play! zine

br.140 | September 2020.

IGRA MESECA

HARDWARE:
ROG PHONE 3

REVIEW:
FALL GUYS
ULTIMATE KNOCKOUT

TEMA MESECA:
GAMESCOM
2020 RECAP

REVIEW:
OTHERCIDE

BETA:
MARVEL
AVENGERS

DOBRODOŠLI

BROJ 140 – SEPTEMBAR 2020.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:
Borislav Lalović

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

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

ART DIREKTOR/PRELOM:
Dušan Nešović

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

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

I taman kada pomislite da ova godina ne može biti luđa, iskoči „instagram influenserka“ koja se žali kako joj je restoran „odbio“ saradnju.

E sad, kako i zašto se jedna common influenserka istripovala da je Gordon Remzi i da svako mora da potrči i bude srećan što je ona baš njegov/njen restoran odabrala da promoviše na svom storiju? Well, razlozi su više nego jednostavni. Višak slobodnog vremena, manjak para i samopouzdanja i pseudo-uticaj. Internet marketing može da bude dobra stvar, ali ne može baš svako da ga radi. I sigurno ne sa ciljem da se prikaže u buržujskom svetlu a la „jedem jastoga u elitnom restoranu, poyyy sirotinjo“.

Ovakvih primera ima i u gaming industriji na svakom koraku. Youtube revieweri, twitch streameri i slične sorte su generalno (ali samo generalno) ok. Gde je problem? Problem je što su oni manje kvalitetni po pravilu mnogo više glasni (psujemo lalalala baš smo kul) i čak ne prezaju ni od nečasnih radnji sve pod izgovorom „nisam znao da je....“ (znate sigurno o kome je reč).

Ove i slične stvari imaju svoju publiku i podršku, ali su generalno toksično okruženje i ne bi trebalo da im kao takvima ima mesta bilo gde. Nažalost, njihova fan baza je podjednako toksična i to im daje „manu“ da nastave u istom tonu, a sve na uštrb kvaliteta kontenta koji proizvode.

Aah, gde su sad rane dvehiljadite, kada je sve bilo mnogo jednostavnije. Sigh....

GHOST OF TSUSHIMA

Sadržaj

62 IGRA MESECA: GHOST OF TSUSHIMA

88 HARDWARE: ROG PHONE 3

50 REVIEW: DEATH STRANDING PC

FLASH VESTI 6

TEMA MESECA: Gamescom 2020 Recap 14
SWITCH SPECIJAL: Sitne razbibrige za Nintendo Switch 16

EDITORIJAL: Fortnite esej 18
EDITORIJAL: No man's sky: Nebo vredno posete 20
EDITORIJAL: PS5 vs Xbox Series X - ekskluzive 24

GTA TRIBUTE: Gta Vice City 28

PATREON STRANA 30

PREGLED MESECA: Top igre septembra 32

BETA: HyperScape 36
BETA: Marvel Avengers 38
BETA: Rogue Company 40

Assetto Corsa Competizione 42
Beautiful Desolation 46
Death Stranding PC 50
Destroy All Humans! 54
Fall Guys Ultimate Knockout 56
Gerrrms 60
Ghost of Tsushima 62
Othercide 68
Paper Mario The Origami King 70
Project Cars 3 72
Sword Art Online Alicization Lycoris 76
Windbound 78

BESPLATNI KUTAK 80
U POKRETU 82

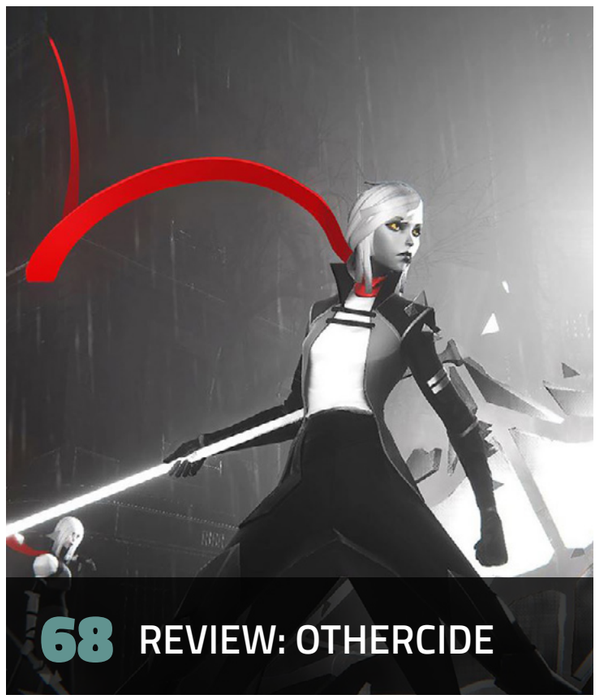
SERIJE/FILMOVI 84

RETRO KUTAK 86

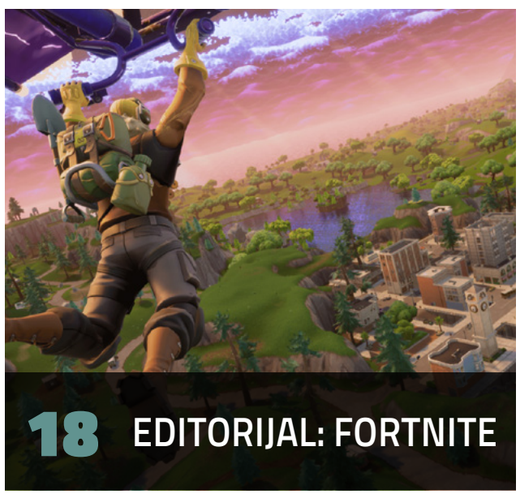
HARDWARE: Rog Phone 3 88

HEARTHSTONE SPECIJAL: Scholomance Academy 92

36 BETA: HYPERSCAPE



68 REVIEW: OTHERCIDE



18 EDITORIJAL: FORTNITE

28 GTA TRIBUTE: GTA VICE CITY

SONY KONTAKTIRAO PORTAL VICE ZBOG DODELE NEGATIVNE OCENE IGRI THE LAST OF US 2

Jun mesec je obeležio dolazak najnovije Playstation ekskluzive, The Last of Us 2, ali i velikih problema koji nekako ne jenjavaju. Teško je te probleme opisati kao skandal, ali ogromni jaz između ocena publike i ocena kritičara na Metacriticsu sam po sebi govori da nešto nije baš kako treba.

Gomila kritičara je za The Last of Us 2 kao ocenu dodelila 10-ku, pohvalivši elemente u vidu gejmplej mehanika, provokativnih ideja i generalno "propagande" koja se nalazi u igri.

Portal Vice se klonio pomena propagande i politike koja se nalazi unutar igre, i doneo je recenziju koja se pozabavila glavnim aspektima jedne video igre, sa zaključkom koji nije bio pozitivan po najnovije ostvarenje studija Naughty Dog. Recezent Rob Zakni je kao zaključak napisao da u igri nema ničeg inovativnog i onog što do sada nije viđeno u igrama studija Naughty Dog, zbog čega je on kontaktiran od strane Sonija.

Prema pisanju Polygona, osoba zaposlena u Soniju kontaktirala je recezenta sa konstatacijom da je pružio nefer zaključke i da se nije dotakao nekih pobošljanja. Navedeno je da je razgovor tekao bez oštrog ispitivanja, ali je svakako neverovatno da jedna kompanija kao što je Soni, zbog kritike po pitanju elemenata igre mora lično uskočiti i direktno kontaktirati osobu koja je pisala recenziju zbog neslaganja sa ostalim sjajnim ocenama. Ovaj potez deluje kao neko čudno propitivanje, a možda i pokušaj da se promeni mišljenje. Bilo kako bilo, kontaktiranje nekog portala zbog postojanja različitog utiska deluje srozavajuće, pogotovu pošto je The Last of Us 2 već u prva 3 dana prodaje postao najbrže prodavana PS4 ekskluziva.

FALLOUT TV SERIJA U RAZVOJU OD STRANE KREATORA WESTWORLDA

Jedna od najpopularnijih franšiza je sa nama od 1997. godine, i tokom tog perioda je stekla kultni status među fanovima, sa izuzetno plodonosnim univerzumom i razvijenom pozadinskom pričom.

Bethesda je poverenje fanova poljuljala sa Fallout 76, koja je trenutno najskorija igra u franšizi, a dok čekamo na neki vredniji naslov, Bethesda objavljuje da je u izradi Fallout TV serija, i to nakon više od deceniju dugih pokušaja na tom polju.

Iza serije stoji produkcijska kuća Amazon Studios, u saradnji sa kompanijom Kilter Films, koja stoji iza niza uspešnih TV adaptacija, kao što je ostvarenje HBO produkcije – Westworld. Kako navodi Deadline, Džonatan Nolan i Lisa Džoj, izvršni producenti serije Westworld, su u radu na Fallout seriji zauzeli iste pozicije.

Kompanija Bethesda će takođe učestvovati u procesu izrade serije, i sem pozitivnih komentara kompanije zaduženih za ovu adaptaciju nema drugih detalja. Bethesda je objavila kratki tizer video kojim je serija zvanično najavljena, ali trenutno nije poznato kada je možemo očekivati na ekranima, pošto se ipak radi o pre-produkciji.

Fallout univerzum je izuzetno plodno mesto po pitanju odabira priče koja će biti pokrivena u ovoj seriji, ono što je sigurno je da ćemo iskusiti distopijsku budućnost u kojoj je čovečanstvo na ivici postojanja zbog nuklearnog rata.

Ako postoji neki validan razlog za kašnjenje četvrte sezone serije Westworld, onda je to svakako Fallout TV serija

KINESKI GIGANT TENCENT U KALIFORNIJI OTVORIO NOVI STUDIO ZA RAZVOJ AAA IGARA ZA PS5 I XBOX SERIES X

Tencent, koji je ostvario ogroman uspeh u Kini sa dozvolama za igre sa zapada i njihovo izdavanje u ovoj državi, nastavlja da pojačava svoj uticaj u svetu otvaranjem novog studija.

Gejming divizija ove kompanije otvorila je studio u Kaliforniji, LightSpeed LA, koji će biti pod rukovodstvom grupacije Lightspeed & Quantum. Studio već na samom početku okuplja veterane industrije, koji poseduju iskustvo u radi na projektima kompanija Rockstar Games, Respawn Entertainment i 2K Games.

Vođa studija biće Stiv Martin, bivši vođa projekata u studiju Rockstar Games, sa iskustvom stečenim kroz ravoj GTA 5 i Red Dead Redemption 2. Pored razvoja igara, u studiju će se gajiti kultura bez postojanja takozvanih crunch perioda tokom kojih developeri rade prekovremeno.

Studio je orijentisan ka razvoju igara za narednu generaciju konzola, Playstation 5 i Xbox Series X, sa prvim projektom koji se već nalazi u početnoj fazi razvoja i biće AAA ranga sa otvorenim svetom.

PREDSTAVLJENA JOŠ JEDNA CRASH BANDICOOT VIDEO IGRA

Popularni krznati junak Crash je ponovo među nama, i to zahvaljujući povratku u vidu odličnog rimejka originalne trilogije, objavljene pre par godina.

Nedavno je predstavljena potpuno nova igra, Crash Bandicoot 4: It's About TIme, sa kojom dolaze drugačija avanture i poznati neprijatelj. Međutim, to nisu jedine avanture u kojima se odvijaju Crash ludarije, pošto je predstavljen mobilni naslov – Crash Bandicoot: On the Run!

Kao što se može zaključiti na osnovu imena, u pitanju je endless runner igra, u kojoj ćete trčati u nedogled i pritom sakupljati razne predmete, izbegavati prepreke i boriti se protiv boss karaktera, koje poznajemo iz ranijih igara. Boss okršaji mogu biti zanimljiv element u On the Run ako se implementiraju kako treba i sa originalnim sposobnostima neprijatelja, a još jedno osveženje će biti "kolektivno" trčkaranje, pošto jednoj igri može pridružiti još jedan igrač.

Crash Bandicoot 4: It's About Time neće imati mikrotransakcije, što je i potvrđeno, ali će ovaj naslov(kao što to obično biva u mobilnim igrama) biti pun raznih sistema monetizacije.

Datum dolaska igre na Android i iOS telefone nije poznat, ali je trenutno pokrenut proces pre-registracije.

POMOĆ PRIJATELJA – MICROSOFT PODRŽAVA EPIC GAMES U BORBI PROTIV MONOPOLA KOMPANIJE APPLE

Sudski spor između dva tehnološka giganta je počeo, Epic Games protiv Apple ili Apple protiv Epic Games, svejedno je. I sa jedne i sa druge strane stižu različiti argumenti koji imaju logike, ali je još uvek teško zaključiti da li će neka strana sa svojim stavovima uspeti da izvuče presudu u svoju korist.

Sve je započelo tako što je Epic Games digao glas protiv monopola koji postoji na iOS i Android platformama, gde je primarno akcenat na kompaniji Apple koja ne dozvoljava da se sadržaj na iPhone uređajima distribuira sa treće strane, već isključivo kroz App Store, čime "Jabuka" uzima poveći procenat od oko 30%.

Te optužbe i pokušaj Epic Gamesa da to zaobiđe rezultirale su izbacivanjem Fortnite: Battle Royale sa iOS platforme, a sada se sukob samo produbljava. Tužba koju je podneo Epic Games protiv kompanije Apple sada je dobila pomoć prijatelja, pošto drugi gigant u industriji staje iza Epic Gamesa, to je Microsoft.

Kompanija iz Redmonda je uputila izjavu koja podržava tužbu pokrenutu od strane Epic Gamesa, čime želi da se ovoj kompaniji obezbedi pristup najnovijim Apple tehnologijama, što je ispravna stvar za developere i krajnje korisnike. Iz Microsofta tvrde da bi uskraćivanje pristupa Apple hardveru onemogućilo održavanje Unreal endžina za iOS, čime bi veliki broj developera ostao uskraćen.

Upravo ovaj endžin se koristi za najveći broj igara na svim platformama, a ako bi Apple u potpunosti zabranio pristup Epicu i daljem razvoju Unreal edžina, pogotovu sa Unreal 5 na pomolu, to bi donelo do ogromnih troškova za niz developera, koji bi morali da iznova pokrenu svoje projekte u drugom endžinu, ili da jednostavno budu suočeni sa gubicima.

Problem ne nastaje samo za nove igre i projekte, već za sve koji od ranije postoje za iOS. Prva igra koja će pretrpeti štetu je sam Fortnite, jer Epic Games ne može doneti novu sezonu pred igrače. Apple sa druge strane tvrdi da svu štetu prouzrokuje Epic Games i da sve može biti rešeno tako što će se iz igre ukloniti opcija za zaobilaženje kupovine preko Epla.

Videćemo da li će pomoć koju je Microsoft pružio značiti nešto u korist Epic Gamesa.

PES 2021 ĆE BITI SAMOSTALNA NADOGRADNJA ZA PES 2020, NE POTPUNO NOVA IGRA

Znate kako se iz godine u godinu sve više govori o tome da sezonska izdanja sportskih igara jedva imaju neke razlike, već se više radi o jednoj te istoj igri? E pa sada će PES 2021 biti bukvalno isti kao prošlogodišnje izdanje u serijalu.

Pošto u prethodnim mesecima nije bilo nikakve zvanične najave za Pro Evolution Soccer 2021, pomislilo se da Konami možda sprema nešto specijalno za fanove, pošto se ipak proslavlja 25 godina postojanja serijala. Međutim, Konami je objavio kako će PES 2021 biti kao samostalni apdejt za prošlogodišnje izdanje. Jedina razlika u odnosu na PES 2020 biće ažurirani roster igrača, kao i niz manjih ispravki.

Na ovakvu odluku je delom uticala pandemija korona virusa, ali i priprema za novu generaciju konzola, gde Konami želi da iskoristi maksimum, samo ne sa PES 2021, već je svu pažnju posvetio izdanju za 2022. godinu, kada se serijal sa "kućnog" FOX endžina seli na Unreal.

Pošto će se raditi o istoj igri, Konami je izjavio kako će cena biti u skladu sa tim i da se neće naplaćivati pun iznos, kao i da je godišnjica ovog serijala o fudbalskom nadmetanju dodatni razlog za tako nešto.

Datum izlaska trenutno nije poznat, ali se na ovom polju Konami verovatno tradicionalno drži septembra.

PROJECT XCLOUD PLATFORMA ZA STRIMOVANJE IGARA IZ OBLAKA POČINJE SA RADOM U SEPTEMBRU

Dugo vremena najavljivana platforma za strimovanja video igara "iz oblaka" kompanije Microsoft počeće sa radom u septembru i sa sobom donosi dosta benefita za pretplatnike postojećih servisa ove kompanije.

Project xCloud je radni naziv ove platforme koji će se takođe promeniti kada septembar dođe. Kao i sve druge cloud striming platforme, i ova nudi igračima da na mobilnom telefonu ili tabletu zaigraju bilo koji naslov, dok će sav hardverski posao raditi jaka mašina na nekom udaljenom serveru.

Što se tiče startne ponude naslova za igranje, tu nema brige za igrače, pošto će biti dostupno preko 100 naslova, zahvaljujući integraciji u Xbox Game Pass pretplatničkom servisu koji je stekao ogromnu popularnost. To znači da će xCloud biti dodatak za pretplatnike Xbox Game Pass Ultimate programa, koji košta 15 dolara mesečno.

Sa objavom da će xCloud krenuti sa radom u septembru otkriveno je da će u početku platforma biti ograničena na mobilne uređaje, ali nije naznačeno koje tačno, kao i da je plan da se ponuda proširi na druge uređaje i jeftinije Xbox Game Pass pakete.

Microsoft je sa samom najavom Project xCloud privukao dosta pažnje. Ono što je sada na početku potrebno je da se obezbedi stabilno funkcionisanje igračima i ostalo će samo odraditi svoje. Ova striming platforma se već nameće kao ozbiljni konkurent drugim, već dostupnim, platformama, kao što su Google Stadia, gde se svaka igra mora kupovati zasebno.

POTVRĐENO! XBOX SERIES X KONZOLA STIŽE OVOG NOVEMBRA SA PREKO 1000 DOSTUPNIH IGARA

Kako nam se približava kraj ove turbulentne 2020. godine, tako je sve bliži dolazak najnovije generacije konzola koju sačinjavaju Playstation 5 i Xbox Series X.

Obe strane i dalje kriju većinu ključnih detalja vezanih za svoje nove predstavnike brenda, iako dizajn već znamo. Ono što je daleko bitnije je cena i datum izlaska, pošto se do sada govori samo o prazničnoj sezoni kao periodu kada možemo očekivati izlazak.

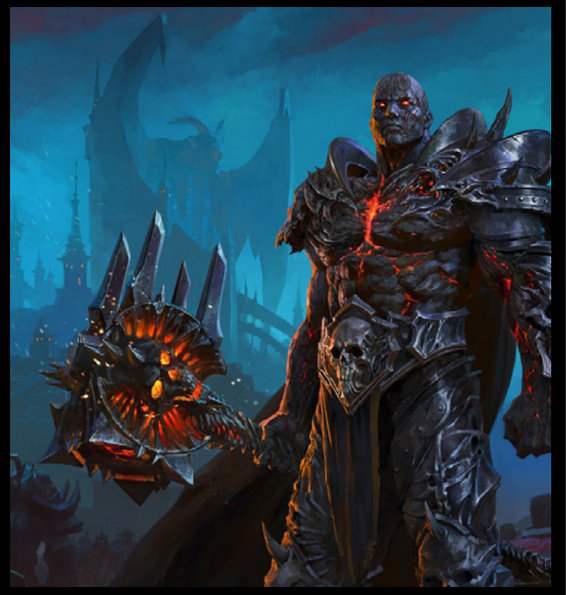
Sada je Microsoft rešio da otkrije nešto konkretniji period izlaska, ali ne i tačan dan. U specijalnoj objavi na Xbox sajtu, sada stoji da Xbox Series X konzola dolazi u novembru. Novembar je ustaljeni mesec kada su u pitanju dolasci Xbox konzola, pošto je originalni Xbox izašao 15. a Xbox 360 i Xbox One 22. novembra. Vrlo je verovatno da će Microsoft pratiti iste datume, pa tako Xbox Series X možemo očekivati u drugoj polovini ovog meseca. Jedan od potencijalnih datuma je i 20. novembar, ili praktično bilo koji datum u susret Danu zahvalnosti.

Otkriveno je i da će na hiljade igara biti dostupno od prvog dana za igranje putem Xbox Series X, pre svega zahvaljujući backwards compatibility tehnologiji. Što se tiče noviteta, preko 50 novih igara je planirano do kraja godine koje su optimizovane za XSX, tu je i niz potpuno novih naslova/ekskluziva, kao što su Scorn, The Medium i slično, sa sve 40 igara koje su se ranije pojavile a optimizovane su do maksimuma.

Jedna od igara iz te cifre neće biti Halo Infinite, koji je prvobitno važio za predvodnika brenda. Odlaganje za 2021. godinu dolazi nakon negativne reakcije publike na prikazani gejmplej, kao i kako bi developeri u narednim mesecima posvetili više pažnje na poboljšanje proizvoda.

Jedan od ranijih planova od kojeg se odustalo je bio da Xbox Series X konzola postane dostupna još od avgusta, što bi dalo prednost u odnosu na Soni, ali to jednostavno nije bilo moguće izvesti zbog korona virusa i niza pratećih tehničkih poteškoća.

WORLD OF WARCRAFT DOBIJA PODRŠKU ZA KONTROLERE SA SHADOWLANDS EKSPANZIJOM



Dok se polako pripremamo za dolazak najnovije ekspanzije koja će osvežiti ponudu sadržaja u World of Warcraft, otkriveno je da igrači dobijaju opciju za nešto drugačije igranje.

O dolasku podrške za kontrolere, čime bi se ponuda sa tastature i miša dodatno proširila, govorilo se već ranije, doduše u vidu glasina, ali je to sada i zvanično potvrđeno od strane vodećeg developera Hazzikostasa.

On je u zvaničnom intervjuu za portal Gamespot otkrio da podrška za kontrolere ne dolazi u direktnom obliku, već u tako što će se igračima pružiti pristup da to sami omoguće, i to prvenstveno za adaptinve kontrolere od kojih najviše benefita imaju igrači sa specijalnim potrebama.

To znači da će igrači morati sami da se pomuče kako bi omogućili da kontrolerom igraju WoW, što iz Blizzarda nisu želeli, tako da se svako mora snaći kako ume ako želi nešto drugačiji način igranja

U ovom intervjuu je navedeno i da to ne znači da će se World of Warcraft konačno pojaviti na konzolama, ali taj iskaz se možda i promeni do kraja godine, pošto je na sajtu odbora za regulaciju sadržaja u Brazilu otkrivena verzija Shadowlands ekspanzije za PC i Xbox Series X.

BALDUR'S GATE 3 IPAK NE IZLAZI OVOG AVGUSTA

Korona virus je otežao razvoj put naslova koji se još uvek nalaze u ranijim fazama produkcije, ili koji se trebaju pojaviti kroz fazu ranog pristupa na nekoj od postojećih platformi.

Razvojni tim studija Larian, pre par meseci je otkrio da će se Baldur's Gate 3 u avgustu pojaviti kroz Early Access program na Steamu, ali to se nažalost neće odigati, već se dolazak igre odlaže. Glavni razlog za odlaganje je naravno pandemija korona virusa, koja je ipak uticala značajnije na sam razvoj.

Developerima je potrebno dodatno vreme za rad na Baldur's Gate 3, kako bi fanovi dobili ono što zaslužuju, ali nije se konkretno naveo element kojem se treba posvetiti pažnja.

Ono što je dobra vest je da će konačni datum izlaska biti otkriven 18. avgusta na Panel from Hell događaju, uz niz drugih detalja o igri. Pružen je nagoveštaj da se datum izlaska nalazi "iza ugla", tako da nećemo morati dugo da čekamo dok Baldur's Gate 3 ne postane dostupan za igranje.

Studio Larian je bio jedan od prvih koji je govorio o uticaju korona virusa na razvoj igara, kada je uverio fanove da ipak neće biti značajnog odlaganja, kao recimo za narednu godinu, ali nije spomenuto ništa o potencijalnom uklanjanju nedovršenog sadržaja.

SERIOUS SAM 4 ODLOŽEN, IZLAZI 24. SEPTEMBRA

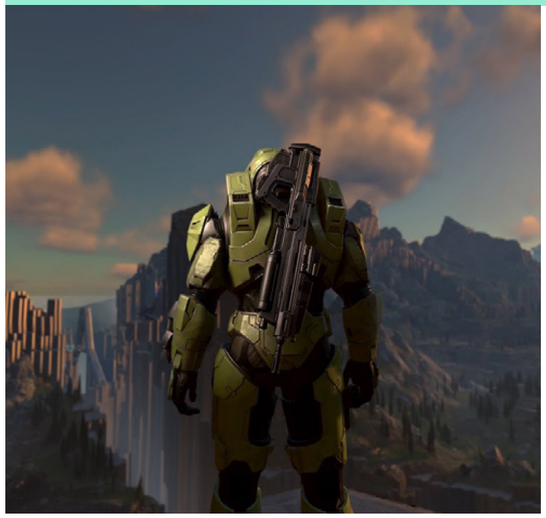
Studio Croteam je dosta dugo radio na četvtom ostvarenju u Serious Sam serijalu, a sada je konačno spreman da ga pruži fanovima.

Izdavač Devolver Digital je je zajedno sa developerima iz Hrvatske prošlih meseci otkrio niz detalja vezanih za Serious Sam 4, ali se među njima nije našao datum izlaska, već se sve više fokusiralo ka gejmpleju i inovacijama.

Datum izlaska je sada pružen u nešto skromnijem maniru, putem Twittera sa kratkim videom koji otkriva da Serious Sam 4 dolazi 24. septembra i to bez šanse za novim odlaganjem, pošto se igra prvobitno trebala pojaviti tokom avgusta.

Datum izlaska važi za PC i Stadia striming servis, dok će igrači na PS4 i Xbox One konzolama morati da sačekaju još godinu dana, zbog saradnje koja je osnovana između izdavača i kompanije Google.

HALO INFINITE NEĆE DOBITI NASTAVAK



Može se reći da je Halo Infinite bio glavna zvezda na nedavno održanom Xbox događaju posvećenom ekskluzivama, pošto je najveći deo od oko 9 minuta bio posvećen upravo ovom nadolazećem naslovu.

343 Industries je sa kratkim misterioznim trejlerom doneo i čak 8 minuta mešovitog gejmpleja, koji sekvence borbi, istraživanja predivnog krajolika i vožnje meša sa scenama iz priče i otkriva prve detalje o svetu.

Sada, kada je sve to prošlo, otkriveno je šta će se događati u daljoj budućnosti, odnosno kada Halo Infinite izađe ove jeseni. Prema rečima zaposlenih u studiju zaduženom za razvoj, Halo Infinite, a samim i serijal, neće dobiti nastavak, barem ne u narednih desetak godina.

Sa Halo Infinite se pokreće "platforma" koja će se kontinuirano nadograđivati sa novim pričama, kampanjama, modovima igranja. Ova igra će u budućnosti rasti, i u planu je da taj pristup traje oko desetak godina. Nije otkriveno šta je sve konkretno u planu za tih deset godina podrške u Halo Infinite, ali se iskreno nadamo da developeri imaju već isplanirane dodatke i nove priče koje spadaju pod Infinite okrilje.

Sada nam je jasno zašto ova nova igra u sebi nosi baš naziv Infinite.

NEOTPAKOVANA KOPIJA IGRE SUPER MARIO BROS. IZ 1985. PRODATA ZA ČAK 114.000$

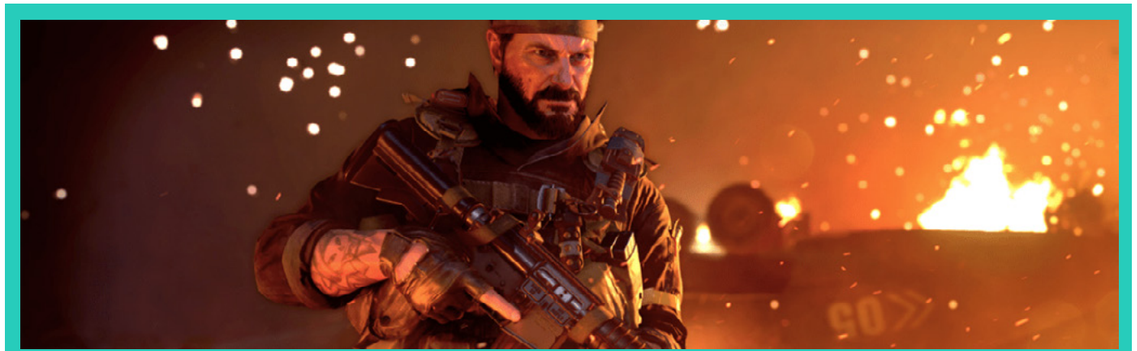
Kolekcionarstvo ume biti izuzetno skup hobi, a kako vreme odmiče i kod stvari vezanih za gejming se pronalaze jako vredni primerci iz istorije.

Klasični potrošači se što više trude da budu mirni i da uživaju u igri, dok određena manjina misli na budućnost i potencijalnu vrednost određenog predmeta koju bi on mogao da postigne.

Mahom je poznato da neotpakovane kopije igara dostižu visoke cifre na raznoraznim aukcijama, a sada je ostvaren i novi rekord kada je u pitanju suma novca za koju je prodata jedna kopija igre. U pitanju je neotpakovana kopija za Super Mario Bros. najprodavanije igre za čuvenu NES konzolu koja je na nedavnoj aukciji dostigla vrednost od čak 114.000 dolara, dok je druga na listi po datom novcu takođe kopija ove igre, ali je ona prodata za ravno 100.000$.

Vrednost na aukciji je dodatno povećana pošto se radi o specijalnoj verziji za tržište Sjedinjenih Država. Ova verzija Super Mario Bros. poseduje upečatljivo odličje, pošto umesto plastike poseduje kartonski deo, i to je jedan od znakova da kopija igre potiče iz ere pre nego što je Nintendo pojačao prisustvo na Novom kontinentu.

Sa ovom sumom, vremešni Super Mario Bros. je postao najskuplja igra koja je ikada pojedinačno prodata. Ko je srećni, i bogati, kupac nije poznato, ali verujemo da ovo nije jedini Nintendo predmet koji imaju u kolekciji.



