play! zine

br.132 | Decembar 2019.

REVIEW:
NEED FOR SPEED HEAT

REVIEW:
POKEMON SWORD

STAR WARS JEDI FALLEN ORDER™

EA

IGRA MESECA

IZVEŠTAJ:
X019

BETA:
WARCRAFT III: REFORGED

DOBRODOŠLI

BROJ 132 – DECEMBAR 2019.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:
Nikola Savić

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

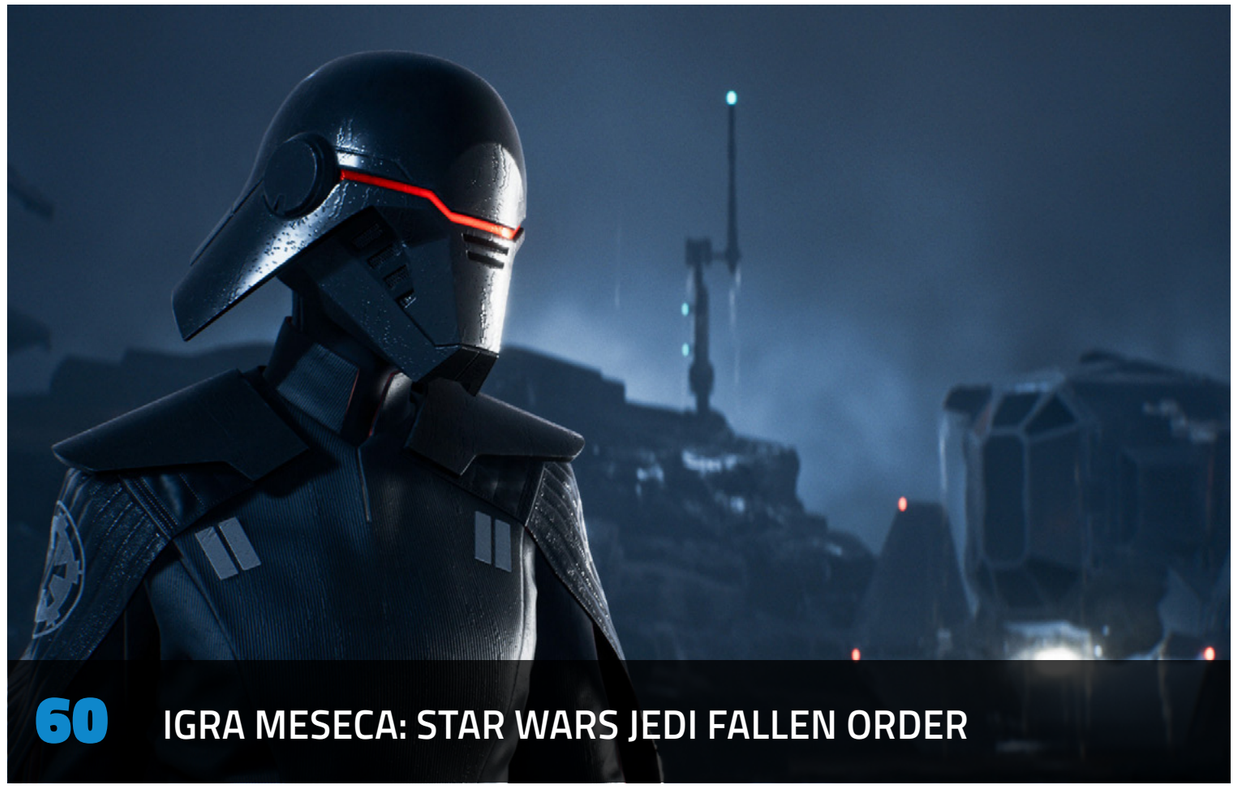
SARADNICI:
Aleksa Petronijević, Bogdan Diklić, Bojan Petrović, Borislav Lalović, Igor Totić, Ivan Danojlić, Luka Zlatić, Milan Živković, Miloš Hetlerović, Stefan Mitov Radojičić, Pavle Momčilov, Pavle Zlatić, Vladimir Pantelić, Nikola Akesentijević, Nikola Vojnović, Dragana Ličina Danojlić, Miloš Živković,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

ART DIREKTOR/PRELOM:
Dušan Nešović

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

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

Umesto tradicionalnog uvoda, u ovom broju u nastavku časopisa pročitajte specijalno pismo urednika Nikole Savića kojim želi da vam se zahvali na divnim godinama koje je proveo na poziciji urednika.



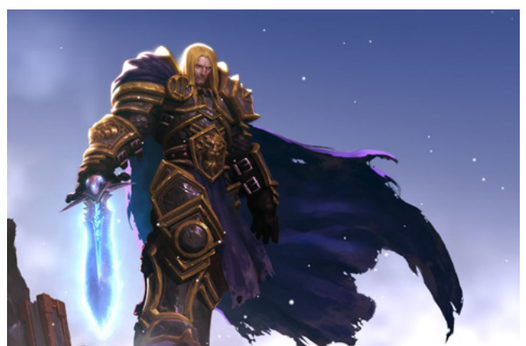
60 IGRA MESECA: STAR WARS JEDI FALLEN ORDER

28 PRIČA MESECA: GTA 6

116 HARDWARE: RAMPAGE X-TITAN

70 REVIEW: NEED FOR SPEED HEAT

90 REVIEW: MUTAZIONE



34 BETA: WARCRAFT III REFORGED

FLASH VESTI 6

OPROŠTAJ UREDNIKA: Kad se voli što se rastaje 16

IZVEŠTAJ: XO19 20

TEMA GODINE: Half-Life Alyx 26

PRIČA MESECA: GTA 6 28

PREGLED MESECA: Top igre ovog decembra 30

BETA: WarCraft III - Reforged 34
EARLY ACCESS: A year of Rain 38
EARLY ACCESS: Don't Die, Minerva! 40

Civilization VI 42
House of Golf 44
Pokemon Sword 46
Darksiders Genesis 50
Riverbond 54
Story of a Gladiator 56
Stranded Sails 58
Star Wars Jedi Fallen Order 60
Neo Cab 66
Layton's Mystery Journey: Katrielle and the Millionaires' Conspiracy 68
Need for Speed Heat 70
Plants vs Zombies Battle for Neighborville 74
3rd Eye 76
Mario & Sonic at the Olympic Games Tokyo 2020 78
Blacksad Under the Skin 82
Red Dead Redemption 2 84
Mutazione 90
Tokyo Dark Remembrance 94
The Stretchers 98
The Wondrous Woolen World of Woven 100
Football Manager 2020 102

INTERVJU: Od virtuelnog menadžera do klupe Bežanije 104

U POKRETU: Android igre 106

BESPLATNI KUTAK 108

HARDWARE: SteelSeries Apex 7 110
HARDWARE: Logitech G Pro Headset 112
HARDWARE: Rampage X-Titan 116
HARDWARE: Logitech G502 LightSpeed 118
HARDWARE: Gaming tastature velikih proizvođača 122
HARDWARE: Gigabyte Aorus CV27Q 126
HARDWARE: Gigabyte RTX2080 Super 130

REINSTALACIJA: Amnesia: A Machine for Pigs 132

MODDING SCENA 134

HEARTHSTONE SPECIJAL: Hearthstone Battlegrounds 136

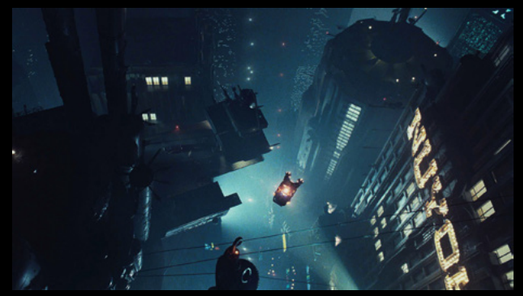
NAJAVLJEN BLADE RUNNER ANIME!

Fanove sajberpank svetova i kultnog Blade Runnera, obradovaće vest da je večeras zvanično otkriveno da se radi na anime verziji Blade Runnera, koja će nositi naziv Blade Runner — Black Lotus.

Vest postaje još uzbudljivija kada čujete ko će sve raditi na ovom naslovu. Režiseri su Šinji Aramaki, čovek iza Appleseed filmova, i Kenji Kamijama, režiser Ghost in the Shell: Stand Alone Complex. Na sve to, kreativni producent je režiser Cowboy Bebopa, Šiničiro Vatanabe.

Ono što znamo je da će se sastojati od 13 epizoda, da će uključivati neke postojaće likove iz trenutnih Blade Runner ostvarenja, i da će biti smeštena u 2032. godinu, 17 godina pre događaja iz Blade Runner 2049.

Trenutno nema nikakvih konkretnih datuma, ni kada počinje snimanje, ni kada možemo očekivati premijere.



BATTLEBORN POVUČEN IZ PRODAJE, GASI SE U POTPUNOSTI POČETKOM 2021. GODINE

Nesrećna sudbina ambiciozne multiplejer igre Battleborn je sasvim očekivana i ne dolazi kao veliko iznenađenje, pošto je igra još 2017. godine ostala bez podrške developera(Gearbox Games), zbog izuzetno slabog interesovanja igrača i pored prelaska na F2P model.

Sada je započet proces koji polako vodi u potpuno gašenje servera, kada će igra zauvek postati oflajn i neće više biti igriva. Nedavno je igra u potpunosti povučena sa digitalnih platformi na kojima je dostupna.

