomoći u igrama, koje se jako oslanjaju na snagu procesora kao što je na primer CS:GO. Memorija je sastavljena od jednog modula od 4GB i još jednog od 8GB što daje ukupno 12GB i jeste malo neobičnija konfiguracija, ali je za gejming sasvim dovoljna. Ukoliko pak hoćete da se bavite nekim strimingom ili tako nečim, zašta je ovaj računar svakako sposoban, preporuka je možda ipak ići na varijantu sa 16GB ili više memorije. Tu je i SSD kapaciteta 256 GB, a zanimljivo je primetiti da je drugi slot za disk ostao prazan, pa se možete opredeliti za klasični hard disk ili za neki SSD većeg kapaciteta. S obzirom na pad cena SSD-ova, kao i činjenicu da je ovaj računar sam po sebi dosta skup, mislim da bi imalo smisla ugraditi i dodatni SSD od još bar 512GB, ako ne i celih 1TB. Konačno, tu je Nvidia RTX 2060 grafička kartica, sa 6GB GDDR6 memorije, koja je osnovni model koji podržava Raytracing tehnologiju. Međutim, kako je ova mogućnost i dalje dostupna u jako malom broju igara, može se reći da je 2060 odličan izbor ako želite najnoviju tehnologiju a ipak ostajete u nekom višem srednjem rangu grafičkih kartica.

Sve u svemu, radi se o dobro izbalansiranoj kombinaciji – AAA igre koje možete opušteno igrati u dobrano preko 60 fps, sa najvišim podešavanjima u Full HD rezoluciji ekrana, a G-Sync će se pobrinuti da i ekran izvuče maksimum iz vaše mašine. Sa druge strane, esports naslove gde je i procesor bitan će pogurati daleko preko preporučenih vrednosti za profesionalno igranje, a 144Hz će tu doći do punog izražaja i dati vam solidnu dozu prednosti. Konačno računar se može uhvatiti u koštac i sa pravljenjem video klipova ili strimovanjem gejming sadržaja, što samo govori o raznovrsnosti uloga koje Omen 15 može preuzeti na sebe.

Zaključak

Konačno, najveća mana Omen 15 računara je definitivno njegova cena, ali to vam je kao i kod sportskih kola – da li vam baš treba motor od više stotina konjskih snaga za švrćkanje po gradu? Verovatno ne, ali kada stisnete gas do daske, nema šanse da nećete razvući kez od uveta do uveta, a nema ni onih sa strane koji neće primetiti ovu opaku mašinu!

Karakteristike:

Model	HP Omen 15
Procesor	Intel i7-9750H do 4.5GHz
Memorija	12GB DDR4 2666 MHz
Grafička kartica	nVidia GeForce RTX 2060 6GB GDDR6
SSD	256 GB
Hard disk	Nema
Povezivanje	1xUSB 3.1 Gen2 Type-C Thunderbolt 3, 3xUSB 3.1 Gen1(1x Sleep&Charge), Gbit LAN, mini DisplayPort, HDMI, 3.5mm combo, SD card reader, WiFi, Bluetooth
Ekran	15.6" 1920x1080 IPS 144Hz G-Sync
OS	Windows 10 Home
Težina	2.2 kg

Testiranje:

Igra Ultra settings	1920x1080 (average FPS)
Witcher 3	75.9
Battlefield 1	131.2
Assassin's Creed Odyssey	73.9
Shadow of the Tomb Raider	81.5

Autor: Stefan Starović

LENOVO LEGION GAMING HEADSET

Đavo je u detaljima

“RADI SE O IZUZETNO UDOBNIM SLUŠALICAMA.”

Lenovo pokušava da se probije na tržište gejminga, kako svojim desktop i laptop računarima, te monitorima, tako i periferijama. Na red su došle i gejmerske slušalice, koje su nas u mnogim stvarima zaista impresionirale, ali negde kao da je plaćen danak neiskustvu.

Legion Gaming Headset

Lenovo se za svoju gejmersku Legion seriju najviše oslanja na dizajn formiran oko slova Y, pa se taj motiv može videti svuda na pakovanju, ali je poprilično inkorporiran i u sam dizajn uređaja. Upravo je to slučaj i sa ovim slušalicama, koje dolaze u vrlo luksuznom pakovanju, i koje kada otvorimo otkriva Y urezano u same slušalice. Dizajn je vrlo primamljiv, izbegnuta je zamka jeftinih RGB osvetljenja i to me je na prvi pogled jako privuklo. Slušalice su uglavnom izrađene od plastike, ali je ona vrlo dobrog kvaliteta, i što je još bitnije za gejming model, jako je lagana, tako da su vrlo udobne na glavi i mogu se bez problema nositi više sati. Headband je standardnog tipa, na razvlačenje, a presvučen je sunđerastom tkaninom sa unutrašnje strane pa doprinosi udobnosti. Meni je tu značajno i što su same slušalice presvučene takođe tkaninom, pa koža može lako da diše čak i u letnjim mesecima ili prilikom intenzivnih okršaja u igrama. Udobnosti doprinosi i mala ukupna težina od samo 270 grama.

“DIZAJN JE U POTPUNOSTI U DUHU LENOVO LEGION SERIJE UREĐAJA.”

U levoj slušalici se nalazi usmereni mikrofon koji se ne može skinuti, ali se može uvući u slušalicu tako da izlazi zaista minimalno, što je sasvim u redu. Još jedna lepa stvar je što se slušalice rotiraju za po 90 stepeni, tako da ih onda možete spustiti ravno na sto ili prosto da vam ostanu tako oko vrata, to je praktičnost koju uvek cenim. Kabl je končanog tipa i jako je prijatan na dodir, a deluje i da se neće tako lako pohabati, i završava se jednim 3.5mm konektorom koji objedinjuje i slušalice i mikrofon, ali dobijate i spliter ukoliko ga povezujete na desktop.