CALL OF DUTY: BLACK OPS COLD WAR ZVANIČNO PREDSTAVLJEN, TU JE I DATUM IZLASKA

Nakon prošlonedeljnog tizera, koji je sa upotrebom snimaka vezanih za stvarne događaje iz perioda Hladnog rata doveo do zabrane u Kini, Activision je sada sa par fotografija iz igre i trejlerom snimljenim putem PS5 konzole predstavio Call of Duty: Black Ops Cold War.

Na ovo je većina fanova čekala još od maja meseca, a sada nakon niza procurelih informacija stiže i zvanična potvrda da će se Black Ops Cold War pojaviti 13. novembra za PC, PS4 i Xbox One, dok će se nešto kasnije pojaviti i za Playstation 5 i Xbox Series X.

Što se tiče kampanje, ona će biti direktni nastavak na prvi Black Ops naslov, i biće smeštena u period s početka 80-ih godina prošlog veka i vodiće u različita globalna poprišta, kao što su istočni Berlin, Vijetnam, Turska, SSSR i druge. U kampanji će se sretati brojne istorijske ličnosti i sa njom će developer pokušati da podseti na istinite događaje i zločine koji su se tada odigrali.

Multiplejer je takođe prisutan, i za ovu komponentu Activision obećava novi generaciju nadmetanja sa drugim igračima, i to u vidu borbi sa oružjem, a spominju se i okršaju koji će biti vođeni vozilima. Zombies mod ne izostaje, i biće baziran na radnji singlplejer kampanje, te samim tim u vezi sa eksperimantima koji su se tada vodili.

Logično, Warzone će nastaviti da živi i biće oba naslova će biti blisko povezana, što i ne čudi, pošto je većina ovih zvaničnih informacija stigla upravo iz spomenute besplatne Battle Royale igre. Pre nego što se pojavi 13. novembra, Treyarch i Activision će održati period otvorenog beta testiranja, ali datumi još uvek nisu poznati.

play! zine

PATREON | PLAY!ZINE

PODRŽI PLAY!ZINE.

POMOZI NAM DA OSTANEMO BESPLATNI!

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

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

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

BECOME A PATRON

PATREON.COM/PLAYZINE

Autor: Milan Janković

GAMESCOM 2020 RECAP

DIGITALNO OSREDNJE

Zahvaljujući koroni, ili generalno svemu što nas je snašlo prošlih meseci, ove godine nije bilo prilike otići u Keln i ispratiti velike najave vezane za video igre sa ove strane okeana. Mesto toga, održan je digitalni Gamescom, donekle poštena zamena za fizički događaj, što je i bolje u odnosu na učinjeno sa E3 2020, koji je u potpunosti otkazan bez ikakve validne zamene.

Možda je to otkazivanje daleko pompeznijeg E3 za ovu godinu dovelo do toga da se stekne slab utisak o ovogodišnjem Gamescomu, koji je najlakše opisati kao osrednji. I pored velike količine takozvanog „hajpovanja“ sa raznolikim ciframa, ova konvencija je zapravo bila prepuna novih detalja za igre koje su već odavno najavljene, dok su od noviteta predstavljeni samo skromni indie naslovi, i da reklame.

Glavni deo ovog događaja bilo je veče otvaranja, predvođeno čuvenim prezenterom Džefom Kinlijem, gde je bilo prilike videti najviše bitnih objava i najava. Prve večeri Gamescoma saznali smo kada izlazi WoW Shadowlands ekspanzija, sa sve novom animiranom serijom posvećenoj ekspanziji. Star Wars Squadrons je dobio novi kratki snimak sa dobrim vestima da će postojati misije eskortovanja, a što se tiče ostalih najava vezanih za SW franšizu, Lego kompilacija filmova izlazi tek naredne godine, a nizu ekspanzija za Sims 4 se pridružuje nova koja vodi na planetu Batuu. Nakon predstavljanja dan pre, dobijen je novi prikaz iz kampanje za Call of Duty: Black Ops Cold War, gde smo videli i predsednika Ronalda Regana, koji izgleda kao da je deo eksponata u muzeju voštanih figura.

Switch dobija gomilu novih igara, normalno. Od gomile indie igara koje su prikazane, najviše pažnje je privukao interaktivni triler 12 Minutes za koji je sa novim trejlerom otkriveno da poseduje bogatu glumačku postavku. Igre koje nikako da se nagledamo je Mafia Remake, koja je dobila novi trejler koji nas priseća Tomijev ulazak u veliku mafijašku porodicu. Dosta VR igara je takođe bilo predstavljeno, kao što je Sam i Max, čime se urnebesna franšiza vraća u život, ali je na ovom polju najviše pažnje privukla igra Medal of Honor Above and Beyond. Ovaj naslov izgleda fantastično za jednu VR igru, pošto je sveobuhvatno iskustvo ratovanja u 40-im godinama prošlog veka, sa vožnjom tenkova, aviona, sanki, iskrcavanja u Normandiji i brojim drugim izuzetno uzbudljivim akcijama koje ne znamo kako ćemo izvoditi sa headsetom na glavi.

Najvažnije je ostavljeno za kraj večeri otvaranja, a to je čak 7 minuta next-gen gejmpleja na PS5 konzoli za novi Ratchet & Clank naslov. Bilo je još par naslova predstavljenih za next-gen konzole, a ovaj gejmplej koji je nekako postavljen kao kulminacija večeri ostavlja gorak ukus u ustima. Iskreno, sa svakim novim događajem uzbuđenje oko nove generacije konzola kao da se smanjuje. Sony i Microsoft donose manje više isto, a na razbacivanje rečima u suprelativu smo

već navikli. Iako se oba giganta bore da obezbede što više uređaja proizvedenih za predstojeći praznični period, logično se nameće misao da je dolazak naredne generacije konzola u 2020. ipak greška i požurivanje.

Ostalih dana su dominirale razne igre, posredstvom IGN-a i Future Games šoua, s tim što se doduše nikakva najava nije preterano istakla, iako smo se nadali da to neće biti tako. Dosta novih igara, i dosta najava novih detalja/datuma izlaska za one već najavljene i to je manje više to. Bilo je zanimljivo videti kako su se organizatori snašli za realizaciju digitalnog kosplej takmičenja.

Naravno, Gamescom je uvek bio događaj koji se nalazi u senci E3 sajma, a pošto njega nije bilo i ovaj je izgubio na jačini. Svi veći izdavači nisu bili okupljeni pod jednim imenom, već se svako odlučio da periodično održava skromnije događaje u kojima će fanovi dobijati sve velike i bitne informacije o nadolazećim projektima. Playstation je to radio još prošle godine, a pandemija korona virusa je doprinela da ovu taktiku prihvate i svi ostali. Zašto bi onda, recimo, Ubisoft otkrivao nešto važno na Gamescomu ako već za septembar ima u planu novi Direct.

Značaj ovakvog događaja i dalje postoji, tako da nije sve baš tako crno, samo treba više žara.

Autor: Igor Totić

SITNE RAZBIBRIGE ZA NINTENDO SWITCH

Ono što je mene oduvek fasciniralo kod Nintendo Switcha je mogucnost igranja na TV i u portabilnom modu. Switch ima ogromnu biblioteku igara kako AAA tako i indi i svako će pronaći nešto za sebe u ovom širokom izbodu. Sitne, kratkoročne igre u uglavnom krasile mobile telefone, jer su uvek bile dostupne za kratke igračke sesije tokom vožnje autobusom, čekanja kod lekara ili sedenja na wc šolji (realno, ovaj poslednji primer je i najčešći). Modernizacija igara dovodi i do neke kompleksnosti koja ih krasi i teško je praviti sitne i kratke sesije a da se ne uživite u igru ako vam se dopada. Više puta sam bio žrtva utrnute zadnje lože jer sam se izgubio u Dead Cells ili sam morao samo još jedan mesec u Mariu da pronađem. Ali Switch nudi i kratke, „bite-sized“ igre i mi smo dobili par komada da vam predstavimo.

Jump King

Ajde da krenemo od malo teže i često frustrirajuće igre, Jump King. Ako ste ikada igrali Getting Over it with Bennet Foddy, prepoznaćete nivo frustracije o kome pričam. Vi ste vitez kome je rečeno da vas na vrhu čeka „zgodna riba“ i vaš cilj je da dođete do nje. Naš vitez ima samo čizme za skok i to je to. Cela igra je jedan vertikalni nivo koji ide u naizgled beskonačne visine ispunjene raznim preprekama. Ova igra će testirati svaki vaš živac, upozoreni ste.

Igra ima samo jedno dugme, skok. Držanjem dugmeta za skok, određujete snagu skoka a strelicama određujete pravac. Sami morate da ocenite koliko dugo držite skok, jer od momenta kad više nemate ništa pod nogama, sva kontrola se gubi i gravitacija je jedino što vas kontroliše. Cilj je da skačete sa platforme na platformu i domognete se vrha, ali ne možete ništa da korigujete. Na primer, ako doskočite na platformu baš na ivicu, tu ste i nema dalje sem gore. Morate dobro da ocenite jačinu skoka, pravac i da li ćete iskoristit platforme iznad da se obijete na sledeću ili ćete pasti u ponor do dna. Spoiler, često ćete padati do dna. Igra je sama po sebi jako

bazična, ali vrlo stroga sa pravilima jer ih ima malo. Ako ne ocenite kako treba skok, loše vam se piše i zahteva egzaktnu preciznost od igrača. Ova igra je test živaca ali kad uspete da se domognete platforme do koje već pokušavate neko vreme, bićete vrlo ushićeni. E, da, igra nema checkpointe, tako da, srećno.

Knight Squad

Opet vitezovi, ali ovoga puta mnoštvo njih. Knight Squad nije tipicna Switch igra, zapravo vrlo je PVP. Ova igra je namenjena za 8 igrača i vrlo lako može da se pretvori u „party game“. Naravno, igru možete da igrate sa botovima, ali mislim da je iskustvo mnogo bolje kada se igra sa pravim igračima. Vi i vaši prijatelji ste razni vitezovi koji su ubačeni u jednu arenu i onda su sve rukavice spale. Svi vitezovi imaju interesantna imena i narator koji najavljuje igru i vitezove izgleda kao da je napravio pauzu od Mortak Kombat i otišao u indi vode. Ali svaki vitez je isti i razlikuju se samo po bojama. Arene izgledaju kao da su dizajnirane za Bomberman-a a tako ćete i igrati. Ptičija prespektiva je dobar izbor u ovoj igri ali pošto su svi modeli vitezova isti i razlikuju se samo po bojama, imao sam često problema da pronađem sebe kada igra eskalira do apsolutnog ludila. Igra je vrlo jednostavna, krećete se sa analogom, na jedno dugme napadate protivničke vitezove a po areni skupljate magije i oružja koja će vam pomoći da donesete pobedu. Arene su raznovrste i igra ima pregršt modova koji će održavati varitet. Pored klasičnog CTF moda, interesantan dodatak je Soccer mod koji igru pretvara u srednjovekovni fudbal. Ne znam zašto, ali me je fizika i izvođenje u ovom modu dosta podsetilo na Rocket League. Knight Squad je dosta repetativna igra i nije za dugo igranje, sem sa prijateljima na žurkama, tako da sam vrlo brzo izgubio interes i prešao na nešto drugo.

Do Not Feed the Monkeys

Čudnog li naziva, još čudnije li igre. DNFM je igra o zlim korporacijama i voajerizmu. Jednog dana, vi kao igrač dobijete posao u organizaciji zvanoj The Primate Observation Club i neću vas kriviti ako vam Iluminati padne odmah na pamet. Članovi ove organizacije imaju posao da posmatraju subjekte (čitaj: špijuniraju) preko skrivenih kamera koje su raštrkane po raznim lokacijama. Privatni životi više nisu privatni i to će vam igra govoriti na svakom koraku. Vi ste za vašim računarom i imate pristup kamerama i tokom posmatranja, ispunjavate određene zadatke koje dobijate od organizacije. Moraćete da pratite sve kamere i da skupljete bitne informacije koje će vam više objasniti šta se dešava na sceni. Često ćete imati i prazan hod kada se ništa ne dešava i morate da bude obazrivi i pratite ritam života vaših „majmuna“ kako biste skupili relavantne informacije. Takođe možete da utičete na subjekte tako što možete da ih razotkrijete, kao na primer možete da pozovete policiju liku koji svakodnevno snima i fotografiše komšinicu preko puta. Ironično, zar ne?

Posmatranje subjekata nije jedini deo ove igre, moraćete da vodite računa i šta se dešava u vašem životu. Zdravlje, ishrana, san su vrlo bitni za dalji razvoj jer ćete morati da brinete o finansijama, renti za stan i ostalim životnim problemima koji će vam iskakati sa vremena na vreme. Većina problema je vremenski ograničena, npr plati rentu do tog dana u mesecu, tako da vas igra primorava da pravite pauzu od subjekata kako biste zarađivali novac sa strane. Ali tokom ovih pauza u posmatranju, možete da propustite neki bitan detalj na računaru, zato je tajming izuzetno bitan kao i dobra organizacija. Kako budete skupljali novac, tako ćete moći da investirate u nove „kaveze“ i da pratite sve više subjekata i time dobijati više zadataka. Ono što igra vrlo slabo radi je objašnjavanje šta zapravo vi treba da uradite, koji je konačan cilj i kako da dođete do njega. Trebalo mi je dosta vremena i upornosti da ukapiram kako se igra zapravo igra, ali kad sam to uspeo igra je postala više nego zanimljiva.

Do Not Feed the Monkeys ima svog šarma ali tek posle nekog vremena igranja. Piksel grafika i zanimljive boje će vas odmah privući ali ćete se vi morati potruditi da vas igra zadrži.

Autor: Dragana Ličina Danojlić

FORTNITE ESEJ

Kako se menja svet? Vremenom i evolucijom, revolucijama donekle. T.S. Eliot je u svojim Šupljim ljudima tvrdio da se svet ne završava sa tutnjem već sa cviljenjem. Često su promene poput cviljenja, skoro pa neprimetne ali neumitne u svojoj prisutnosti. Pošto je svaka promena kraj, a svaki kraj je promena, kako se menja svet? Fortnite saga kroz svoja poglavlja i sezonedoživljava ogromne promene-vidljive oku najzagriženijeg igrača i nas izletnika. Te promene su dovoljno velike i dovoljno uticajne da se i mi izletnici priupitamo da li je to uvod u novu eru, da li je Fortnite uvod u novi svet?

Krajem prošle sezone u Fortnite je održan concert Travisa Scotta nazvan Astronomical. Taj događaj je stvarno imao kosmičke razmere i bio je neverovatno atraktivan i zabavan. To nije bio prvi koncert održan u ovoj igri a svakako nije bio prvi događaj koji mi je privukao pažnju. Pre toga je Marshmallow održao koncert a ljudi su na posebno određenoj lokaciji čekali trejler za poslednji deo Zvezdanih ratova. U julu 2020. pred premijeru Tenet Krisforera Nolana, Fortnite je puštao čak tri filma Kristofera Nolana svojim korisnicima koji su mogli da ih gledaju u tačno zakazano vreme i kojima je izbor između ta tri filma pružen na osnovu regiona gde se nalaze. Učestvovali ili ne u tim događajima, kao igrač Fortnite vi ste već deo tog metaverzuma. Ukoliko niste igrač Fortnite ili sličnih igara sa sličnim konceptima, ideja metaverzuma će vas sačekati iza ugla i bestidno vam se predstaviti u punom njenom sjaju.

Definicija reči metaverzum je toliko rogobatna da nije za ovaj tekst i ovaj magazin, ali sa malo mašte i na primeru Fortnite igre se zapravo može dobro videti šta jeste metaverzum i gde nas sve to kolektivno vodi.Bitno za nas je to što svaki članak na tu temu tvrdi da je metaverzum nova verzija interneta. Virtuelni svet će još više prodreti u život običnog čoveka i postati štaka ili produžena ruka čoveka, u zavisnosti od ličnih želja i mogućnosti. U tom virtuelnom svetu ćete imati svakoliki društveni život bez ograničenja u vidu epidemija, prebivališta, boje kože, pola ili uzrasta. Na veličanstvenim koncertima ćete skakati i ludovati, duhovno ćete se uzdizati na predstavama, kao i na tribinama održavanim na raznorazne teme.

Fortnite je odličan primer onoga šta se podrazumeva pod metaverzumom, dostupan je svima, preko svake moguće platforme možete pristupiti ovoj igri, možete je igrati na mobilnom protiv osobe koja je igra na kompjuteru koju pak nerviraju ljudi koji je igraju na konzolama. Možete joj pristupiti na sesiju ili dve, možete se priključiti slušanju tribine o ravnopravnosti ljudi ili ludoj žurci u kojoj prisustvujete ubedljivo najkreativnijem koncertu na kojem sam bila u poslednjih par godina. I iskreno se radujem novom događaju koji će osmisliti ljudi koji prave Fortnite. Bitno je šta ima da pokaže platforma od 350 miliona registrovanih naloga. Bitno je šta može da se čuje i vidi na platformi koja je mesto okupljanja mnogih mladih.

I čini mi se da su ljudi iza kulisa Fortnite shvatili da je začetak tog metaverzuma nešto vredno uzgajanja pa su mu za sada dali prostor u tzv. Party RoyaleMode (režimu žurke) gde igrači mogu da uđu i učestvuju u svim događajima bez takmičarskog dela igre, koji je priznaćete poprilično šaren ali vrlo nasilan. A kad smo kod nasilja Fortnite metaverzum želi i o tome da popriča.

Pa kad već mora,hajde da vidi ovo moje odraslo biće šta tu pametno imaju da kažu ljudi iz različitih profesija, različitih iskustava na temu nejednakosti ljudi u SAD i kako rešiti problem rasizma. Tema nije veoma aktuelna za naše lokalne uslove. Epic koji stoji iza Fortnite očigledno forsira američke teme i umetnike, s vremenom i novcem koji prati svetske trendove će se i to promeniti, bitno je da je prostor za takve događaje otvoren. Cela ta tribina je moderirana od strane CNN političkog komentatora, pa toliko o tome da je Fortnite za decu i da su te blesave igrice gubljenje vremena. Očigledno je ovde reč o virtuelnom prostoru u kojem vredi postojati kao stvaralac jer ćete imati publiku za sadržaj koji nudite. Da vam jedan promil od 350 miliona registrovanih naloga prisustvuje događaju vi ste već imali jedan od najvećih koncerata ili tribina održanih ikada. To je takođe virtuelni prostor u kojem vredi postojati kao konzument jer ćete imati sadržaj koji vredi pogledati.Dobrodošli u metaverzum, budućnost realnosti.

Autor: Nikola Aksentijević

NEBO VREDNO POSETE

No Man's Sky je dosad već postao veoma poznata stvar i dosta iscrpljena tema za razgovor u novijoj istoriji video igara. Kao jedan od najbrutalnijih i najlošije primljenih izlazaka jedne igre, sa potpunim pravom, igračka zajednica je bila olako spremna i ubrzo odbacila svaku nadu i pomen NMS-a u budućnosti. U svetu gde su iskupljenja retka, i veoma teška da se zarade s obzirom na opštu netolerantnost laži i krađe novca, retko koji razvojni tim bi uopšte pokušao da ispravi svoje greške. Većina velikih timova i izdavača veoma brzo ili pokušaju da povade igru dodatnim monetizovanjem nekih zakrpa i ekspanzija koje daju obećani sadržaj, ili se olako preorijentišu na nastavak ili potpuno novi IP. Hello Games je čist izuzetak industrije, iako u svom ruhu predstavlja jedan omanji nezavisni tim kome je se posrećilo da bude primećen od Sonija koji je i pokrenuo najveći deo PR-a za NMS od 2013. godine pa nadalje. Međutim, pre nego što se osvrnem na to šta je NMS promenio i kakav je napredak postignut tokom prethodne četiri godine, bitno je odgovoriti na zjapeće pitanje. Ne, nije u redu niti za odobravanje bilo kakav nivo laganja i lažnog marketinga kakav je Hello Games vodio sa Šonom Marejem na čelu. Uprkos tome, sam tim se nije našao u idealnoj situaciji, sa brojnim članovima tima žrtvujući dobar deo i svoje lične imovine radi investicije u celokupan projekat. Pritisak i hajp voz su bili gigantskih razmera da je se to očigledno odrazilo na produktivnost i samo ponašanje Hello Games studija, pogotovu kada uračunate da je glavna marketinška persona introvertni programer.

Ipak, ovde nismo da odobravamo ili ne odobravamo postupke Hello Gamesa tokom razvoja NMS i njegovog izlaska, već da se činjenično osvesti da je se dogodio jedan potpuno nesebičan i nesvakidašnji gest razvojnog tima. Četiri godine kasnije – NMS je dobio pregršt zakrpa, manjih i većih ekspanzija, sa apsurdnom količinom sadržaja i razvojnim vremenom nezamerljivih razmera. A da, ne pomenuh najbitniji aspekat – sve to potpuno BESPLATNO. Naime, NMS je najveći deo obećanja koje je napravio pre izlaska igre ispunio ovim kumulativnim razvojem, ali je još pre dve godine već u dobroj meri nadmašio ista ta obećanja, dostavljajući od tada veliku količnu sadržaja koja nije ni bila u inicijalnim nacrtima. Igra ni u jednom trenutku nije imala ikakav vid mikrotransakcija. Sve valute unutar igre se mogu zaraditi isključivo unutar igre, čak i ona za kozmetiku. Hello Games je maltene radio potpuno bez prihoda od dodatnog sadržaja sve četiri godine, već isključivo od prodaje igara, koja je ipak bila veoma uspešna i na izlasku igre, kao i tokom budućih apdejtova. NMS je se nekoliko puta popeo u top 10 trenutnih najprodavanijih igara na Steamu, a kroz apdejtove igračka populacija je rasla na svim platformama.

I, šta je to drugačije od onog dosta mršavog iskustva 2016. godine? Šta je zapravo dodato što je obećano i šta je potpuni novitet? Da li uopšte vredi igrati NMS, dati mu šansu uprkos svemu što se desilo? Odgovor na poslednje pitanje bi mogli sami da donesete nakon čitanja ovog teksta, s obzirom na to da je svrha ove maltene istančanije „re-recenzije" upravo to. To je zato što ona iz 2016. jednostavno više nije niti aktuelna niti čini pravdu razvojnom timu koji je stvarno pokazao pokajanje i samosvesnost.

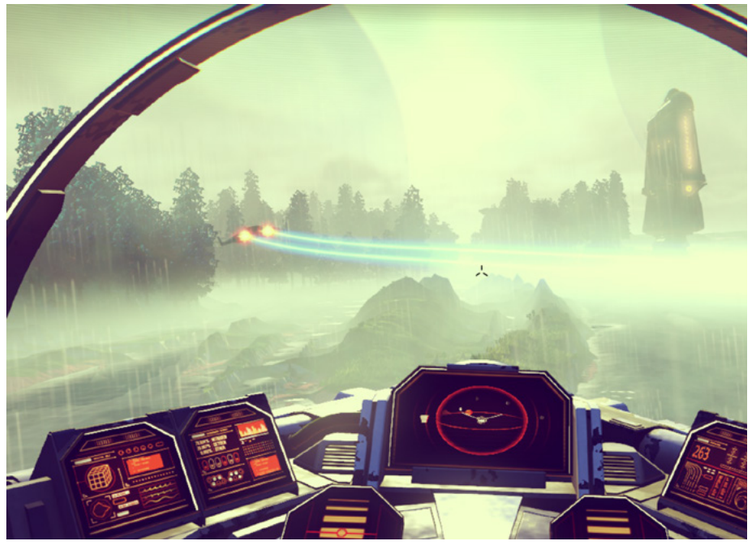
Nekoliko kumulativnih zakrpa je izašlo nakon godinu dana od izlaska od kojih je bi prvi veći paket sadržaja Foundation. Ovaj dodatak je dodao pregršt stvari koje će biti osnova za mnoge buduće dodatke, kao što mu ime i nalaže. Primarno, tu su bili novi modovi, survival i creative, osnovni elementi izgradnje baza, teleportovanje, uzgajanje biljaka tj. farming sistem, kreiranje kampova i automatskih kopača. Pored izgradnje baza, dodati su i teretnjaci koje možete kupovati i koji vam služe kao magacin za sve resurse i naravno, i njih možete potpuno uređivati kako želite. Tu su i nove stvarčice kao što su tona novih quality of life promena, dosta novih resursa, kao i nekoliko novih tehnologija.

Nekoliko meseci kasnije, oho, evo ga Šon Marej ponovo nakon solidne pauze od svakog vida publiciteta sa još dodatnog sadržaja u Path Finder apdejtu. Pored dosta vizuelnih unapređenja i popravki solidnog broja bagova, sada je postalo moguće deliti vaše baze na Steam Workshopu, kao i da posedujete više brodova koje ćete moći da pakujete u vaše teretnjake. Brodovi i multi tool

puške su doživeli dosta velike promene uvođenjem specijalizacija i klasa za iste, dok je verovatno najveći dodatak ove ekspanzije bilo Exocraft vozilo. Ovo je terenac koji ste mogli da vozikate po planetama, pa čak i da kreirate staze za trke gde biste se takmičili sa drugima u vremenskim izazovima. Uz to, dodato je kao i u svakom prethodnom i budućem pakovanju, pregršt novih dodataka za izgradnju baza, novi NPCevi, kao i Photo mod.

Ovde smo već počeli da se približavamo inicijalnim obećanjima, a Atlas Rises nakon nešto više od godinu dana od izlaska donosi potpuno novu priču, kojoj je bilo neophodno preuređivanje s obzirom na veoma slabo iskustvo koje vam je narativ pružao u originalnoj formi. Pored nove priče koja je pružala oko 30 sati novog sadržaja, dodati su sistemi ekonomije raznim zvezdanim sistemima, novi biomi, nove stvari za istržaivanje, i dosta veliko unapređenje sistema misija koje se proceduralno generišu. Tu su i uz nove ekonomske varijable velike promene sistema trgovine, gde ovoga puta možete biti punopravni trgovac, a tu su nezaboravne quality of life zavrzlame, portali i proširenje već postojećih sistema i sadržaja.

Ipak, ove ekspanzije su izlazile, međutim Hello Games očigledno nije i dalje uspeo da pridobije nazad skoro nepovratno izgubljenu zajednicu. Nakon više od godinu dana, broj igrača na Steamu i drugim platformama nije bio nešto za zavideti. Čak i uz sve besplatne zakrpe, većina ljudi je i dalje pretpostavljala da je tu priča stala. Međutim, 11. jul 2018. godine je označen kao datum izlaska i za Xbox One verziju igre, konačno, ali to nije bio puki port. Zajedno sa tim portom najavljen je najmasivniji apdejt za sve platforme još od izlaska igre, NMS Next. Neslavne promenljive reči Šona Mareja kada je ipak otkriveno da NMS nije multiplejer iskustvo uopšte nisu pomogle reputaciji Hello Gamesa. Međutim dve godine kasnije, celokupna situacija se ubrzo menja – co-op multiplejer je punokrvno implementiran, pa ste mogli sa još tri prijatelja u potpunosti da iskusite ceo univerzum, bilo kroz sandbox ili nove multiplejer misije. Uvedeni su novi sadržaji na nedeljnom nivou, kao i community događaji, naravno uz akcenat na to da je sve besplatno. Masivno proširenje izgradnje baza i skidanje limitacija mesta na kojima mogu biti izgrađene je tu, uz veoma dobro došlu implemen-



taciju režima igre iz trećeg lica. Promena izgleda vašeg lika, kreiranje flota od fergata upravljanih iz vašeg teretnjaka, veliko unapređenje sistema craftovanja, proceduralno generisane tehnologije, strukture misija i ogromna promena korisničkog interfejsa i pregršt vizuelnih unapredjenja. Sve ovo su samo neke od stvari koje su dodate u ovom JEDNOM i to besplatnom unapređenju, za šta bi brojne kompanije naplaćivale povelikim cenama. Ovaj apdejt je toliko veliki da je sam changelog do te mere masivan masivan da bi potpuno novi tekst bio potreban samo da se sve promene pokriju.

Međutim, svega pola godine kasnije, i evo ponovo se oglašava Šon, još jedna besplatna zakrpa – The Abyss. Ako ste planirali da igrate Subnauticu, a imate već NMS u biblioteci, ne morate da se mučite i dajete novac. Izgradnja podvodnih baza je sad stvar, kao i novi narativni sadržaj uz jezive horor momente i kreature koje mogu vrebati po dnu okeana i podvodnim ruševinama. Uz dosta velika unapređenja samih vozila, tu je sad i podmornica, kao i još brojnih sitnih unapređenja na polju već postojećih sistema proceduralnog genereisanja. A mesec dana kasnije, dolazi i „manji“ Visions apdejt koji donosi pregršt novih bioma, kreatura, bolje proceduralno generisanje i varijacije koje univerzum čine znatno više vanzemaljskim.

Međutim, čovečanstvo nije bilo spremno za punokrvni 2.0 NMS zvani Beyond. Hello Games je napravio najdužu pauzu još od izlaska igre između ekspanzija, da bi Beyond doneo najveću količinu sadržaja do sada, maltene skoro dupliranje svakog sadržaja koji je već bio unutar igre. Sve to u jednom besplatnom apdejtu, i to sve urađeno pre nego što je Terraria uradila isto sa Journey's Endom.