To znači da igru više niko ne može preuzeti, već će ona biti dostupna samo igračima koji je već poseduju do samog gašenja servera, što je zakazano za januar 2021. godine. Pre toga, u februaru naredne godine će biti ugašene i mikrotransakcije za kupovinu valute u igri.

Zvanična objava izdavača, 2K Games, glasi da se proces gašenja igre odigrava kako bi se resursi usmerili ka nekim novim projektima.

TONY HAWK RADI NA NOVOJ PRO SKATER IGRI

Skejt ovih godina definitivno nije bio atraktivna tema u industriji video igara, zbog čega poslednjih godina i nismo videli nove nastavke popularnih serijala, kao što su SKATE i Pro Skater.

Na svu sreću, to će se uskoro promeniti, pošto je sada potvrđeno da legenda sketja, Tony Hawk, učestuje u radu na novoj Pro Skater igri. Potvrda dolazi od njegove prijateljice, koja je u jednom podcastu potvrdila da će ona, ali ona biti u novoj igri.

Ova potvrda dolazi zajedno sa nedavnim glasinama u kojima je otkriveno da se Activision raspituje o prethodnim igrama, što je potvrdilo više osoba, ali nije i zvanično.

Jedva čekamo da zaigramo novu Pro Skater igru, pošto je stvarno prošlo dosta vremena od izlaska prave igre o skejterima.

Nadamo se da će nam uskoro biti otkriveni detalji o ovoj igri, i to na The Game Awards.

PREDSTAVLJEN TO THE MOON 3!

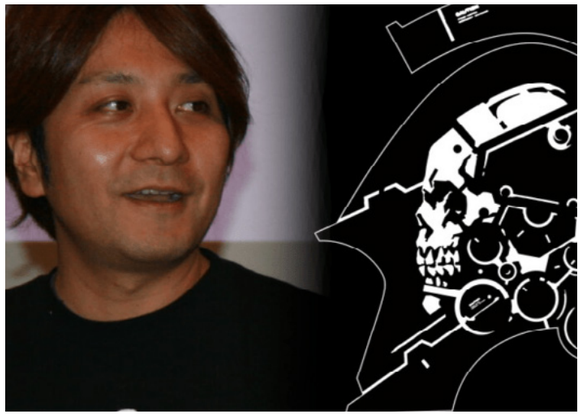
Jedna od svakako najsimpatičnijih igara koje sam imao prilike da igram u protekloj deceniji jeste To the Moon iz 2011. godine, koji je kasnije praćen nastavkom Finding Paradise, kao i kratkom igrom A Bird Story.

E pa, stižu nam večeras lepe vesti za sve fanove ovih igara, jer je upravo najavljen treći deo! Nosi naziv Impostor Factory, i ovoga puta glavni protagonista je Quincy, koji je na nekoj fensi žurci nekako uspeo da putuje kroz vreme, i onda krenu da se dešavaju ubistva, a usput sve to dobija i određene lavkraftovske elemente.

Ili nam barem tako šašavi autor kaže, koji usput pominje da je ovo otprilike 1/3 onoga o čemu se zaista radi u igri.

Bilo kako bilo, za Impostor Factory ćemo morati da čekamo još godinu dana, jer je planirani izlazak kraj 2020. godine, a u međuvremenu, ukoliko do sada niste igrali ranije igre iz ovog serijala, sada je savršena prilika da ih ugrabite.

JEDAN OD OSNIVAČA STUDIJA KOJIMA PRODUCTIONS OTIŠAO NAKON IZLASKA IGRE DEATH STRANDING



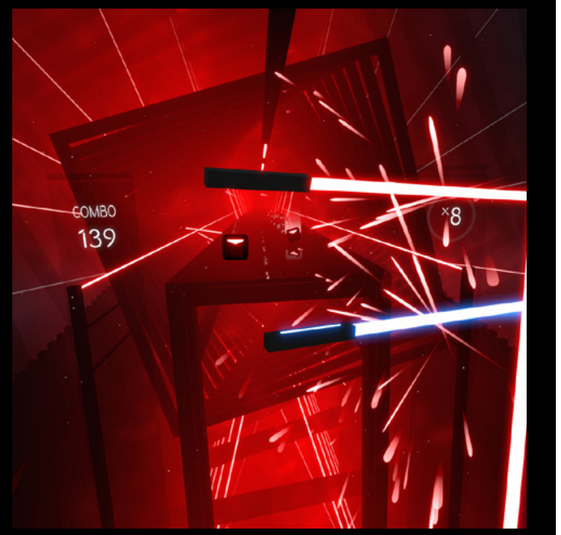
Kada je Hideo Kojima dao otkaz u Konamiju, određen deo tamošnjih kolega ga je pratio i zajedno su započeli nezavisni rad osnivanjem studija zvanog Kojima Productions.

Sada saznajemo da je jedan od osnivača, koji je radio na svim igrama u Metal Gear serijalu, Ken-Ičiro Imaizumi, napustio svoju poziciju u studiju nakon izlaska igre Death Stranding.

Tačan razlog nije poznat, pošto zvanične objave iz studija nema, ali su neki izvori otkrili da je Death Stranding razlog, kao i neslaganje sa ostalim članovima razvojnog tima.

Imaizumi se redovno pojavljivao sa Kojimom tokom bilo koje posete studiju, i bio je relativno poznato lice, a dao je i značajan doprinos tokom razvojnog puta Death Stranding igre i osnivanja studija.
Na njegovu poziciju je došao Shinji Hirano.

OCULUS JE KUPIO KREATORE BEAT SABERA



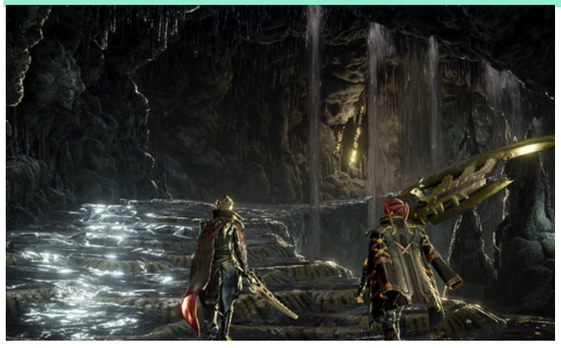
Kada pričamo o igrama virtualne realnosti, svakako jedan od većih hitova je bio naslov Beat Saber, koji je upravo to što mu i ime kaže, igra ritma u kojoj đuskate i jurite ritam tako što udarate svetlosnim sabljama po blokovima koji vam dolaze u susret.

Igru je napravio studio Beat Games, i krajem novembra nam je stigla vest da je isti kupljen od strane kompanije Fejsbuk, odnosno VR firme Oculus, koja je u vlasništvu Fejsbuka.

Beat Games će nastaviti da nezavisno posluje iz Praga, ali će sada Oculus pružiti maksimalnu podršku da sve to dovedu na jedan viši nivo, i kako kažu "zajedno približe VR iskustvo još širem broju ljudi i podignu ga u nove visine", u šta se svakako odlično uklapa i novi VR set, Oculus Quest.

Kako kažu, obe strane su svesne da je Beat Saber tek zagrebao površinu onoga što je sve moguće sa samom igrom i VR-om, i da se sprema veliki broj novih modova, povezanosti sa socijalnim mrežama, nove muzike i drugih stvari.

CODE VEIN DOBIJA 3 DLC EKSPANZIJE POČETKOM NAREDNE GODINE



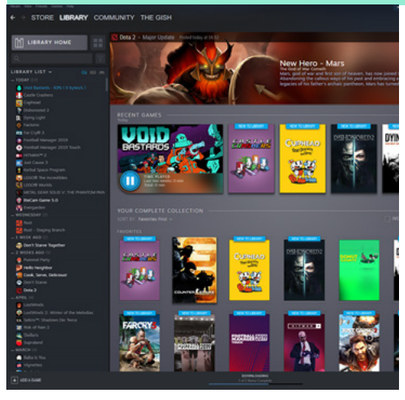
Ljubitelji jRPG naslova su ove jeseni sasvim sigurno uživali u odličnom naslovu Code Vain, pa će ih sada obradovati vesti da stiže gomila novog sadržaja u prvoj polovini naredne godine.

Krajem novembra je predstavljen Season Pass, koji se sastoji od 3 DLC paketa, i svaki će sa sobom doneti nove elemente priče, nove Boss borbe, nove NPC kostime, kao i nove stvari da kastomizujete vaše likove.

Season Pass je već sada dostupan na Steamu, i PS4/Xbox prodavnicama, i možete ga pazariti za 25 dolara.

Pored toga, oko Božića dolazi i besplatni apdejt koji donosi stvari tematski vezane za Božić.

PREKO HILJADU IGARA UKLONJENO SA STEAM PLATFORME ZBOG ZLOUPOTREBE STEAMWORKSA



Prolećno čišćenje Steam platforme je došlo ranije, i to dosta ranije, ali je i pored toga ono poprilično radikalno, pošto je ogroman broj igara uklonjen.

Sajt koji se bavi beleženjem podataka i svih promena na platformi koje su daleko od očiju korisnika, madjoki.com, je zabeležio da je za jako kratki period uklonjen veliki broj igara sa Steama, i to preko hiljadu njih, ali tačna cifra za sada nije poznata.

Ovo je stvarno dosta obrisanih igara, pošto ranije nije zabeležena takva akcija, što znači da je Valve pooštrio mere po pitanju šta je dozvoljeno, a šta nije.

Među uklonjenim naslovima se ne nalazi nijedna AAA igra, već su to naslovi izdavača koji su zloupotrebljavali Steamworks alatke, koje su tu kako bi pomagale developerima u razvijanju i izdavanju igara.