I posle svih ovih zabeleženih utisaka o spoljnom izgledu slušalica, gledam da li na kablu ima neke mogućnosti za kontrolu jačine zvuka – ne, ok, verovatno je na samim slušalicama... Hmmm, ne uspevam da ga nađem... Pet minuta kasnije i dalje okrećem slušalice da vidim da nisam nešto propustio, konsultujem uputstvo i internet – bez rezultata. Prosto mi je neshvatljivo da u 2019. godini neko izda vrlo solidan gejmerski headset koji nema ugrađenu kontrolu jačine zvuka! Naravno, ovo je možda i moje preterivanje, ja sam prosto navikao na tako nešto, ako imate recimo volume točkić na nekoj od fensi gejmerskih tastatura verovatno je ovaj problem nebitan, ali opet, zar je toliko teško bilo ubaciti tu još jednu funkcionalanost koja je standard na praktično svim konkurentskim modelima?

“IZOSTAVLJANJE PODEŠAVANJA JAČINE ZVUKA NA SAMIM SLUŠALICAMA JE POPRILIČNO NESHVATLJIV PROPUST.”

U slušalicama se nalaze drajveri od neodimijuma prečnika 50mm,------ koji su dovoljno i glasni i proizvode zvuk vrlo dobrog, skoro pa odličnog kvaliteta. Basevi su očekivano malo prenaglašeni, ali to i jeste u skladu sa gejmerskom tematikom slušalica.

Sam mikrofon je usmereni i ima opciju eliminisanja spoljne buke, te je sasvim je adekvatan za sve vrste komunikacije u igrama. Kada ga potpuno uvučete u levu slušalicu biće aktivirana mute mic opcija što jeste zgodno i vrlo je intuitivno.

Zaključak

Lenovo Legion Gaming Headset definitivno ima veliku korporaciju iza sebe, ali i veliku ambiciju da se takmiči sa velikim proizvođačima periferija, kako kvalitetom, tako, nažalost, i cenom, koja je na našem tržištu za nijansu viša nego što bih ja to lično voleo. S druge strane, u pitanju je zaista jako kvalitetan i udoban set slušalica, i ako vam ne smeta to što nema mogućnost podešavanja jačine zvuka, može biti zapravo idealan izbor, pogotovu ako ga ugrabite na nekoj akciji.

Karakteristike:

Model	Lenovo Legion Gaming Headset
Tip	Stereo slušalice
Povezivanje	1×3.5 mm džek, 2×3.5mm preko adaptera
Mikrofon	Usmereni, može se uvući
Dodatno	Presvučene tkaninom

Autor: Stefan Starović

LOGITECH MX900

Najbolji komplet za produktivnost na računaru

Najčešće vodimo računa o tipično gejming periferijama koje se prepoznaju po miševima velike osetljiv-osti, mehaničkim tasterima i u poslednje vreme sveprisutnom RGB osvetljenju. Međutim, šta je sa ljudima kojima treba relativno neupadljiv komplet tastature i miša, koji će im odlično služiti za svakodnevne poslove? Upravo tu dolazi Logitech MX900 kao logično rešenje, spoj sjajnog MX Master miša i odlične bežične tastature.

Tastatura

Krenućemo možda od manje bitnog dela kompleta, ali svakako onog s kojim je svaki korisnik računara svakodnevno u kontaktu – tastature. Tastatura iz MX900 kompleta je membranskog tipa, nešto plićeg hoda tastera, ali izuzetno udobna u radu. Veliku zaslugu za to ima i materijal od koga su izrađeni tasteri, koji je nekako gumiran i možda i ne izgleda baš „premijum“, ali je pod prstima zaista potpuno uživanje. Ono što možda neće obradovati prosečnog korisnika, ali će pogodovati onima kojima je i izgled bitan, jesu okviri između tastera, koji su urađeni u sjajnom piano black stilu završne obrade. Zaista kombinacija izgleda vrlo lepo, ali takođe i privlači otiske prstiju, pa zahteva vrlo intenzivno briskanje i održavanje, da bi stalno zadržalo takav izgled. Prosto, na vama je da odlučite da li vam je bitniji izgled ili praktičnost, ja bih se uvek pre odlučio za ovo drugo, samo da ne moram često da čistim tastaturu.

Tasteri imaju belo pozadinsko osvetljenje, što je zaista praktično i vrlo diskretno

> “BATERIJA NA TASTATURI TRAJE OKO 15 DANA DOK JE NA MIŠU TRAJANJE DO 70 DANA.”

i lepo upotpunjuje ukupan vizuelni utisak proizvoda. Ono što nije tako dobro, jeste da pozadinsko osvetljenje utiče na trajanje baterije, pa ćete tako tastaturu morati da punite otprilike jednom u 10 do 15 dana, ukoliko je ono uključeno. Na svu sreću, to se radi preko najobičnijeg micro-USB kabla pa nećete imati dodatne troškove za kupovinu baterija, s obzirom da je punjiva baterija već ugrađena u uređaj.

Sam raspored tastera je vrlo klasičan, što mi se jako svidelo. Gornji red funkcijskih tastera radi i kao multimedijalne kontrole, u kombinaciji sa Fn tasterom, a iznad numeričkog dela postoje i tri dodatna koja služe za kontrolu jačine zvuka, ali i poslednji, i meni omiljeni – onaj sa prečicom za kalkulator. Ne znam zašto, ali mi je odvojen taster za pozivanje kalkulatora u poslovnoj primeni računara jedna od najpraktičnijih stvari koje vučem još od prastare Microsoft Natural Pro tastature i svaki model koji ga ima kod mene ima bolju startnu poziciju.