I to bi bio kraći istorijat unapređenja koje je NMS dobio. Od avgusta prošle godine, tj. izlaska Beyonda, igra je dobila još četiri unapređenja koja su donela još dodatnog poliranja, biološke brodove koje uzgajate, Exo Mech odela, medjuplatformski multiplejer tj. crossplay, kao i dosta novih PvE i horor elemenata sa poslednjim Desolation modulom, koji je očigledno inspirisan Alien filmovima. Jednostavno fascinantno i apsolutno magično, s obzirom da u industriji koja je uglavnom fokusirana na puki profit, a ne želje igrača, ovakvi slučajevi iskupljenja razvojnih timova su skoro pa izumrla stvar. Prvo je teško opravdati sve probleme i činjenično je da je Hello Games trebao da sačeka još makar dve godine radi razvoja igre, ali svaka priča ima dve strane, i pritisak zajednice i izdavača kao što je Soni je imao svog uticaja. Šon Marej je u međuvremenu pokazao zašto je bio vrhunski tehnički direktor na naslovima kao što su Black i Burnout 3. Očigledno je da je naučio kako se marketing i opohođenje prema zajednici vrši, prioritizujući mogućnosti i tempo rada svog tima. Hello Games i dalje ostaje aktivan sa svojim No Man's Sky projektom, i ne čini se kao da planira da stane, već se oseća sve jači i intenzivniji tempo kojim se ova igra razvija. Uz to, manji deo tima je najavio i veoma simpatičnu igru The Last Campfire, ipak za to se ne treba brinuti, jer po rečima glavnog čoveka, NMS će ostati prioritet Hello Gamesa još dugo dugo vremena. NMS i dalje ima tonu problema, neminovnih bagova sa ovolikom brzinom dodavanja sadržaja, kao i pojedine stvari koje iz originalnih obećanja nisu tu, iako ima deset puta više novih preko toga. Na momente i dalje je nezgrapna igra, povremeno poseduje probleme sa optimizacijom, i definitivno može biti nešto što je dosta zastrašujuće ako ste nov igrač. Ipak, put kojim NMS ide vodi ka nečemu maestralnom, i već je u velikoj meri jedna od najambicioznijih igara koje postoje koja zapravo uspeva u realizaciji tih istih ambicija. U to ime, sada možete realizovati, makar u igri, jednu od čovekovih najvećih ambicija, istraživanje tog mračnog, dalekog mora u potrazi za nepoznatim i nekom višom svrhom. Da završimo jednim finalnim citatom Karla Sagana:

"Još velelepnija zora nas čeka
Ne izlasak sunca, već galaksije
Jutro obasjano sa 400 milijardi sunaca
Uzdizanje Mlečnog puta"

Karl Sagan, Kosmos

Autor: Milan Janković

PS5 VS XBOX SERIES X

SVE NAJAVLJENE EKSKLUZIVE DO SADA

Uh, uh biće ove jeseni oštra borba između Playstation 5 i Xbox Series X. Goruće pitanje trenutno je - Kojoj se strani priključiti? O ovim konzolama znamo već manje više sve tehničke detalje, i Soni je letos konačno otkrio kakav futuristički dizajn sprema za peticu, a ako će vašu odluku presuditi cena nadolazećih konzola, koja prema glasinama rangira od 400-600$, onda morate još da čekate. Pošto su Sony i Microsoft u mesecima za nama održali već par događajima sa next-gen konzolama u vidu, dobili smo najave određenog broja ekskluziva koje su tu kako bi zagolicale maštu fanovima, pa zato obe konzole stavljamo rame uz rame sa igrama u vidu.

Pre nego što zaronima, mala napomena. Playstation 5 ekskluzive su uglavnom čiste, što znači da ne izlaze za druge platforme, dok će se većina Xbox Series X naslova pojaviti i za PC, ali smo ih ipak uvrstili na listu, jer inače ne bismo imali šta da stavimo :D

Playstation 5 ekskluzivni naslovi

Astro's Playroom

Astro's Playroom je naslov koji će se pojaviti zajedno sa PS5 konzolom, tačnije, biće instaliran na svakom uređaju. Svrha ove igre je da sa malenim robotom upoznate sve prednosti nove konzole i inovacije koja ona nosi. Bilo da su to tehnološka dostignuća u vidu brzog učitavanja, ili blagodeti novog kontrolera, poput haptičke podrške, igrači će sve to iskusiti igrajući Astro's Playroom.

Demon's Souls

Da da, originalno izašao za Playstation 3, Demon's Souls rimejk će se pojaviti kao PS5 izdanje na kojem radi Bluepoint Games, poznat po kreiranju raznih osveženja za serijal. Grafika je definitivno dobila osveženje, dok nema detalja o tome šta se dugo promenilo u odnosu na original. Jedino što znamo je da će postojati dva moda igranja – jedan posvećen grafičkim detaljima i drugi frejmrejtu.

Destruction AllStars

Ako vam standardni oblici trkačina ne izazivaju uzbuđenje, onda će dodatak napucavanja sa vozilima biti zanimljiv. Sa dolaskom Playstation 5 konzole približava se jedan takav naslov – Destruction AllStars. Ova futuristička igra vodi u arenu sa ciljem borbi u Destruction Derby stilu, gde vas očekuje niz šarenolikih i blesavih karaktera.

Gran Turismo 7

Najnovija generacija Playstation konzole ne može proći bez neke Gran Turismo igre, za PS5 će to biti sedmi deo u glavnom serijalu. Igra donosi novi nivo trkanja po digitalnim trakama, sa maksimalno iskorišćenom snagom Playstation 5 konzole. Gran Turismo 7 donosi bogata, vividna okruženja sa dosta više detalja, dok je pažnja posvećena i ka vremenskim uslovima. Polyphony Digital želi da donese fotorealizam pred fanove serijala, i Gran Turismo 7 bi to mogao ispuniti.

Horizon Forbidden West

Nastavak avantura Horizon Zero Dawn Aloj seli dalje na zapad sa misijom da se otkrije uzrok uništavanja živog sveta. Sa predivnim pejzažima i podvodnom eksploracijom, Horizon Forbidden West donosi dosta noviteta pred ljubitelje serijala, poput novih džinovskih mehaničkih stvorenja protiv kojih ćete se boriti. Ovo je do sada najlepša predstavljena PS5 ekskluziva, ali nije poznato kada će se pojaviti pred igračima

Ratchet & Clank: Rift Apart

Ratchet & Clank avanture se nastavljaju sa Rift Apart naslovom, što znači da će ovaj dvojac verovatno biti odvojen. Insomniac Games je sa proširenim trejlerom otkrio neka nova lica i doneo par minuta gejmpleja na Playstation 5 konzoli. Ranije objavljeni trejler prikazuje ogromnu raznolikost lokacija na kojima ćemo se igrati, poput zelenih džungli i krcatih futurističkih gradova. Iako ne deluje kao next-gen igra, mehanika skakanja iz crvotočine u crvotočinu bez čekanja za učitavanjem je moguća samo zahvaljujući ultra bzom SSD-u na PS5 konzoli

Returnal

Returnal predstavlja svemirsku horor pucačinu iz trećeg lica, gde stupate u ulogu astronauta zarobljenog u vremenskoj petlji. Dok pokušavate da razbijete ciklus koji se iznova ponavlja susrećete se sa velikim brojem vanzemaljaca, a za odbranu na raspolaganju imate solidan arsenal oružja. Returnal će pored napucavanja verovatno probati da pred igrače dovede i elemente psihološke torture sa Edge of Tomorrow konceptom vremena. Detalja drugih nema, ali trenutno važi za najambiciozniji projekat studija Resogun.

Sackboy: A Big Adventure

LittleBigPlanet serijal dobija spin-off za Playstation 5. Dečak-džak se vraća novim velikim avanturama, u stilu platformisanja. Trejler prikazuje raznobojna okruženja i opciju kooperativnog igranja. Iako nisu viđene, Sackboy A Big Adventure verovatno sa sobom nosi dobar

set novih mehanika koje će obogatiti ovaj nadolazeći 3D platformer.

Spider-Man: Miles Morales

Nove avanture Spajdermena dolaze od prvog dana za Playstation 5, ali to nije dvojka-nastavak PS4 igre iz 2018. godine, već više deluje kao samostalna ekspanzija za pomenuti naslov. Insomniac je za potrebe ove igre kreirao Majlsa Moralesa, kojeg očekuju nove avanture i izazovi, sa novim neprijateljima i kostimima.

Xbox Series X ekskluzivni naslovi

State Of Decay 3

State of Decay serijal će na Xbox Series X konzoli dobiti svoj treći nastavak u izvedbi studija Undead Labs. Premijerni prikaz nije bio pun detalja o igri, ali smo imali prilike videti životinje-mutante, dok je u pripremi i sistem vremenskih uslova baziran na smenjivim godišnjim dobima.

Forza Motorsport

Kao što će Playstation 5 krasiti Gran Turismo, tako kod XSX stiže Forza Motorsport. Nije otkriveno da li je reč o osmici ili rebootu serijala, ali znamo da fanovi

dobijaju fotorealističnu grafiku, niz novih vozila i unapređenja gejmpleja.

Fable

Na novi Fable naslov se čeka izuzetno dugo, i iz događaja u događaj postojala je nada da će Microsoft konačno predstaviti nastavak. To se konačno odigralo krajem jula, sa kratkim trejlerom, koji osim potvrde ne donosi ništa preterano spektakularno. Bitno je znati da se na nastavku radi, a više detalja sledi kasnijeg datuma.

Avowed

Naslov kojeg je najlakše opisati kao duhovnog naaslednika Skyrima dolazi od strane majstora RPG igara, studija Obsidian. U planu je da se pruži otvoreni fantazijski svet sa puno raznovrsnih karaktera, smenjivim vremenskim uslovima i nizom drugih elemenata sa kojima bi se trebalo obuhvatiti kompletno RPG iskustvo. Avowed će se verovatno pojaviti pre Elder Scrolls 6, tako da imamo još čemu da se nadamo.

As Dusk Falls

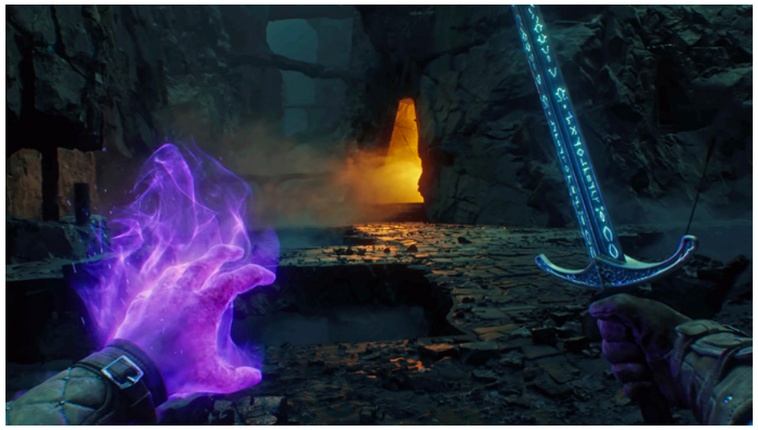
Među svim do sada najavljenim Xbox Series X igrama koje nastoje da grafiku podignu na novi nivo i približe je realizmu, nalazi se As Dusk Fall koji ide u drugačijem smeru. Reč je o interaktivnoj drami sa jedinstvenim vizuelnim stilom i pričom koja prati dve porodice. Iza igre stoji bivši dizajner naslova Heavy Rain i Beyond Two Souls, tako da se već može naslutiti o kakvom iskustvu je reč.

Everwild

Uspeh koji Sea of Thieves beleži na Steamu, ali i generalno, osigurao je naredni projekat studija Rare. Upravo on je nedavno predstavljen kao još jedna šarenolika igra nazvana Everwild. Iskustvo koje Everwild nosi tiče se spoja prirodnog i magijskog sveta sa pejzažima prepunim šarenolikih boja.

S.T.A.L.K.E.R. 2

I novi STALKER naslov će biti Xbox ekskluziva. Microsoft je pružio toplu ruku kako bi pomogao problematični razvoj Stalker 2, i to je došlo sa uslovom ekskluzivnosti. Trejler prikazuje nikad (vizuelno) lepši Černobilj, za šta je zaslužan osveženi endžin. Na Xbox Series X, Stalker 2 će imati ray-tracing tehnologiju i radiće u 120FPS.



Warhammer 40,000 Darktide

Masivni Warhammer univezum ispunjen igrama nastavlja da se širi iz godine u godinu, sa dolaskom zanimljivih novih naslova koji konstantno uvode neke nove elemente. Darktide je kooperativna pucačina za do 4 igrača koja vodi u fiktivni i sumorni svet nazvan Tertium. Igrači će navodno sa bogatim arsenalom moći da se suoče sa hordama neprijatelja. Drugih detalja nema, ali će biti dosta zanimljivo videti kako će ova pucačina funkcionisati i kakve će inovacije doneti u serijal. Kao datum izlaska se pominje 2021. godina.

The Medium

Igra Medium prati Marijanu, medijuma(logično) zarobljenog između sveta živih i sveta mrtvih. Dva sveta donose promenjenu perspektivu, ali i konstantno proganjanje tragičnih prošlosti. Ovaj psihološki horor inspirisan Silent Hill franšizom nosiće jednistvenu i patentiranu mehaniku koja dozvoljava simultano igranje u dva sveta. Protagonistkinja će boraviti u svetu realnog i nadrealnog istovremeno kako bi rešavala slučajeve i mora se suočiti sa izazovima koje nose obe strane.

Autor: Milan Janković

GTA TRIBUTE

GTA VICE CITY

Kada se posmatra čitav serijal Grand Theft Auto igara, najbolje je to činiti kroz 3 celine, 2D eru, 3D i HD eru. Kao što već znate iz ranijih kolumni, 2D eru čine GTA 1 i GTA 2, HD era su GTA 4 i GTA 5, a 3D era su svi naslovi „između".
Revolucionarnu tranziciju sa dvodimenzionalne grafike sa ptičijom perspektivom na 3D i treće lice načinjena je zahvaljujući GTA 3. Prilično solidna igra ako pitate većinu fanova, zbog čega se dosta očekivalo i od naslednika, koji je premašio očekivanja perfekcionisanjem poznate formule.

To je čuveni Grand Theft Auto: Vice City, većina nas se i dalje seća doživljaja iz ovog naslova kao da smo juče igrali, a neko mu se i redovno vraća. Nije tajna da je Vice City 2002/2003. godine bio najviše ocenjena igra, i to pre svega zahvaljujući nizu unapređenja u odnosu na trojku. Glavni razlog uspeha igre leži u vremenskom razdoblju i događajima koje pokriva.

Vice City vodi u 1986. godinu i igrače stavlja u kožu kriminalca Tomija Versetija, tek izašlog iz zatvora koji uleće u niz novih kriminalnih aktivnosti u istoimenom gradu. U naporima da pomogne svom šefu da uspostavi trgovinu drogom u gradu, Tomi sreće niz drugih karaktera čime se priča produbljuje i vodi u razne druge ishode i preokrete tokom priče, koji su nakupili tonu pohvala od igrača. Početak novog milenijuma, kada se otprilike pojavio GTA: Vice City, bio je period u kojem obožavatelji sveta zabave još uvek nisu prešli preko Scarface, Carlito's Way i njima sličnih gangsterskih filmova, ovo ostvarenje studija Rockstar Games je počešalo taj svrab mnogih. Iako video igra, atmosfera gradića iz 80-ih godina u kojem kriminal cveta, sa Tomijem, nestašnim momkom koji bi mnogi želeli biti, verno je prenešena čime je uspeh osiguran već prvog dana izlaska.

Dolazak na police za GTA: Vice City bio je podeljen, prvo je 2002. izašla PS2 verzija, a naredne godine i PC izdanje. Ovaj naslov je i pored toga za svega dva dana nakon izlaska prodat u preko 1,4 miliona primeraka, zbog čega se nalazi među najbrže prodavanim naslovima u istoriji. Naravno, i godine nakon izlaska bile su izuzetno uspešne za Grad Poroka. Zahvaljujući ogromnom uspehu u SAD, tržištu kojem pripada polovina ukupno prodatih primeraka, Vice City je do 2008. godine dostigao 17,5 miliona prodatih kopija.

Međutim, nisu samo atmosfera grada inspirisanog Majamijem sa daškom 80-ih i teme pozajmljene iz holivudskih ostvarenja bile ključne za uspeh ovog krimi naslova. Prvo se mora reći da je originalna ideja bila da Vice City bude samo DLC za GTA III, sa paketom sadržaja sačinjenim od oružja, vozila i novih misija. Zahvaljujući odličnom napretku koji su postigli developeri u studiju Rockstar Games, tada poznatom kao Rockstar North, rešeno je da DLC za GTA 3 postane zasebna igra. Developerima se dopala ideja, koja je praćena ambicijama postala zasebni svet sa brojnim unapređenjima i bez pozajmljivanja elemenata od prethodnika.

Svet je živ, stalno se nešto odvija, a izvan rešavanja glavnih misija su sporedne, kao i opcija osnivanje raznih drugih poslova koji donose pasivni prihod, ali i niz problema u vidu borbe protiv konkurencije. U početku je dostupna samo jedna regija, a sa napretkom se dodatno ostrvo otključava. Unapređenje u odnosu na prethodne naslove ogleda se i dodatku nove vrste vozila, motocikala, koje je moguće koristiti za vožnju. Sve se odvija iz trećeg lica, osim pucanja iz zolje i snajpera, kada se koristi prvo lice, sa novitetom drive by napada na prolaznike ili druge bande, što je mehanika daleko popularnija u GTA: San Andreas(našoj narednoj temi). Kod ponude oružja je zanimljivo da i pored postojanja velikog arsenala, koji je znatno proširen u odnosu na trojku, AK-47 ne postoji, pa je tako Vice City jedini naslov u serijalu koji nema ovo automatsko oružje.

Generalno gledano, Vice City je bio GTA na steriodima kada se poredi sa drugim naslovima pre njega, sa živim gradom i odličnom posvećenošću ka sitnim detaljima. Elementi koji su već postojali u serijalu dodatno su prošireni i obogaćeni, ali nisu isključiti kontroverze.

One su prateći element GTA serijala, kao što svako vozilo ima točkove, tako da i u Vice City postoji nekoliko kontroverzi. Vice City se u određenim državama sveta pojavio uz niz cenzura ili zabrana za prodavanje određenoj godišnjoj dobi, dok je sam Rockstar bio suočen sa nizom tužbi zbog izdavanja tako nasilnog naslova. Pored optužbi za podsticanje etničkog nasilja, u nekoliko slučajeva ubistava počinjenih od strane tinejdžera, Vice City je bio naveden kao igra koja je „inspirisala" takve zločine.

I pored toga, Vice City nije bio zabranjen, već je ostao, a nakon izlaska originalne verzije stiglo je i nekoliko drugačijih. GTA: Vice City se za obeležavanje decenije od pojavljivanja pojavio za Android i iOS uređaje, dok je i dalje neizvesno da li će Rockstar izdati remake ili remaster. Fanovi su napravili rimejk za Vice City unutar GTA 5 koji je dostupan kao mod, dok postoje i glasine da će Vice City kao grad biti tema u Grand Theft Auto VI, kada se on eventualno pojavi.

PLAY!ZINE PATRON MOŽEŠ BITI I TI!

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

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

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

HOĆETE FULL COLOR IZDANJE NA KVALITETNOM MASNOM PAPIRU?

SVE OVO JE SADA MOGUĆE UZ VAŠE MALO UČEŠĆE.

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

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

- DANILO KARTALOVIĆ

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

- MARIJAN MILIĆ

RUR

DOGAĐAJI

TURNIRI

VESTI

GIVEAWAY

HARDWARE

SVE O ESPORTU NA JEDNOM MESTU!

/RUR.RS

/KLANRUR

DISCORD.GG/PBCAPSU

ESPORTS SINCE ‘98

Autor: Milan Janković

TOP IGRE SEPTEMBRA

CRUSADER KINGS III

Čak osam godina nakon pojavljivanja dvojke, Paradox Interactive donosi Crusader Kings III. Nastavak jednog od najpopularnijih serijala strategija sa sobom donosi dosta unapređenja, čime se elementi strategije mogu dodatno produbiti. Pred igračima će biti izbor da igru započnu kao plemić sa šansom da zavlada ogromnim kraljevstvom, koje je Paradox kreirao da se prostire od Islanda do Indije i od Arktika do centralne Afrike, a vremenskoj dimenziji je to od doba Vikinga pa sve do pada Carigrada. U funkcionisanje novih i unapređenih mehanika ćemo se uskoro uveriti, ali ono što nas je već oduševilo je zamena 2D portreta sa animiranim 3D modelima.

PC – 1. SEPTEMBAR

NBA 2K21

Kao i svake godine, ova ne može proći bez novog NBA naslova kreiranog za predstojeću sezonu. 2K Games obećava razna unapređenja, a igrači očekuju da će NBA 2K21 biti značajno unapređeno iskustvo zbog dolaska next-gen konzola, a ne samo prosto osveženje rostera i ponude modova. Ovaj naslov je jedan od prvih za koji je otkriveno da će cena za PS5 i Xbox Series X konzole biti povećana sa 60 na 70 dolara, dok sa aktuelne ostaje ista. PC igrače će razočarati informacija da ne dobijaju next-gen vizuale, već verziju igre kreiranu za konzole koje polako odlaze u istoriju.

PC, PS4, XBOX ONE – 4. SEPTEMBAR

MARVEL'S AVENGERS

Jedna od najiščekivanijih igara ove godine izlazi u septembru, Square Enix je rešio da sa timom studija konačno realizuje ideju o igri koja će ugostiti brojne Marvelove karaktere na jednom mestu. Marvel's Avengers vodi zasebnu priču, odvojenu of MCU filmova, ali sa poznatim junacima. Igra će imati singlplejer i multiplejer komponentu, kao i planiranu bogatu podršku za period nakon izlaska. Generalno visoka očekivanja su blago srozana nizom ekskluzivnosti unutar same igre, a ako želite da nešto drugo prelomi vaše intereosovanje za Marvel's Avengers, onda bacite pogled na naše beta utiske u ovom broju časopisa.

PC, PS4, XBOX ONE – 4. SEPTEMBAR

TONY HAWK'S PRO SKATER 1+2 REMASTER

Toni Hok se vraća na scenu sa trećim po redu remasteru Pro Skater igara. Ovaj paket igara je više od remastera, pošto je developer Vicarious Vision značajno unapredio grafiku igara, zajedno sa standardnim dodacima kao što je podrška za 4K rezoluciju i poboljšanje kontrola. Srž gejmpleja je ostala verna originalima, a tranzicija iz prve u drugu Pro Skater igru je bolno prosta. Tu je i multiplejer koji je doživeo unapređenja u odnosu na 20 godina stari original, a igrači će imati i opciju za kreiranju sopstvenog parka.

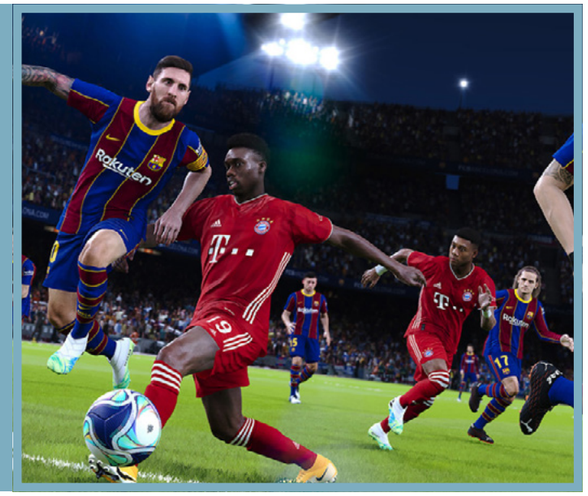
PC, PS4, XBOX ONE – 4. SEPTEMBAR

KINGDOMS OF AMALUR: RE-RECKONING

Još jedna igra koja je dobro poznata a dolazi ovog meseca kao remaster je Kingdoms of Amalur. Naslov je obogaćen sa Re-Reckoning i označava proces dodatnog rada kojim je naslov iz 2012. godine dodatno obogaćen. Kroz brojne druge remastere zna se šta očekuje i Kingdoms of Amalur – modernizovana grafika, podrška za 4K i poboljšanje gejmepla. Najvažniji dodatak koji dolazi sa remasterom biće potpuno nova ekspanzija, nazvana Fatesworn, koja dolazi 2021. godine kao besplatni dodatak za kupce.

PC, PS4, XBOX ONE – 8. SEPTEMBAR

EFOOTBALL PES 2021



Da li ovo uopšte nazvati igrom. Hajde neka bude tako, ali PES 2021 nije nova igra, već predstavlja prosto osveženje rostera za novu sezonu, dok je grafika i mehanika trčanja za loptom ostala apsolutno ista kao i kod izdanja za 2020. Konami je to sam i priznao, objasnivši da se praktično radi o samostalnom DLC-u/Sezonskom apdejtu za PES 2020, ali će ga svakako naplaćivati, jer zašto da ne. Ova bezobrazno smela izjava praćena je opravdanjem da je izdanje za next-gen konzole(PES 2022) već uveliko u pripremi i da će ga pokretati Unreal endžin.

PC, PS4, XBOX ONE – 15. SEPTEMBAR

CRYSIS REMASTERED

Remaster? Tako je! I Crysis Remastered izlazi ovog septembra, a prvobitno je trebao biti tropska, letnja igra. Umesto u julu, Crytek je rešio da dodatno poradi na ovom remasteru kako bi opravdao ime serijala, i to želi da načini sa 8K teksturama, ray-tracing tehnologijom, koja će softverski biti dostupna i na PS4, XO konzolama. Realistično osvetljenje i senke, doprineće još boljem utisku igranja, sa namerom da se Crysis načini relevantnom igrom nakon više od decenije kasnije.

PC, PS4, XBOX ONE – 18. SEPTEMBAR

SERIOUS SAM 4

Ozbiljni Sem je ponovo u akciji. Croteam je dosta dugo radio na četvrtom nastavku u Serious Sam serijalu, gde je za cilj primarno imao da element akcije dodatno proširi. Stoga je najambicioznija najava da će na jednoj mapi biti smešteno na desetine hiljada neprijatelja. Dobra količina koju Sem mora da sažvaće. Naravno, razvojni tim iz komšiluka je najavio i brojna unapređenja u odnosu na prethodno viđanje, a tu su i neke potpuno nove face. Ovaj datum izlaska važi za PC i Stadia platformu, zbog koje će igrači na konzolama morati da sačekaju još godinu dana.

PC – 24. SEPTEMBAR

MAFIA: DEFINITIVE EDITION

Ako ćemo iskreno, Mafia: Definitive Edition nije odgovarajuće ime za remake prve Mafia igre iz 2002. godine. Defintive Edition dodatak u nazivu imaju i drugi i treći deo, a radi se o jako siromašnim remasterima. Ova igra to nije. Hangar 13 je posvetio posebnu pažnju originalnoj igri i načinio je rimejk u potpuno drugom endžinu, koji ne samo da je doneo modernu grafiku i unapređenja gejmpleja, već je omogućio implementaciju potpuno novih elemenata. Grad u igri je proširen novim lokacijama, a kao dodatno prevozno sredstvo sada postoje i motocikli.

PC, PS4, XBOX ONE – 25. SEPTEMBAR

BALDUR'S GATE III

Razvojni put za Baldur's Gate 3 je bio prilično problematičan, pre svega zahvaljujući pandemiji korona virusa. Studio Larian se zbog pandemije susreo sa brojnim organizacionim i logističkim problemima, ali ih je konačno savladao i Baldur's Gate 3 donosi krajem septembra. U specijalnom događaju posvećenom igri, navedeno je šta se tačno očekuje sa prvom verzijom igre u Early Accessu na Steamu. To će biti oko 20 sati gejmpleja, 5 Origin karaktera, par različitih lokacija, a ko hoće da zađe u suštinu biće i 596 sporednih likova i oko 46.000 linija dijaloga. To je samo početak, pošto će Larian dodatno nadograđivati igru kroz razne pakete sadržaja.

PC – 30. SEPTEMBAR

Autor: Milan Janković

BETA

HYPER SCAPE

URBANISTIČKI BATTLE ROYALE

Iako se prvobitno činio kao još jedna survival multiplejer igra u nizu, PUBG je doveo do masovne popularizacije novog žanra zvanog Battle Royale. Zahvaljujući raznim rekordima koje je ovaj naslov postavio, pred igračima su desetine i desetine naslova u kojima je na ovaj ili onaj način potrebno opstati kao jedini preživeli.

U trku za deo Battle Royale kolača se uključilo mnoštvo developera, kako manjih studija, tako i velikih izdavača koji su svoje nove igre vezali za poznate franšize kako bi privukli još više igrača, i tu je najbolji primer Activision sa Call of Duty: Warzone. Među "velikima", sa malim zakašnjenjem stiže francuska kompanija Ubisoft i Hyper Scape, Battle Royale pucačina sa temom futurizma, i nekim novim inovacijama u žanru.

Na prvi pogled, Hyper Scape je Battle Royale kao i svaki drugi. Potrebno je sleteti na mapu ogromnih razmera, zajedno sa još 99 igrača u Solo ili Squad formatu, a onda sledi klasično prikupljanje oružja i druge opreme vitalne za preživljavanje. Skupljanje teritorije mape u nekoliko faza je takođe pristuno, sa velikom finalnom borbom na malom za preostali broj takmičara. Suštinske razlike u pravilima se ogledaju u tome da pored klasične borbe postoji Crown Rush događaj pri kraju meča, u kojem je potrebno "čuvati" krunu tokom 45 sekundi za pobedu. Oblast se ne smanjuje u vidu sužavajućeg obruča, već se u skladu sa futurističkom demom okolina dezintegriše, postaje nedostupna za obitavanje i pritom nanosi štetu.

Da ne bude da je Hyper Scape samo čita kopija drugih naslova, evo i šta je osveženje. Gejmplej se bazira na parkur elementima, što pomalo podseća na Assassin's Creed franšizu ove kompanije, tako da se sve zasniva na brzini, trčanju po krovovima, i zgradama, sa dodatkom duplog skoka. U skladu sa parkur elementima, mapa New Arcadia je u potpunosti gradska, bez ijednog šumarka ili otvorene regije, samo zgrade. Ova agresivno urbanistička mapa, za sada jedina u igri, dizajnirana je po uzoru na glavni grad Francuske, Pariz, odnosno futurističku viziju njega, uz pojedine objekte iz stvarnog života koji su prisutni u ovom virtuelnom svetu.

Svaka zgrada od mnogih postojećih je dostupna za istraživanje i lootovanje, sa manje-više istim dizajnom, ali postoje i odstupanja kod ključnih lokacija, dok nema klasičnih prozora, već nekakve narandžaste barijete. Ta barijera se može razbiti za ulazak u zgradu, ali će se time signalizirati neprijateljima da je neko u blizini i da nedavno prošao tu, što se pokazalo izuzetno korisno kada se odigra više mečeva. Dinamika mečeva se iskazuje nasumičnim događajima koji utiču na sve u tom trenutku žive igrače, u vidu smanjenje gravitacije, trostrukog skoka, smanjenog cooldowna i slično. Oni se aktiviraju ili nasumično ili od strane publike koja može pratiti meč putem striming platformi i glasati.