Igre koje su uklonjene su generalno novijeg datuma, ali postoje i one koje su na platformi poprilično dug period, odnosno bile su dostupne na Steamu već nekoliko godina unazad.

ZARADA OD VIDEO IGARA ZA OVU GODINU ĆE IZNOSITI PREKO 148 MILIJARDI DOLARA

Industrija video igara nastavlja da raste izuzetno brzim tempom, što se najbolje ogleda u rastu ukupne zarade iz godine u godinu.

Najnoviji izveštaj platforme Newzoo, koja se bavi sakupljanjem podataka o zaradi, otkriva da će ove, 2019. godine, zarada od video igara dostići neverovatnu sumu od 148,8 milijardi dolara.

U odnosu na profit ostvaren prošle godine, sada je zabeleženo povećanje od oko 9%, što nije nimalo zanemarljivo kada su u pitanju brojevi sa devet nula.

Ovaj detaljni izveštaj otkriva da čitavih 47% zarade dolazi sa azijskog kontinenta, dok ostatak sveta čini preostalih 53$.

Naravno, najveći profit se vidi na tržištu Kine, i pored raznih mera legitimacije i zabrana igranja posle 22 časa, i američko tržište nije ni ove godine uspelo da premaši konkurenta sa istoka.

Na osnovu prikupljenih podataka, pretpostavlja se da će do 2022. godine biti dostignuta godišnja zarada od 180 milijardi, i da će na tom polju prednjačiti gejming na mobilnim telefonima i konzole sa visokom stopom rasta iz godine u godinu, dok će na polju PC igara rast ići dosta sporije.

Naravno, ovo je samo izveštaj i postoji šansa da brojka bude premašena, pošto je pred nama period praznika, kada se tradicionalno obavi i najveći broj kupovina.

HIDEO KOJIMA ŽELI DA NAPRAVI NAJSTRAŠNIJU HOROR IGRU IKADA

Popularni japanski producent i kreator video igara, Hideo Kojima, je nedavno pred publiku doneo naslov nazvan Death Stranding, nešto potpuno novo u industriji, sa drugačijim pristupom i takozvanim žanrom Strand igara i mešavinom horora.

Igra je izazvala pomešane reakcije, gde sa jedne strane imamo fanove koji veličaju Kodžimino novo remek-delo, a drugi igru nazivaju običnim, dosadnim walking simulatorom. Nekako možemo da zamislimo njegov misteriozni osmeh, pošto je Hideo verovatno znao da će utisci biti podeljeni.

Međutim, sve teče dalje, pa se tako ambicije ovog producenta ne smiruju i on je, naizgled, već otkrio detalje o svojoj narednoj igri. On je na Twitteru otkrio da želi da kreira najstrašniju horor igru do sada, koja će premašiti sve ostale, kao i one na kojima je radio u prošlosti.

Kako bi mogao da kreira tako nešto, Kodžima će gledati samo horor filmove u budućnosti, odakle inače crpi inspiraciju za svoje igre, samo što se sada okrenuo baš hardcore ostvarenjima, kao što je The Eye, koji je gledao dok je radio na Death Stranding i koji "nije imao hrabrosti da završi".

Kojima je prethodno izjavio da želi da se oproba u filmskoj industriji, kao i da donose još Strand igara, ali ne znamo šta će tu imati prednost i šta će pre ugledati svetlost dana.

Što se horora tiče, Kojima bi verovatno gađao iskustvo slično Silent Hill igrama, ali sa potpuno novim elementima strave i užasa.

VR NIJE U FOKUSU PRIORITETA NOVE XBOX KONZOLE

Ovih dana je igranje u virtuelnoj realnosti ponovo u fokusu, naravno zbog najave nove Half-Life igre, Alyx.

Taj video je pregledalo preko osam miliona ljudi do sada, što je virtuelnu realnost gurnulo u fokus šire igračke zajednice, pa VR sada zbog Half-Life dobija pažnju kakvom nije mogao da se pohvali ranije.

Međutim, čini se da Majkrosoft trenutno ne planira da za svoju novu konzolu, Project Scarlett, plasira neki VR uređaj, barem ne u prvoj fazi.

Ovo je potvrdio niko drugi do "glavni" Xbox čovek, Fil Spenser, koji kaže da VR trenutno nije fokus u firmi, kada je nova konzola u pitanju.

Fil je pre par godina postao "neslavno" poznat u VR zajednici, kada je rekao da će VR stići na Xbox kada "ne bude bio skup demoa i eksperimenata".

On kaže da danas nije baš ponosan na tu izjavu, jer vređa trud i umeće ljudi koji ulažu u VR, ali kaže da trenutno i dalje ima mnogih problema sa VR igrama, jer po njemu stvaraju osećaj izolacije gejmera, na one koji mogu da igraju VR naslove, i one koji to sebi ne mogu da priušte.

Takođe, priznaje da je deo odluka tu povezan i sa čistim brojkama, jer, kako kaže, niko ne prodaje "desetine miliona" VR uređaja, ali na kraju i završava sa konstatacijom da će se svakako jednog dana doći do tog trenutka, ali da trenutno za Xbox to prosto nije prioritet.

SERVIS ZA STRIMOVANJE IGARA KOMPANIJE AMAZON BI MOGAO BITI NAJAVLJEN NAREDNE GODINE

Dosta dugo kolaju glasine o cloud-streaming servisu za igre kompanije Amazon, ali zvanične objave ili bilo kakve potvrde još uvek ni na vidiku.

Najnovija glasina koja je vezana za ovaj ambiciozni projekat otkriva da Amazon napreduje u radu na ovom projektu i da bi on mogao biti najavljen već naredne godine.

Takođe, anonimni izvor otkriva da je u planu direktna integracija sa striming platformom Twitch, kako bi se korisnicima olakšao prenos sadržaja i uživanje u istom.

Drugih detalja za sada nema. Početkom godine se saznalo da Amazon traži radnike za razvoj platforme i da gaji ambiciozne planove, ali ništa konkretno.

Na polju strimovanja igara se razvija opasna konkurencija, ali je to i dalje traljavo, pošto je nedavno lansirani Google Stadia sa gomilom problema, dok se za narednu godinu očekuje Majkrosoftov servis sa dosta primamljivom ponudom.

TOJOTA SE VRAĆA U TRKAČINE – STIŽE U FORZA HORIZON 4!

Ljubitelji japanskih automobila su možda mogli da primete da je poslednjih godina bilo upadljivo odsustvo jednog od najvećih japanskih brendova automobila iz trkačkih igara – Tojote nije bilo.

Pre par meseci je čak i ispao meme, kada je Tojota upitana zašto je nema većini trkačina (osim u Gran Turismo), oni su rekli da "ne podržavaju promociju ilegalnog trkanja".

No, izgleda da su shvatili da je njihovo prisustvo u igrama, na kraju dana, ipak potrebno, pa se sada vraćaju na velika vrata – četvrta generacija Supra modela stiže kao DLC u Forza Horizon 4. Ovaj DLC stiže 12. decembra, a što je najbolje od svega, neće se plaćati, već je potpuno besplatan!

BIVŠI DEVELOPERI STUDIJA BIOWARE I BETHESDA PREDSTAVILI IGRU CORNER WOLVES

Gejming industrija je izuzetno dinamično mesto, gde je sasvim normalno da developeri jednostavno napuste studio u kojem su radili godinama, kako bi se oprobali na nekom novom polju i predstavili drugačije iskustvo.

Ovoga puta pišemo o bivšim zaposlenima u studiju Bioware i Bethesda, poput Manvira Hira, gejmplej dizajnera za Mass Effect, koji je i glavni osnivač novog studija.

Novi studio nosi naziv Brass Lion Entertainment i već je predstavljena prva igra, Corner Wolves, koja bi trebalo da pruži potpuno novo iskustvo. Priča igrače vodi u Harlem devedesetih godina i cilj je da predstavi stvari iz nešto drugačije perspektive i sa nekim problemima koji nisu do sada prikazani u video igrama. Igrate kao mlada devojka koja pokušava da otkrije ko stoji iza ubistva njenog oca i koji su motivi. Gejmplej se odvija iz ptičije perspektive i borbeni sistem je baziran na upotrebi hladnog oružja.

Razvojni tim okuplja dosta developera sa iskustvom u industriji, iz već pomenutih studija, kao i nekolicinu njih koji su radili na Sleeping Dogs naslovu.

Trenutno nije poznato kada će Corner Wolves ugledati svetlost dana.

DA LI NAM SE TO KONAČNO SPREMA ALAN WAKE 2?

Studio Remedy Entertainment je poslednjih godinu dana stvarno "do guše" u poslu, a čini se kao da nikada ni ne staju.

Letos su nam doneli sjajni Control, a sada uveliko rade na pomalo čudnom projektu za njih – singlplejer narativnoj kampanji za popularnu istočnjačku pucačinu CrossfireX.

No, izgleda da ni to nije jedini projekat koji se tu trenutno dešava, jer je Sem Lejk, jedan od glavnih pisaca u studiju, Tvitovao ovu sliku gde kaže da "se krije" kako bi pisao novu priču za igru ovog studija.

Naravno, to može biti svašta, ali neke ranije glasine i nagađanja nam govore da su velike šanse da se konačno vratimo u svet Alan Wake, mada bi vaš autor iskreno voleo da vidi i neku novu Maks Pejn igru, ali, nažalost, to ne zavisi toliko od studija Remedy, koliko od Rockstara, koji je vlasnik te franšize.