Miš

Možda i veća zvezda ovog kompleta jeste miš – radi se o vrlo dobro poznatom i u poslovnim krugovima naširoko voljenom MX Master modelu, koji je svoju vrednost dokazao mnogo puta tokom višegodišnjeg korišćenja. Tu je točkić sa gornje strane, koji se može adaptirati različitim brzinama skrola, ali i mnogo zabavniji točkić koji dolazi pod palac desne ruke, kojim možete ili skrolovati sa strane ili mu dodeliti neke druge funkcije.

Posebna pogodnost ovog miša je njegov optički senzor sa Darkfield tehnologijom, to praktično znači da on može da prati podlogu bez obzira na to od čega je ona izrađena, uključujući i staklo, što je zaista impresivno. Jedini zapravo uslov je da podloga na kojoj se nalazi miš, čak i ako je od stakla, mora biti deblja od 4mm, ali to realno bilo kakav sto ili druga površina ispunjavaju. Ono što je donekle razočaravajuće za gejmere, jeste da je senzor na mišu koji je u kompletu samo 1.500 DPI, dok je kod modela MX Master 2s on podignut na čitavih 4.000 DPI, te je dosta bolji za igranje igara. Ali, kao što i rekosmo, ovo je komplet koji se pre svega fokusira na produktivnost.

Ukoliko se do sada niste susretali sa MX Master tipom miševa, treba naglasiti da je sam uređaj nešto većih gabarita, pa možda neće odgovarati onima sa manjim šakama, ali je generalno ovo jedan od najudobnijih miševa s kojim se možete susresti. Oblik je tako dobro dizajniran, da ni posle višečasovne neprestane upotrebe nećete osećati umor. Baterija će takođe izdržati čak do 70 dana upotrebe, a i kada se potroši, to nije problem, jer istim micro USB kablom kao i za tastaturu ga možete napuniti, a u međuvremenu ga koristiti kao standardni žični miš.

Zaključak

MX900 ima svojih prednosti i mana – prednost je svakako niža cena kompleta u odnosu na kupovinu dva ovakva uređaja odvojeno, mada svakako konačna cena nije mala. Sa druge strane, kupovinom uređaja odvojeno možete imati više slobode u odabiru. Jedno je sigurno, sa MX900 ne možete pogrešiti i ako se odlučite za komplet kao takav sigurno ćete dobiti kvalitet dostojan vaše interakcije sa računarom.

Karakteristike:

Model	Logitech MX900
Tip	Bežični komplet miš i tastatura
Tasteri	Membranski
Miš	Bežični optički – Darkfield senzor
Dodatno	Mogućnost povezivanja sa više uređaja preko unifiying adaptera

Autor: Stefan Starović

LEGION PRECISION GAMING MOUSE I GAMING MOUSE MAT

Lenovo ulazi na tržište gejming periferija

Već neko vreme pričamo o tome kako je tržište gejming periferija poslednjih par godina zaista prezasićeno, ali izgleda da svi vide potencijal u njemu, pa je sve više poznatih brendova koji žele da uzmu deo kolača koji se zove tržište video igara. Jedan od njih je i Lenovo i do nas je došao njihov gejming miš i podloga.

Legion Precision Gaming Mouse

Koristeći jedna od najneinventivnijih naziva za miša, Lenovo, odnosno njihov pod-brend Legion, nam donosi uređaj koji kao da se trudi da bude u potpunosti u skladu sa njihovim Y logotipom, koji koriste za sve gejming stvari. Praktično je miš i oblikovan oko znaka Y, koji isijava crvenim osvetljenjem, ali to zapravo i nije loša stvar, bar iz dva razloga – prvo, izbegnut je RGB šareniš, koji je sve više opterećujući na mnogim uređajima, a drugo, oblik je jedna od boljih stvari kod ovog uređaja. Namenjen je korišćenju za dešnjake i ergonomski je izuzetno dobar, lepo leži u ruci, iako treba imati u vidu da je namenjen pre svega onima sa malo većom šakom.

Nažalost, negde kod oblika možemo već polako prestati sa pozitivnim stvarima ovog uređaja i preći na one ne baš tako dobre. Pre svega, velika je zamerka na kvalitet i tip plastike koji je upotrebljen - niti je toliko prijatna na dodir, niti je baš izdržljiva u smislu da su se pojavili tragovi korišćenja posle nekoliko dana testiranja. Sa druge strane, kada se miš okrene na leđa, imamo pristup donjoj strani gde možemo postaviti tegiće i regulisati na taj način balans, ovog inače ne baš tako laganog miša (bez tegova 170g). Tek tu dolazimo do narandžaste plastike, koja izgledom i osećajem podseća bukvalno na nešto što smo nedavno uzeli iz kineske robne kuće. Sama kutija za tegiće je opet u obliku slova Y što je simpatičan detalj, ali nedovoljno interesantan da bi zasenio ostale nedostatke.

Povezivanje se vrši preko končanog USB kabla, koji je pozlaćen na kraju i to je sasvim u skladu sa onim što bismo očekivali od ovakvog miša. Takođe, na dva glavna tastera su ugrađeni Omron svičevi, koji bi trebalo da izdrže oko 20 miliona klikova, što je respektabilan podatak. Ono što je opet problem, jeste što ostali dugmići na mišu deluju ne baš ubedljivo. Ista je situacija i sa skrol točkićem, koji ostavlja osrednji utisak u najboljem slučaju.