Element napucavanja se zasniva na 2 slota za oružja i dva slota za specijalne osobine koje se takođe prikupljaju tokom igranja. Vatreno oružje je podeljeno u nekoliko kategorija, svaka sa količinom štete koja se nanosi, brzinom ispaljivanja projektila i obrascem pucanja, a zbog sličnosti sa ostalim pucačinama nije potrebno trošiti tastaturu na dodatno razjašnjivanje pojmova. Sa druge strane, sposobnosti su raznovrsne i dozvoljavaju nevidljivost, gledanje kroz zidove, transformisanje u džinovsku loptu, dok postoje i one bazične i tiču se healovanja.

I pored ovih različitosti, jedna dozvoljava da se Hyper Scape dodatno izdvoji od već ustaljene konkurencije, a to je brutalno prosti menadžment prikupljenog loota. Za oružja nije potrebno prikupljati gomilu sitnih delova, poput prigušivača i većih šaržera koji su još podeljeni po tirovima, već za nadogradnju jedino morate naći isto oružje koje imate. Toliko je prosto.U početku može delovati nekako iznenađujuće, ali nakon nekoliko partija samo se javlja objašnjenje zašto je toliko uprošćeno. Sa puno vertikalnosti i urbanističkim dizajnom mape, za igrača nije baš pametno dugo stojati i razmatrati šta izbaciti iz inventara, šta dodati na ovu ili onu pušku i slično, već se princip "skupi i trči" daleko bolje uklapa.

Pošto se radi o još uvek svežoj otvorenoj beti, nije baš potrebno pobrojavati loše elemente u vidu bagova i sitnijih nedostataka, ali verujemo da je potrebno poraditi na zvučnom dizajnu, kao i činjenicom da je sve više čitera pristuno u svakom meču, kao što to obično biva sa free-to-play igrama.

Hyper Scape pokušava da dopre do šire mase igrača uzimanjem valjanih elemenata iz drugih igara(Ping sistem) i kombinovanjem sa inovativnim dodacima koji su tu tek da povrate želju igrača za Battle Royale žanrom. Međutim, i pored prisutnog futurizma i određenog osećaja bliske budućnosti koji Ubisoft želi da nametne igračima, ovde nedostaje "ličnost" kojom bismo Hyper Scape odlučno razlikovali od ostatka igara. To je svakako nešto na čemu se može poraditi u budućnosti, koja je i te kako svetla. Za početak otvorene bete, čini se da Ubisoft ima šanse kod igrača i da igra na sigurnom terenu. Za sve ostalo, vreme će pokazati.

"HYPER SCAPE JE PREPUN FUTURISTIČKIH ELEMENATA"

RAZVOJNI TIM
Ubisoft

IZDAVAČ:
Ubisoft

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
1. avgust

PLATFORMA:
PC, PS4, Xbox One

TEST PLATFORMA:
PC

Autor: Nikola Aksentijević

BETA

4. SEPTEMBAR 2020.

Adaptacija najpoznatije grupacije Marvelovih junaka je dugo očekivana i sama reputacija Osvetnika je široko rasporstranjena kao deo najuspešnijeg filmskog univerzuma. Square Enix je konačno pružio priliku široj populaciji da isproba igru kroz njenu betu oko mesec dana pre izlaska i to sa više nego pristojnom količinom sadržaja za jedan beta test. Međutim, ogromna popularnost Osvetnika je uspešno ostvarila neke strahove koje nosi sa sobom, a to je veliki potencijal za podmuklu monetizaciju ove igre.

Pretežno, igra se sastoji iz dosta generičnog beat 'em up fazona, bacajući vas u nivoe koji će sadržati nekoliko različitih zadataka sastojanih uglavnom iz uništavanja raznoraznih generatora, prebijanja protivnika ili eventualno pobede nad nekim boss neprijateljem. U beti imate na raspolaganju četiri superheroja, Ms. Marvel, Iron Man, Hulk i Black Widow, dok će se pri izlasku pridružiti i Kapetan Amerika i Tor koje igrate i u prvoj misiji, istovremeno i najboljoj. Početni utisci su relativno pozitivni, dok ne vidite da je dizajn misija repetitivan i dosadan, sličan onom iz Warframea. Ono što doduše Avendžersi ne poseduju u odnosu na pomenutu igru je jedan originalan i zabavan borbeni sistem, što bi trebalo da bude srž same igre, s obzirom da je celokupna poenta živog servisa koji će igra posedovati, igranje istog tog gejmplej ciklusa iznova i iznova. Nedostatak slobode, generični komboi i predvidljiv sistem progresije, koji doduše ne pruža sve sposobnosti koje ćete imati kad igra izađe, ne šljašti nekim obećavajućim tonom. Nivou koji su ubačeni u igru su pristojno dizajnirani, iako mogu delovati veoma često isprazno, dok su svi heroji nasilno balansirani kao da razvojni tim želi da svi budu deo „mete“. Vrlo često ćete imati osećaj da kad igrate sa Iron Manom bacate klikere umesto pulsnih eksplozija, i generalno ceo borbeni sistem ima taj nezgrapni osećaj dok igrate, kao da svaka komanda blago kasni.

> “AVENDŽERSI SVAKAKO MOGU IZGLEDATI IMPRESIVNO, POGOTOVU KADA KORISTITE NEKE OD MOĆI SUPERHEROJA KAO ŠTO SU IRON MANOM UNIBEAM ILI TOROVA MOĆ KONTROLISANJA MUNJA.”

Pored toga, tu je i priča, koja zasad izgleda kao da je bačena u potpuno drugi plan, iako je sama premisa dosta zanimljiva i intrigantna. Glavna junakinja je Ms. Marvel, doduše ovaj put kao potpuno novi lik – devojka sa moćima fleksibilnosti i povećavanja i smanjivanja delova svog tela(neki čudan miks Mr. Fantastica i Ant-mana), koja fascinantno uspeva da bude iritantna svojim „fangirl-ovanjem“ svakog Osvetnika ikad. Kako je eksplozija na početku igre dovela do pojavljivanja brojnih novih moći u ljudima, kao i sama smrt određene osobe, priča vodi ka nečemu zanimljivom, uprkos slabom protagonisti. Ipak, uprkost tome, vreme predato narativnim sekvencama i nekom dinamičnijem akcionom iskustvu, koje dobijete na kratko u prvoj misiji, je veoma kratko i zapušteno.

Osim toga, beta pruža i blagi uvid u sistem loota i „budženja“ vašeg omiljenog heroja koji funkcioniše prilično nezgrapno. Kroz svaki nivo nalazićete potpuno RNG loot koji će poboljašavati vašeg heroja, nešto slično sistemu koji poseduje Destiny 2. Ovo podrazumeva doduše igranje istih misija iznova i iznova u lovu na novu opremu i istovremeno levelovanje vašeg heroja, pa se ponovo vraćamo na repetitivni ciklus igranja. Oprema je uglavnom neintuitivna i pruža neke procentualne bonuse na vašu statistku za snagu, odbranu i slično. Ipak, sve to je neka blaga iluzija za glavnu fokalnu tačku ove igre, a to su očigledni monetizacioni sistemi, doduše isključivo kozmetičke prirode. U beti ne možete kupovati ništa pravim novcem, ali je postojanje prodavnice i većeg broja više različitih valuta dovoljna implikacija za praksu koja će biti deo pune igre. Tu su i battle pass propusnice ZA SVAKOG HEROJA ODVOJENO, koje doduše imaju samo besplatan put napretka, ali i ogromno prazno mesto koje nagoveštava da će svakako biti i premium opcije. Da ne govorimo o besplatnim skinovima koje dobijate od Square Enixovih sponzora za ovu igru kao što su Verizon i Five žvake, ni manje ni više, a tu je i skandalozni ekskluzivitet Spajdermena vezanog samo za Sonijevu platformu, dok ćete na ostalim morati da se pomirite sa nedostatkom omiljenog paukolikog heroja kad bude izašao sledeće godine.

Sam izgled igre ne predstavlja ništa impresivno i čak poseduje nemali broj gličeva i nekih ozbiljnih problema sa antialiasingom. Kada ti problemi nisu prisutni, Avendžersi svakako mogu izgledati impresivno, pogotovu kada koristite neke od moći superheroja kao što su Iron Manom unibeam ili Torova moć kontrolisanja munja. Zvučna podloga deluje trenutno ne preterano zanimljivo i sadrži neke tipične herojske numere sa jakom simfonijskom podlogom, dok je glasovna gluma na momente odlična, dok je u drugim veoma loša, najviše zbog lošeg pisanja nekih dijaloga. Dizajn likova je zapravo prilično dobar i dovoljno interesantan i originalan da se odvoji od one slike likova iz filmova i uzima mnogo veću inspiraciju iz stripova. Ipak, najveći greh koji tu stoji jeste onaj da igra koja treba da vas navede da imate osećaj kao da ste superheroj drastično ne uspeva u tom poduhvatu.

Finalno – multiplejer. Jedna od glavnih marketiniških tačaka ove igre jeste kooperativni režim koji igra poseduje i sama ideja uparivanja poteza između različitih superheroja zvuči dosta zanimljivo. Ili bi bila zanimljiva, da serveri nisu u prilično mlitavom stanju, pa smo često imali problema i da pronađemo ljude sa kojima bi igrali. Doduše, čak i kada multiplejer počne, dočekani ste sa istom misijom i gejmplejom kao i pre, samo što ovoga puta nemate baš toliko glupe AI saigrače, pa će misija ipak biti nešto lakša i za nijansu zabavnija ako igrate sa prijateljima. Ipak to je to što se tiče samog multiplejera, s obzirom da neki veći izazov i zabavu nismo pronašli u tom aspektu. Kada na sve to dodate prilično užasan performans cele igre, to dodatno pogoršava stvari. Padovi u slikama po sekundi su veoma česti, čak i na jačim mašinama, što bi možda i moglo da bude podnošljivo da igra izgleda toliko dobro da bi se takav loš performans mogao opravdati. Sve u svemu, početni utisci bete nisu dobri, a kako smo testirali igru u otvorenoj beti koja se održala maltene svega dve nedelje pre izlaska, finalni proizvod verovatno neće biti odenut mnogo boljim odelom od ovog. Ostaje neka nada da će priča biti dovoljno dobra i da će kasniji „late-game“ biti satisfaktoran, jer kako sve ovo deluje, u pitanju je još jedna monetizacija i pljačka mejnstrim populacije.

RAZVOJNI TIM
Crystal Dynamics

IZDAVAČ:
Square Enix

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
16. April 2019.

PLATFORMA:
PC, PS4, Xbox One

TEST PLATFORMA:
PC

Autor: Milan Janković

BETA

TAKTIČKA PUCAČINA SA TVISTOM

Multiplejer scena je mesto na kojem se developeri sa brojjnim naslovima bore da uspeju. Oni koji se probiju uživaće u brojnim blagodetima, pre svega novčanim, a oni koji ne dožive istu sudbinu idu na đubrište istorije i brzo postaju zaboravljeni.

Studio Hi-Rez, najpoznatiji pre svega po pucačini Tribes: Ascend ovih godina pokušava da se probije kroz svaki novi trend koji izbije u industriji video igara. Uspeh je donekle polovičan, pošto igre ne uspevaju da dostignu neki poseban status, ali su dovoljne za određenu grupu igrača. Hi-Rez je rešio da se sada oproba na tržištu taktičkih kooperativnih pucačina sa Rogue Company, koje umesto masovnih bojišta koje nudi Battle Royale naslovi, nudi skromnije napucavanje sa po par personalizovanih karaktera sa svake strane.

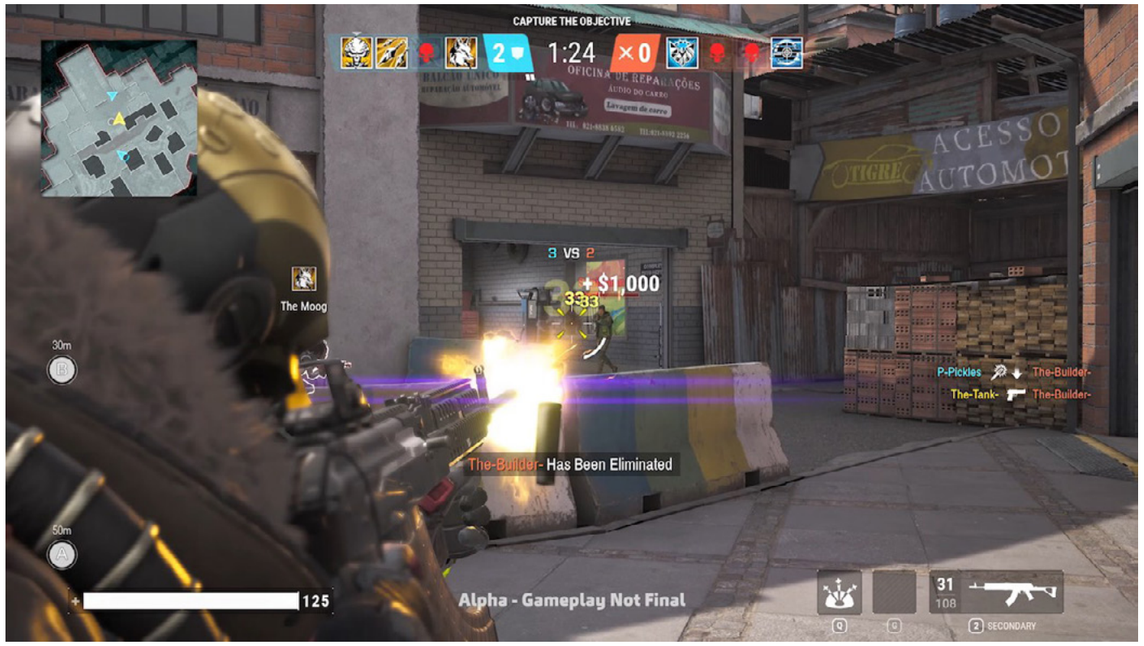
Rogue Company izlazi u nezgodno vreme, kada Call of Duty: Warzone dominira na tržištu pucačina, ali ovaj naslov ne pokušava da privuče takav tip igrača, već prostim i nekompleksnim elementima traži svoje mesto pod suncem. Činjenica je da su mnogi naslovi prekomplikovani sa raznim statistikama, menijima, što u Rogue Company nije slučaj za sada.

Mehanika napucavanja je za ovaj naslov u beta fazi prilično fluidna i solidna i podseća na starije igre, što nije loša stvar. Ponuda oružja je raznovrsna, sa različitim tipovima koji se kupuju na početku svakog meča. Uz oružje idu i gedžeti koji daju prednost u određenim fazama meča, ako su iskorišćeni valjano. Sistem napucavanja je takav da ako tumarate bez obaziranja brzo završavate rundu, ali sa pametnim korišćenjem zaklona možete dugo opstati pošto se nivo zdravlja regeneriše. Zanimljiva promena je da novac na početku runde trošite i na nadogradnju oružja, uglavnom do Tier 3, što zauzvrat daje brži reload, proširen kapacitet i slično. Mape su dopadljivo dizajnirane, sa više različitih pristupa i objektiva, što daje slobodu za koordinisanjem i promenom taktike.

Pošto se radi o beta verziji, ponuda modova igranja je dosta oskudna, što baš i nije preterano privlačno potencijalnim igračima. Ono u čemu leži draž je da se developer ne trudi da potpuno replicira standardne modove iz drugih igara, već donosi nešto drugačije. Dva moda igranja formata 4v4 su trenutno u ponudi, a u planu je dodavanje i većeg broja njih. To su Demolition i Strikeout.

Demolition kao objektiv dva tima deli na napadače i odbranu, gde prvi za cilj u rundi imaju uništenje dva objektiva ili eliminisanje neprijatelja i igra dok jedna strana ne dobije 7 rundi.

Kod Strikeout je priča nešto drugačija, ovde za objektiv postoji čista eliminacija neprijatelja, sve dok ne ostanu bez kartica za respawn. Prisutan je i objektiv koji kada se zauzme smanjuje broj kartica za igrače, a pobeđuje tim koji osvoji tri runde.



"ROGUE COMPANY SE TRENUTNO NAPLAĆUJE, A U NAREDNOJ FAZI POSTAJE BESPLATAN ZA SVE"

Mapa ima ukupno 7 koje se periodično rotiraju i donose različti dizajn tako da neće biti monotonije, a opet nisu preterano velike te se mogu izučiti već kroz jednu rundu.

Pristup sa igrivim karakterima je dosta zanimljiv i nastoji da ih personalizuje za igrače. Svaki lik u Rogue Company ima svoj prepoznatljivi obris, kratku pozadinsku priču i specijalne osobinu. Razvojni tim je i ovde ostao sa minimalističkim stilom, te karakteri ne poseduju set osobina koje rotirate u ovoj ili onoj situaciji, već svaki ima jednu aktivnu osobinu i pasivnu, a i svaki lik ima svoje oružje. Na primer Ronin kao sposobnost koja se aktivira na taster Q baca eksplozivni nož koji se aktivira u blizini neprijatelja, a pasivna sposobnost je ta da ostaje skrivena na mini-mapi.

Generalno najveći problem trenutno jeste nedostatak igrača, što pre svega leži u odluci da se pristup zatvorenoj beti naplaćuje, ali zahvaljujući malom broju igrača po meču to nije osetno. Kada se ova faza razvoja privede kraju onda će igra postati besplatna većem broju igrača. Bagovi su prisutni, u vidu zaglavljivanja karaktera za razne strukture, ali ništa preterano strašno, tako da developerima ostaje prostora za razvoj igre u pravom smeru.

Uspeha Rogue Company zavisi od niza faktora, pre svega spoljnjih, dok je Hi-Rez doneo kvalitetno napucavanje koje će delovati privlačno za onu bazu igrača koja se zasitila masovnih pucačina i Battle Royala.

RAZVOJNI TIM
First Watch Games

IZDAVAČ:
Hi-Rez Studios

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
2020.

PLATFORMA:
PC, PS4, Xbox One, Switch

TEST PLATFORMA:
PC

Autor: Ivan Danojlić

REVIEW

ASSETTO CORSA COMPETIZIONE

THE OFFICIAL BLANCPAIN GT SERIES GAME

VRHUNAC TRKAČKE SIMULACIJE, ALI ZAMALO

U krugovima ozbiljnih ljubitelja automobilskih trka, nema puno naslova video igara koje se smatraju za ozbiljne, vredne igranja i predstavljaju pravu simulaciju vožnje. Barem sam tako čuo. Jedan od tih naslova je i Assetto Corsa, koji svojom realnom fizikom, kao i mogućnošću podešavanja vozila do najsitnijih detalja podiže uživanje pravih vozača na viši nivo. Kada se tome pridoda još i mogućnost dodavanja modova, dostupnih za sada samo na PCu, dobijate jednu fotorealističnu uživanciju. Sada nam iz istog studija stiže novi naslov u sada već serijalu, Assetto Corsa Competizione, koji se bavi strogo trkačkim kolima koje ne možete naći na ulicama gradova po svetu. Da li je naslov dorastao tome da uđe u istu grupu kao njegov prethodnik? Ajde da vidimo. Moramo napomenuti da je ovaj naslov izašao godinu dana ranije za PC, tako da je studio imao vremena da pripremi igru za konzole.

Kao što smo već rekli, AC naslovi spadaju u najviši ešalon trkačkih igara, i u ovom trenutku ne postoji mnogo naslova koji se mogu takmičiti sa njima na bilo kojoj platformi. Pošto ovu recenziju radimo na PS4, za usporedbu ćemo uzeti naslov koji vladari Playstation konzolama od prvog dana, Gran Turismo. Za početak moramo primetiti da za razliku od GTS, ACC nije kreiran od starta za ovu platformu, nego je modifikovan sa PCa, tako da neke prednosti koje je igra imala na PCu nažalost nisu prenete ovde. Prva od njih je visok i stabilan frejmrejt. Trkački entuzijasti su navikli da trke imaju dobar frejmrejt na mašinama nove generacije, tako da je 4k grafika i 60 fps nešto bez čega prava simulacija ne može da prođe. Na kompjuterima frejmrejt ide još više, ali to je druga priča. Kada pogledamo glavnu konkurenciju, GTS je uspeo da obezbedi te uslove za svoje igrače. Nažalost, ACC dostiže svoj vrhunac na 30fps, čak i na PS4 Pro konzolama. Da stvar bude još gora, na određenim stazama ta brojka drastično opada, što uništava uživanje, kao i mogućnost za postizanjem dobrog vremena. Nakon nekog vremena se čovek navikne na ovaj način funkcionisanja, ali mi smatramo da je to nešto što se mora spomenuti. Sledeća stvar koje ćemo se dotaći su kontrole, softverske i hardverske. S obzirom da je u pitanju ozbiljna simulacija, najbolji doživljaj ćete dobiti ako imate volan. Ali nije tu kraj priče, jer iako razvojni tim reklamira da imaju dobru hardversku podršku na tom polju, pokazalo se da u realnosti i nije tako, i da nije svaki volan baš najbolje prihvaćen, pa su igrači imali situacije da im komande kasne, što je dovodilo do proklizavanja u krivinama i otežano vraćanje na pravac. U nekim slučajevima čak nismo mogli da iskontrolišemo vozilo na stazi. Ovakvi problemi se nisu javljali na PC verziji, i zato nam nije jasno kako razvojni tim nije uspeo da sredi ovakve stvari za godinu dana. Naravno ovde moramo opet prednost dati glavnom takmacu, ali opet moramo uzeti portovanje u obzir, tako da se nadamo da će biti sređeno u neko skorije vreme. Poslednja stvar koju ćemo spomenuti u ovom delu je jedna od stvari koja je progurala ovaj serijal na vrh kod igrača, a to je modovanje. Nažalost, ova opcija je još uvek nedostupna na konzolama, tako da nijedan naslov tu nema prednost. Samo se nadamo da će studio iskoristiti

moding scenu da neki od sadržaja ubaci u konzolnu verziju preko zakrpa ili DLCova, jer verujte nam da materijala za to ima. Kada se pogleda sve ovo do sada, mi smatramo da se ovi problemi svi mogu ispeglati u budućnosti ako se studio odluči na to. Ipak smo viđali mnogo veće naslove koji su imali mnogo veće probleme na izlasku, koji su uspeli biti ispeglani u kratkom vremenskom roku.

E sada možemo preći na lepe stvari u ovoj igri. Pored svih gore navedenih problema, igra i dalje izgleda fantastično. Presijavanje sunca na haubi, klizanje kapljica na šoferšajbni izgledaju odlično i na konzolama. Za ovo se pobrinuo Unreal Engine 4, za koji se studio odlučio sa ovim naslovom, nakon korišćenja njihovog sistema. Detalji na vozilima su veoma verni originalima, i vidi se da je studio mnogo radio sa GT3 timovima kako bi verno preneli sve u igru. Jedan od vozača koji je pomogao u tome je Dejvid Parel, koji je imao mnogo uspeha na različitim trkačkim događajima. Sve najpoznatije staze su ubačene u igru, a među njima su i Silverston, Monca, Nirburgring i druge, i možemo reći da su prenete u igru do najfinijih detalja. Kontrole su čak i pored problema sa pojedinim volanima veoma precizne i realne, imaćete osećaj kao da vozite Lambordžini, BMW ili Aston Martin. Naravno, ovo je nešto po čemu je AC poznat, i što su igrači mogli videti na PC verziji, ali lepo je znati da je studio uspeo da taj osećaj prebaci i na konzole.

Od modova u igri, u ponudi su karijera, šampionat i slobodna trka, što se može reći da je standardni izbor. I dok bi mnogi očekivali da je karijera jedan od jačih atributa i nešto na šta će se dosta fokusirati, to ovde nije slučaj. Karijera mod je ovde više zamišljen kao neka vrsta tutorijala, pošto pravi ne postoji, i dosta je suvoparan u odnosu na ono što druge igre pružaju. AC je uvek svoj fokus usmeravao na modove za više igrača i onlajn igranje. Tako je i ovde, pa ćete većinu svog vremena voziti trke izdržljivosti sa ljudima širom sveta. Naravno, nemojte očekivati da vam AI neće pružiti dobru vežbu za buduće onlajn okršaje, jer ovaj je jedan od najboljih koje smo videli u trkačkim igrama, i gledaće da vas kazni za svaku vašu minimalnu grešku na stazi. I iako je to odlična vest za tvrdokorne fanove žanra, za opuštene igrače ova igra nije toliko pristupačna, i verovatno će odustati nakon par sati vožnje. Ali ne može se svima udovoljiti, a italijanski studio cilja na ozbiljne vozače i visok nivo realnosti. Dodatak svemu tome je i rejting sistem, koji ocenjuje koliko precizno i bezbedno vozite na stazi, što vam kasnije otključava nove mogućnosti unutar igre. Naravno, ni onlajn mod nije bez svojih mana, pa tako trenutno ne postoje privatni lobiji, ali je to nešto na čemu se radi, u šta nas je uverio razvojni tim. A možemo reći da oni vredno rade na ovoj igri, s obzirom da je jedan DLC već izašao, a da su najavljena još 2 komada, od kojih jedan ove godine i jedan sledeće.

Assetto Corsa Competizione je vrhunska trkačka simulacija koja dolazi iz studija koji zna šta radi, i koji sluša svoje igrače. Nažalost na samom izlasku u konzolarnoj verziji nije ispunio sva očekivanja koja su igrači imali, i doneo stvari o kojima su oni čuli iz PC verzije, ali i pored svega toga i dalje možemo reći da je najrealnija simulacija trenutno na konzolama, i da verujemo da će se studio potruditi da gore spomenute nedostatke uskoro sredi i obezbedi potpuni ugođaj i igračima na konzolama.

IGRU USTUPIO:
COMPUTERLAND

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ:
505 Games

CENA:
50€

RAZVOJNI TIM:
Kunos Simulazioni

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 7

- ✓ Prelepa grafika
- ✓ Odličan osećaj vožnje
- ✓ Realizam na visokom nivou
- ✗ 30fps i nestabilan frejmrejt
- ✗ Nepotpuna podrška za vozačke periferije
- ✗ Nepristupačna za sve ljubitelje žanra

Autor: Nikola Savić

REVIEW

BEAUTIFUL DESOLATION

DALEKA BUDUĆNOST NA AFRIČKI NAČIN

Pored brojnih drugih faktora po kojima ocenjujem da li mi se neka singlplejer igra svidela ili nije, mislim da je jedan suštinski momenat jako bitan, možda ponajviše zbog toga što dolazi spontano, pogotovo kada su u pitanju igre koje igram duži vremenski period.

A to je osećaj koji shvatim u onom trenutku kada krene kraj igre - da će mi igra, i sva ona iskustva koja sam proživeo sa njom, nedostajati sada kada sam je prešao. Nekad to iskustvo bude jako intenzivno, nekad ga nema, a nekad je pristupno u nekim osrednjim nivoima jačine.

Beautiful Desolation mi je nedostajao kada sam ga prešao.

Beautiful Desolation nam dolazi iz studija The Brotherhood iz Južne Afrike, koji u osnovi čine dva brata. Ovo je treća igra ovog studija, koji je sebi ime izgradio igrom Stasis iz 2016, koja je takođe bila ručno crtana 2D point and click igra.

U odnosu na Stasis, vidi se zaista ogroman napredak napravljen u svakom pogledu kada pogledamo Beautiful Desolation. U pitanju je znatno ambiciozniji projekat, što u tehničkom pogledu, što prosto po pitanju obima same igre i količine sadržaja. Nažalost, iako je u pitanju dobra igra, čini se nekako da su je upravo prevelike ambicije pojele.

Priča igre je smeštena u Južnoj Africi, odnosno onome što bi bila Južna Afrika u dalekoj, dalekoj budućnosti. Pratimo dva brata koji su iz 20. veka spletom okolnosti završili u toj dalekoj budućnosti i sada pokušavaju da se vrate nazad.

Bez ikakve dileme, glavna snaga ove igre je u njenom imenu. Igra zaista jeste Beautiful Desolation(Prelepa pustoš) u svakom pogledu. Svaka lokacija u igri, a ima ih zaista puno, je ručno crtana do najsitnijeg detalja u visokoj rezoluciji, i ljubitelji 2D izometrije će uživati u svakom centimetru igre.

Lokacije su raznovrsne i bogate detaljima koje ćete upijati sa uživanjem. Ono što postavci igre daje posebnu draž jeste upravo to što je smeštena na afričkom kontinentu (prostor današnje Južne Afrike), što je autorima omogućilo da na zaista originalan i zanimljiv način prikažu futuristički svet igre. Ako vam na pamet možda pada Vakanda, dom Crnog Pantera, varate se, ovo je mnogo sofisticiranije i dublje od toga.

Osim lokacija, sjajno si dizajnirani i brojni likovi koje ćemo susresti u igri. Bez da vam previše kvarimo detalje priče, stvarno je dizajn frakcija i likova jedan od najoriginalnijih koje smo imali prilike da vidimo u nekoj video igri. Kombinacije vanzemaljskih, robotskih, ljudskih, i mutiranih elemenata čine svaku frakciju i likove veoma živopisnim, a na sve to sjajno leže južnoafrički akcenat engleskog svih njih. Zamislite rasu afro-robota koja priča sa izraženo dubokim metalik glasom crnca iz Južne Afrike. Neprocenjivo.

Nažalost, koliko god da su sjajno dizajnirane sve ove frakcije, mislim da igra pati od toga što je možda trebala biti RPG, a ne point and click avantura. Obilje zanimljivih grupacija u igri, koje imaju sjajnu osnovnu postavku, ali nekako nisu dovoljno duboko razrađene, previše su crno-bele u svojim motivacijama, pogledima na dešavanja, i elementima društva.

Takođe, naša interakcija sa svim ovim frakcijama se na kraju uvek svodi na to da postoje dve frakcije koje su iz ovog ili onog razloga u sukobu, i na nama je da izaberemo da li ćemo da podržimo

> “VIZUELNO, IGRA JE ZAISTA PRAVA POSLASTICA, I UŽIVAĆETE U ORIGINALNO DIZAJNIRANIM, RAZNOVRSNIM I PRELEPO NACRTANIM 2D LOKACIJAMA.”

jednu ili drugu stranu, a kao po pravilu i naši saputnici (brat i malo robotsko kuče) uvek nas pritiskaju da podržimo suprotne strane.