Bilo kako bilo, lepe vesti, jer je u pitanju provereni studio koji donosi odlične igre!

BIOWARE NAVODNO SPREMA KORENITE PROMENE ZA ANTHEM

Bioware neće tek tako odustati od igre Anthem koja se pojavila sa velikim brojem problema, što je ranije i sam studio potvrdio.

Igra još uvek poseduje dosta problema koji se polako rešavaju, ali ne tempom i kvalitetom koji je potreban fanovima.

Sudeći po još uvek svežim glasinama koje je objavio portal Kotaku, Bioware iza zatvorenih vrata priprema korenite promene za Anthem, koje developeri nazivaju Anthem 2.0 ili Anthem Next.

Među tim drastičnim promenama u igri se podrazumeva kompletna izmena funkcionisanja sveta, loota i ostalih mehanika, a studio je u prethodnim mesecima radio upravo na tome.

Anonimni izvor je naveo da nije poznato kada će ove promene biti zvanično predstavljene, kao i da li će se pojaviti izjedna ili periodično.

Anthem Next nam deluje kao nešto što je studio Hello Games učinio sa No Man's Sky, ali ostaje da vidimo da li će i Bioware imati takvog uspeha sa svojim promenama.

PREMINUO KREATOR IGARA EVERQUEST I VANGUARD, BRED MEKKVEJD

Bred MekKvejd, legenda sveta MMO igara i kreator nekih od najboljih naslova u žanru, kao što su Everquest i Vanguard, preminuo je u svojoj 51. godini života.

Vest dolazi od strane studija u kojem je radio do smrti na igri Pantheon, Visionary Realms. Njegove kolege su na Twitteru objavile tužnu vest i oprostili se uz reči hvale i lepa sećanja. Bred je gotovo 30 godina proveo u radu na igrama, u početku je bio deo kompanije Sony, kasnije je osnovao Sigil Games studio i u proteklim godinama je kao nezavisni developer radio na igri Pantheon: Rise of the Fallen koje je privukla dosta pažnje i imala je uspešno održanu Kickstarter kampanju.

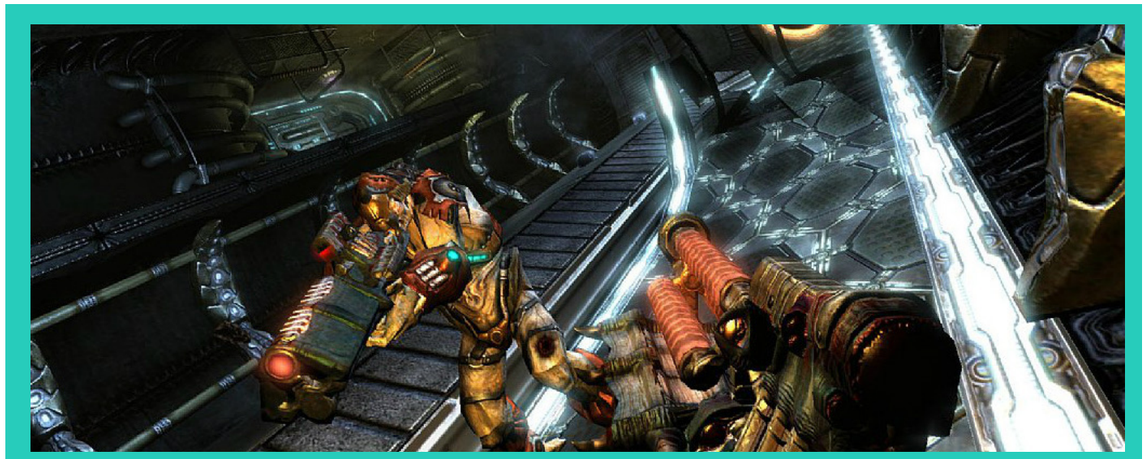
Trenutno nije poznato šta će se dalje odvijati po pitanju igre koje je u razvoju.

NEED FOR SPEED HEAT JE NAJIGRANIJI NFS NASLOV TRENUTNE GENERACIJE

Prethodna dva naslova u Need for Speed serijalu, koja su se pojavila pre nekoliko godina, nisu baš oduševili publiku i bili su prepuni problema. Sve to je izazvalo da studio Ghost Games bude pod velikim pritiskom tokom čitavog razvojnog puta trkačine Need for Speed Heat.

Ova igra se pojavila sredinom novembra i izgleda da je sve bilo vredno truda, pošto je objavljeno kako je ovo najigraniji NFS naslov trenutne generacije konzola, dakle od 2013. godine. Rekord je postavljen svega nedelju dana nakon lansiranja, što dodatno govori o popularnosti, ali trenutno nije tačno poznat broj prodatih primeraka.

Need for Speed Heat je dosta bolja igra od prethodnih, i izuzetnom je pre svega čini to što kombinuje najbolje elemente serijala u vidu gejmpleja, trkanja, modova igranja i predivno odrađenog grada u kojem se igrači nadmeću i bore protiv zakona.



UGAŠEN STUDIO HUMAN HEAD, TVORCI PRVE PREY IGRE

Danas kada ljudi pomisle da ime Prey, uglavnom im na pamet pada sjajni imerzivni sims iz 2017. godine, na kome je radio Arkane Studios.

Međutim, autora ove vesti često vrati i u neke starije dane, kada sam 2006. godine, tek što sam postao punoletan, igrao fenomenalni "originalni" Prey koji je doneo Human Head Studios.

Nažalost, ova vest nije jedna od onih lepih nostalgičnih, jer, kao što vidite iz naslova, nakon 22 godine postojanja, ugašen je studio koji je stvorio ovu igru, i na njegovom mestu je kreiran Roundhouse Studios, čiji je vlasnik Bethesda. Svim zaposlenima je ponuđeno da pređu u ovaj novi studio, tako da je barem to svetlost u mraku.

Kako kažu iz samog studija, "ekonomske realnosti" su dovele do ovog gašenja, bez previše detalja šta bi to konkretno moglo da znači. Studio je svih ovih godina redovno imao nove igre i projekte, pa su tako 2019. publikovali Rune 2, nastavak jedne od njihovih prvih igara, ali su se nažalost 2018. godine i propisno obrukali sa The Quiet Man.

Bilo kako bilo, šteta što se studio ugasio, ali je dobro što su bar svi zadržali posao tamo gde je uskočila Bethesda da pomogne.

LOGITECH SE PRIDRUŽUJE MAJKROSOFTU U RAZVOJU ADAPTIVNIH KONTROLERA

Pored različitih tehnoloških dostignuća, Majkrosoft je pred sobom postavio zadatak da video igre i pojam gejminga što više približi fanovima sa specijalnim potrebama.

U tu svrhu je kreiran Xbox Adaptive Controller, koji se odlično pokazao i zbog čega je kompanija dobila niz pohvala. Sada se razvoju adaptivnih kontrolera priključuje i poznati proizvođač periferija, Logitech.

Logitech je kreirao Adaptive Gaming Kit, koji po ceni od 100$ donosi igračima još više opcija za prilagođavanje novog Xbox kontrolera, čime on postaje još bolji i dostupniji igračima sa posebnim potrebama. Novine dolaze u vidu velikog broja tastera različitih veličina i namena, analogne poluge i još dosta dodataka.

Iz ove kompanije poručuju da ih je Majkrosoft motivisao da krenu u rad na kreiranju kontrolera za gejmere sa posebnim potrebama i istakli su žaljenje što to nisu ranije krenuli, već su se fokusirali na neke manje bitne elemente.

Jako nam je drago što velike kompanije misle i na ovu grupu gejmera i žele da im što više olakšaju i približe to magično iskustvo igranja igara. Svaka čast!

TORCHLIGHT FRONTIERS ODLOŽEN ZA NAREDNU GODINU

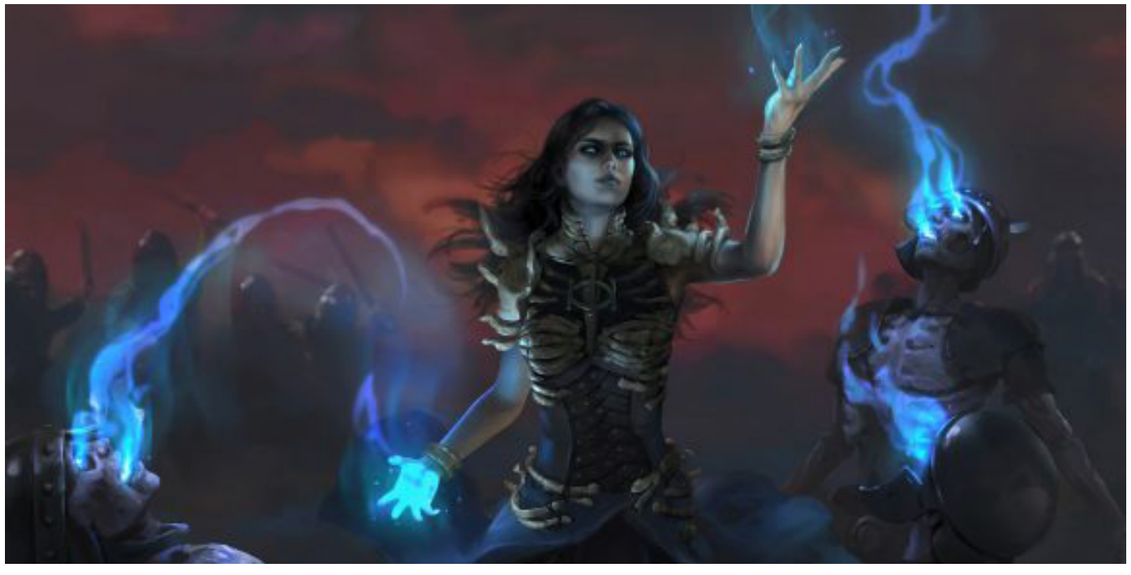
Još od same najave, studio Echtra Games je otkrio da će se Torchlight Frontiers pojaviti tokom 2019. godine, ali pošto je do kraja ove godine ostalo svega 7 nedelja to je bilo malo verovatno.