Konačno, dolazimo do samog senzora miša, koji je 8.200 DPI osetljivosti, koja se može podešavati u četiri nivoa, preko za to namenjenog dugmeta. Lepo je što postoji indikator u vidu LED dioda u kom ste nivou osetljivosti. Miš sa računarom komunicira učestalošću od 1.000 Hz, a senzor podržava do 30G ubrzanja, bez da izgubi mogućnost praćenja podloge. Svi ovi podaci bi pre 3-4 godine delovali vrlo impresivno, ali kako tehnologija napreduje možemo da konstatujemo da je tehnički aspekt ovog miša jednostavno samo zadovoljavajući.

> “KVALITET PLASTIKE OD KOJE JE IZRAĐEN MIŠ JE NA JAKO NISKOM NIVOU.”

Podloga

Dolazimo i do podloge, koja je sa 35x25 cm dimenzijama negde u proseku, sa donje strane je gumirana površina koja ne kliza, dok je sa gornje strane fina tkanina, opet sa prepoznatljivim Y brendingom. Sa strane je opšivena koncem, kako se ne bi pohabala s vremenom. Opet, što se podloge tiče, sasvim je u redu i pristojna, ali bukvalno ništa u vezi nje se ne ističe u odnosu na druge proizvođače, pa čak ni u odnosu na manje poznate kineske brendove.

Zaključak

Lenovo se na tržište gejminga uključuje dosta kasno, pretpostavljamo u želji da dopuni svoju ponudu sjajnih laptop računara i interesantnih desktop sistema za video igre. Međutim, ono što izgleda da mnogi proizvođači ne razumeju, jeste da je tržište gejming periferija sada toliko napredovalo i toliko je zasićeno, da morate ponuditi nešto zaista kvalitetno i inovativno da bi se istaklo u šumi svega drugog. Lenovo miš i podloga trenutno jednostavno ne spadaju u tu kategoriju, pogotovu što se za manje novca mogu uzeti manje poznati kineski brendovi, koji možda nude i viši kvalitet. U tom smislu su Legion miš i podloga možda namenjeni samo najvećim poštovaocima ovog brenda, ali oni koji razmišljaju racionalno će verovatno ili prištedeti novac i uzeti nešto sličnog kvaliteta, a niže cene, ili dodati još nešto novca pa uzeti zaista premijum periferije.

Karakteristike:

Model	Legion Precision Gaming Mouse
Tip	Optički miš
Povezivanje	USB
Senzor	8.200 DPI
Dodatno	Ergonomski oblikovan, 9 programabilnih tastera, tegovi za podešavanje težine

Autor: Stefan Starović

RAMPAGE HAWKER

Jeftin bežični gejmerski miš

Dobili smo priliku da probamo još jedan miš turske kompanije Rampage – ovog puta je u pitanju bežični miš namenjen gejmingu, dosta pipava, ali opet vrlo intrigantna kategorija.

Hawker

Rampage Hawker je miš nešto manjih dimenzija, ali jako interesantnog oblika, koji dobro leži u ruci, pre svega za one koji vole „claw“ ili „fingertip“ grip, a za one koji su navikli na palm grip, gde celu šaku stavljaju preko miša, nije baš najbolje rešenje. Jedino što može biti malo čudno, jeste što je zadnji kraj zbog dizajna nekako šiljat i ide u špic, pa mi se desilo da me par puta malo neprijatno ubode tokom testiranja, ali pretpostavljam da je to stvar navike. Plastika od koje je urađen ceo uređaj je malo jeftinija, a to se najviše primećuje na gripovima, gde je utisak kao da je samo standardna plastika urađena se nekom teksturom preko i to deluje vrlo jeftino i nepraktično. Što se ostalog tiče, miš deluje dosta kompaktno i izdržljivo, a jedine stvari koje se ističu jeste crveno LED osvetljenje oko točkića i sa zadnje strane na Rampage logotipu. Osim standardna dva dugmeta i točkića, tu su još i taster sa gornje strane za promenu DPI osetljivosti, kao i forward i back tasteri ispod palca (miš je prilagođen za desnoruke korisnike).

Uređaj koristi sopstveni bežični adapter, koji je dosta mali, a može se i ubaciti u miša sa donje strane, jedino je čudno što se adapter ubacuje sa donje strane bez bilo kakvog poklopca, pa kada koristite miš odozdo, imate rupu za adapter. Nije da to išta smeta u korišćenju, nego samo deluje čudno.

Senzor u mišu je optičkog tipa osetljivosti, do 4.000 DPI, koja se može podešavati preko odgovarajućeg tastera. Preko softvera možete prilagoditi i vrednosti podešavanja. Međutim, kod softvera dolazimo do jedne čudne okolnosti – kada odete na zvaničnoj stranici na support, ona vas prosledi na stranicu koja je isključivo na turskom jeziku. Ok, većina ljudi će se snaći da nađe odgovarajući model, ali mislim da bi kompanija koja ima pretenzije da se širi van domaćeg tržišta prosto morala da obezbedi makar i osnovnu podršku na engleskom jeziku. Sam softver jeste na engleskom, i to je u redu, mada je njegov interfejs poprilično arhaičan, a treba naglasiti i da je softver poseban za svaki Rampage uređaj, što može biti malo bezveze ako hoćete da koristite više njihovih periferija zajedno, jer morate imati nekoliko programa. Još jedna stvar koja je čudna, jeste da u softveru ne postoji indikator stanja baterije, što bi se očekivalo od ovakvog uređaja.

“OBLIK JE VRLO DOBAR I LEPO LEŽI U RUCI.”