Sličan problem prevelike ambicije se vidi i u pomenutim prelepim lokacijama. I dok neke od njih imaju zaista puno toga za raditi na njima, druge kao da postoje bukvalno samo zbog jedne jedine stvari, obično da se nađe neki određeni predmet na njima, dok su neke čak pravljene samo kao mesta za grobove ljudi koji su podržali igru na Kickstarteru (na spomenicima su upisana njihova imena). Zbog toga se igra u gejmplej smislu često čini praznom, i još jedan momenat u prilog tome da bi ovoj igri bolje leglo da je bila RPG.

Često sam imao osećaj da lutam po praznim mapama i pitao sam se da li je sve u redu, da li je moguće da ne propuštam nešto.

Priča je zanimljiva i dovoljno mistična da vas drži da je pratite do kraja, posebno su zanimljive te sporedne priče frakcija koje rešavate da biste mogli da napredujete, ali ako što smo rekli, moglo je to i više da bude razrađeno. Svakako najveća nagrada za napredovanje kroz igru nije toliko sama priča koliko to što vam se otvaraju nove lokacije i čitavi novi regioni koje možete da istražujete, jer je to svakako glavni plus igre- uživanje u novim lokacijama i njihovom istraživanju.

Kada smo kod regiona, oni su predstavljeni kao velike 3D mape po kojima putujete vašom letelicom, i to je takođe urađeno veoma lepo, baš kao i međuscene „dolaska“ na mnogim lokacijama kada sletite na njih po prvi put.

Interfejs u igri je vizuelno urađen autentično i u skladu sa elementima igre, što je danas prava retkost, ali je malo previše grub, kao da je nedovršen i sa nekoliko nelogičnosti. Ono što mi se ne sviđa jeste kako je urađen Kodeks, a što opet ide u prilog onome da „lore“ igre je mogao biti dodatno obogaćen detaljima. Umesto da kodeks dodatno produbljuje stvari, on je urađen samo u vidu veoma grubih skica određenih lokacija i grupacija koje posećujete, koje nemaju praktično pa nikakvu vrednost, osim što ćete ponekad preko tih skica rešiti neki od zadataka.

Gejmplej igre je klasična point and click avantura u suštini, sa zagonetkama koje nisu toliko teške, koliko pre svega ćete puno lutati i rešavati lance stvari da biste rešili jedan od zadataka. Ako se nekad zaglavite, to će više biti zbog toga što ćete lutati od regiona do regiona i od lokacije do lokacije u pokušaju da vidite šta treba da radite, a ne zbog toga što neki konkretan zadatak ne možete da rešite.

Pored klasičnih p&c elemenata sa predmetima i njihovom interakcijom, igra poseduje i nekoliko mini-igara koje „skaču“ u druge žanrove, ali solidan deo njih nije obavezan.

Prelepa Pustoš je definitivno igra koja će mi nedostajati. Zaljubio sam se u taj tehno-plemenski svet uvrnutog futurizma Južne Afrike i igra zaslužuje da je odigrate, ako ništa, makar zbog njene lepote i dizajna sveta, a svakako poseduje i druge vrednosti.

Nažalost, prevelika ambicija kao da je pojela igru i braća nisu uspela da do kraja kako treba sažvaću zalogaj koji su zahvatili. Šteta, jer izgleda da se i igra ne prodaje onako kako bi oni želeli, sudeći po reakcijama studija nakon izlaska igre, i žao mi je ukoliko ne uspeju da se finansijski osiguraju za nove projekte, jer talenta svakako imaju, svet njihovih igara je maštovit i lako se uranja u njih, ali fali im još samo malo da bi njihove igre potpuno zaokružene celine.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS:WIN 110
CPU: Intel Core i5-2400 @ 3.10 GHz / AMD Phenom II X6 1100T
GPU: DirectX 11 Compatible
RAM: 8GB
HDD: 14GB

> “DVA JUŽNOAFRIČKA BRATA IZ STUDIJA „BRATSTVO“ RADE IGRU O DVOJCI BRAĆE IZ JUŽNE AFRIKE.”

BEAUTIFUL DESOLATION

IGRU USTUPIO: **THE BROTHERHOOD**

PLATFORMA: PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch
IZDAVAČ: The Brotherhood
CENA: 16€

RAZVOJNI TIM: The Brotherhood
TESTIRANO NA: PC

OCENA 8.2

- ✓ Vrhunska glasovna gluma.
- ✓ Prelepi futuristički svet Afrike.
- ✓ Odličan dizajn frakcija i likova.
- ✗ Neispoliranost.
- ✗ Crno-beli izbori.
- ✗ Prelepe, ali često prazne lokacije.

Autor: Vladimir Pantelić

REVIEW

DUGO PUTOVANJE NA ZAPAD

Prvo i prvo, najbolje odmah da znate s kim imate posla. Ovaj opis igre dolazi od nekoga ko apsolutno nikada nije imao dodira sa Hideo Kojimom i njegovim igrama. Od celog njegovog MGS arsenala, imao sam samo kratki kontakt sa poslednjim delom - u koji nisam želeo dublje da ulazim prvenstveno zbog toga što je u pitanju bila peta igra u serijalu. Ali naravno, slušao sam sa dosta različitih strana, uglavnom PS vlasnike, kako čoveka dižu na pijedestal, kako se čeka taj njegov novi projekat posle toliko godina. I onda je, prošle godine, stigao Death Stranding na PS4. I slušam mišljenja, pozitivna, negativna, koja idu od 1 od 10 do GOTY nagrada. I NIŠTA MI NIJE BILO JASNO.

Zato sam i sam rešio – ne verujem nikome na reč, pa ću namerno „rizikovati" i usuditi se da krenem na putovanje od 50ak časova, pa kud puklo da puklo. Bar ću znati na čemu sam. I moram ovako, prilično rano u review-u da vam kažem: ja lično, sam uživao skoro svaki sekund u ovom specifičnom, jako kvalitetnom, drugačijem iskustvu, veoma retkom u današnjem modernom gejmingu. Kada bih mogao da kažem nešto na keca o igri, to bi bilo da je ovo stvarno pravi pravcati indie AAA naslov. Takvi danas stvarno nisu česti.

Death Stranding je stigao na PC sredinom jula, i odmah da sklonimo najlakšu stavku sa strane. Ovo je možda najbolji način da iskusite igru, podrazumevajući da imate dovoljno kvalitetan računar da je iznese. Ubačena je podrška za 21:9 ultra wide monitore, maksimalnih 240 frejmova po sekundi, podržana 4k rezolucija te samim tim kvalitet slike će doprineti tome da gledate u jednu od najlepših igara ikada. Ako slučajno posedujete i RTX karticu, vi ste na konju, jer igra podržava famozni DLSS 2.0 koji vam omogućava da je igrate u 4k na max detaljima. Bez da ulazimo u tehnički mumbo jumbo, prezentacija Death Stranding-a, što kroz cutscene, što kroz sam gejmplej je čista desetka bez dlake na jeziku.

Ali taj gejmplej – to je ono gde je nastao problem, i što muči ljude. Džaba ti sva grafika na ovom svetu, ako ti je sama igra bezveze. E taj deo je skoro pa nemoguće opisati nekome i ja garantujem da i vi sami nećete biti sigurni da li ste raspoloženi za ovakvo putovanje dok ga ne probate sami. Pokušaću da budem što koncizniji. Vi ste Sam Porter Bridges (koga odlično glumi Norman Reedus), kurir, dostavljač, koji se bavi dostavljanjem paketa kroz Ameriku. „Mali" problem je što je Amerika opustošena nakon fenomena nazvanog Death Stranding.

Civilzacija je na izdisaju, ljudi su otuđeni, žive sami daleko jedni od drugih. Kuriri su moderni heroji društva koji kolko tolko uspevaju da drže kontakt između čovečanstva. Na lični poziv predsednika SAD-a, Sam prihvata ulogu veću koju je imao do sada, gde će njegov posao biti

širenje tzv „kiralne" mreže, mreže koja bi trebala da poveže celi američki kontinent i vrati nadu ljudima u ono što budućnost nosi i uspostavljanje nekog normalnijeg načina života.

Međutim, Death Stranding je fenomen koga niko ne razume u potpunosti, pa ćete vi i vaš tim sa kojim radite, zajedno dokučivati tajne šta se zapravo desilo dok budete prolazili kroz razna mesta, putujući od istočne ka zapadnoj obali. Ono što je očigledno na samom startu je da neka druga, nevidljiva golim okom, neljudska bića naseljavaju kontinent i nisu ni malo prijateljski nastrojena. Njih jedino može videti nerođena beba (i to ne svaka), jer bar na početku deluje da su tzv. Beach Things (BT's) ustvari duše sa druge strane koje su nekako našle put nazad i sada nastanjuju isto mesto kao i živi ljudi.

E sad, kada malo bolje znamo vašu ulogu i celokupnu situaciju, da se vratimo na gejmplej. Da, vi stvarno dostavljate pakete i tu nema greške. Vrlo često ćete od tačke A do tačke B morati da nosite ogromne količine raznih materijala i u samom startu vam igra može delovati jako monotono zbog toga. Moram da priznam da meni nije, jer me je atmosfera uhvatila „na keca" (i nije me puštala do samog kraja).

Od te famozne tačke A do tačke B će vas čekati samim tim brdo problema. Vi

i vaša BB (bridge baby) ćete se zaputiti putevima kojima odavno niko nije prošao. O njoj ćete morati da brinete bar malo (ali stvarno nije zahtevna), jer će taj bebac biti jedini signalizator gde se oko vas nalaze ta nevidljiva stvorenja. Samim tim se igra od pežorativno rečeno „walking simulatora" pretvara u stealth, gde ćete morati da prolazite između BT-eva, da vas ne bi otkrili i povukli u crnilo iz koga su izašli.

Kao da to nije dovoljno, u igri često pada kiša. Ali i kiša je dobila neke nove osobine nakon Death Strandinga. Ona ubrzava starenje svega čega dotakne, i Sam će biti automatski dobro opremljen za to, ali vaši paketi neće. I ne samo to, u igri postoje i ljudi koji žive na otvorenom i presreću kurire i otimaju im pakete. Samim tim morate biti brzi, pažljivi i spretni, dok pretovareni hodate po nekom kamenju uz brdo, dok kiša pljušti a signalizator vas opominje da su BT oko vas. Razne varijacije na temu toga doprinose fantastičnoj atmosferi i velikom odušku kada ugledate svetlo vašeg odredišta. Naravno, kako budete putovali na zapad, vremenom izazovi postaju sve teži.

Glavni izazov same igre je ustvari sam teren. On je neprijatelj broj jedan, i često ćete morati da pravite dobre planove, šta, kako, kolko, kuda i gde smete da ponesete sa sobom. U igri postoji mnogo

reka i rečica koje ne možete tek tako pregaziti, kao i kratera i planina na koje se ne možete tek tako (lako) popeti ili spustiti.

Mali dašak olakšanja ćete nalaziti u glavnim centrima do kojih ćete dolaziti vremenom, a samim tim ih i povezivati na tu famoznu „kiralnu“ mrežu. Na početku ćete imati merdevine i uže sa sobom, ali kako igra bude odmicala, moći ćete da pravite neke komplikovanije građevine, kao što su mali mostovi, skloništa od kiše, punjače za elektronske uređaje, pa čak i prave puteve za motorna vozila.

To je negde jako bitno reći, da ne brinete, nećete vi tegliti sve to peške sve vreme. Polako ali sigurno će vam postati dostupan i motor, pa zatim i neka malo veća vozila koja mogu preneti mnogo više, za mnogo kraće vreme. Međutim, sam ritam igre je takav da vam oni neće olakšati igru previše, jer taman kada se malo naviknete na „lagodniji život“, igra će vas odvesti dalje na zapad, ka planinama, gde motori i kamioni ne mogu proći, i gde su vrhovi toliko visoki da nema ničega sem stena, snega, oluja i naravno BT stvorenja.

Opet, vremenom (stalno ponavljam tu reč), naći ćete način i da im se aktivno suprotstavite. Ne samo njima, već i ljudskim neprijateljima. Ne očekujte od ove igre kvalitet na nivou najboljih šutera iz trećeg lica, ali imaćete pristup i oružjima za neutralizaciju neprijatelja. Vaše je samo da budete spremni na eventualni obračun, da dobro planirate rutu kroz koju ćete se kretati i da pažljivo birate šta nosite sa sobom. Zamerka bi otišla na boss borbe, koje su grandiozone na oko, ali ne i preterano izazovne.

Ovo je inače moje ubedljivo najduže opisivanje gejmpleja neke igre, ali smatram da je sve ovo potrebno reći, kako bi vi bar imali predstavu šta može da vas čeka ako se rešite da uđete u Death Stranding svet. Tako da te kritike koje sam čuo ranije, kako je gejmplej prost, kako je igra walking simulator je jedno veliko mačku o rep. Druga priča je naravno ako želite od ovog iskustva klasičan TPS, ovde klasičnog nema ničeg skoro. Ako ste neko ko voli brze igre, trči, skači, pucaj – mogu odmah da vam kažem da Death Stranding nije za vas.

Multiplejer u igri postoji, ali funkcioniše veoma drugačije od većine na koje ste navikli. Nikada nećete videti nekoga u vašem svetu, ili vi otići u njihov, ali jednom kada se povežete na nekoj lokaciji na (opet tu) kiralnu mrežu, videćete mnoge građevine koje su ostavili drugi ljudi. To su iste građevine koje možete i vi da pravite, ali je neko pre vas sagradio sklonište od kiše, pa ćete iskoristiti njegovo, ili ste vi ostavili uže za spuštanje, pa će to nekom takođe nakon vas da pomogne da prođe tuda. Ključna reč da ovo sad ne zvuči prelako je NAKON povezivanja mreže na toj lokaciji. Do tada ste svoji na svome, bez igde ikoga. Npr. usred planine dok traje snežna oluja i nebo se nešto namrčilo. Svakako odličan i dosta inovativan koncept multiplejera.

Ideja priče je jako zanimljiva, ali sama priča je vrlo često ispričana na dva dijamtralno suportna načina. Ili vam se nešto nabija na nos, ili se nešto krije od vas da slučajno ne biste izvalili kakva misterija se krije iza Death Strandinga. To je jedna od mojih najvećih zamerki, postoji payout na kraju i neko generalno zadovoljstvo, ali bez ulaženja u neke veće spojlere, bio sam prilično ravnodušan dok sam gledao credits kako se odvijaju. Više sam bio zadovoljan mojim celokupnim putovanjem i mojim uticajem na taj svet. Imam utisak da je Kojima mnogo hteo, mnogo započeo po pitanju priče, pa je tu pokušao da ubaci previše stvari, što često može da izazove negativan efekat.

To naravno ništa ne oduzima od same glumačke ekipe i fenomalnog kastinga i jedno veliko hvala Kojimi što je uspeo da okupi u jednoj igri Normana Reedusa, Madsa Mikelsena, Giljerma Del Tora, Leu Sejdo. Na to dodajte i sada već legandarnog gejming glasovnog glumca Troja Bejkera i ne može da fali. U igri se kao NPC pojavljuje čak i Konan O'Brajan. Možda ovako i nije velika stvar na nivou jedne igre, ali svakako, približavanje igara kao ozbiljnog umetničkog medijuma

širokoj populaciji sigurno će ići lakše kada vide neka poznata lica. Sad naravno čekamo „You're breathtaking“ Kijanua u Cyberpunk-u. Možda se nekome ne dopada, ali meni lično prija kada vidim umetnike takvog kalibra kako ne gledaju igre kao igrice više, već na kao jedan ozbiljan umetnički projekat.

Muzika je stavka za sebe, ali ću samo kratko. Uz Steam verziju dolazi i ceo Soundtrack od 39 numera. U pitanju su uglavnom blage, melanholične numere, ali se savršeno uklapaju u celu ovu avanturu. Najveći problem mi je ponekad što, kada sam želeo da je pustim dok hodam po prostranstvima Amerike, Sem ne može da nosi bar neki mali MP3 sa sobom, a ponekad bi baš lepo legao.

Uh, svašta sam ja ovde napisao. Ali po meni ova igra zaslužuje vašu šansu ako volite da se izgubite u nekom svetu, totalno drugačijem od onoga na kakve ste navikli, sa ulogom totalno drugačijom od onih na kakve ste navikli, sa gejmplejom dovoljno drugačijim od onoga na šta ste navikli. Što se mene lično tiče, Kojima, za prvi put, nisi me razočarao. Čak naprotiv, mogu da kažem da jedva čekam šta čime će nas iznenaditi u budućnosti.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: Intel™ Core i7-3770
GPU: GeForce GTX 1060 6 GB / AMD Radeon™ RX 590
HDD: 80 GB
RAM: 8 GB

IGRU USTUPIO:
COMPUTER-LAND

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ:
505 Games

CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
KOJIMA PRODUCTIONS

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 9

- ✓ Fenomenalna atmosfera i audio vizelno iskustvo
- ✓ Veoma nesvakidašnji gejmplej
- ✓ Odličan kasting i odlična gluma
- ✗ Nejasan način pričanja ionako konfuzne priče
- ✗ Može da postoji dosta backtrackinga ako ste „completionist“
- ✗ Motorna vozila umeju čudno da se ponašaju po strmom terenu

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

DESTROY ALL HUMANS!

DOBRO JE BITI MALI SIVI VANZEMALJAC

"KVALITET REMAKE VERZIJE JE PREZADOVOLJAVAJUĆE DOBAR"

Naslovi kao što su Resident Evil 2, Final Fantasy 7, Crash, Spyro i mnogi drugi najavljeni pokazuju kako remaster ili remake starih klasika idalje može da se monetizuje ali takođe i da takvi naslovi mogu dobiti odlične prerade i unapređenja, a ne da su samo iskorišćeni za brz novac. Originalni Destroy All Humans! potiče iz davne nam 2005 godine i u vreme kad je bilo cool igrati negativca ili zlog lika koji uništava ili osvaja svet. Dok njegov remake pokazuje da itekako možemo poboljšati u unaprediti taj isti užitak.

Uskočićemo u kožu Crypto-137, malog, zlog, ne zelenog nego sivog vanzemaljća čiji jedan od mnogih zadataka je da pokori, osvoji, i uništi čovečanstvo. I naravno pokupi DNA i ostale potrebštine kako bi osigurao opstanak sopstvene rase koja može sada samo da se klonira. Samo vreme u kom ćete krenuti u osvajanje zemlje je dobra stara 1950. godina.

Za one koji su igrali original gejmplej će biti veoma poznat sa par manjih promena radi poboljšanja isto. Što se tiče novih članova vanzemaljskog pokreta osnova vam se sastoji od toga da ćete biti bačeni u neku od velikog broja zona, sa određenim zadatkom, i gde ćete biti apsolutno slobodni da širite uništenje, zabavu i mahnito ludilo na bilo koji način na koji želite. Generalno kretanje i

"IZ DOBA KAD JE BILO COOL IGRATI NEGATIVCA"

akcija će se deliti u nekoliko varijacija. Dok ste na zemlji moćićete da trčite ili letite sa jatpack-om i uklanjate neprijatne ljude sa pregršt opcija. Pred vama su telepatske moći čitanja i prženja uma, krađe identiteta i sopstveno maskiranje, kao i telekineze ili ti bacanja ljudi, krava i drugih objekata u vis ili gde god poželite. Naravno nebi bili pravi napredni vanzemaljac bez dobro dela različitnog super oružja, i kako napredujete kroz igru od običnog munjo šok oružja ćete preci na lasere, pa sve do ionskih bombi. Druga opcija, ako vam ovo prvo zvuči dosadno ili sporo, uvek ćete imati opciju da otrčite do svog letećeg tanijra, uskočite u njega i krenete stvarno da pržite i palite po kraju. Vaš mali svemirski brod će takođe imati pregršt opcija za unapređivanje i promenu oružja. Kad smo kod unapređenja svu opremu, od kopnene preko telepatske pa do one na svemirskom brodu ćete vrlo lako moći da unapredite između misija koristeći DNA koje budete skupili ili zaradili tokom misija ili specijalnih izazova. U zavisnosti koji zadatak pokrenete igra će vas baciti ponekad i nekoliko puta u istu zonu ali sa drugim ciljem, ali ćete svakako uvek u toj zoni imati i sporedne zadate da obavite ili predmete da sakupite. Kako budete išli kroz priču i misije neki od zadataka mogu postati malo repetativni ili čak ograničavajući, pogotovu kad se naviknete na opšte uništavanje. I konačni glavni deo same igre je njen humor, koji na žalost može biti malo zastareo u nekim situaicjama, ali idalje većina glavnih likova koji će se redovno pojavljivati uspevaju za izvuku bar mali smešak svaki put kad se pojave. Svakako glavni deo humora ćete sami praviti dok sejete haos.

Glasovna gluma je apsolutno brilijantna i vidi se da su se potrudili da izvuku što više iz starih snimaka. Ima novih snimaka kod NPC karaktera, a stari ipak mogu zvučati malo čudno tad. Muzika je dobra ali je često nećete čuti pored opšte buke ljudi i generalne kacije i eksplozija. Grafika je naravno unapređena u odnosu na originalnu igru sa PS2 konzole ali developer zadužen za ovaj remake nikako nije stao na prostom unapređenju. Svaki mali detalje je dodatno ispoliran, dodatno animiran i čak je dodato još više detalja kako na samom glavnom liku tako i na celoj okolini.

Tehničkih mana generalno nema, i jedino što vam može zasmetati je poprilićan broj učitavanja koje ponekad mogu trajati duže nego što bi trebalo. Čak i za remake ovako stare igre trebalo bi da je to bolje optimizovano.

Ovo je odlična igra ako ste tokom trenutnih dešavanja u svetu izgubili svaku veru u čovečanstvo. U suprotnom ovo je idalje super igra za svakog ko hoće da se opusti, nasmeje, i napravi malo haosa. Možemo opušteno i ovaj naslov staviti među dobrim brojem odličnih remake obrada, i apsolutno preporučiti kako starim tako i novim igračima da pokupe i isprobaju.

IGRU USTUPIO: **COMPUTER-LAND**

PLATFORMA: PC, Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ: THQ Nordic

CENA: €

RAZVOJNI TIM: Bleck Forest Games, Pandemic Studios

TESTIRANO NA: PS4

OCENA 8

- ✔ Odličan remake
- ✔ Brdo humora
- ✔ Gomila malih poboljšanja i promena
- ✘ Pomalo zastareo humor
- ✘ Repetativne misije

Autor: Milan Janković

REVIEW

URNEBESNO SAVRŠENSTVO *GOTY 2020*

Već prvi meč za Fall Guys vratio me je u ona divna vremena kada su se na televiziji FOX, sada poznatoj kao Prva, davale čarobne japanske emizije Nindža ratnici(Sasuke) i Zamak Takeši. Naravno radi se dosta starijim emisijama iz devedesetih godina, ali dok je po meni televiziju još uvek vredelo gledati, ovo su bile emisije koje je bilo najzabavnije gledati kod nas.

Elem, Fall Guys: Ultimate Knockdown omogućava da to iskusite iz udobnosti svoje fotelje, sa visokom dozom kolorita i blesavim nezgrapnim karakterima, minus Ivan Tešanović i Miljan Miljićević. Iako je sama osnova igre bazirana na čistokrvnoj multiplejer zabavi, zaplet leži u tome da ste vi sa svojim likom deo rijaliti emisije i da se u svakom meču morate izboriti za pobedu, čime stičete sve više fanova i reputacija raste, aka novac. Tako da je princip izuzetno prost, što duže ostanete u rijalitiju to više reputacije, odnosno novca dobijate.

Kontrole su takođe neverovatno proste, imate klasično kretanje, skok/dash i hvatanje objekata ili drugih igrača. Svaki meč se generalno sastoji iz 5 runde, koje su zapravo sve određena vrsta mini-igre, i svaka od njih ima određeni objektiv, što je uglavnom stići od starta do cilja, ali postoje i zanimljivi izuzeci. Sa svakom rundom se broj igrača od početnih 60 smanjuje, dok u zadnjoj rundi postoji samo jedan pobednik – onaj ko dospe do krune. Fall Guys se može opisati i kao prefinjeniji Battle Royale sa 0 napucavanja i nasilja.

Svih 20 mini-igara možemo podeliti na dva tipa, one u svako-za-sebe fazonu i one koji zahtevaju timski rad. Igre u kojima ste prepušteni sami sebi se zasnivaju na dospevanju određene destinacije, preživljavanje na platformama koje se menjaju u zavisnosti od voća prikazanog na ekranu, preskakanje objekata i slično. Neke su izuzetno proste, a neke nešto kompleksnije. Sa druge strane, javljaju se i izazovi u kojima je grupa igrača podeljena na par timova sa zadatkom da na svojoj teritoriji zadrže što veći broj lopti, ili da sakupljaju jaja i što veći broj ubace u svoju korpu. U timskim igrama je potrebna koordinacija kako bi mogli napredovati dalje, a tu će vam najkorisnija biti opcija hvatanja, osim ako želite biti podli pa u ostalim igrama želite da bacate druge igrače sa platformi.

Kreatori ovog naslova, Mediatonic, su se izuzetno valjano potrudili da svaka mapa bude što različitija i zanimljivija, a dodatni element u svemu tome su randomizovane prepreke koje neće biti u svakom meču baš iste, pogotovu lopte koje su bazirane na fizici i nikada se ne zna da li će baš vas okrenuti naglavačke. Najvažnije pravilo je da igra nije tu za vas već ste vi tu kako bi igrali, tako da taktiku konstantno morate menjati na osnovu ponašanja drugih igrača. Ovo pogotovu važi za mini igre gde se platforme kreću u zavosnosti od igrača(klackalica), ili kod one igre gde se prolazi kroz vrata od kojih je većina ćorak. Tamo uvek gledate da prolazite gde je najmanja gužva, i u suštini se klonite gužvi kako bi opstali. Taktika je mnogo, i svaka se razlikuje u odnosu na 20 mini-igara, koliko je trenutno dostupno u Fall Guys.

Zabava ove igre leži u jedinstvenosti svake mini igre, kao u uvrnutoj fizici koja će vas nekada iznervirati, a nekada nasmejati do suza, nikada se ne zna! Svaka mini igra je nasumično dodeljena u svakom meču, tako da nemate preteranog vremena za pripremu, ali vam je zato zagarantovana brza zabava, pošto svaki meč traje između jednog i pet minuta. Nekada je stvarno teško iznervisati se zbog blesavosti karaktera, a nekada možete poludeti jer pobedu i eliminaciju može odlučiti samo jedna mala greška.

Još jedan element sa kojim se Fall Guys ističe je kastomizacija. Svog šašavog protagonistu možete činiti da izgleda što šarenije i blesavije, sa već sada ogromnom ponudom kostima i emotikona, kao što su oni po uzoru na životinje, sa ikebanama i sličnim. Sve to se može kupiti kroz valutu koja se stiče igranjem, a naravno tu su i mikrotransakcije kojima se valuta kupuje. Naravno, sve ovo je čisto kozmetičke prirode i za šepurenje tokom mečeva, i ne daje nikakvu prednost u igrama. Mada vas oni bez skinova mogu napadati...

Grafički gledano, Fall Guys je izuzetno simplistički i minimalističlki kreiran naslov. Svi karakteri podsećaju na žele bombonice, a nivoi imaju punu paletu boja sa preprekama i objektima kreiranih koristeći geometrijske oblike koji se uče na početku osnovne škole. Jako su mi se dopali sitni detalji u igri, poput rekapitulacije završetka runde, gde su svi likovi poređani i onda oni eliminisani samo poispadaju. Muzička podloga i zvučni dizajn je u skladu sa grafikom, prost ali oduševljavajuć tako da nećete imati nikakvih problema sa tim, već će vas vući da igrate što više i više ne bi li stigli do krune. Ako ćemo iskreno, u početku sam igrao nekoliko sati, iz meča u meč dok nisam shvatio koliko je zapravo vremena proteklo. Nezgodna stvar.

Fall Guys nije baš bez mana, ali opet spada u onaj tip igre gde se morate dobro zapitati da li se radi o bagu ili smi-

> “FALL GUYS PO DUHU PODSEĆA NA NINDŽA RATNIJE I TAKEŠIJEV ZAMAK, JAPANSKE RIJALITI EMISIJE”

> “DOSTUPNO JE ČAK 20 JEDINSTVENIH MINI-IGARA, A BIĆE IH JOŠ VIŠE U BUDUĆNOSTI”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: Intel Core i5
GPU: NVIDIA GTX 660 ili AMD Radeon HD 7950
RAM: 8 GB
HDD: 2GB

slenom elementu igre. Podsećamo, nije Bethesda naslov.

Šalu na stranu, postoje problemi koji mogu zasmetati, kao što je često diskonektovanje iz mečeva i lagovanje. U određenim mini-igrama se mogu javiti razni ispadi, pre svega u onoj koja zahteva vođenje velikih lopti, pošto se sa velikim brojem igrača može proizvesti glitch efekat. U suštini sve se da ispraviti, samo je verovatno developerima potrebno još vremena. Ono što je developer nekako zaobišao je zaštita od varalica, kojih prirodno ima. Čiteri ne mogu narušiti toliko igranje na početku, ali zato u finalnoj rundi to svakako mogu, pogotovu zahvaljujući takozvanim čitovima kojim jednostavno prelete do cilja(krune). Isprva nije jasno zašto je potrebno varati u igri koja za cilj ima zabavu, ali developeri svakako moraju poraditi na zaštiti.

Pre svega vremena da se oporave od šoka izazvanog neverovatnom popularnošću igre. Fall Guys je izašao na PC i PS4 uređajima, i svuda je postao jako brzo popularan. Na Playstationu je postao najpreuzimanija PS Plus igra svih vremena, a na Steamu u trenutku nastanka ove recenzije beleži preko 7 miliona igrača. Nimalo loše za jednu indie igru. Ipak, slava za Fall Guys: Ultimate Knockdown tek predstoji. Igra ima neverovatni i tek delimično iskorišćeni potencijal koji će narednih meseci zasijati kao kruna u finalnoj rundi. Mediatonic je već izdao par noviteta i zakrpi za Fall Guys, ali glavni deo novog sadržaja će dolaziti kroz sezone, sistem ustaljen u prvim Battle Royale igrama. Druga sezona je već najavljena za početak oktobra i doneće tematiku Srednjeg veka, sa sve novim mini-igrama. Ura!!!