Sada je to potvrdio i Maks Šefer, vlasnik studija Echtra Games, na konvenciji posvećenoj Path of Exile franšizi i u razgovoru za portal PC Gamer.

On je otkrio kako se Torchlight Frontiers odlaže i kako se neće pojaviti ove godine, a glavni razlog za to je pošto razvojni tim vrši izmene u samoj igri i za to im je potrebno dodatno vreme. Nije otkriveno kada možemo očekivati kada će se igra i zvanično pojaviti, ali se nadamo da će to biti naredne godine.

Na Torchlight Frontiers rade ljudi koji imaju iskustva u radu na Diablo serijalu i ranijim Torchlight igrama, na osnovu čega možemo očekivati dinamični svet prepun akcije.

NAJAVLJEN PATH OF EXILE 2



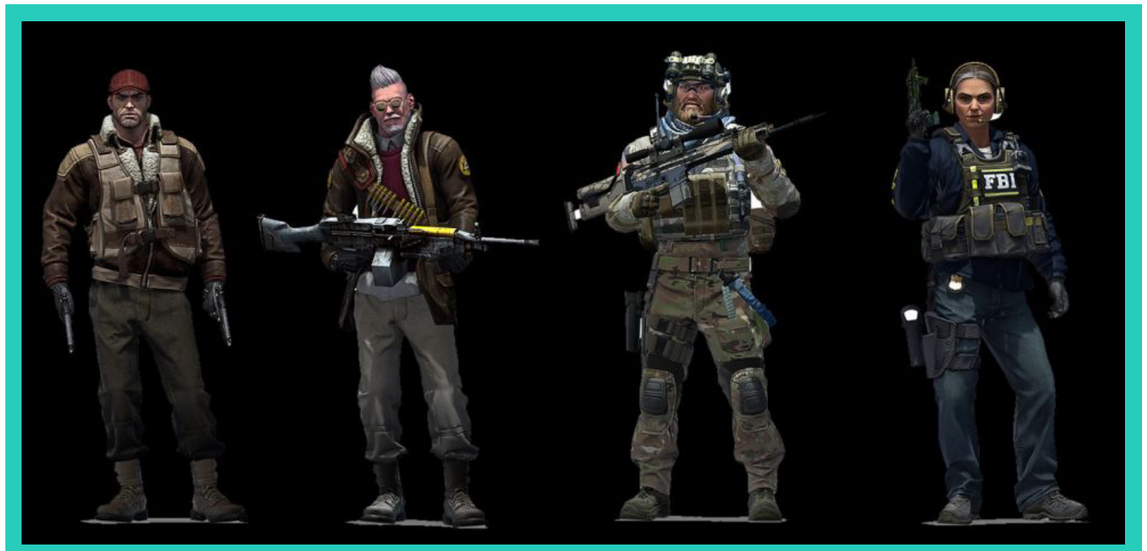
Tokom održavanja ovogodišnje konvencije posvećene Path of Exile brendu, ExileCona, dobili smo najavu drugog dela, koji zapravo neće biti zasebna igra.

Kako studio Grinding Gear otkriva, Path of Exile 2 je zapravo ogromna ekspanzija koje će doneti velike promene u već postojeću igru i njene ključne mehanike.

Prema prvim detaljima, poznato je da će igrači dobiti potpuno novu priču, podeljenu u 7 činova i smeštenu čitavih 20 godina nakon završetka koji se odigrao u prethodnoj priči, koja će takođe biti dostupna kada se pojavi PoE 2.

Stari igrači će zadržati sve predmete i dragocenosti koje poseduju, ali će morati da kreiraju novog karaktera kako bi mogli da zaigraju novu priču. Što se tiče velikih promena, one se ogledaju u izmenjenim osobinama karaktera i izmenjenoj fizici.

Beta testiranje će početi tek krajem naredne godine, a još uvek nije poznato za kada je pun izlazak planiran. Path of Exile će naravno nastaviti da dobija novi sadržaj bez ikakvih promena u pogledu rasporeda.



PO PRVI PUT U ISTORIJI COUNTER-STRIKE JE DOBIO ŽENSKI SKIN

Valve je predstavio prvi paket CS:GO operacija još od 2017. godine, kada je izašala Hydra.

Ovaj paket će biti znatno skuplji od pomenute Hydre, jer će koštati čak 15 dolara, ali zato i donosi sadržaj kao nikada do sada.

Naime, po prvi put u istoriji igre, CS neće imati generičke skinove koji nose nazive po određenim grupacijama, već će imati prave pravcate karaktere sa svojim jedinstvenim izgledom i istorijom iza njih.

Naravno, oni će i dalje u gejmplej smislu biti klasični “kanteri” i “terori”, ne dodaje CS:GO neke klasne elemente, već samo produbljuje sistem skinova sa novim elementima.

Ono što je posebno zanimljivo, među ovim prvim likovima koji stižu u CS:GO, nalazi se i prva žena u Counter-Strike istoriji, specijalni FBI agent Ava. Bilo je ranije nekih karaktera i modova, ali nikada zvanični skin za multiplejer.

Pored 22 nova skina, tu su standardno i novi paketi oružja, stikeri, grafiti i druge sitnice.

Operacija se zove Shattered Web, i kao što smo već i pomenuli, košta 15 dolara, a ovi novi agenti će se otključavati progresijom kroz misije.

ZAPOČET RAD NA NOVOJ MASS EFFECT IGRI?

Mass Effect: Andromeda se nije preterano istakao kod publike, pre svega zbog brojnih grešaka developera, studija Bioware, poput užasnih animacija lica karaktera.

Nakon izlaska te igre se dosta slabo govorilo o novom naslovu u serijalu, pošto je sva pažnja studija Bioware bila okrenuta ka izradi igre Anthem i ka radu na Dragon Age 4.

Međutim, sada najnovije glasine upućuju na to da je započet rad na novoj igri u Mass Effect serijalu i da se radio o izuzetno ranoj fazi razvoja. Prema tim glasinama, novi Mass Effect naslov se može očekivati najranije krajem 2021. godine, i to nakon pojavljivanja Dragon Age igre.

Još uvek se radi o glasinama, tako da ćemo strpljivo čekati na potvrdu developera i izdavača, ali je svakako velika verovatnoća da dobijamo novi Mass Effect, pošto je i sa studio potvrdio da definitivno neće dići ruke od ovog vrednog serijala.

Autor: Nikola Savić

KAD SE VOLI ŠTO SE RASTAJE

Moram na početku ovog teksta nešto da vam priznam, podnaslov koji vidite gore, sjajnu pesmu legendarnog Tome Zdravkovića, sam već iskoristio u ove svrhe. Stavio sam je kao naslov imejla koji sam poslao kolegama autorima kada sam im sastavljao pismo u kome sam ih obavestio da će ovaj decembarski, 132. broj časopisa Play!Zine, biti ujedno i poslednji sa mnom na poziciji glavnog urednika. Prosto, nekako mi naslov ove Tomine pesme savršeno leži za ono zašta je ovog decembra došao trenutak – rastanak sa nečim što volite. Nakon tri godine na poziciji glavnog urednika, a skoro sedam godina pisanja za Play!Zine, vreme je da brod isplovi u neke nove vode.

Danas imam skoro još malo pa 32 godine, tako da je moje gejming detinjstvo bilo 90-ih i ranih dvehiljaditih, vremena kada su časopisi bili još uvek u velikoj popularnosti i nešto što ste jedva čekali da se početkom meseca pojavi na kioscima, pa da cimate roditelje za novac i trk pravac na trafiku da kupite novo izdanje, koje upijate za nemerljivim zanosom. Još uvek pamtim miris starog časopisa Gamer i hrvatskog PC Play, koji su pre dvadesetak godina bili dominanti na našem tržištu i čije brojne primerke (gotovo celu kolekciju), i dalje čuvam po kutijama u porodičnoj kući u Jagodini, kod mojih roditelja. Uz, naravno, dobri stari Svet Kompjutera, koji se bez greške kupovao svakog meseca u našoj kući.
Kao mali Nikola, zagriženi gejmer praktično od kad znam za sebe, divio sam se ljudima koji su pisali u tim časopisima i opisivali video igre, gledao sam na njih kao na ljude čija je reč zakon i ono što oni napišu o tim igrama, to je prosto to. Maštao sam o tom poslu, kao o nekakvom savršenom nedostižnom zanimanju koje samo retki srećnici dobiju priliku da rade u životu i nešto što će biti samo još jedno od mnogih mojih dnevnih sanjarenja koje se nikada neće ostvariti.