Sama činjenica da miš kao što je Hawker, u ovom cenovnom rangu, ima punjivu bateriju je zapravo vrlo zanimljiva, jer vas to dalje štiti od dodatnih troškova za baterije. Ono što je malo nezgodno, jeste što baterija ne traje baš previše, ali sa uključenim osvetljenjem i maksimalnim korišćenjem će pregurati nekoliko dana. Čudno je pak što nemate nikakav indikator kada je baterija pri kraju, pa morate o tome posebno voditi računa. Dobra stvar je, ipak, što se miš može koristiti i preko priloženog micro USB kabla dok se puni, ali opet, pozicija konektora je takva da nije simetrična već je pomerena u stranu zbog dizajna, što mislim da nije dobro rešenje.

Konačno, sama bežična veza sa računarom je solidna, ali ništa više od toga, što treba imati u vidu ukoliko želite da se igrate na visokom nivou na ovom mišu. Naime, nema ovde govora o takvim karakteristikama kao što ima Logitech Lightspeed, prosto se nekada primećuje kašnjenje i to je to, recimo na nivou gejmerskih miševa velikih proizvođača od pre 10-ak godina. Naravno, nekome to i ne smeta, ali svakako treba to naglasiti od početka.

Zaključak

Rampage Hawker je miš koji pokušava da donese bežično igranje korisniku koji nema mnogo novca, po ceni je čak ispod najjeftinijih žičnih miševa velikih imena. Naravno, za taj novac se kompromisi moraju napraviti, kako po pitanju završne obrade, nekih rešenja i softvera, tako i po pitanju same bežične tehnologije. Sa druge strane, ako želite atraktivan bežični miš, a ne želite da izdvojite puno novca, ovo može biti lepo rešenje bez obzira na sve kompromise.

Karakteristike:

Model	Rampage Hawker
Tip	Bežični miš
Senzor	Optički – do 4.000 DPI
Dodatno	Ugrađena punjiva baterija, softver za podešavanje

Autor: Stefan Starović

MSI GTX 1660TI ARMOR OC I GAMING X

Best buy srednjeg ranga u dve varijante

Nvidia je ambicionzno započela kampanju za RTX grafičke kartice koje imaju Ray Tracing mogućnosti, ali se ispostavilo da ih i malo naslova podržava za sada, a i da su poprilično poskupe. Kako konkurencija ne sedi skrštenih ruku, Nvidia se našla u problemu, gde nije imala aktuelne kartice srednjeg ranga pa su odlučili da urade osvežavanje svojih modela bez RTX instrukcija i tako smo dobili jednu od traženijih kartica trenutno – GeForce GTX 1660 Ti.

Nova srednja klasa

Nvidia se sa 10 serijom kartica baš bila dosta lepo ubacila u neku zlatnu sredinu odnosa između uloženog i dobijenog, ali su počele već da se vide bore na njima. Kako je serija 20 već bila rezervisana za RTX modele, onda su došli do čudnog rešenja gde su novi modeli dobili nazive 1650, 1660 i 1660Ti. Međutim, pošto su na tržištu već par meseci jasno je da nisu svi baš prošli dobro – 1650 i 1660 za novac za koji se nude donose znatno slabije performanse od konkurencije, ali je model koji smo tražili na test prošao upravo suprotno – 1660Ti je trenutno praktično best buy za nekoga ko hoće da se igra u velikom broju freejmova u Full HD rezoluciji, ili kome nije toliko bitan broj sličica, ali želi da igra većinu naslova i u 1440p. Praktično je po performansama negde ekvivalent sa GTX 1070 iz prethodne generacije, ali u vremenu kada su veće rezolucije monitora znatno zastupljenije. Pritom sam grafički čip ne troši mnogo

struje, ne greje se previše, a samim tim ni ne zahteva ekstremna rešenja za hlađenje. Preporuka je napajanje od oko 450W što je zaista vrlo skromno za današnje pojmove, a sama grafička u normalno radu koristi oko 130W.

MSI u svojoj nomenklaturi grafičkih kartica kreće sa Aero i Ventus modelima, da bi dve najjače klase bile Armor i Gaming. Ono što dodatno može biti zbunjujuće, jeste činjenica da Armor ima i OC model, da Gaming ima i Gaming X, oba koja su nešto bolja od osnovne verzije, a oba smo zapravo imali na testu.

MSI 1660Ti Armor 6G OC

Armor OC je u ovoj postavci jeftinija grafička kartica, ali daleko od toga da je ovaj model nešto oslabljen, pre svega je impresivno kako sve izgleda sa stanovišta izrade i hlađenja – tu je dvostruki ventilator sa velikim heat sinkom ispod, kao i backplate za zadnje strane, na kome je vrlo veliki MSI logo i zaista će lepo izgledati i u kućištima sa providnom stranicom. Sama kartica se ne čuje previše u radu, lepog je crno-belog dizajna, ali se ne može reći ni da se ističe izgledom. Sa zadnje strane se nalaze tri DisplayPort 1.4 i jedan HDMI 2.0b izlaz, a za napajanje je neophodno obezbediti jedan dodatni 8-pinski konketor.