Šta staviti u poslednje redove ove recenzije dok se polako pripremam da ponovo uskočim u padajući šarenoliki svet. A da, zaigrajte Fall Guys, nećete se pokajati, pogotovu u ovo doba kada boravak napolju nije toliko siguran. Okupite društvo i beskrajna zabava je zagarantovana. Pazite samo na kolateralnu štetu, kontrolere, tastature i slično ako imate plamenu narav.

IGRU USTUPIO:
DEVOLVER DIGITAL

PLATFORMA:
PC, PS4

IZDAVAČ:
Devolver Digital

CENA:
30€

RAZVOJNI TIM:
Mediatonic

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 9

- ✓ Zanimljivi nivoi
- ✓ Blesavi karakteri
- ✓ Urnebesni gejmplej i generalni ton igre
- ✗ Diskonektovanje usred meča
- ✗ Čiteri

Autor: Milan Živković

REVIEW

GERRRMS

IGRA MIKROB-TRANSAKCIJA

Samo meni može da zapadne da u sred pandemije pišem o igri koja poziva na druženje u okršaju bakterija i bacila. Igra koja je najzabavnija kada se četiri drugara okupe za jednim ekranom, pa sa maskama na licu počnu da se koškaju - malo u igri, malo i u stvarnosti.

Gerrrms je igra koja vas kroz sedam različitih modova vodi u okršaje između četiri igrača, kako ljudskih tako i kompjuterskih, sve dok na ekranu ne ostane samo jedan. Toliko o tome, nadam se da ste uživali u ovom tekstu.

U redu, dobro, nećemo stati ovde. Pa hajde da zavirimo malo dublje u organizam ove igre, i vidimo šta tu sve valja. Ne bi trebalo da nam bude potrebno mnogo vremena...

Arene koje predstavljaju unutrašnjost organizma, mesto su gde će se dva do četiri igrača suočiti u borbi preživljavanja. Kroz ovaj nivo, krećete se tako što se zakačite za neku od tačaka, zanjišete se i pustite u željenom smeru. Iskreno, mislim da bi igra bila mnogo zabavnija da nema ove nepredvidive, haotične mehanike kojom je teško upravljati. Ali dobro, ko mene pita, nije kao da ja pravim video igre. Još uvek...

Ukoliko se ne zakačite na tačku, možete blago menjati putanju svoje bakterijice, kao i da joj date ubzanje koje je na raspolaganju jednom na svakih cirka pet sekundi. Zakonima inercije, te silinom zaleta, udaraćete svoje protivnike u nastojanju da ih gurnete na neku prepreku ili prosto ispunite neka od pravila borbe koju ste izabrali.

"GERRRMS JE IGRA KOJA VAS KROZ SEDAM RAZLIČITIH MODOVA VODI U OKRŠAJE IZMEĐU ČETIRI IGRAČA, KAKO LJUDSKIH TAKO I KOMPJUTERSKIH, SVE DOK NA EKRANU NE OSTANE SAMO JEDAN."

"IGRANJEM OTKLJUČAVATE KARAKTERE I MOGUČNOST DA IM PROMENITE IZGLED."

Na raspolaganju su pravila poput "deatmatch" gde je poenta potamaniti ostale igrače, jurnjava za zastavicom gde... jurite za zastavicom, kao i igra u kojoj se dobacujete bombom, pa kod koga pukne - nadrljao je.

Iako vizuelno dopadljiva, sa dovoljno očekivanih i par neočekivanih modova igranja, Gerrrms nije naslov koji će vam pružiti gomilu časova zabave, kao možda neke druge parti igre na sistemu. Haotično kretanje i sveopšti osećaj pri igranju, svakako ne osporavaju lepu zabavu na kraće staze. Ali ukoliko ste za nešto dužu zanimaciju... Večeras bolje pogledajte neki bolivudski film.

I perite ruke, deco. Nevaljale, prljave, loše igre vrebaju na svakom ćošku.

IGRU USTUPIO:
PLAN OF ATTACK

PLATFORMA: Nintendo Switch
IZDAVAČ: Bugbomb
CENA: 9.99€
RAZVOJNI TIM: Bugbomb
TESTIRANO NA: Nintendo Switch

OCENA **5.4**

- ✓ Dopadljiva grafika
- ✓ Igranje do u četiri igrača
- ✓ Različiti modovi
- ✗ Štura mehanika kretanja
- ✗ Prelako dojadi

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

SAMURAJSKI FILMOVI I MONGOLSKI RATNI BUBNJEVI

Broj igara koje makar u nekoj meri repliciraju samurajsku i samim time japansku kulturu je dosta manji nego što bi se moglo zamisliti. Pored franšiza kao što su Way of the Samurai i Total War izdanja smeštenih u Japan, broj nekih istorijski tačnijih igara prizemljenijeg karaktera, teško ćete naći van pomenutih, osim ako ne želite da potražite igre sa kraja prethodnog veka. Ovo je dosta začuđujuće, s obzirom na opštu popularnost same tematike i potpunog krika gejming zajednice koja od Ubisofta traži AC igru smeštenu u Japan.

Naime, Ghost of Tsushima je pre svega jedan veliki omaž, ne samo japanskoj kulturi i običajima, već i jednom od najvećih giganta i umetnika koje je filmska industrija imala čast da poseduje – Akiri Kurosavi. Za poznavace popularnog režisera, koji je bio glavna inspiracija zapadnim vestern filmovima, kao i generalno personi koja i dan danas ima ogroman uticaj na razvoj filma, ovo neće biti izazov i već ćete u prvim satima uočiti elemente narativa koji je očigledno pod uticajem Kurosave. Razvojni tim nije ni bio suptilan, te je čak i otvoreno ubacio takozvani Kurosava mod, koji će vam pretvoriti igru u crno-beli festival sa modifikovanim zvukom autentičnim za filmove pomenutog režisera. Iako se na prvi pogled može učiniti da je ovaj uticaj samo na nekom površnom nivou, kada se utone u osnovnu priču, Ghost of Tsushima predstavlja mnogo veći usklik u Kurosavinu čast.

Vi ste Đin Sakai, samuraj i nećak gospodara Šimure, feudalnog gospodara ostrva Cušime. Zajedno sa svojim ujakom, na samom početku ćete iskusiti tragičnu bitku protiv ogromne najezde mongolskih osvajača, inače stvarnog događaja tj. prve mongolske invazije na Japan 1274. godine. Naravno, bitka je debakl, većina samuraja iz svih pet okupljenih ostrvskih klanova je mrtva, a vi jedva izvlačite živu glavu. Ubrzo nakon toga, shvatate da je vaš zadatak osvetiti se mongolima i Kotun-kanu, rodjaku poznatog Kublaj kana, za ono što su učinili i osloboditi Cušimu od najezde osvajača. Ipak, ubrzo Đin shvata da konvencionalne samurajske taktike i kod časti koji mu je bio usađen od malena, više neće funkcionisati, pa odbacuje čast i priklanja se jednom dosta slobodnijem pristupu šunjanja i nekih taktika koje više odlikuju šinobije nego samuraje. Centralna tema igre jeste upravo to – unutrašnji konflikt i rad na sebi, fokus na individui, umesto prisvajanja grupnog mišljenja, baš kao u Kurosavinom kinematografskom etru koji je pripadao „đidai-geki" kategoriji japanskih filmova. Narativ koji Duh Cušime postavlja pred igrača, rascep koji se stvara između Đinovog i opšteg samurajskog razmišljanja, uzrok je mnogih konflikata, dok je mongolska invazija samo jedan katalizator. Pored glavne, vrhunski ispričane priče koja i ne odiše nekim epskim nivoima već samo kvalitetno izbacuje sve svoje adute, igra je prepuna i sporednih priča. Đin će u svom zadatku oslobađanja ostrva naići na nekoliko vrednih saveznika. Apsolutno svaki od bitnijih likova je odlično okarakterisan i distinktan, da ćete do kraja igre biti potpuno vezani za sve njih, pogotovu ako ste završili kvestlajnove od svakog. Sporedne priče ne odlikuju ponovo neki epski zadaci, a istovremeno nisu ni banalni, već su jednostavne i proste životne priče, kako stanovnika ostrva, tako i vaših saveznika. Nekima ćete uspešno pomoći, nekima ne, ali jako dobro dočaravaju Cušimu kao mesto u kojem se živi i narod koji ipak želi samo da preživi nadolazeći rat, u borbi protiv gladi, siromaštva i generalne smrti i ropstva koje Mongoli donose sa sobom. Kotun-kan, kao glavni negativac igre je takođe odlično okarakterisan, gde nije prosti vođa i okupator koji je sposoban samo za nasilje, već veoma vešto zna i japanski jezik, samurajske taktike i mentalitet naroda i običaje. Sve vreme vrhunski koristeći to, on time tera Đina sve više i više da izađe iz niše samurajskog koda u kojoj je obitavao celog života. Sve u svemu, Ghost of Tsushima predstavlja jednu jednostavnu, ali veoma emotivnu i odlično sročenu priču od početka do samog kraja.

Ipak, uprkos svemu tome, ne možemo se samo fokusirati na priču, jer se ovde sad postavlja pravo pitanje. Da li u moru

open-world igara koje stagniraju već duži niz godina sa svojim nedostatkom kreativnosti ili delimično uspešno repliciraju neke pulene žanra, Duh Cušime može da pruži neko originalno i zanimljivo iskustvo koje ipak uspeva malo da izađe iz kalupa? Ukratko – da, i to na nekoliko frontova. Naime, igra se i dalje drži nekih dogmi koje ovaj žanr vuče, pa je tu klasična tona znakova pitanja koje ćete istraživati po mapi, kao i brojne sporedne aktivnosti koje umeju uzeti dobar deo vremena. Prvo, bitno je napomenuti interfejs. Otvoreni svet je prelep, a razvojni tim je celokupno iskustvo kreirao sa ciljem da što manje stvari imate potrpanih na ekran, bilo da su metri za health, markeri za objektive i ostale slične uobičajene stvari; ovde su sistemi kreirani tako da HUD vam neće ni biti potreban. Za orijetnaciju i put ka vašem markiranom kvestu koristićete vazdušni kompas koji će koristiti vetar da vam pokaže u kom pravcu treba da se krećete. Ovo funkcioniše mnogo bolje nego što zvuči i definitivno nećete imati problema sa orijentacijom u prostoru, pa će vas i čak naterati da razgledate više oko sebe umesto da piljite u mini mapu i slične HUD elemente. Kao dodatak na to, Ghost of Tsushima je igra koja verovatno najbolje ikad koristi okolinu za označavanje maltene svih stvari i aktivnosti kojima se možete baviti. Dim u distanci označava da se tu nalazi neki kvest, ptice označavaju mesto za pisanje haikua, a i tu su zlatne ptičice i lisice koje možete pratiti do svetilišta i drugih

> “DIM U DISTANCI OZNAČAVA DA SE TU NALAZI NEKI KVEST, PTICE OZNAČAVAJU MESTO ZA PISANJE HAIKUA, A I TU SU ZLATNE PTIČICE I LISICE KOJE MOŽETE PRATITI DO SVETILIŠTA I DRUGIH TAČAKA OD INTERESA NA MAPI.”

tačaka od interesa na mapi. Iako nećete naići na preveliki broj različitih izazova koji vas mogu čekati, i nakon nekog vremena određena repetitivnost se može javiti, atmosfera celokupnog sveta koja je uvek u prvom planu je dovoljna da uživate čak i u tom repetitivnom 49. praćenju lisice. Doduše, ovde treba napomenuti da je baš ovo „praćenje” rekurentna tema kroz celu igru, zato što ni Duh ne uspeva da izbegne jednu veoma čestu i prisutnu boljku dobrog dela open-world igara, a to je dizajn samih kvestova. Nažalost, dobar deo kvestova glavne priče, pa i sporednih, će vas terati da pratite vašeg prijatelja do određene tačke ili čak da pratite nekoga, šunjajući se da biste saznali kuda ide. Ovi segmenti su u apsolutno svakoj igri veoma naporni, uskraćuju slobodu igrača i nažalost cela igra se, u segmentima gde progresirate glavnu priču, svodi na veoma čvrsto držanje za ruku, ograničavajući vas da misiju možete odraditi ili samo u stealth stilu ili frontalnom borbom. A tu je i očigledna inspiracija od strane Witchera 3, gde ćete u svakom drugom zadatku „detektivisat”za tragovima i onda njihovim praćenjem doći do raznoraznih NPCeva, bandita ili Mongola. Iako je ova repetitivnost za mnoge razlog da dignu ruke od ove igre, ono što će vas naterati da potpuno ignorišete istu jesu već pomenut vrhunski narativ kao i odličan borbeni sistem.

Ghost of Tsushima uspešno uzima inspiraciju iz nekoliko igara kao što su Nioh i nove AC igre; doduše, mnogo bolje realizuje apsolutno sve sisteme od ove druge. Igra ima nekoliko nivoa težine, i naknadno je dodat i Lethal nivo, koji će dovesti borbu do veoma satisfaktorne, realistične atmosfere gde će maksimalno dva udarca mačem usmrtiti većinu protivnika, kao i vas. Đin poseduje četiri različita stava borbe, gde će svaki biti efikasan za različit tip protivnika u zavisnosti od oružja koje koriste, bilo da su mačevi, štitovi, koplja ili su jednostavno krupne građe. Ova promena stavova je veoma laka i intuitivna tokom borbe, zahteva od vas da vodite računa sa kim se borite, a kada na sve to dodate jako lepo implementiran sistem pariranja i izbegavanja udaraca, dobije se jedna veoma satisfaktorna formula. Ovde se udarci baš osete kada ih pogodite, a igra nagrađuje savršeno tajmiranje pariranja i izbegavanja kontra-udarcima. Vidi se da je Sucker Punch sarađivao sa poznavaocima kenda, s obzirom na to da su stvarno većina tehnika preuzete iz stvarnog života. Uz to, na raspolaganju ćete imati i pregršt tzv. Ghost oružja u vidu kunai noževa, dimnih bombi i slično, koje se više koriste prilikom stealth segmenata. Nažalost, stealth je ovde relativno samo funkcionalan i ništa više. Iako nema nikakvih konkretnih problema, ne uvodi nikakvu novu formulu i jedina veća korist stealtha jeste činjenica da ćete imati znatno manje problema sa protivnicima i težinom cele igre generalno. Ovo je šteta, s obzirom na to da iako je stealth AI najblaže rečeno tupav, borbeni AI je odličan i poseduje jednu kvalitetnu progresiju težine kroz igru koja se veoma retko implementira. Naime, kako budete prolazili kroz igru i njena tri čina, sretaćete jače neprijatelje, ne samo po oklopu i izgledu, već ćete uvideti da šteta koju vam nanose i njihov health metar nisu toliko viši od početnih protivnika. Kao kompenzacija za to, kasniji AI se jednostavno bolje bori tako što koristi više različitih tehnika, nova oružja, sposoban je za pariranje ili za spretnije snalaženje u prostoru. Ovo je za svaku pohvalu, pa iako je stealth AI banalno tupav sa svojim potpunim slepilom i nesposobnošću da vas zapravo vidi čak iako ste ubili njihove saborce ispred njih, tu se nalazi borbeni AI koji će vas mnogo više zabaviti, pogotovu zbog odličnog borbenog sistema. Ove reči inače piše osoba koja uvek voli više stealth pristup i retko kad igra „rke-koke borbeni stil“, pa bi to trebalo da vam bude dovoljno merilo. Da ne govorim o jednom od najzabavnijih sistema u igri, tzv. standoff, gde možete izazvati nekoliko najboljih protivnika iz grupe neprijatelja i pravilnim tajmiranjem poubijati ih

> “ĐIN ĆE U SVOM ZADATKU OSLOBAĐANJA OSTRVA NAIĆI NA NEKOLIKO VREDNIH SAVEZNIKA, I APSOLUTNO SVAKI OD BITNIJIH LIKOVA JE ODLIČNO OKARAKTERISAN I I DISTINKTAN.”

sve jednim zamahom po čoveku. Naravno, tu su i dueli, sa sve savršenom scenografijom i muzikom, pa ako ste i upola fan samurajštine, ova igra će ubosti svaku tačku koju možete da zamislite. Sve to je okićeno brojnim kozmetičkim dizajnovima za katanu, luk i raznorazne oklope koje ćete nalaziti tokom igre. Svaki od oklopa i oružja će imati jednostavan, ali funkcionalan sistem progresije, gde će se oklopi čak i menjati vizuelno kako ih budete više unapređivali pa možete kombinovati vaše kombinacije oklopa sa raznoraznim maskama i kacigama kako ih budete nalazili po Cušimi. Na ovom polju se ne može reći da postoji prevelika doza originalnosti, ali dovoljnu satisfakciju pruža to što je svaki deo opreme veoma verno dočaran. Bilo da želite da budete ronin „a la Mijamoto Musaši“, ili pak nešto što više podseća na klasičnog samurajskog ratnika u oklopu ili nindžu, to će biti na vama, jer vam igra to svojim brojnim oklopima i kozmetikom omogućava.

Kada smo već kod scenografije i muzike, bitno je napomenuti možda i najveći adut ove igre – prezentaciju, kako audio, tako i vizuelnu. Duh Cušime predstavlja verovatno jednu od najlepših open-world igara ikada, ako ne i najlepšu. Prosto je neverovatno kako ova igra iziskuje takav raj za oči od konzole stare sedam godina, mada ipak ako se zagledate malo bolje, sve je stvar veoma kvalitetnog dizajna. Sucker Punch nije odenuo Tsushimu nekim teksturama najvišeg kvaliteta i rezolucije, ali je savršeno upakovao svaki delić ostrva gde se maltene skoro svaki trenutak može nazvati vrhunskim skrinšot materijalom. Primarni faktor ove apsurdne prezentacije jeste kretanje svega oko vas, bilo da je trava, brojno lišće, ptice, latice cveća ili krošnje drveća i šuma, prosto ćete imati osećaj da je sve oko vas živo i da reaguje na okolinu i na vas. Iako je Cušima bazirana na stvarnom lokalitetu, ona je predstavljena fantazijski i predstavlja maltene razglednicu za sve prirodne lepote japanskog ostrva. Sve što očekujete ili što se uvek želeli od igre smeštene u ovakav period i na ovakvo mesto – dobićete to, i više. Tu su bambusi, prelepa jezera, ogromne krošnje listopadnog drveća, vodopadi, termalne banje, mesta za pisanje haikua i druga mesta gde ćete često zastajati i samo se šetkati opčinjeni lepotom. Vremenski uslovi su takođe prelepi i smenjivaće se zavisno od vašeg stila igre, a imate i opciju sami da ih promenite sviranjem vašeg šakuhaćija(japanske flaute). Ipak, ako se nekad malo dublje zagledate, možete uočiti mutnije teksture ili lošije odrađene vodene površine, ali ti momenti su retki jer je ceo svet u konstantnom pokretu i bićete previše prepušteni u ono što se dešava oko vas. Nažalost, taj nivo imerzivnosti i lepote ne može se odraziti na facijalne animacije. Iako su emocije glavnih likova uglavnom solidno prikazane, neretko mogu delovati mrtvo pri nekim konverzacijama, a celokupnom iskustvu ne pomaže prilično loša sinhronizacija usana sa zvukom, bilo engleska, bilo japanska. Srećom, animacije svega ostalog su vanserijske, pogotovu u borbi gde se vidi svaki dodir mača sa protivničkim oružjem i telom. Sistemi kolizije su besprekorni i gotovo bez grafičkih bagova koji su veoma česti kod igara sa borbom koja je veoma utemeljna u animacijama borbenih poteza koje izvodite.Zvučna podloga, ili bolje rečeno japanska etno simfonija je takođe maestralna i sadrži ogroman broj distinktnih numera koje podsećaju kako na Kurosavine filmove sa svojim ambijentalnim zvukovima, tako i stvaraju vrhunsku atmosferu sa tradicionalnim i modernim instrumentima u pozadini. Uprkos lošoj sinhronizaciji usana, glasovna gluma i na japanskom i na engleskom jeziku su ukrašene jako dobrim performansima glumaca, čak i sporednih likova i NPCeva. Treba napomenuti da engleski titlovi nisu najtačniji prevod sa japanskog na engleski, već su samo titlovi engleske sinhronizacije igre, pa na momente se mogu čuti neke razlike u značenju, ako poznajete jezik čak i u blažoj meri.

Duh Cušime ima nekoliko sitnijih već pomenutih mana, ali kao mandatornu zjapeću rupu mora se navesti kamera. Zbog nečega već, Sucker Punch studio je mislio da je dobra ideja izostaviti lock-on opciju na protivnike i primorati vas da birate protivnike jednostavnim pomeranjem leve analogne palice. Međutim – to bi funkcionisalo da kamera nema neki sopstveni mozak i skoro se nikad neće ponašati kako to želite. Ili ćete morati manuelno da je pomerate tokom borbe(što je skoro uvek), ili, ako ste u manjem zatvorenom prostoru, nećete ni moći da se iskobeljate iz neobranog grožđa u kom ste se našli. Ovo neće predstavljati samo problem u borbi doduše, već i kod brojnih penjačkih sekvenci a la Uncharted sa sve kukom koju ćete često koristiti, pa kada omašite neki skok više puta zato što se kamera nabija savršeno iza kamena da ne znate kuda skačete, ovo ume iritirati. Nakon nekoliko početnih pečeva, popravki za kameru i dalje nema, ali ostaje nada da će se SP potruditi da ispegla ovaj sistem koliko-toliko, ili makar uvesti lock-on sistem. Osim toga, treba napomenuti da je performans Ghosta više nego pristojan, sa dve opcije za PS4 Pro verzije, koje obe rade na 30 slika u sekundi, dok performans opcija više osigurava konstantnih 30, dok druga povećava rezoluciju igre i po svemu sudeći i ona uspešno održava 99 posto vremena isti broj slika. Gličevi i bagovi su prisutni i povremeno se mogu pojaviti u vidu nekih problema sa ponašanjem NPC-eva ili čudnim skriptovanjem tokom kvestova, ali su veoma retki i teško da će vam predstavljati problem jer igra ima jako dobar checkpoint sistem.

Ultimativno, kada se osmotre sve karte na stolu, Ghost of Tsushima nije igra bez mana i neke od pomenutih stvarno je mogu sputavati da dostigne taj status remek-dela. Uprkos tome, ne postoji igra bez mana i u današnjoj industriji retko se vide inovativni koraci i pokušaji uvođenja nečega svežeg u žanr igara sa otvorenim svetom. Sucker Punch se očigledno potrudio da makar u nekim segmentima izađe iz tog kalupa, tražeći tu formulu dočaravanja savršene atmosfere i uspeo je u skoro svakoj inovaciji koju je zacrtao. Iako narativ predstavlja jednostavnu, pa čak i predvidljivu priču, nekad je i potrebno ispričati nešto jednostavnijeg, a samim time i toliko jačeg, pa i realnijeg karaktera. Uz sve bolje koje su tu prisutne, Duh Cušime je teško ne preporučiti, zato što predstavlja jedno od najboljih open-world iskustava u modernoj industriji koja je preplavljena istovetnim recikliranim igrama koje izlaze na godinu ili dve dana. Svim svojim aspektima uspeva da ostavi svoj trag nečega originalnog na toj istoj industriji, gradeći ga na temeljima, kako lošim, tako i dobrim, i svakako oslikava možda i najbolji mogući odlazak PS4 u zasluženu penziju.

“TU SU BAMBUSI, PRELEPA JEZERA, OGROMNE KROŠNJE LISTOPADNOG DRVEĆA, VODOPADI, TERMALNE BANJE, MESTA ZA PISANJE HAIKUA I DRUGA MESTA GDE ĆETE ČESTO ZASTAJATI I SAMO SE ŠETKATI OPČINJENI LEPOTOM.”

IGRU USTUPIO:
SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT

PLATFORMA:
PS4

IZDAVAČ:
Sony Interactive Entertainment

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Sucker Punch Productions

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 9

- ✓ Jednostavna, ali odlično napisana priča
- ✓ Inovativni pristup dizajnu interfejsa i brojnih mehanika, odlična borba
- ✓ Apsolutno vrhunska audio-vizuelna prezentacija i atmosfera uopšte
- ✗ Repetitivni dizajn kvestova
- ✗ Siromašna sinhronizacija usana i zvuka
- ✗ Užasna kamera

Autor: Igor Totić

REVIEW

OTHERCIDE

STIL, TEŽINA, KRV I ‘ĆERE

Žanr poteznih strategija se već godinama polako vraća u stil i to je jako dobra vest. Xcom je probušio pauzu i pogurao ovaj žanr u moderno doba i sad svi hoće deo kolača. Bilo je par hitova, par promašaja, čak je i Gears of War serijal uspeo da modifikuje svoj stil u poteznu strategiju. Othercide je na prvi pogled klasična potezna strategija, ali njen dizajn, njena težina i nivo ludila je kompletno izdvajaju od drugih.

Othercide je priča o ljubavi majke prema deci, sem kad treba da se iste žrtvuju. The Mother je biće moći koja je zadužena da da štiti Dete (The Child) od patnje (Suffering). Dete je krajnji cilj, Suffering su neprijatelji a Majka mora da se oslanja na svoje ćerke (The Daughters) koje su vaši heroji tokom ove igre. Početak priče zvuči komplikovano ali se ispostavlja da je jako jednostavna premisa. Spasi Dete, pobedi Patnju, koristi Ćerke. Ono što veoma izdvaja ovu igru je Lovkraftovski eldrič stil koji je toliko fenomenalan da sam više puta zaustavljao igranje samo da bih uživao u dizajnu.

Igra ima Noir i Gothic osećaj i koristi samo tri boje – crnu, belu i crvenu. Crna i bela su naglašenije od crvene, ali crvena dodaje neophodne detalje i naglasak na modele Ćerki i sve je komplementarno. Apsolutno sam oduševljen stilom i samo zbog istog bih preporučio igru. Srećom, pored stila i gameplay je vrlo kvalitetan.

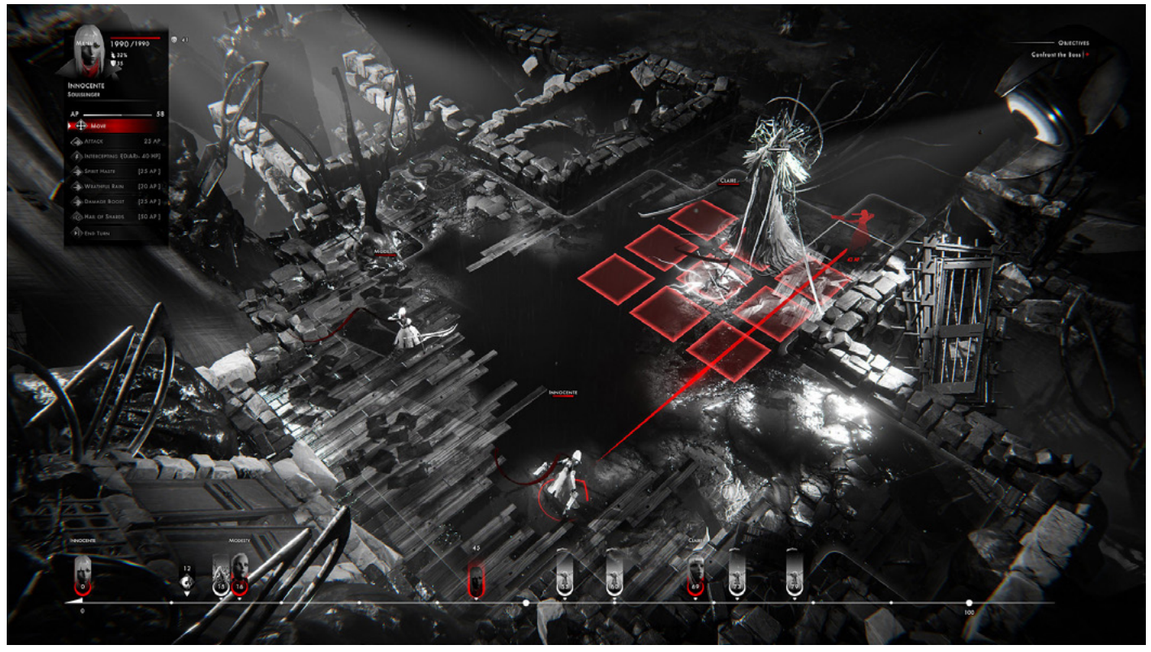
Othercide je zapravo rogue-like potezna strategija, što znači da ćete gubiti i počinjati ispočetka često. Trebalo mi je dosta vremena da naučim da se ne vezujem za svoje Ćerke jer one ne regenerišu HP kad pređete misiju nego ćete morati da žrtvujete neku iz tima da izlečite one koje želite. Igra vam bukvalno postavlja pitanje koje dete više volite i tera vas na jako morbidnu odluku. Kao otac male devojčice, nije mi bilo sve jedno.

Pošto je igra rogue-like, jedina stvar po gubitku koju čuvate su Shardovi. Shardove koristite za jednokratne bonuse u narednim misijama koje će poboljšati vaše Ćerke i tako imate više šansi da napredujete dalje kroz igru. Mislio sam da ću morati dobro da razmišljam koje Shardove da iskoristim pri odabiru, ali posle nekog vremena imaćete dovoljno Shardova da popalite bukvalno sve bonuse. Možda je i to dobro jer će vam biti više nego potrebni.

Sam gameplay je klasična Xcom potezna strategija ali sa mehanikom inicijative. Premisa igre je da svaki put kad poginete, vraćate se u prošlost da probate opet i to se reflektuje na sam gameplay. Svaka Ćerka i svaki protivnik ima svoju inicijativu i predstavljena je linijom na doljem delu interfejsa. Tu možete da vidite ko je na redu, ko je sledeći i ko će biti tek kasnije. Samo manipulacijom i dobrim planiranjem poteza kroz inicijativu možete stići do pobede. Sve Ćerke koriste AP (Action Points) za kretanje i napade, ali neki potezi koriste i njihov HP. Jače magije i jači napadi zahtevaju više AP i ako pređete preko 50% svog AP, igra vas gurne dodatno niže na liniji inicijative i daleko posle protivnika. Tako da ćete morati dobro da planirate kad koju magiju želite da iskoristite kako biste vi bili u prednosti kako u inicijativi tako i u pozicioniranju i jačini. Vrlo interesantna mehanika koja će vas terati da razmišljate o svemu a ne samo ko ima veći mač.