Godine su prolazile, ja sam rastao, časopise je polako sve više zamenjivao internet, ali ljubav prema pisanju o video igrama kod mene nikada nije prestajala, baš kao ni strast prema hobiju koji je definisao moj život – igranju video-igara. I onda, sada već jako davne 2013. godine, zahvaljujući poznanstvima sa Play!Zine ekipom, dobio sam prvu priliku da napišem moju prvu recenziju neke igre. Dakle, ne moje mišljenje o igri na nekom forumu ili kakvom drugom internet kutku, ne blog ili tako nešto, ne. Nego baš pravu pravcatu recenziju za pravi časopis. Bila je u pitanju igra Shadowrun: Returns, izometrijski RPG, jedan od mojih omiljenih žanrova. Ne mogu da vam opišem moje uzbuđenje i strast sa kojom sam napisao tu moju prvu

recenziju u životu, prvu od oko dve stotine opisa, koliko sam ih uradio za ovih ~7 godina. I dalje se sećam sadržaja tog opisa kao da sam ga pisao za prošli broj, a ne toliko davno.

Tadašnjem glavnom uredniku, Filipu Nikoliću, tekst se jako svideo, pa smo se dogovorili da krenem da pišem redovno recenzije igara za časopis. Zamislite moju radost. Ja, Nikola Savić, pišem recenzije igara za pravi časopis o video igrama, neko će to da čita i da ceni ono što sam napisao, uzimaće kao

merilo za igre koje će želeti da igra. Delovalo je neverovatno uzbudljivo, i evo i sada mi se vraća taj osećaj uzbuđena iznova, kada se setim toga – postao sam saradnik-autor u časopisu za video igre.

I tako je bilo jedno dve-tri godine, sve do 2016. godine, kada mi je jako trebalo da se vratim nazad u Beograd, pa sam krenuo u potragu za nekim stalnim poslom tamo. Prilika se otvorila upravo u Play!Zine/RUR redakciji, dogovor je postignut, i tako sam ja, od spoljnog saradnika, postao član redakcije. Elan i volja su se tada prelivali u potocima, poput pene dobrog piva iz do vrha napunjene krigle, sve mi je delovalo tako novo i tako uzbudljivo. Play!Zine redakcija je vizualno i danas jedno od najlepših mesta gde možete da radite, što će vam reći svako ko je ikada imao prilike da svrati kod nas. Svačiji prvi utisak je čisto oduševljenje, i ono čuveno „voleo bih i ja da radim ovde“ smo svi u

redakciji čuli tako mnogo puta od naših brojnih gostiju. Tapete prepune poznatih likova iz video igara, čitava jedna polica sa preko 30 primeraka starih konzola, od prvih Atari modela, do savremenih, kao što su Switch i PS4 Pro.

Vitrine sa stotinama malih stvarčica koje su stizale sa kolekcionarskim izdanjima igara koje smo dobijali, ili uz pak takozvane Press Kit verzije, koje smo dobijali kao novinari. Ogroman broj uspomena sa raznoraznih festivala, gde su članovi redakcije putovali, kao što su E3 i Gamescom, se nalazi po policama i krasi, već ionako prepunu detalja, redakciju. Savršena atmosfera za rad na video-igrama.

Redakciju sam voleo toliko da prvih par meseci od kada sam došao da radim, prosto nisam imao želju da izlazim odatle i bio sam u stanju da provodim u njoj i po 12 i više sati, čisto jer mi je prijala ta sredina i za rad i za provođenje vremena.

Igrom slučaja, svega pola godine od mog dolaska u redakciju, moj dobar prijatelj i tadašnji urednik časopisa, Bojan Jovanović, je otišao da radi za IGN Adria, pa se mesto urednika časopisa našlo upražnjenim. U tom trenutku mi nije palo na pamet da bih ja mogao to da preuzmem apsolutno ni na kakav način, jer jednostavno se nisam smatrao niti dostojnim, niti upoznatim sa tim poslom, prosto nisam mislio da imam ni dovoljno iskustva ni dovoljno znanja da radim tako nešto. Ali, situacija je bila takva tog januara 2017. godine, da uprava nije mogla da nađe novog urednika, a meni je bilo jako žao da vidim da časopis prestane sa radom u tom trenutku, pa sam rešio

Oprostaj urednika

da ja preuzmem i postanem urednik. U istom trenutku smo ja i Dušan Nešović popunili pozicije novog urednika i novog dizajnera časopisa, i evo tri godine kako smo zajedno pravili ovaj časopis, ja kao glavni urednik, on kao prelamač i dizajner. Možda i naviše od svega će mi nedostajati da radim sa njim.

Taj prvi period, period uhodavanja i upoznavanja sa poslom, dok se nismo uigrali, je bio stvarno čupav. Prvih 2-3 meseca smo provodili i po čitave noći u redakciji pred kraj meseca, kako bi završili sve na vreme i izbacili novi broj. Teške noći, ali i uzbudljive noći, noći kada znaš da, dok napolju već sviće jutro, a ti objavljuješ časopis, znaš da je posao obavljen i da možeš sa ponosom da kažeš da si iza sebe ostavio još jedan broj časopisa. Osećaj kada vidite novi broj u svoj svojoj lepoti i kvalitetu, a pored vaše ime stoji uz titulu glavnog urednika, to je nešto što je delovalo kao dosanjani san, kulminacija života. Jer to je osećaj koji evo, i posle tri godine kao glavni urednik, nikada mi nije nestao, osećaj ponosa i ispunjenosti koji se iznova i iznova ponavljao svaki put kada bismo završili novi broj, svaki put kada bih, pun sebe, naslovnicu časopisa i link ka broju podelio na mom fejsbuku, na forumima na koje posećujem, grupama na kojima sam aktivan, i svim drugim mestima koja bi mi pala na pamet.

Za ove tri godine rada, sam zaista uložio sebe maksimalno u časopis i sajt, želeći da sve to podignem na jedan veoma visoki nivo, nivo koji do sada nismo imali prilike da vidimo u Srbiji, i nadam se da sam u tome uspeo, ali to je na čitaocima da sude, ne na meni. Preuzeo sam posao nabavljanja igara, što je rezultiralo da se broj recenzija po broju popne neretko na preko 30, zahvaljujući velikom broju naslova koje nabavimo i raspodelimo dragim kolegama autorima da pišu. Otvorili smo brojne nove redovne i neredovne rubrike, kako stare, tako i nove, kao što su „U pokretu“, „Besplatni Kutak“, „Top 10“, „Filmovi i serije“, „Otkazano“, „Reinstalacija“, „Modding scena“ i brojne druge, a tu je uvek bio i veliki broj editorijala i intervjua koje smo uradili tokom ovih godina. Uradili smo ono što su mnogi tražili, a to je povećanje broja hardvera o kome pišemo, pa smo sa 2-3 po broju, sada došli do brojke od po 8 do 10 komada hardvera o kojima možete čitati na stranicama našeg časopisa.

Play!Zine portal je pretvoren u najažurniji i najbogatiji portal o video-igrama na ovim prostorima, sa vestima koje su autentične, sveže, bogate detaljima i informacijama, i koje su jednostavno pokrivale sve od indie naslova, preko generalnih zanimljivosti, do velikih AAA vesti. Kao urednik časopisa i nekoliko portala u ovom periodu, ljude koji su pisali vesti i članke na portalima sam maksimalno poštovao i želeo sam da, kada jednog dana odu dalje, mogu da kažu da su iz rada za Play, RUR i B92 Esports nešto naučili i postali bogatiji za neko znanje i iskustvo. Neki osnovni postulati koje sam svakog ko je pisao vesti učio, bili su da vesti uvek pišu autentično i svojim rečima, da ih uvek traže na samim izvorima i da o istim budu dobro informisani, te da barataju znanjem i poznavanjem materije o onome o čemu pišu. Da ne traže vesti nužno samo na samim gejming portalima, već da budu brži i od stranih gejming portala, da oni budu ti koji nalaze i kreiraju vesti, a ne da vest vide kod drugih.

Da kada posetilac pročita našu vest, da može da kaže da je zadovoljio svoju žeđ za informacijama i da ne oseti potrebu da više informacija o onome što je pročitao traži negde drugde. Mislim da je Janko (Milan Janković), moji dragi kolega, ovo veoma dobro savladao i ne sumnjam da će nastaviti da piše odlične vesti.

Istraživački mentalitet i želja da se vest nađe i uhvati i pre nego što postane vest, to je ono što čemu svaki novinar mora da teži, i mogu da kažem da je Play!Zine u velikoj meri to i postigao, što mislim da je publika i prepoznala, iako je uvek teško baviti se ovim na domaćoj sceni, jer sa jedne strane, uvek postoji potreba kritike radi „hejta“ nečeg domaćeg kod nas, kod onih koji prate video igre i što je često umelo jako teško da mi pada, znajući koliki trud ulažemo kolege i ja da to bude kako treba, a sa druge strane, tu je uvek bilo nerazumevanje i potreba za neosnovanim osuđivanjem onih koji se u video igre ne razumeju.

Na kraju, odlazim iz časopisa veoma zadovoljan i srećan onim što smo postigli. Period u njemu će biti nešto na šta ću bez ikakvog razmišljanja da zauvek budem ponosan i srećan što sam bio deo toga, srećan što ću jednoga

dana deci i unucima moći da se hvalim da sam bio urednik gejming časopsa, nešto što na kraju mogu i da ostavim iza sebe, i kada me više ne bude bilo, ovih 32 broja časopisa Play!Zine i moje ime urednika na njima.