MSI 1660Ti Gaming X

Gaming X predstavlja sam vrh ponude, kada je ovaj tip kartice u pitanju, ali začudo, vizuelno izgleda vrlo slično kao i Armor – bazirana je na dva velika ventilatora sa gornje strane kartice koji su doduše u tamno sivoj izvedbi, ali vizuelno deluje vrlo sličan koncept pa su čak i po

“AKO TRAŽITE VRHUNSKO REŠENJE ZA 1080P GEJMING TRENUTNO OVO SU KARTICE ZA VAS, 1440P IPAK ZAHTEVA NEKE KOMPROMISE.”

gabaritima vrlo slične. Što se portova tiče i zahteva za napajanje situacija je potpuno identična. Tek kada se malo bolje zagledate se vide prave razlike – heat sink je nešto deblji i bolji, backplate je nešto duži, ali suštinski je sve dosta slično. Kada pogledamo performanse Gaming X radi na kloku od 1875MHz, dok Armor OC radi na 1860MHz, što i nije neka razlika. Naravno i kada se pogledaju rezultati u igrama radi se o bukvalno par frejmova u korist Gaming X, ali je to realno vrlo zanemarljivo. Treba naglasiti da Gaming X preko softvera ima mogućnost da se odabere i jači profil, gde je procesor klokovan još nekih 15MHz više, ali opet, ni to ne donosi značajnu razliku. Čak i kada pokušate da ručno overklokujete obe kartice rezultati su vrlo slični i idu negde oko 2070-2100MHz za GPU.

Ono u čemu jeste razlika jeste količina buke koju proizvodi rashladni sistem – Armor OC nije preglasna kartica, ali se čuje, sa druge strane

Gaming X je jedna od najtiših grafičkih kartica koje sam ikada imao prilike da probam. Čak i pod punim opterećenjem u 1440p rezoluciji bukvalno morate da se napnete da biste čuli ventilatore i to je zaista posebno iskustvo. Uporedio sam je i sa MSI Gaming X GTX 960 modelom od pre nekoliko godina i razlika je više nego osetna, neverovatno je koliko su uspeli da napreduju u sistemu hlađenja, kako bi doneli tiše iskustvo.

Još jedna stvar koju ima samo Gaming serija jeste RGB osvetljenje – možete upravljati preko Mystic Light softvera i sinhronizovati i druge uređaje od iste kompanije koji podržavaju ovu tehnologiju kao što su matične ploče, kućišta, periferije i drugo. Ja nisam preveliki ljubitelj svega toga i računar mi uglavnom stoji na podu, ali je primetno da mi je zid iza računara postao šareniji tokom testiranja.

“GTX 1660TI SPADA MEĐU NAJISPLATIVIJE KUPOVINE TRENUTNO.”

Zaključak

GeForce 1660Ti je trenutno čip koji se nekako izborio za najviše pažnje u srednjem segmentu tržišta, jer ima bolje performanse od AMD RX590, dok sa druge strane, ne zalazi u domen cena u kome su AMD 5700XT i RTX 2060 grafičke kartice. Praktično za 1080p rezoluciju imate grafičku koja će sve odraditi odlično, za 1440p imate solidnu platformu, ali ćete na nekim naslovima morati da napravite po koji kompromis. Što se tiče dileme između MSI Armor OC i Gaming X modela činjenica je da ni cenovno nisu mnogo udaljeni, ali je jasno da što se performansi tiče nema značajnih razlika. Gaming X doduše jeste znatno tiša kartica i ima RGB osvetljenje, pa ako su vam te stavke značajne ima smisla doplatiti.

Karakteristike:

Igra (average FPS) Ultra settings 2560x1440	MSI 1660Ti Armor OC	MSI 1660Ti Gaming X
Witcher 3	65.7	66.3
Battlefield 1	85.6	87.1
Assassin's Creed Odyssey	50.2	53.6
Shadow of the Tomb Raider	77.4	77.9

modding SCENA

Autor: Nikola Savić

NOVI SET MODOVA DONOSI PREKO 70 MISIJA I RPG MEHANIKE U GTA V

Moding scena u čuvenom Rockstarovom naslovu, GTA V, i dalje živi i igračima donosi neverovatan broj novina koje dodatno produbljuju iskustvo. Ova godina je bila izuzetno uspešna za GTA V, o čemu govori dostignuće od preko 110 miliona prodatih primeraka, kao i par odličnih modova koji su se pojavili u nekoliko meseci.

Ovi modovi donose dosta drugačije iskustvo od onog na koje smo navikli, ali i menjaju vizuelni identitet Los Santosa, poput moda koji vam omogućava da zakoračite u veći broj zgrada i generalno poboljšava kvalitet. Što se vizuelnih poslastica tiče, tu su modovi koji vam omogućavaju da igrate kao Ada Wong iz RE2 ili kao Godzila.

Tu je i GTA RPG mod, koji donosi sistem sakupljanja iskustva i stabla veština, sistem specijalno kreiranjih misija, odnosno kvestova, kao i dinamične NPC karaktere sa obogaćenim dijalozima. Na ovaj mod se lepo nadovezuje i nedavno dodati paket misija, koji donosi preko 70 zadataka igračima i upoznaje ih sa nekim novim licima i mehanikama, poput hakovanja.

Stvarno je očaravajuće videti ovoliki broj kvalitetnih modova za dosta staru igru, a još srećnijim nas čini to što ih Rockstar nije zabranio pre par godina.

FANOVI PRAVE RIMEJK GOLDENEYE 007

Generacije koje su odrastale krajem 90-ih i početkom dvehiljaditih i dalje pamte legendarni GoldenEye 007 sa Nintenda 64 kao jednu od najboljih co-op zabava koje su konzole ikada pružale. Prosto, kada pomislimo na Nintendo 64, pomislimo na GoldenEye 007.

E pa, ekipa fanova, koja se okuplja iza imena GoldenZen, je rešila da ovaj svima omiljeni naslov ponovo oživi, pravljenjem punokrvnog rimejka u Unreal 4 pogonu. Čini se da posao ide sasvim fino, i trenutno su pokazali kako napreduje rad na čuvenoj mapi Facilities.