Ćerke su podeljene po klasama i svaka igra svoju ulogu. Imaćete Ćerke sa mačem i štitom, Ćerke sa ogromnim katanama, Ćerke sa pistoljima itd. Sve su bitne za dalji napredak ali ćete morati nekada da se pomirite sa činjenicom da ćete ih gubiti, bez obzira koliko su korisne. Kao što rekoh, HP se ne regeneriše i morate da budete spremni da donesete teške odluke.

> “OTHERCIDE JE IZUZETNO STILIZOVANA ELDRIČ IGRA KOJA SE MENI VRLO DOPALA”



Neprijatelji su dizajnirani fenomenalno i izgledaju kao da su izašli iz najgorih eldrič noćnih mora. Sama crno-belo-crvena atmosfera doprinosi hororu koji se dešava na ekranu i držaće vas na ivici konstatno iako znate da vas ništa neće uplašiti. Bosovi u igri su takođe divno dizajnirani i stvarno imate želju da vratite groteskne spodobe odakle su došli, samo će vam trebati dosta vremena, truda, upornosti i mentalne stabilnosti.

Ono što bih zamerio igri su same mape. Iako su dizajnirane da reflektuju stil igre, uglavnom su sve slične i postanu dosadne posle nekog vremena. Ovo sam primetio samo kad sam gledao šta mogu loše o igri da kažem, ali kada upadnete u kompletni fokus igranja i kad vam smo inicijativa prolazi kroz glavu, slabo se fokusirate na detalje po mapama. Imerzija je meni bila fenomenalna.

Othercide je izuzetno stilizovana eldrič igra koja se meni vrlo dopala. Nisam neki veliki ljubitelj Xcom poteznih strategija, ali je Othercide uspeo da me zadrži da me tera da igram dalje. Igra je vrlo teška, frustrirajuća ali neverovatno zabavna kad uspete da izvedete kombo i postavite se savršeno tokom misije. Planiranje i strategija su izuzetan ključ uspeha u ovoj igri i Othercide se ne plaši da vam to stavi do znanja. Ako volite Xcom, Lovecraft, Noir, Gothic i teške igre, Othercide je za vas.

IGRU USTUPIO: **COMPUTER-LAND**

PLATFORMA: PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ: Focus Home Interactive

CENA: 35€

RAZVOJNI TIM: Lightbulb Crew

TESTIRANO NA: PS4

OCENA 9

- ✓ Fenomenalan stil
- ✓ Predivna atmosfera
- ✓ Sistem inicijative
- ✗ Mape umeju da budu dosadne i jednolične

Autor: Dragana Ličina Danojlić

REVIEW

LEPO I PRAZNO

Znate onu staru situaciju u kojoj su princeza Peach i podanici njenog kraljevstva su u opasnosti, ovaj put ih je napao strašni kralj Origami spreman da ih ispresavija i načini u svom liku i po svojoj volji, te da vlada tim složenim kraljevstvom. Mario mora da ih spasi! Priča zvuči poznato jer jeste poznata ali dobre stvari i ne treba menjati, Peach i njeni podanici će vazda biti u problemu a Mario i moji prsti će dati sve od sebe da joj pomognu.

Pa da krenemo tragom ove papirne igre. Vizuelno je Paper Mario: The Origami King živahna i zavodljiva igra, njen vizuelni aspekt je bio razlog što sam je tražila našem uredniku jer mi je izgledala dovoljno zanimljivo i živahno da bi mogla i mog klinca da zainteresuje. Igra me prvobitno podsetila na Yoshi's Crafted World u kojem smo porodično neizmerno uživali. Zvučni aspekt igre je nepogrešiv, kao i u skoro svakoj Super Mario igri ili nekoj drugoj grani istog univerzuma, muzički je igra odlična i u istu su uključeni i remiksi poznatih melodija. Kao i većina ostalih Switch Super Mario igara koje sam igrala tako je i ova igra tehnički odlično ispeglana. „Zgužvana" je samo tamo gde je bitno, u izgradnji lika i mehanici borbi.
Ponekad ćete naleteti na nekog interesantnog lika ili interesantnu priču ali je većinu vremena igra ne uspe da vas uvuče u priču, bez žurbe da se spasi što se spasti da ili da se maksimiziraju pobede, kao i da se u potpunosti istraži mapa. Ceo taj osećaj poludosade uglavnom dolazi iz ograničenja istraživanja sveta i mehanike borbi bez ikakve mogućnosti za levelovanjem lika. Pošto je ova igra uveliko zagazila u teritoriju RPG igara potpuno je neočekivano što su joj oduzeli jednu od osnovnih karakteristika RPG, građenje sopstvenog lika.

Mario ima par akcija u svom papirnom rukavu koje se svode na skakanje i čekićanje stvari do besmisla, kao i bacanje konfeta s kojima možete čuda da ostvarite i maltene ceo svet da popravite i zacelite. Ako u vama leži ljubitelj konfeta dobićete i zadovoljstvo u vidu bacanja i skupljanja konfeta bez potrebe da čistite posle. Mario je takođe na tačno određenim mestima u stanju da raširi i produži ruke, te lokacije se posle prve njihove aktivacije izbrišu i te se moći ne mogu ponovo prizvati. Tako da se vraćate na beskonačno čekićanje svega i svačega. Igra nije otvorenog tipa, Mario može da se kreće tačno određenim putevima i da dopre do određenih delova mape. Sve ostalo je tu kao ukras, živopisan, raznobojan i lep ukras koji vas posle prvobitne zainteresovanosti ostavi nezainteresovane.

U prvih pola sata igra vas upozna sa osnovama sistema borbe koji ostane do kraja igre apsolutno isti. Naime, kad naletite na ispresavijanog neprijatelja na polju vi se prebacite u arenu za borbu u obliku kruga u čijoj sredini se nalazi Mario a oko njega su malobrojni neprijatelji. Taj krug se može okretati i razmeštati tako da neprijatelje poređate u odgovarajuću formaciju koju ćete zatim da izudarate čekićem ili ispreskačete kao kamenčiće. Borbe su kombinacija slaganja odgovarajućih formacija i zadavanja najjačeg mogućeg udarca tako što ćete da tempirate trenutak akcije. Prvih par borbi je zabavno, dok ne shvatite ideju kakva je mehanika borbe, problem nastaje u trenutku kad počnete da očekujete neku vrstu razvoja te mehanike a definitivno izgubite interesovanje u trenutku kad shvatite da ste u prvih pola sata igre dobili ono što će vas pratiti do kraja igre. Pobede u borbama kao i virtuoznost te pobede vam daju samo parice i konfete. Maria na taj način nećete levelovati. Neko povećanje snage Maria će doći kroz pronalaženje i kupovinu predmeta koje ćete koristiti u borbi koje se polome očas posla, ili kroz kupovinu navijanja Toadova koje ste spasili usput. Nije problem ni kupovina tih predmeta jer parice se nalaze posvuda i vrlo lako se skupljaju, već je problem osećaj nepotrebnosti istih. U svemu tome su najzanimljivije borbe sa bosovima jer su zahtevale nešto više od mene same i njih se jedinih nisam užasavala kad naiđu. Igra mi je najviše tenzije izazivala osećanjem da ću uskoro naleteti na nekog neprijatelja koji će glupom borbom sa mehanikom koja se ponavlja izazvati osećaj dosade.

S druge strane, zadovoljstvo je bilo ići unaokolo i besciljno čekićati pokušavajući da nađem nekog zalutalog Toada kojem je strašno potrebno spašavanje. I tu zapravo igra briljira, Toada kojima je potrebno spašavanje ima mnogo, skriveni su i na očiglednim i neočekivanim mestima, kao bezbroj smešnih životinja i predmeta, i presavijeni bezbroj puta. Dijalog sa njima, iako ograničen, ume da zagolica, i da vas razgali dovoljno da nastavite da ih tražite u mapi i zanemarite mogućnost da rizikujete time nailazak na neprijatelje i užasno dosadne borbe.
Malo je reći da mi je bila frka da napišem ovaj opis igre, uzevši u obzir koliko je prašine podigla poslednja recenzija neke Mario igre u našem magazinu. A ja se namerila ovoj da dam lošiju ocenu od one koju je dobila Super Mario Odyssey. Mojoj trošnoj srčki je i ovako lepa a prazna igra prijala, Super Mario u meni budi dete koje je iznova i iznova prelazilo nivoe u Super Mario igrama bez osećaja zamora. Razumem takođe da je ova igra jednim delom stvorena za nas sa starijim srčkama a uglavnom za nove generacije koje će sačinjavati buduću hordu Super Mario fanova. Mi kao roditelji se trudimo da našem sinu utisnemo ljubav prema tom univerzumu, vidimo već nas troje kako jednog dana uzbuđeno sedimo uz novu Mario igricu, prelazimo je i raspravljamo se i uživamo zajedno. Igra je dobila ovako nisku ocenu jer smatram da je u suštini potcenila te nove generacije i njihovu sposobnost pažnje, volju da ulože vreme i da isprobavaju načine kako da poboljšaju svoj učinak i svog lika, potcenila je upornost i ljubav prema sadržaju koju su mogli da joj daju svi igrači svih uzrasta. Možda nas u budućnosti čeka neki bolji Paper Mario, ovog ću za sada da „odložim na policu" i da se vratim nekim drugim izdanjima koje volimo zajedno da igramo.

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

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

OCENA 6

- ✓ Mario svet
- ✓ Vizuelno primamljiva
- ✓ Poneki zanimljiv lik
- ✗ Borbe koje se ponavljaju
- ✗ Nepostojeći sistem levelovanja lika

> "OTHERCIDE JE IZUZETNO STILIZOVANA ELDRIČ IGRA KOJA SE MENI VRLO DOPALA"

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

IZ SIMULACIJE U NEŠTO MUTNIJE VODE

Glavna greška treće PC igre jeste njeno ime, pošto ovo nikako nije Project Cars igra niti je njen nastavak u nekom evolutivnom smislu. Razlog za ovakav postupak razvojnog tima je nepoznat, uprkos tome što je Codemasters kupio Slightly Mad Studios. Naime, PC franšiza je duži niz godina bila jedan od najvećih projekata finansiranih od strane zajednice koji je obećavao potpuno imerzivnu simulaciju vožnje koja je se u to vreme poredila sa velikanima kao što su rFactor i iRacing. Međutim, kada je prvi deo izašao naravno da nije ispunio sva nenormalno visoka očekivanja koja su bila postavljena iako je predstavljao jednu od najlepših vožnji koje ste mogli da igrate. Iako očekivanja nisu bila ispunjena, PC je imao pristojan model simulacije koji je bio dostojan makar nekog natprosečnog sim-racer ostvarenja u to vreme. Drugi nastavak je doneo još staza, još opcija i automobila i neke utegnutije sisteme, mada je sam sistem simulacije vožnje ostao isti u većini segmenata i i dalje nije bio na nivou pomenutih racera, pa čak ni nekih drugih kao što su Gran Turismo Sport i Assetto Corsa.

Project Cars 3 nije nužno loša igra, ali je svakako drugačija od bilo čega što ste videli i mogli da očekujete od ove franšize. Najveći problem koji krasi ovu igru jeste kriza identiteta koja nikako da se prelomi da li želi da bude arkadna trkačina ili potpuno sim iskustvo. Sim-cade žanr i termin je, naravno, veoma poznat i dosta primenjivan sad, ali za PC 3 je teško i takav termin upotrebiti, s obzirom da se ne može ni primaći izbliza igrama kao što su prošlogodišnji GRID ili, verovatno najbolja sim-cade igra, Forza Horizon 4. Prvenstvena razlika sa prethodnikom jeste izostavljanje brojnih aspekata koji su čak i bili među najboljima u PC franšizi. Maltene svaki aspekat realističnog ponašanja guma je izbačen, od temperature, preko trošenja guma pa sve do generalnog spoljnog uticaja na njihovo ponašanje. Samim time, pit stop je izbačen, oštećenje celog automobila je čisto kozmetičko, dok je fizika najčudnija stvar u celoj jednačini. Neki automobili se ponašaju donekle pristojno, dok su drugi bačeni potpuno u zapećak, iako je suspenzioni sistem ostao prilično realističan. Kao direktna posledica svega toga, tuniranje automobila je takođe dobilo isecanje različitih opcija, pa je sada dosta na nekom osrednjem nivou, iako su neke opcije ponovo suvišne zbog „arkadisanja“ toliko različitih stvari.

> “MALTENE SVAKI ASPEKAT REALISTIČNOG PONAŠANJA GUMA JE IZBAČEN, OD TEMPERATURE, PREKO TROŠENJA GUMA PA SVE DO GENERALNOG SPOLJNOG UTICAJA NA NJIHOVO PONAŠANJE.”

AI je veoma loš, pošto se ili ponaša veoma glupavo i pušta vas da prelako pobedite na višim težinama, ili će potpuno varati do te mere da za njihove automobile ne funkcionišu isti sistemi fizike koji funkcionišu za vaš, dopuštajući im da prolaze kroz krivine drastično većom brzinom. Pored raznog varanja od strane protivnika, biće vam „drago“ da uočite da svaki prekršaj koji napravite će rezultirati samo drastičnim usporavanjem automobila na nekoliko sekundi, ponovo potpuno razbijajući ikakvu imerzivnost. Osim vozačkog sistema koji tako najviše podseća na neki čudan miks između GRID(2019) i PC 2, šta sama igra nudi u vidu sadržaja? Što se tiče liste automobila, ona je oko 90% preslikana iz prethodne igre sa određenim brojem noviteta, mada ne prevelikim. Pored toga, tu je čudan karijerni mod koji će vas generično vodati kroz niže kategorije ka višim pomoću kupovine novih automobila valutom koju zarađujete ili budženje istih. Kada govorimo o „budženju“, ono nema nikakav vizuelni karakter, tj. komponente i delovi automobila se ne menjaju vizuelno, pa će vaš „aerodinamičniji“ Lan Evo VI izgledati potpuno isto kao onaj sa početnim delovima za šasiju. Sve ovo deluje veoma grajnderski, s obzirom da je progresija kroz karijeru dosta spora i poprilično dosadna.

> “AI JE VEOMA LOŠ, POŠTO SE ILI PONAŠA VEOMA GLUPAVO I PUŠTA VAS DA PRELAKO POBEDITE NA VIŠIM TEŽINAMA, ILI ĆE POTPUNO VARATI DO TE MERE DA ZA NJIHOVE AUTOMOBILE NE FUNKCIONIŠU ISTI SISTEMI FIZIKE KOJI FUNKCIONIŠU ZA VAŠ.”

> “IZ NEKOG RAZLOGA, MODELI AUTOMOBILA SU DOŽIVELI DRASTIČAN PAD, ŠTO JE POTPUNO NELOGIČNO S OBZIROM DA SU MOGLI DA ISKORISTE POTPUNO ISTE MODELE IZ PRETHODNOG DELA.”

Ono što se makar moglo reći za prethodnike jeste da su vizuelno veoma impresivne igre sa prelepim efektima vremena, modela automobila i stazom. Ovde je to i dalje slučaj, ali ne u svim momentima. Iz nekog razloga, modeli automobila su doživeli drastičan pad, što je potpuno nelogično s obzirom da su mogli da iskoriste potpuno iste modele iz prethodnog dela u najmanju ruku. Neki modeli nemaju ni refleksiju na sebi, enterijeri izgledaju kao da je u pitanju igra 10 godina stara, dok na momente u meniju morate da se zapitate da li igrate mobilnu igru kada pogledate određene automobile. Pored tog razočaravajućeg pada u kvalitetu, bitno je napomenuti da staze, kao i vremenski efekti, izgledaju i dalje voema dobro i umeju da poprave utisak o automobilima u određenim momentima. Nažalost, iz nekog razloga je i zvuk automobila propatio, kao da je potpuno kondenzovan i prigušen, što je ponovo još čudnije, s obzirom da je u prethodniku znatno bolji, uključujući i na modelima koji se pojavljuju u trojci.

Zanimljivo je da su kvalifikacione runde izbačene, kao i runde za vežbu, čak i u multiplejeru, pa nećete imati priliku da igrate neke trkačke vikende i slično. Uprkos svemu tome, PC 3 nije loša igra, iako je teško poverovati u ove reči kao takve nakon svega izgovorenog. Razlog za to je što je u svim svojim manjkavostima vožnja veoma zabavna i pruža neko čudno i dosta satisfaktorno iskustvo veoma često. Ipak, treba napomenuti da je ovo igra koja košta celih 60 evra, a na sceni gde postoji Forza Horizon 4, pa čak i pomenuti GRID, teško je preporučiti ovu igru koja ima i lošiju selekciju automobila, i lošiji vozni sistem kada govorimo o sim-cade niši industrije. Ako ste još uz to entuzijasta koji voli simulacije, na opštu žalost moraćete da se pomirite sa Project Cars 3, dok generalnoj populaciji ostaje nada da će nastavak makar znati šta želi da bude.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: Intel Core i7-8700k / AMD Ryzen 7 2700X
GPU: Nvidia GTX 2070 / AMD RX5700
RAM: 16 GB
HDD: 50 GB

IGRU USTUPIO: **COMPUTER-LAND**

PLATFORMA: PC, Xbox ONE, PS4
IZDAVAČ: Bandai Namco Entertainment Europe
CENA: €
RAZVOJNI TIM: Slightly Mad Studios
TESTIRANO NA: PC

OCENA 5.8

- ✓ I dalje prelepa atmosfera i vremenski efekti
- ✓ Vožnja je veoma često zabavna
- ✗ Loš i nepotreban pokušaj ulaska u sim-cade vode
- ✗ Užasan AI
- ✗ Veoma čudni i na momente zastareli modeli automobila

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

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

KIRITO DOBIJA NOVE ORTAKE

Anime serije i manga stripovi po kojima često nastaju postaju sve popularniji čak u gaming svetu. Samim time vidimo veliki talas igara koje bivaju rađene kako po novim naslovima tako i po starijim koji konačno dobijaju svoju sopstvenu igru. Sword Art Online je jedan od veoma čudan serijal koji je zapravo baziran na VR video igrama, prvobitno nastao po novelama, koje su kasnije pretvorene u manga strip i anime seriju, pa tek onda prebačene ponovo u svet video igara. I to u pozamašan broj istih.

Sama priča verno prati početke Alicization ark iz knjiga i anime sa manjim promenama. U prvim momentima vidimo našeg protagonistu i najboljeg mačevalaca Kirita kako se budi u sred nepoznate šume. Ne znajući kako je tamo dospeo i bez direktnih sećanja na to šta se skoro desilo. Jedino čega može biti siguran jeste da je zaglavljen u nekoj vrsti virtuelne realnosti. Ubrzo upoznaje mladog Eugeoa koji mu pomogne da se orijentiše u novom svetu. No nešto kopka našeg glavnog lika i ubrzo saznaje da mu ovo nije bila prva poseta u ovom veoma naprednom virtuelnom svetu.

E sad kolko god da je po priči ovaj svet napredan i genijalno prikazan toliko je verzija ove igre na svim platformama veoma loše optimizovana. Čak i na testiranoj PS4 konzoli igra radi veoma loše, od sporog učitavanja tekstura, preko mahnite dobrbe, pa sve do predugih, predugih učitavanja svake zone, i ogromnog broja kratkih sinematika. Sama osnova je JRPG bazirana sa svim tropama kao što su vođenje male grupe od tri rotirajućih likova plus glavnog naravno, blansiranje njihovih sposobnosti i slabosti, i naravno sistem borbe koji je veoma dubok, ako ne i previše. Posle prvih par sati sinematika i priče bićete bačeni u prve momente borbe koji će vrlo, vrlo brzo postati veoma konfuzni. Prvi nivo konfuzije dolazi od ogromnog broja sistema koji će vam polako biti otključavani vezani za različite napade, skilove, perkove, tipove napda, oruzja koje koristite, magije ili arts koji bacate i opreme koju nosite. Sve će to šljašteći i izbacivati velike brojeve po ekranu ali vi ćete biti zbunjeni čemu to služi. Ukratko moraćete da koristite skoro beskorisne slabe napade kako bi napunili energiju da možete da ispalite neki specifičan jaki koji će zapravo pobediti čudovište. Drugi nivo konfuzije dolazi iz toga da je lock on sistem užasan, i čak kad ste fokusirani na jednog protivnika Kirito će prečesto apsolutno mahnito vitlati na sve strane osim na onu gde je čudovište. Na kontrolu i pozicioniranje lika ćete najviše vremena provesti. Van bitki i malih tamnica sam svet je poprilično otvoren i veliki. Što naravno donosi pregršt mesta koje možete istražiti, supiti materijale za pravljenje, pobiti razna čudovišta i naravno gomilu sporednih i mini misija koje ćete pokupiti od raznih NPC likova. No ni ovo nije tolko bezazleno pošto ćete već u prvoj zoni vrlo lako naleteti na čudovišta ekstremno visokog nivoa što na neki način produžuje igru samim time da ćete morati da se vratite sve do startne zone kako bi nešto još završili na kasnijem nivou. Dodati na ovo je da je priča ogromna, i to bez ikakvog preterivanja. Prečesto ćete imati brdo sinematika, ili samo razmenu dijaloga uz slike, i to po čak pola sata samo da bi imali veoma malo gejmpleja posle toga nekih deset minuta, i tako u krug narednih deset sati igranja.

Muzika je sasvim ok i veoma glasna. Dodatno na to su veoma glasni urlici i efekti tokom borbe ali i oni nisu tolko strašni. Možda najbolja opcija ovde je da su zadržani originalni japanski glasovni glumci, i da ne postoji opcija da se prebaci na engleski. Naravno tekst će biti na engleskom i moćićete da pratite priču bez problema.

Graficki igra se trudi da prikaže lepotu i veličinu sveta ali brutalno pada na pod kad se zapravo udubite da pogledate detalje. I ne samo detalje sam svet je previše generican, previše prostih boja i čak minimalno zanimljiv dizajn čudovišta ne može da ga izvuče. Animacija je isto minimalna, naravno tokom borbi sve je prepuno efekata, poteza i super magije, ali čim se pređe na interakciju i kretanje likova sve izgleda ko loše kretanje robota.

Pored velikog broja napomenutih nedostataka na žalost ima i onih tehničih. Od samog početka igra je bila apsolutno preplavljena greškama, od glupih kao što je loše formatiranje teksta u tutorijal porukama, preko loše kamere pa sve do umobolno užasnog AI. Svi likovi osim vašeg kojeg kontrolišete će biti apsolutno pozitivno beskorisni u svakoj borbi. A možda najgora stvar koju igra radi su CUBE kutije koji su neka vrsta look box opcije za igru gde morate da kupite valutu da bi mogli da kupite samu kutiju.

Ne svi, ali dobar deo SAO naslova je dobro došao za nove igrače koji hoće da isprobaju serijal, i neki čak daju opciju sporednih priča u kojima možete napraviti sopstvenog lika. SAO Alicization Lycoris definitivno nije jedna od takvih igara. Ovo je definitivno i isključivo samo preporuka ljudima koji su fanovi ovog serijala ili su gledali Alicization anime seriju. Svi ostali će biti odbijeni ili prevelikom količinom priče koja će prvih deset sati ako ne i više biti nemilosrdna u pravljenju i objašnjavanju sveta, dok će drugi biti odbijeni zbog veoma čudnog sistema borbe ili ponašanja likova.

IGRU USTUPIO: **COMPUTER-LAND**

PLATFORMA: PC, Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ: Bandai Namco Entertainment

CENA: 59.99€

RAZVOJNI TIM: Aquria Co.

TESTIRANO NA: PS4

OCENA 5.5

- ✓ Velike otvorene zone
- ✓ Verno prati priču iz serije
- ✗ Poprilično neinspirativan pejzaž
- ✗ Veoma bagovita
- ✗ Isključivo za fanove SAO

Autor: Milan Živković

REVIEW

YOU WON'T LIKE ME WHEN I'M HANGRY...

Jednom prilikom me je tetka pitala kako mi se dopada ručak - ta ukrčkana papazjanija koju je sveže izvadila iz rerne da nas sve pogosti. Reko' "tetka, šta si sve unutra stavila, a kako da bude loše?". I dok je ona to shvatala kao kompliment, ja sam smatrao da je u pitanju univerzalno pravilo kosmosa. Ukoliko želiš da napraviš nešto kvalitetno, samo nabacaj gomile i gomile kvalitetnih sastojaka, i nema trika da omane to savršenstvo u nastanku.

Svakako ću ovu analogiju iskoristiti da istaknem svoju naivnost, jer ipak je bilo nečeg i u tetkinom kuvanju, a ne samo u sastojcima. No tvorci igre pred nama, izgleda još uvek nisu došli do tog otkrovenja. Jer Windbound paradira nekolicinom proverenih i popularnih elemenata, a opet ne dostiže visine koje bismo mogli da očekujemo na prvi pogled.

U pitanju je igra preživljavanja koja inspiraciju (besramno?) vuče iz klasika Zelda serijala - Wind Waker i Breath of the Wild. Dok je vizuelni stil nesumnjivo uzet iz poslednje velike Zelda igre, mehanika plovidbe po raštrkanim ostrvima, evocira svako moguće sećanje na bezvremeni Wind Waker.

Paleta boja, specijalni efekti i dizajn nivoa, iako izuzetno mnogo podsećaju na Breath of the Wild, ubrzo otkrivaju i svoje nedostatke. Grafika koja je na prvi pogled dopadljiva, suštinski je dosta mutna i nudi slab nivo detalja. Podseća me na moje prve pokušaje da koristim Team Viewer i preko Game Cube emulatora srimujem igru na svoj prvi smart telefon. Bljak, deco moja, bljak.

Da budem sasvim fer, grafika i nije toliko loša. Naročito ukoliko u obzir uzmemo simpatičan dizajn stvorenja koja nastanjuju mesta koja ćete posetiti. Ali u celokupnom ostatku igre, više sam psovao nego istinski uživao.

Preživljavanje u igrama nije ništa novo, a ono ovde nudi dve opcije. Prva je nivo težine koju autori igre preporučuju, a na kojoj ćete pri prvoj pogibiji biti vraćeni na sam početak igre, gubeći većinu predmeta koju ste imali. Za razliku od ovoga, manji nivo težine će vas vratiti samo na početak poglavlja, što zvuči dosta bolje ali s obzirom na moje lično iskustvo, u meni je izazivalo podjednaku dozu ludila.

Na stranu borbe, koje i pored "lock on" sistema deluju veoma kruto i plovidbu okeanom koja da je nešto sporija - verovatno bi išla u rikverc... Prvi momenat koji mi je isterao venu "ipsilonku" na čelo, bio je iznenadni indikator da je moj lik gladan. Zapravo, da umire od gladi. Ta skala koja označava kondiciju i nivo gladi, niotkuda me je zaskočila i u narednih dva minuta bio sam mrtav, samo zato što na vidiku nije bilo ni bobica na meniju, a kamoli nečeg kaloričnijeg.

Ostatak igre, proveo sam zureći u skalu koja se konstantno praznila i kompletno iskustvo pretvorila u "speed run". Poenta igre jeste pronaći tri predmeta na raštrkanim ostrvima, te uz pomoć njih na četvrtom ostrvu otvoriti portal do narednog poglavlja. I tako u krug. Na stranu repetitivnost koju ni konstantno uvođenje novih protivnika i mehanika nije moglo da prikrije, momenat kada se moje igranje pretvorilo u nastojanje da što pre pređem nivo da ne bih umro od gladi, bio je kraj zabave za mene.

Ponudite mi prostranstva koja me pozivaju na istraživanje, a onda me dotučete zvukom praznog želuca? Izgleda da ste pokupili još jedan od elemenata Zelda serijala, i to onaj najgori! Mehaniku prolaska vremena iz Majora's Mask. Mehaniku koja tu igru čini jedinim Zelda naslovom koji sam zaigrao a nikada prešao.

Na stranu šarene boje - glad koja je vrebala iza svakog ćoška pretvorila je ovu igru u užasavajuće horor iskustvo. Prazan hod pojedinih deonica, užasno duga učitavanja, spor napredak i konstantno vraćanje na početak, komande koje su sve samo ne intuitivne... Mali su deo armije loših momenata u okršaju sa nekolicinom kvalitetnih elemenata.

"PALETA BOJA, SPECIJALNI EFEKTI I DIZAJN NIVOA, IAKO IZUZETNO MNOGO PODSEĆAJU NA BREATH OF THE WILD, UBRZO OTKRIVAJU I SVOJE NEDOSTATKE."

Iako zvuči kao osmišljen atak na nedužnu igru, ovo je ipak moje iskustvo sa njom. Nema sumnje da će neki od vas moći da pronađu dobre količine zadovoljstva, provodeći svoje slobodno vreme uz ovaj naslov. Ali ja bih radije opet krenuo da igram Majora's Mask, nego još jednom bacio pogled na indikator gladi u ovoj igri... Radije bih veslao preko Crvenog mora u stvarnom životu, nego još jednom dotakao veslo Windbound-a.

Pre ću pronaći interesovanje u berzanskim fluktuacijama no u mlakoj, gotovo nepostojećoj priči ovog naslova. A da ne pominjem da bih se radije u koštac uhvatio sa tri ljuta vepra, nego da se još jednom okušam u duelu sa stvorenjima koja sam ovde sreo! Ona stvorenja za koja iz aviona vidite da dele veštačku inteligenciju sa računarskim Pasijansom, a opet uspevaju da vas pobede jer prosto više nemate strpljenja. Iritirajuće i dosadno.

Zbogom ostrva, zbogom zečevi, zbogom plovidbo uz vetar, zbogom Kikindo!

Zbogom uredniče Laloviću. Želim ti mnogo bolje vetrove u jedrima, no što sam ja u ovoj igri doživeo. Pa, do sledećeg viđenja. :)

"NA STRANU ŠARENE BOJE - GLAD KOJA JE VREBALA IZA SVAKOG ĆOŠKA PRETVORILA JE OVU IGRU U UŽASAVAJUĆE HOROR ISKUSTVO."