Zahvaljujem se svima koji su mi omogućili da dobijem ovu priliku, koja me je učinila srećnim, ali i otvorila brojna vrata i prilike, te omogućila da putujem kao nikada do sada, da upoznam brojne drage ljude koji su mi postali kolege, saradnici i pre svega – prijatelji. Hvala Lakiju koji me je pozvao te 2012. da krenem da pišem recenzije za časopis. Hvala Filipu i Bojanu pod čijim sam uredništvom pisao pre nego što sam i sam postao urednik. Hvala svim izdavačima i developerima koji su mi za ove tri godine odgovarali na mejlove i ustupali igre da opišemo (Svaki od preko 800 opisa za ove tri godine mog vođenja časopisa je rađen opisom originalnih igara!). Jedno veliko hvala svim ljudima koji su pisali i pišu za časopis, bez vas ovaj časopis ne bi ni postojao i uvek imajte to u vidu. Posebno hvala Milanu Živkoviću, čoveku koji nije rekao „ne“ ponuđenoj igri za opis i koji je naš ubedljivo najbolji autor, u čijim sam tekstovima uvek uživao.

Najviše hvala Duletu dizajneru, što me je trpeo kada bi tekstovi kasnili i onda morali da završavamo dobar deo svega u poslednja tri dana meseca. Znam koliko sam te stresirao i stavljao u nerealne situacije. Dule, izvini!

Nadam se da će časopis da nastavi da raste i napreduje u narednom periodu i ne sumnjam da će Lalke (Borislav Lalović) izvesti to kako treba, naš kolega autor, koji je preuzeo kormilo glavnog urednika.

I da ne zaboravim, na kraju, ali najviše važni, hvala svima vama koji ste stigli dovde i pročitali i ovaj deo, hvala vam što nas čitate i što ste nas čitali svih ovih godina, ovaj časopis je vaš časopis, postoji preko 13 godina da biste vi, dragi čitaoci, uživali u njemu. I nadam se da ste uživali u periodu dok sam ja bio urednik, i da ćete nastaviti da uživate u godinama pred nama.

Uživajte u 132. broju časopisa Play!Zine i vidimo se u nekim novim avanturama!

Autor: Nikola Savić

Jedan od tradicionalno najbitnijih gejming događaja u Novembru jeste Xbox festival na kome dobijemo veliki broj najava i trejlera za ključne igre u vlasništvu Xbox Game Studios, ali i par usputnih drugih.

Ove godine je X019 održan u Londonu i videli smo zaista veliki broj trejlera i najava, kako za postojeće igre, tako i otkrivanje nekih potpuno novih naslova.

Microsoft je poslednjih godinu-dve kupio zaista ogroman broj studija i sada pod okriljem Xbox Game Studios se nalaze brojni talentovani developeri koji su se probili i pokazali u velikom i raznolikom broju žanrova, i svaki od njih je imao po nešto da ponudi.

Pa da pogledamo šta smo sve to vidieli na X019.

Everwild

Jedna od najava bio je i novi IP(intelektualno vlasništvo) studija Rare, tvoraca Banjo-Kazooie i legendarnog GoldenEye 007, između brojnih drugih stvari.

Ta nova igra nam je na X019 upravo otkrivena, i zove se Everwild. Za sad nemamo puno detalja o igri, osim da nas čeka "jedinstveno i magično iskustvo u čarobnoj šumi", a vizuelni stil nas pomalo podseća na onaj koji vidimo u Ori igrama, koje takođe publikuje Microsoft.

Igra vizuelno izgleda jako lepo dizajnirano, sviđaju nam se raznolike čudnovate životinje i bajkovita atmosfera, tako da jedva čekamo da saznamo još informacija o ovoj avanturi.

Microsoft Flight Simulator

Kompanija Majkrosoft je u prethodnim mesecima oduševljavala fanove raznim tizerima i kratkim trejlerima iz Microsoft Flight Simulator, a sada je kao deo X019 objavljen i gejmplej trejler koji izgleda podjednako neverovatno.

Gejmplej trejler nam prikazuje različite vremenske uslove tokom kojih ćemo moći da letimo, a prikazan je i solidan broj letelica, od onih sportskih pa sve do komercijalnih aviona.

Na taj način, igrači imaju velikog odabira u tome gde će leteti i kako, mogu da se vinu u oblake ili da jednostavno uživaju u lepotama bliže tlu.

Vidi se da je uložen ogroman trud u izradu ove igre, kao i velika količina podataka.

Microsoft Flight Simulator izlazi naredne godine za Xbox One i PC, a takođe je objavljeno da će od prvog dana biti dostupan putem Xbox Game Pass servisa.

Fractured Minds

Na X019 je prikazano preko 15 novih naslova iz porodice Xbox igara, a među prvima je upravo ova igra o kojoj ovde pišemo.

Zove se Fractured Minds i delo je devojke Emili Mičel (Emily Mitchell), koja je, kada je prvi put krenula da radi na ovoj igri, imala samo 17 godina.

Sada ima 20 i njeno delo je spremno da dospe do ruku svih koji žele da saznaju više. Fractured Minds se pre svega bavi tako sveprisutnim problemom današnjice, mentalnim problemima velikog broja ljudi, koji se ogledaju u hroničnoj depresiji i anksioznosti.
Igra je podeljena u šest poglavlja i svako se bavi jednim od problema mentalnog zdravlja, kroz izazovne i provokativne načine, a sve u cilju boljeg razumevanja našeg psihičkog zdravlja i povećanja svesnosti o ovom problemu.

Čak 80% zarade će ići direktno za pomoć u budućoj karijeri Emili, ali i za organizaciju Safe In Our World, koja se bavi povećanjem svesti o ovim problemima kod gejmerske populacije.

The Artful Escape

Poznati izdavač, Annapurna Interactive, je na X019 predstavio čak dva naslova.

Pored Last Stop, doneli su i igru The Artful Escape, koja nas vodi kroz psihodelični put rok odrastanja ranih 70-ih godina, ako tako možemo da je nazovemo.

Jer nam se čini da je upravo to. U ulozi smo mladog gitarskog čuda, Francis Vendetti, koji pred svoji prvi nastup odlazi u bespuća svoje mašte, gde mora da se izbori sa raznim preprekama, pre nego što stupi na stejdž.

Igra vizuelno jasno naglašava tu atmosferu "roka i narkotika", iako naravno to nigde eksplicitno ne vidimo, ali, dok naš mladi gitarista izvodi solo deonice vozeći se na talasima od razlivenih boja i svirajući čudnovatim stvorenjima, ne možemo, a da tako nešto ne pomislimo.
Cilj celog ovog puta kroz multidimenzije jeste da pronađe sebe i izgradi svoju personu za nastupe i ono po čemu će biti zauvek upamćen.

Sve to deluje zabavno, nadamo se da će i gejmplej biti takav, što ćemo saznati negde u narednoj godini, za kada je planiran izlazak igre.

Tell Me Why

Francuski studio Dontnod Entertainment je, čini nam se, poslednjih godinu dana zaista ušao u posao više nego ikada pre.

Novi projekti kao da ne prestaju da izlaze sa svih strana, i trenutno od njih očekujemo dva naslova u narednoj godini. Najpre Twin Mirror, za koji je nedavno potvrđeno da će biti Epic ekskluziva(na godinu dana), a sada nam stiže i najava za Tell Me Why.

Tell Me Why je priča o dvoje blizanaca, sestra i brat, Alyson i Tyler, koji se vraćaju nazad na Aljasku i njihovo mesto odrastanja, kako bi se izborili sa demonima prošlosti.

Tyler je rođen kao devojčica, ali je promenio pol u muškarca, tako da će ovo biti i prvi transpolni lik koga će igrač voditi u istoriji igara, ili barem tako kažu u Dontnodu.

Planirano je da igra izađe u tri epizode, i sve će se pojaviti negde sredinom naredne godine. Što se gejmpleja tiče, očekujemo tipični "avanturistički" stil, kakav smo viđali u ranijim Dontnod igrama.

Grounded

Među prikazanim novinama je i nova igra studija Obsidian, koje je Microsoft kupio pre tačno godinu dana.

Nova igra i novi IP su konačno tu, ali ono što nas je iznenadilo je to što ovo zapravo nije RPG, nešto na šta smo prosto navikli da nam ova ekipa donese.

Grounded, kako se igra zove, je survival naslov, u kome možete igrati sami ili co-op, a postavka igre nam je jako zanimljiva – naime, mi smo mala deca koja su se nekako smanjila na veličinu insekata i sada lutaju po dvorištu i okolini, u pokušaju da prežive sve "velike" opasnosti koje su se pred njima stvorile.

Igra će imati snažne krafting elemente, i akcenat će biti na sakupljanju resursa, izgradnji i spravljanju stvari, ali i na

borbi sa pomenutim velikim insektima.

Kako preživeti horde ogromnih insekata? Ostaje nam da saznamo.

West of Dead

Još jedna u nizu premijera koje smo imali prilike da vidimo na X019 jeste i naslov West of Dead.

U pitanju je igra smeštena u davnu 1888. godinu, u američkoj saveznoj državi Vajoming, i fiktivnom gradu Purgatory (Čistilište).

U njemu, naš junak, plamteća lobanjska glava u odelu desperadosa, odnosno pokojni William Mason, želi da prosto pobije sve zlo koje se tu nakotilo.

U gejmplej smislu, u pitanju je tipična twin-stick pucačina, tako da, ako ste ljubitelj tog žanra, verujemo da ovo nećete propustiti.
Vizuelno, igru krase mračni, crveni i crni tonovi, a sve to u izraženo strip-skom stilu, koji ovde, čini nam se, odlično leži.

Valja napomenuti i da fenomenalni glas glavnom liku daje sjajni Ron Perlman, koga znate po ulozi Helboja, ali i naravno mnogim drugim kultnim ostvarenjima.