Projekat nazivaju GoldenEye 25, i kao što možete da zaključite iz broja 25, cilj im je da celokupni rimejk naprave i završe do 2022. godine, kada i GoldenEye 007 i Nintendo 64 slave 25. rođendan. Cilj je da urade kompletnu igru, i singlplejer i multiplejer.

Jedini potencijalni problem koji ovde možemo da vidimo jeste to ukoliko Nintendo odluči da pošalje zahtev za obustavu rada, što im nije strane, ali se nadamo da do toga ipak neće doći.

GoldenEye 007 je treća najprodavanija igra svih vremena na N64, a ono što je malo poznato je da je tada na njoj radio tim od svega 10 ljudi, gde mnogi nisu imali ranije iskustvo pravljenja video-igara.

Autor: Nikola Savić

KHOLAT

Kholat Syakhl je planina na severu uralskog regiona u Rusiji, čije ime u prevodu sa jezika lokanog naroda Mansi znači „Mrtva Planina“. Upravo tu se 1959. godine desio poznati nesrećni slučaj kada je devetoro studenata-planinara izgubilo život pod veoma čudnim okolnostima. Sa osnovnim podacima o incidentu će vas upoznati narator na samom početku igre, a mi vam preporučujemo da o događaju malo pročitate i po internetu kako bi ste se bolje povezali sa pričom igre. Kada samo kod naratora, glas mu daje poznati glumac Šon Bin, koji je posao odradio sjajno i koji će pozajmljivati glas i glavnom pozadinskom liku u priči koji će vas pratiti kroz vaš put.

Moramo odmah da razdvojimo dve stvari. Kao prvo - Kholat je sjajna igra. Kao drugo - to je igra koja definitivno nije za svakoga, i ako vam se ne bude svidela, to je sasvim u redu. Igru startujete na napuštenoj železničkoj stanici i nakon kraćeg lutanja dolazite do glavne oblasti gde u osnovi počinje igra. Nema nikakvog tutorijala, nikakvih „questova“ ili ičega što bi vam reklo šta i kako dalje. Igra čak ne sadrži ni HUD, pa je čitav ekran potpuno prazan i ispred vas je samo prostor na kome se nalazite, i sve to savršeno ide uz atmosferu koju su kreatori igre želeli da naprave. Kod sebe imate samo mapu sa nekoliko koordinata, kompas i lampu. Sama mapa nije klasična mapa kakvu viđate u igrama, već je bukvalno parče papira na osnovu kojeg pokušavate da se orijentišete u prostoru. Mapa vam ne pokazuje vašu lokaciju jer to ne rade ni mape u stvarnom životu, i jedina stvar na osnovu koje se orijentišete jesu početna tačka vašeg kampa i sporadične koordinate koje su upisane na stenama u regionu. Na mapi će se takođe ucrtavati i lokacije gde pronalazite dokumenta, pa će i to dodatno pomoći da se snađete u prostoru. Desiće vam se da se zagubite mnogo puta i to je upravo ono što igra savršeno sjajno prenosi, osećaj nemoći i potpune dezorijentacije u zavejanom planinskom vencu, te očajne pokušaje da se pronađe pravi put. Ne postoji nekakav indikator panike kakav viđamo kod modernih horor igara, koji bi ovde potpuno veštački legao, jer sama panika se stvara kod igrača kada po treći put pogrešno skrene na istom mestu, iako je bio siguran da je ovoga puta našao pravi put. U igri postoji i neprijatelj u vidu crvene utvare koju treba da izbegavate, pa je to dodatni akumulator napetosti.

Igra se dakle „trudi“ da bude maksimalno neprijateljska prema vama, baš kao i Kholat planina te noći kada se priča odigrava. Jedna od glavnih zamerki koju određeni kritičari i igrači daju igri jeste manjak gejmplej elemenata i nečega da igrač radi, osim da se „šeta“ i sakuplja dokumente. Mi mislimo da je upravo izostavljanje veštački ubačenih elemenata ono što je atmosferu i kvalitet igračkog iskustva Kholata dovelo do savršenstva. Upravo je u svom tom očajnom lutanju i traženju delića slagalice kako biste otkrili kakva se tajna krije na Kholat planini nalazi iskonsko iskustvo jedne horor igre koja akcenat stavlja na atmosferi i narativnim elementima, a ne na jeftinim štrecalicama i stvarima kao što su zagonetke i zadaci, koji ubijaju realan osećaj stvarnosti i stavljaju tu „ipak je samo igra“ barijeru. Zašto biste želeli zadatke i zagonetke, kada je cela planina jedna velika zagonetka i lavirint koji pokušavate da pobedite.

Veliki deo atmosfere se duguje apsolutno sjajnim audio-vizuelnim dostignućima igre. Igra je rađena u Unreal 4 endžinu, koji ovde pokazuje sve svoje kvalitete. Snežni vihorovi, mesečina koja se presijava na stenama i lelujanje zamrzlih četinara, čine da vam prolazi jeza kroz kosti i po ovim vrelim septembarskim danima dok sam igrao igru. Sa druge strane, harmonija jezivih zvukova se poigrava sa vašim

živcima i stvara atmosferu rastuće paranoje i izgubljenosti. Sviranje, pištanje i huk vetra, pucketanje grančica i škripa snega , vukovi koji zavijaju u daljini i još po kakvi zvuci za koje niste načisto da li ih zaista ima u igri ili vam se samo pričinjavaju. Slušalice za pravi ugođaj su imperativ. U igri postoji i sasvim dobra muzika, ali se javlja samo u određenim trenucima, što je dobro, jer ne narušava autentičnu atmosferu o kojoj smo pričali. Već smo pomenuli i Šon Bina, koji daje glas glavnom naratoru i liku u igri (ne vama) i koji je posao odradio sjajno, baš kao i ostali glumci koji su davali glasove raznim osobama na čija pisma/dnevnike nailazite, i čije tekstove izgovaraju.