IGRU USTUPIO:
COMPUTER-LAND

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Koch Media GmbH

CENA:
€

RAZVOJNI TIM:
Deep Silver

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 4.5

- ✔ Dobra muzika
- ✔ Simpatična grafika i dizajn
- ✘ Dugo učitavanje, kruta borba
- ✘ Repetitivnost, prazan hod
- ✘ Okupiranost glađu - iritantno i dosadno

Autor: Milan Janković

PERFECT VERMIN

Perfect Vermin nije bilo kakva obična igra, već se zapravo radi o jako čudnoj, ali zadovoljavajućoj kombinaciji eliminisanja parazita iz kuće, i to ni manje ni više nego čekićem. Zadatak u ovoj igri je upravo to, eliminisati sve potencijalne napasti čekićem i to kroz uništavanje kućnih uređaja i nameštaja koji se pokaže sumnjivim. Sam početak je blago zbunjujuć, ali kada uđete u štos eksterminacija će ići brže. Cilj je naravno pronaći sve i eliminisati pre nego što tajmer stigne do nule, a sa uspehom se prelazi na naredni nivo. Nivoa nema preterano puno, ali su sasvim dovoljno zanimljivi da vas drže zaokupiranim kroz par desetina minuta.

RAZVOJNI TIM:
Its the Maceo

GDE PREUZETI:
https://itsthemaceo.itch.io/perfect-vermin

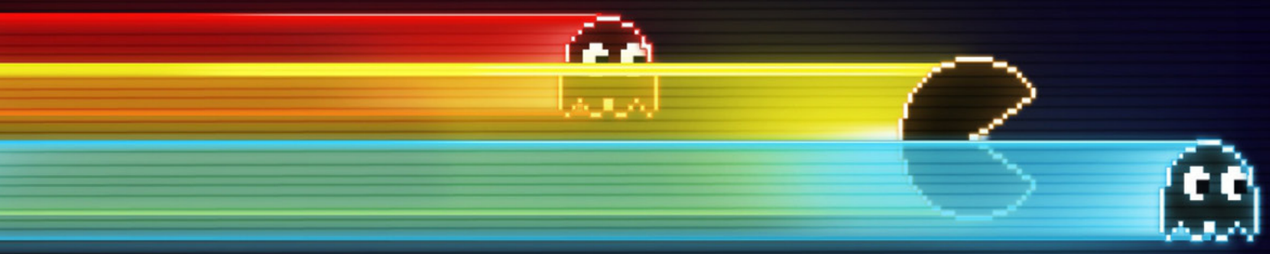
AMONG US

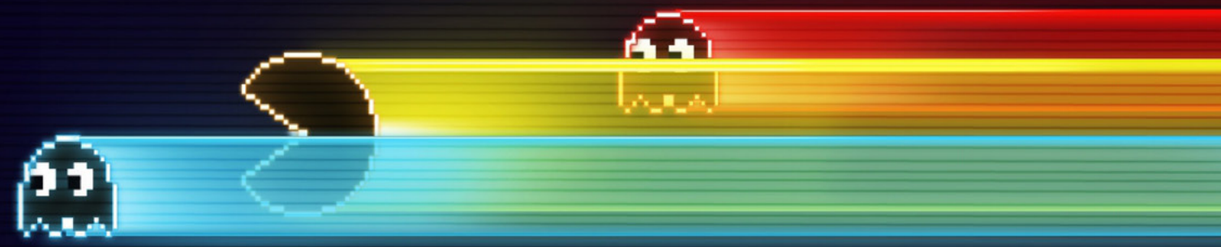
Among Us je nešto naprednija igra od ostalih koje uglavno imamo u ovoj rubrici. Reč je o mulitplejer igri za 4-10 igrača koji se nalaze na svemirskoj stanici sa ciljem pripreme za nastavak putovanja. Caka leži u tome što je neko od članova posade lažnjak i kada mu se ukaže prilika ubija druge igrače. Igra je izuzetno prosta sa grafičkim stilom, ali je gejmplej sa premisom dosta zabavan, pošto je teško ući u trag lažnjaku koji se nalazi među posadom. On na raspolaganju ima razna pomagala za sabotažu i lakšu eliminaciju drugih astronauta, a teže ga je i otkriti.

Among Us nudi i krosplej između igrača na PC, Android u iOS platformama.

RAZVOJNI TIM:
Inner Sloth

GDE PREUZETI:
https://innersloth.itch.io/among-us





BREAKTORY

Breaktory je najlakše opisati kao šareni splet dva kultna naslova, BrickBreaker i Automation. Glavni cilj je rudariti zlato, što se ostvaruje kroz gradnju zidova i odskakujuće loptice. Igra poseduje sistem progresije koji se ostvaruje prikupljanjem zlata, sa kojim je moguće kupiti dodatna čvorišta za transport lopti. Postoji i izazovni deo koji otežava rudarenje u vidu voidova. Breaktory se u početku čini kao izuzetno prosta igra, ali kako se napreduje postaje sve kompleksnije i zanimljivije igrati je, tako da velika preporuka od nas za igrače kojima odgovara ovaj tip gejmpleja.

RAZVOJNI TIM:
Snarge

GDE PREUZETI:
https://snarge.itch.io/breaktory

TALES FROM THE OUTER ZONE

U srži cyberpunk žanra leži distopijska budućnost, prepuna kiborga i razvrata koji predstavlja novu normalu. Dok ne dobijemo AAA Cyberpun 2077 iskustvo, ova mini igra će barem donekle utoliti žeđ za takvom vrstom sadržaja. Gejmplej se odvija u point-and-click fazonu, i pratite kiborga kojeg je žena ostavila. Kako bi se vratio na pravi životni put, kiborg se mora rešiti svojih spravica i postati obićno biće.

RAZVOJNI TIM:
The Outer Zone

GDE PREUZETI:
https://theouterzone.itch.io/cyborg-seppuku

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Pokemon Company

CENA:
Besplatno/Mikrotransakcije

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA DA

POKEMON CAFE MIX

Pokemon kompanija sa sobom donosi još jednu u nizu Pokemon igara. Ovoga puta se radi o zagonetalici sa jedinstvenim zapletom, koji igrače smešta u ulogu vlasnika kafića. Kafić nije tu kako bi uslužívao Poke majstore, već kako bi Pokemone uslužívao slatkišima. Gejmplej je prost za savladati, ali kako biznis bude cvetao traži se i veća brzina. Prostim spajanjem ikonica mušterija(Pokemona) sa slatkišem koji traže vrši se usluga, ali je potrebno da ne pomešate šta je ko tražio, inače vas očekuje nezadovoljni pokemon. Zanimljiv dodatak je i da se možete sprijateljiti sa pokemonima i pozvati ih da vam se pridruže.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Pokelabo

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA DA

SINOALICE

Čuveni dizajner igara Joko Taro je doneo još jednu RPG video igru sa mračnim fantazijskim svetom. SINoALICE se odigava u nekakvoj vrsti biblioteke, u kojoj se protagonistkinje susreću sa problemom završavanja priča o željama. Igra nudi dosta elemenata i bogatu priču, sa preko 150 oružja, kooperativnim bitkama sa prijateljima, a čak i 15v15 bitkama između gildova. Fanovima anime serija će se definitivno dopasti tematika igre, a grafički SINoALICE dosta podseća na anime novele.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Habby

CENA:
Besplatno/Mikrotransakcije

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA DA

PENGUIN ISLE

Pingvinima je potrebna vaša pomoć, a Penguin Isle je igra koja podiže sves o ugroženosti ovih nezgrapnih stvorenja. U Penguin Isle je potrebno odgajati ostrvo sa pingvinima(duh) u idle fazonu. Ostrvo razvijate i uveličavate kroz dodavanje raznih zanimacija za životinje, u vidu spustova u vodu i skakaonica. Gejmplej je dosta prost i ne opterećuje igrače mnoštvom elemenata, a sam grafički dizajn deluje dosta opuštajuće i zvučna podloga doprinosi tome.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Kiary Games

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA DA

TINY ROOM STORIES: TOWN MYSTERY

Ako su vam se dopale Rusty Lake igre, onda će i ovaj mobilni naslov. Višestruko nagrađivana igra vas stavlja u ulogu detektiva koji u malom gradiću mora razrešiti misteriju. Glavna misterija je da su svi stanovnici tog mesta nestali. Kako bi se slučaj rešio, potrebno je rešavati niz zagonetki, istraživati pusti grad, i probijati se kroz zbunjujuće prepreke. Town Mystery je najlakše opisati kao igru koja kombinuje escape room gejmplej sa klasičnim kvestovima.

Autor: Milan Janković

DOK ČEKAMO NA HBO SERIJU

NAJBOLJE FALLOUT SERIJE I MINI FILMOVI

U letu za nama najava serija i filmova baziranih na video igrama bilo je na pretek, bilo da je reč o manjim ili većim franšizama. U moru tih najava najviše interesovanja privukla je Fallout serija na kojoj će raditi produkcijski gigant HBO. Dobra vest je da će na njoj raditi kreatori ostvarenja Westworld, koji već imaju solidno umeće u prezentovanju distopijske budućnosti, ali ono što ne ide od ruke fanovima je čekanje.

Kako bi se to olakšalo i nekako prekratilo, na raspolaganju je niz filmova koji su po tematici slični sa Fallout igrama, a franšiza je inspirisala i veliki broj fanova da sami izrade mini-filmove koji odišu kvalitetom na svoj način. U nastavku možete pročitati par naših predloga vezanih za filmove poput Fallouta, kao i fan-made projekte.

Fallout Lanius

Među igranim projektima izrađenim od strane fanova ističe se Fallout Lanius. Kratki film prati istoimenog komandanta, poznatog i kao Monster of the East, prisutnog u Fallout New Vegas. Atmosfera iz igara je prilično verno prenesena u ovaj kratki film, sa pričom koja otkriva koje posledice sa sobom nosi žeđ za krvlju.

Film je nastao zahvaljujući finansiranju fanova putem Indiegogo platforme i moguće ga je pogledati na ovom linku - https://youtu.be/WCrM1_7wnDU.

Mad Max

Svako ko je gledao makar jedan Mad Max film, shvata zašto se on nalazi na našoj listi. Prvenstveno mislimo na The Road Warrior ostvarenje. Anitheroj u postapokaliptičnom svetu prepunom raznih degradiranih kultova i bandi je prepoznatljiva tema. Da Mad Max ima veze sa Fallout igrama dokazali su i developeri, pošto je u igrama moguće pronaći psa koji Max poseduje u filmu, a za karaktera je moguće pronaći i oružje i odelo koje Maks nosi.

Fallout: Nuka Break

Nuka Break je pravi rudnik zlata za fanove Fallout franšize, pošto ne nosi sa sobom samo kratki film, već i seriju sastavljenu iz tri sezone. Iza ovog projekta stoji Wayside Creations. Prvo je 2011. objavljen film Nuka World, a zahvaljujući njegovoj ogromnoj popularnosti odlučeno je da se kreira serija. Nuka Break pati tri karatera u dešavanjima baziranim na Fallout 3 i New Vegas igrama. Serija je izuzetno zanimljiva i dobro prati duh Fallout sveta, i moguće ju je odgledati besplatno na Youtube. Od istog tima stigao je i drugi fanfilm Red Star, koji se sa radnjom smešta između Nuka Break filma i početka serije.

The Postman

Tema u kojoj su Sjedinjene Države razorene iz ovog ili onog razloga je i te kako pristna u raznim formama umetnosti, a pogotovu u filmovima s kraja prošlog milenijuma. Jedan od takvih je The Postman koji možemo vezati za New Vegas, pošto se u filmu radi o kuriru između „dve vatre“, odnosno zaraćenih grupa ljudi, koje imaju ideologije slične određenim likovima iz igara.

Radioactive Dreams

Jedan od filmova za koji verovatno niste čuli a koji je možda čak i poslužio za nastanak Fallout video igara jeste sci-fi ostvarenje iz 80-ih godina – Radioactive Dreams. U ovom filmu glavni junaci su bili dugo zatvoreni u skloništima ali se rešavaju na to da izađu u post-apokaliptični svet prepun bandi i mutanata. Radioactive Dreams poseduje slične teme kao Fallout igre, a kod jednog lika je moguće videti i spravicu koja podseća na Pip-Boy.

Naravno, vaši predlozi su više nego dobrodošli, tako da ih ostavite u komentarima.

Autor: Borislav Lalović

U prošlom broju sam napisao da postoje svega tri THE RPG naslova. Uz Morrowind i Oblivion stoji još jedan naslov, (po mom mišljenju iznad) koji i dan danas predstavlja vrh igračke industrije kada je u pitanju RPG pristup. I za takav zaključak vam nije potrebno da odigrate celu igru, dovoljno je prvih par sati. Ako do sada niste skapirali o čemu se radi, onda ste ili previše mladi ili ste 1999. godinu proveli u komi. Naravno, reč je o

PLANESCAPE: TORMENT

Ako za neku igru sa sigurnošću može da se kaže da je umetničko delo, onda je to ovaj monstrum. A od čega krenuti? Od muzike? Mislim da je ovo prva igra koja mi je otkrila koliko je u stvari muzička podloga bitna za sveukupnu atmosferu, pogotovo u RPG žanru. Nepogrešive sekvence, tonovi koji vas pritiskaju u solarni pleksus tako da znate unapred da će nešto bitno da se desi, pa čak i u meniju imate prenesenu atmosferu kroz fenomenalnu numeru.

Nije PT samo muzika. Sada smo u drugoj polovini 2020. godine. I prosto je neshvatljivo da igra koja je postala punoletna i po američkim standardima ima svetlosnim godinama bolje napisane dijaloge nego moderni RPG naslovi. Da li vam pada na pamet neka nova igra gde budući dijalozi direktno zavise od toga u šta ste investirali skill poene? Naravno da ne. Ne radi to ni Witcher, a bogami ni poslednji AC naslovi. Te igre koje pretenduju na naslov najboljih RPG igara. Možda u grafičkom smislu. Ali u RPG-u je priča i dijalog okosnica svega. Mehanika je sekundarna.

Ako se pitate čemu toliko hvalospeva, evo par zanimljivih činjenica iz same igre, pa prosudite sami.

Igru počinjete kao besmrtni lik (kada zaginete, budite se u sopstvenom grobu...yikiies) koji pati od amnezije. Uzgred rečeno, tokom života ste se svojski potrudili da osigurate mesto u paklu, ali pošto toga niste svesni, očekujte smicalice sa svih strana. Koliko je bitno investiranje poena može da vam ilustruje sledeći primer. Naime, ako ste dovoljno ingame inteligentni tokom igranja naići ćete na zamku koju ste sami sebi postavili u prošlom životu, da biste svet

spasili od sopstvene okrutnosti. Genijalno? Čekajte, ima još. Ako maksujete intellect atribute, finalnu borbu u igri možete pobediti bez fizičkog obračuna nego čistom filozofskom raspravom kroz fenomenalni dijalog koji zaslužuje doktorsku disertaciju.

Koliko su autori bili posvećeni i predmetima i zadacima mogu da ilustruju i nož koji je napravljen ni od čega i služi isključivo za borbu protiv senki. A tu je i famozno kameno lice koje plače, ali je ostalo bez suza. Vaš zadatak je da mu ih nabavite.

Ovakvim stvarima nikad kraja. O likovima, razvoju sopstvenog karaktera, pitanju da li se isplati biti zao može da se posveti celo izdanje časopisa. Paleta magija je takva da joj može pozavideti i WoW, pomenuću ženski smeh koji tera muške brute karaktere glavom bez obzira... I tako dalje i tako bliže. Pokušajte naći nešto slično u modernim igrama? Otkriću vam tajnu, to ne postoji.

Planescape: Torment je spomenik jednoj eri, megalit jednog davno prošlog doba i kao takav zaslužuje da se nađe u bibilioteci i na meniju svakog pravog gejmera. Bez obzira da li imate 15 ili 105 godina.

RAZVOJNI TIM
Black Isle Studios

IZDAVAČ:
Interplay Entertainment

GODINA IZLASKA:
December 12, 1999

PLATFORMA:
PC, macOS, Android, iOS, Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One

Autor: Stefan Starović

ROG PHONE 3

Malo telefon, malo konzola za igranje

Svesni smo činjenice da mobilni telefoni sve manje postaju uređaji za telefoniranje, a sve više za neke druge stvari, pre svega internet, slikanje i slično. Ali šta sa onim, sada već ne tako malim delom populacije, koji želi da mobilni telefon koristi intenzivno pre svega za video igre a tek kasnije za sve ostalo? E pa za takve je namenjen Republic of Gamers Phone 3!

ROG Phone 3

Od trenutka kad sam na test dobio kutiju ovog telefona znao sam da nešto nije baš tu sasvim obično – kutija više liči na neki relikt iz futurističke igre nego na kutiju mobilnog telefona. Čak kada ga kasnije startujete imate mogućnost da pokrenete posebno Augmented Reality iskustvo otvaranja kutije, zaista zabavno. Međutim ono što je u kutiji je još impozantnije i odmah govori o ozbiljnim gejmerskim aspiracijama ovog uređaja. Prvo nailazite na sam uređaj, o njemu ćemo detaljnije kasnije, zatim je tu punjač koji je deklarisan na pogolemih 30W snage, USB-C kabl za punjenje koji je baš lep, kvalitetan i obložen koncem, zatim maska koja odgovara baš za ovaj telefon i ne pokriva sve već samo ćoškove i neke bitne detalje i na kraju mali docking station. I sad se čovek prvo zapita čemu služi taj docking station? Njega priključite na stranu telefona, tj donji deo ako ga okrenete vodoravno da se igrate, i on daje dodatno hlađenje procesoru, ali ima i mogućnost USB-C porta kao i 3.5mm džek za priključivanje nekih gejmerskih slušalica, a tu je i nogica tako da telefon možete postaviti na sto recimo ako se igrate preko gamepada a sve to ROG naziva AeroActive Cooler 3.

Konačno dolazimo i do telefona i prvo što upada u oči su njegove poprilične dimenzije – ekran dijagonale čak 6.59“ i težina od 240g ga definitivno čine jednim od većih telefona koje sam ikada koristio i to je nešto što je datost. Sam dizajn poprilično pokušava da pokaže da je ovo pravi gejmerski telefon u najboljoj praksi drugih Republic of Gamers uređaja. Sa zadnje strane je staklo ali je ono ispresecano različitim usecima i dizajnerskim detaljima i konačno tu je veliki ROG logo koji je po automatizmu podešen da svetli u spektru RGB boja kada se uđe u gejming mod. Čak i kada upalite telefon se ova estetika nastavlja pa na početku možete birati između standardnog (praktično vanila Android) i gejmerskog interfejsa. Kada izaberete gejemrski interfejs sve će biti poprilično dizajniran u ROG stilu, sve do sata koji stoji na always-on ekranu. Čak je i zaštitna maska tu i da zaštiti uređaj od padova, ali očigledno i da doprinese vizuelnom stilu.

Kada pređemo dalje u pregled telefona zapravo dolazimo do nekih za gejmere jako bitnih čak i fizičkih osobina. Naime postoje standardno dva USB-C ulaza za punjenje, jedan je sa donje strane (ali opet malo izmešten u stranu a ne na sredini da biste mogli da se igrate i dok se telefon puni) a drugi je sa strane gde dolazi dock ali i da biste mogli telefon da punite dok se igrate u vodoravnom položaju, rešenje koje smo već videli na Nintendo Switch konzoli.

Konačno kada se telefon upali dolazimo do performansi ove zveri a prvo što se da primetiti jeste ikonica koga po defaultu gore pokazuje „Auto Hz“ jer telefon ima mogućnost da dinamički podešava brzinu osvežavanja ekrana zavisno od sadržaja koji se na ekranu nalazi a i kako bi uštedeo malo na bateriji. Međutim najimpresivniji je gejming mod u koji kada ubacite se em podigne klok procesora em se osvežavanje ekrana podigne na do sada na telefonu neviđenih 144Hz! Rezolucija je 1080x2340 piskela, ekran je AMOLED tipa tako da je jako osvetljen a podržava i HDR 10+ standard. Još impresivnije je kada primetite da je naš primerak najbolja konfiguracija sa čak 16GB LPDDR5 RAM memorije i čak 512GB prostora za skladištenje podataka. Kada se tako navede 16GB RAM, 512GB prostora, 144Hz ekran čovek bi pomislio da pričamo o gejmerskom laptopu a ne o telefonu! Naravno s obzirom da je ovo uređaj koji treba stalno da radi na baterije i na Android platformi procesor je tu slabiji nego na laptopu ali se tu radi opet o trenutno najjačem mo-

> “SOFTVER I HARDVER SU PRILAGOĐENI ISKLJUČIVO GEJMINGU”

delu za mobilne uređaje –Snapdragon 865+ osmojezgarni procesor sa Adreno 650 grafikom. I prosto se to primećuje u igrama, u 1080p rezoluciji prosto sve igre toliko „lete“ da je najveći izazov bio naći naslove koji podržavaju 144Hz osvežavanje a da to ima smisla (ništa ne znači što ga podržava neka logička potezna igra) a i tada deluje da se telefon sa njima nosi izuzetno lako.

Jedna od bitnih stavki performansi telefona jeste i njegova baterija jer smo svi svedoci da mobilno igranje može iscrpeti bateriju standardnog telefona za samo nekoliko sati. Zato se u ROG Phone 3 nalazi baterija od skoro pa neverovatnih 6.000 mAh koja donosi izuzetno veliku autonomiju čak i kada se igrate. Iako postoje ljudi kojima bi ovakva baterija telefona trajala opušteno po dva dana ja nisam od njih, pa kombinujući igranje tokom testiranja i moju standardnu malo pojačanu upotrebu telefona ja sam otprilike uspevao da mi baterija izdrži oko dan ipo, ali ono što je sigurno da čak i sa više sati igranja može da izdrži bez problema jedan dan sigurno. A tu dolazimo do drugih bitnih karakteristika baterije i celog sistema punjenja, prvi je Hyper Charge koji u potpunosti iskorišćava punjač snage 30W i ja sam uspeo lično da mi telefon napuni od 0 do 72% baterije za 50 minuta. A tu treba

imati u vidu i koliko je velika ta baterija, što zapravo dodatno olakšava punjenje jer se baterija najduže puni između 80 i 100% kapaciteta, pa tako recimo ako punite ROG Phone 3 do 4.510 mAh kapaciteta ćete to uspeti za 15 minuta brže nego sličnom snagom telefon koji ima samo 4.500 mAh bateriju jer prosto ovaj telefon je tada tek na oko 75% popunjenosti. Pri tome imajte u vidu da 75% baterije ovog telefona je i više nego dovloljno da pregurate ceo dan, ako ne i više i igranja i aktivnog korišćenja tele-

fona. S druge strane Asus itekako brine o stanju baterije vašeg telefona koja se realno greje prilikom ovako jako brzog punjenja ali se i smanjuje njen kapacitet ako recimo ostavite telefon na punjaču preko noći. Tako na primer možete postaviti Custom Charging limit pa će telefon biti napunjen samo do 80 ili 90% ili da stavite opciju Scheduled Charging pa će se telefon tokom noći puniti sporije a završiti punjenje do 100% taman recimo pre nego što vama treba da se oglasi alarm za ustajanje, vrlo lepe opcije koje bismo definitivno voleli da vidimo i kod drugih proizvođača.

Kada pričamo o drugim karakteristikama koje su inače bitne za telefone možemo pomenuti da telefon poseduje sistem sa 3 zadnje kamere (što je u današnje vreme relativno malo) kao i jednom selfie kamerom. Fotografije koje pravi su jako dobre, ali ne baš u rangu sa drugim flagship modelima, ipak to ovde i nije fokus. Dobra stvar je i postojanje stereo zvučnika koji se jako lepo čuju bez obzira da li se igrate ili gledate Youtube klipove. Tu je i čitač otiska prsta koji se nalazi ispod ekrana i radi sasvim korektno, a možete telefon otključavati i preko prepoznavanja lica i moram primetiti da je ovo jedini telefon koji mi se otključavao čak i kada sam nosio masku preko lica, vrlo interesantno. E da, ovaj telefon podržava i 5G mrežu, nije da imamo negde da je probamo u Srbiji ali eto kao interesantna opcija za budućnost ako niste od pobornika teorija zavere koji misle da će nas na taj način sve čipovati. Mada ako taj čip radi kao ovaj u ROG Phone 3 morao bih da razmislim, možda to i nije loša opcija za igranje video igara.

> “PROCESOR I KOLIČINA MEMORIJE SU U SAMOM VRHU PONUDE TELEFONA”

Gejming u centru

Gejming je nešto što je definitivno fokus ovog uređaja i upravo u tom smislu su uvedene brojna unapređenja kako u hardverskom tako i u softverskom smislu. U hardverskom pored već pomenutog docka i drugačijeg rasporeda USB-C portova je najbitnija pojava takozvanih Air Triggers odnosno optičkih tastera na gornjoj strani telefona koje možete koristiti u igrama za pucanje ili neke druge aktivnosti. Izuzetno su precizni i responzivni a možete podesiti i vibraciju tako da dobijate povratnu informaciju kada ste ga pritisnuli. Pritom možete podešavati tačnu lokaciju i duž ivice ekrana kao i veličinu prostora koji je osetljiv na dodir. Zatim tu je takozvani X-Mode gejming sistem koji prosto poveća klok procesora, osvežavanje ekrana i sve ostalo kako bi vam omogućio najbolji ugođaj za igranje. Konačno tu je i Armory Crate softver koji vam takođe daje opcije podešavanja telefona ali i mogućnost da direktno iz njega skidate naslove koji u potpunosti iskorišćavaju mogućnosti ROG Phone 3 – recimo da sortirate one koji podržavaju 144Hz ili one koji podržavaju Air Triggers. A bitno je da su tu i neke druge opcije za udobnije igranje koje brzo možete pozvati iz Game Genie prozora – isključiti bilo kakve notifikacije od samog sistema uključujući i pozive, zaključati osvetljenost ekrana, podesiti brzinu osvežavanja, videti trenutni fps u igri kao i parametre temperature procesora ali i snimiti deo igre ili napraviti neki makro za neku aktivnost u igri. Zaista se vidi da se baš vodilo računa o detaljima koji su bitni gejmerima. Zanimljivo je da kada uključim X-mod i kada pogledam fps u bilo kojoj igri nije padao ispod 144 ili koliko već igra podržava kao maksimum što je definitivno potvrda da je hardver u ovom telefonu zaista na vrhunskom nivou.

Konačno ROG nudi i nekoliko dodataka uz ovaj telefon pa tako možete posebno dokupiti i gamepad i tako ga zaista pretvoriti u pravu konzolu, ali realno možete iskoristiti i neki od verovatno jeftinijih uređaja napravljenih za tu svrhu ili prosto neki sa već postojeće konzole.

Zaključak

ROG Phone 3 je telefon koji nimalo ne krije da mu je gejming u centru pažnje – vrhunske performanse, sjajan ekran, ogromna baterija, specijalizovane softverske i hardverske implementacije sve jasno govore da se ovde radi o primarno gejming uređaju. Naravno to se donekle plaća većim dimenzijama i težinom što je kompromis koji se prosto mora napraviti, a treba imati u vidu i da po izgledu ovo definitivno nije telefon koji je namenjen da ga nosite na ozbiljne poslovne sastanke nego u igraonicu. Imajući sve to u vidu, kao i relativno konkurentnu preporučenu cenu koja je oko 200 evra manje od „flagship“ telefona velikih proizvođača mogu slobodno reći da je ovo pravi telefon za gejmere koji vole da se igraju u pokretu.

Scholomance Academy

Počela je školska godina, vreme je da se vratimo u Hogvo... ovaj, Scholomance Academy!

Letnja Hearthstone ekspanzija nas je vratila u školske klupe malo ranije, jer je tema druge ovogodišnje ekspanzije upravo to - škola!

Scholomance Academy je u World of WarCraft jedno jako mračno i depresivno mesto, puno smrti i propadanja, mesto koje je zapravo akademija za nekromansere, koji će kasnije služiti Lich Kingu i njegovim planovima.

E pa, u Scholomance Academy ona je sve samo ne to. Tematski, ekspanzija najviše podseća na neku vrstu „WarCraft Hari Potera“ gde se svi ludo zabavljaju, uče magije, i provode svoje školske dane u razbibrizi.

U klasičnom duhu Hearthstonea, uzeta je neka poznata tema ili lokacija iz WarCraft univerzuma i dat joj je unikatni Hearthstone pečat koji je pretvara u nešto što atmosferom više leži ovoj popularnoj kartičnoj igri.

U smislu gejmplej mehanika, ova ekspanzija još jednom potvrđuje pravac novog razvoja gde se dizajneri u timu 5 ne boje da eksperimentišu i u skladu sa tim skoro pa da nema neke legendarne karte koja se može nazvati lošom ili previše jakom (uz par nerfovanih izuzetaka), prosto su sve urađene tako da imaju neke čudne efekte koji će vas naterati da razmišljate šta možete da radite sa njima.

Karte kao što su Lorekeeper Polket, Keymaster Alabaster i Sphere of Sapience su sve karte sa unikatnim efektima koje mogu da nađu mesto u raznim špilovima, a opet nisu same po sebi iritantno dominante.

Verovatno glavna i najupečatljivija mehanika ove ekspanzije su dvoklasne karte, koje čine oko 30-40% svih karata. Svaka klasa ima dvoklasne karte sa još po dve druge klase, i generalno te karte kombinuju mehanike i snage/mane drugih klasa.

Većina ovih karata je veoma jaka i mnoge su našle mesto u raznim špilovima, i mada su uglavnom interesantne ono što meni lično u dizajnu predstavlja problem kod njih je što za razliku od dualnih karata u recimo MTG, one ovde praktično nemaju manu. U MTG je njihova poenta da su to moćne karte koje su ograničene time što ih morate platiti manom obeju klasa, što otežava stvari, dok ovde to nije slučaj.

I često mnoge od ovih dvoklasnih karti se prosto više uklapaju u samo jednu klasu, tako da i tu malo zameram što se dizajna tiče.

Nakon par nedelja od izlaska ove ekspanzije, možda najveća mana joj je što nije uspela dovljno da uzdrma metu, te i dalje vidimo dominaciju špilova koji su bili jaki i u prethodnom ciklusu, uz par izmena.

Stealth Rogue je poprilično poguran kao relativno novi i jak špil, i to je zanimljivo videti, dok su klase koje su bile slabe, nažalost i dalje slabe, gde pre svega mislimo na Shamana i Magea, koji su dobili neka zanimljiva nova oružja, ali nedovoljno da se bore protiv tempo ili value špilova.

Sve u svemu, veoma zabavna ekspanzija, ali biće potrebe odraditi još par stvari kako bi stvari došle na svoje mesto i ljudi zapravo počeli da više eksperimentišu.

play
zine