Nećemo spojlovati delove priče, ali sama postavka na bazi stvarnog događaja je dovoljna da vam daje motivaciju i želju da se probijate kroz snežne oluje i tražite dokumenta kako biste razotkrili čitavu misteriju. Nailazićete na različite članke iz novina, zvanične dokumente, isečke iz dnevnika i izveštaje, i svako parče papira će vam polako sklapati slagalicu priče. Možda jedina manjkavost zapleta je potpuna anonimnost vašeg lika, čija je motivacija i umešanost u čitav događaj nejasna , pa je samim tim i pitanje vaše motivacije slabije nego što bi trebalo i zasniva se jedino na ličnoj želji da otkrijete priču.

Ako volite igre nabijene atmosferom ali i narativne „šetalica“ igre, kao što su Dear Esther i The Vanishing of Ethan Carter, onda je ovo igra kojoj ćete rado posvetiti par noćnih sati jednog vikenda, ali ukoliko vas ipak više privlače dobri stari akcioni horori, onda ćete možda osetiti dosadu i monotoniju igrajući Kholat, ali kao što rekosmo na početku, to je sasvim u redu, jer ovakva igra neće prijati svakome.

RAZVOJNI TIM
IMGN.PRO

IZDAVAČ:
IMGN.PRO

GODINA IZLASKA:
2015.

PLATFORMA:
PC, PS4, Xbox ONE

Tombs of Terror opet Jovo nanovo

Definitivna forma koju je Blizzard poslednjih godinu dana uzeo sa Hearthstone singlplejer sadržajem je da izlazak svake velike ekspanzije prati i plaćeni set singlplejer avantura vezanih za tu ekspanziju, gde pored brojnih misija stiže i 15 dodatnih paketića karata za tu ekspanziju.

Iako nam se generalno Dungeon Run koncept u suštini veoma svideo kada se pojavio, moramo reći da se nadamo da će Blizzard polako krenuti da eksperimentiše sa singlplejer sadržajem, jer nam se prosto čini kao da je ovaj koncept već i previše izmuzan.

Ova avantura praktično je identična onome što smo imali prilike da vidimo u Rise of Shadows, samo smo sada na strani „dobra“, odnosno na strani Lige istraživača. Istini za volju, progresija je i dalje zabavna i izazovna, Plague Lors kao zadnji bosevi su inovativni, ali je suštinski koncept ostao nepromenjen, a čak moramo reći i da vidimo puno pasiva i blaga koja se ponavljaju iz starih sadržaja, samo sa drugim imenima i slikama.

Ipak, da ne budemo previše strogi, moramo da kažemo da sadržaj zaista jeste zabavan. Glasovna gluma je odlična, interakcije članova lige međusobno i sa neprijateljima su kvalitetno napisane i smešne, a neprijatelji su kreativno dizajnirani. I dok je na „normal“ težini zaista lako dobiti većinu protivnika, na „Heroic“ nivou je to pravi pravcati izazov i moraćete dobro da promućkate glavu koje početne špilove sa kojim predmetima da ukombinujete i u kom pravcu da razvijate špil kako bi uspeli izađete kao pobednik u svakom od krila na Heroic modu.

Veliki broj pasiva i blaga, brojne skrivene tajne, anomalije, kao i različite kombinacije Hero Powera sa različitim špilovima, omogućavaju zaista puno načina da se dobro zabavite, ukoliko je singlplejer vaša stvar, dok će oni koji ovo igraju samo zbog paketića, verovatno odigrati što pre i zatim se više nikada neće ni okrenuti ka težim izazovima. Anomalija mod se otključava nakon što pređete svih 5 krila, i nudi čak 18 nasumičnih anomalija koje daju određene parametre svakom novom prelasku i koji od vas zahtevaju inovativni pristup iznova i iznova.

Glasovna gluma specijalnih karata, kao i Bosseva, je zaista impresivna, i sa umetničke strane Blizzard nikada nije omanuo, pa je tako i sada. Ukoliko Hearthstone obično igrate negde sa trane, u umanjenom prozoru i sa isključenim zvukom, Tombs of Terror je prava prilika da prekinete tu naviku i dopustite sebi da malo zaronite u svet ove avanture, i pomislite da ste zaista tamo i borite se protiv E.V.I.L. ekipe. Međutim, kao što smo i otvorili ovaj tekst – kada se podvuče crta, sve je to već viđeno, i u suštini ne predstavlja nikakvu inovaciju i iskreno me nije držalo previše da igram niti da se interesujem za sve moguće kombinacije i opcije sa Hero Powerim, artefaktima i špilovima, jer prosto, Boss borbe su uvek iste.

Nedostaje mi stari koncept avantura, ili makar da dobijemo nešto potpuno novo i inovativno. Moram da kažem da je sadržaj koji smo dobili uz Boom Labs misije bio nešto gde se odavno nisam tako dobro zabavio, i voleo bih da vidim da se opet vrate tom konceptu izazova sa raznoraznim specifičnim situacijama.

Sve u svemu, za manje od par nedelja nam stiže BlizzCon, što znači i najava nove ekspanzije, poslednje u ovom ciklusu E.V.I.L. vs League of Explorers, a uskoro će doći i tridesetak Wild karata nazad u Standard, tako da sve to svakako „meša karte“ (hehe) kada je u pitanju nova zabava koju nam nudi Hearthstone, ali to i dalje nije ono što igrači žele i mnoge stvari i dalje su ostale prosto nedovoljne da bi držale igrače dovoljno dugo

play
zine