Beta je već uveliko otvorena, pa ukoliko vas interesuje, posetite sajt igre i prijavite se!

Last Stop

Među brojnim igrama koje su najavljene prvog dana X019, nalazi se i naslov Last Stop.

U pitanju je, barem po onome što smo mogli da zaključimo iz trejlera, avanturistički naslov u kome preuzimamo ulogu troje ljudi čiji životi misteriozno bivaju povezani, i čije se tajne strane polako razotkrivaju u velu misterioznih i ne baš prirodnih događaja.

Pravo da vam kažemo, nismo ni mi sigurni šta se ovde dešava, ali to što vidimo u tih minut trejlera nas je svakako zaintrigiralo dovoljno da želimo da zaigramo igru i saznamo više.

Na igri radi studio Variable State, a izdavač je Annapurna Interactive, koja je do sada publikovala brojne kvalitetne naslove, tako da ne sumnjamo da će tako biti i sada.

Drake Hollow

Drake Hollow je co-op survival autora The Flame in the Flood, i da budemo iskreni, ova igra je jedna od igara koja je vašeg autora lično verovatno najmanje zainteresovala od svih najava koje smo imali prilike da vidimo na X019.

Ali, to ne znači i da nije u pitanju neki kvalitetan naslov, samo prosto nije moj tip. U pitanju je survival igra sa deljanim svetom, u svetu koji je pokrio nekakav užas i gde ćete vi, zajedno sa prijateljima, sakupljati resurse, graditi baze i oružja, te se boriti protiv raznoraznih monstruma.

Dakle, u suštini, klasična survival igra sa co-op elementima.

Wasteland 3

Kao što znamo, pre sada već tačno godinu dana, inXile i Obsidian su postali deo Microsoft porodice, pa nam sada tako vesti o njima stižu na najvećem Xbox festivalu – X019.

I dok je Obsidian rešio da malo upliva u nove vode, neočekivanom igrom Grounded, inXile nam je najnovijim trejlerom za Wasteland 3 konačno otkrio datum kada možemo da očekujemo izlazak ovog post-apokaliptičnog RTS naslova.

Trejler se zove "1987" i otkriva nam da igra stiže 19. maja naredne godine! Moramo reći da je trejler poprilično mračan, pokazuje nam sve užase sveta nakon podjednako užasnog rata, ali i budi nadu da upravo mi možemo da vratimo svet onakav kakav je bio te 1987. godine, kada je sve počelo.

Age of Empires IV

Na X019 smo konačno imali prilike da vidimo prvi snimak gejmpleja iz Age of Empires IV, posle skoro dve i po godine od prve najave.

Snimak traje nešto više od minuta, i imamo prilike da vidimo par šumskih predela i pašnjaka, kao i sama naselja, tvrđave i stanovnike gradova, kao i vojske koje trče u borbu, od pešaka, preko konjice i opsadnih sprava.

Igra vizuelno izgleda veoma simpatično, ali nam nije baš ostavila neki "vau" utisak, no, kako je u pitanju pre-alfa snimak, svakako očekujemo da sve to izgleda znatno drugačije kada stigne krajnji proizvod.

Ipak, trejler je zaista pokazao neke sjajne momente, a kasnije je izašao i novi video u kome nam momci i devojke iz Relic Entertainment pričaju o tome kako je dobiti priliku da rade na serijalu koji obožavaju i kakvu to odgovornost nosi, ali imamo prilike i da čujemo neke prve gejmplej momente.

Po onome što su rekli, jedinice u igri će biti "pravi ljudi" sa svojim ličnostima, i ponašaće se drugačije u zavisnosti od okolnosti, terena, situacije... Kako kažu, imaju jako puno toga što žele da realizuju i unesu zaista potpuno nove i sveže ideje u RTS žanr, ali i u sam AoE serijal, koji je poslednju igru video pre davnih 13 godina.

Deluje nam kao da zaista iza igre stoji tim developera koji sa strašću pristupa ovom projektu, tako da jedva čekamo da vidimo i saznamo više!

Gomila novih igara dolazi na Xbox Game Pass servis

Na X019 smo saznali i šta sve očekuje korisnike Xbox Game Pass servisa.

Prva vest je ta da će od naredne godine u ponudi biti i strimovanje igara iz oblaka direktno na računare korisnika, a uz to je najavljena i gomila novih igara koje će biti moguće igrati.

Igre koje su već sada dostupne za igranje i dodate su u biblioteku od preko 150 naslova su:

Age of Wonders: Planetfall (Xbox One, uskoro PC), Lego: The Ninjago Movie (Xbox One), Remnant: From the Ashes (Xbox One), The Talos Principle (Xbox One i PC), Tracks: The Train Set Game (Xbox One i PC)

Pored toga, iz Xboxa su objavili i koje će igre postati dostupne tokom praznične sezone i početkom naredne godine za PC i korisnike Xbox One konzola: Cris Tales , Cyber Shadow, Darksiders 3, Double Kick Heroes, Edge of Eternity, Čitava Final Fantasy franšiza, Forager, Haven, It Lurks Below, Levelhead, Life Is Strange 2: Episodes 4 and 5, My Friend Pedro, PHOGS, She Dreams Elsewhere, SkateBIRD,

Streets of Rage 4 , Scourge Bringer, Supraland, Tekken 7, Touhou Luna Nights, The Escapists 2, The Red Lantern, The Red Strings Club, The Witcher 3: Wild Hunt, Vambrace: Cold Soul i West of Dead.

U drugim vestima vezanim za Xbox Game Pass, Majkrosoft nastavlja sa agresivnom promocijom ovog servisa, pošto se novi korisnici sada mogu pretplatiti po ceni od svega 1 dolar za naredna tri meseca, što je fantastična ponuda i prilično primamljiv predlog za provod tokom predstojećih praznika.

Autor: Nikola Savić

POSLE 15 GODINA ČEKANJA KONAČNO JE TU NOVA HALF-LIFE IGRA!

Red je došao da Valve i zvanično otkrije novu igru u Half-Life serijalu, nakon toliko godina čekanja.

Već nam je bilo poznato da se radi o igri sa podnazivom Alyx i da je potreban VR uređaj za igranje, a sada imamo i par konkretnih detalja da podelimo sa vama.

Počećemo od priče. Igrači će pratiti događaje koji su se desili između prve i druge Half-Life igre, kao protagonista Alyx, koja uz pomoć svog oca pokušava da sačuva planetu od neprijateljski nastrojenih vanzemaljaca. Iako je reč o VR naslovu, pred igračima je punokrvna priča, za čije prelaženje treba preko 15 sati.

Što se tiče gejmpleja, on će uključivati dosta istraživanja, rešavanja zagonetki i borbi protiv vanzemaljaca. Očekujemo dosta inovacija na ovom polju od Valvea, pošto se ipak radi o novom izdanju u kultnom serijalu, i fanovi ne smeju biti razočarani.

Što se tiče cene, ona je punih 60$, ali će igra biti potpuno besplatna za one koji poseduju Valve Index VR uređaj. Naravno, Half-Life: Alyx ćete moći da igrate na bilo kojem VR uređaju koji je dostupan za PC platformu i koji podržava SteamVR

Ako nemate VR uređaj, a obožavate Half-Life igre i godinama čekate na novu igru, onda je svakako vreme da razmotrite kupovinu ovakvog gedžeta, a fore za to imate sve do marta naredne godine, kada će se Half-Life: Alyx zvanično pojaviti.

Ukoliko pak niste ljubitelj VR igara ili vam je to prosto previše skupa zanimacija, ne očajavate, ima nade i za vas!

Naime, u razgovoru za portal The Verge, Valve je potvrdio da ovo označava povratak čuvenom serijalu i da su tokom razvoja igre otkrili brojne nove načine na koje mogu da prošire narativno i gejmplej iskustvo u ovom svima omiljenom svetu i da jedva čekaju da sa svima podele šta su još spremili, ali da prvo žele da sačekaju i vide kako će proći Alyx, koji izlazi već u martu naredne godine.

Autor: Milan Janković

GTA 6 SVI DETALJI

GTA 6, igra koja, kada se spomene, kod igrača izaziva proširenje zenica i nenormalno ubrzanje srčanog rada. Sasvim normalna reakcija reklo bi se, jer je GTAV stekao kultni status i obožavan je od strane preko 115 miliona igrača, a pošto je igra svoju premijeru imala pre 6 godina, logično je očekivati nastavak.

Studio koji nam treba doneti igru, Rockstar Games, za sada mudro ćuti i zvanično nisu otkrili gotovo nikakve detalje, ali njihovi zaposleni nisu mogli, a da ne puste van malo stvari o tome šta se igračima sprema. Sada se bavimo svim dostupnim informacijama vezanim za GTA 6, kako potvrđenim tako i nepotvrđenim, a na kraju videa imamo i pretpostavku kada možemo očekivati izlazak ove već sada čuvene šestice.

Bez daljeg odlaganja, bacamo se na sve što se trenutno i potencijalno zna o GTA6, a vi podelite svoje mišljenje u komentarima i ne zaboravite da se pretplatite na naš kanal.

Da li se uopšte radi na GTA 6?

Prvo i veliko pitanje je da li se uopšte radi na GTA 6? Da. Sve igre koje smo do sada dobili u serijalu nisu bile u vezi jedna s drugom, tako da fanovi nemaju straha da neće dobiti novu igru. I sam Rockstar je već 2013. godine potvrdio da su imali nekoliko ideja za novu igru, od kojih neku sada razvijaju. To je bilo pre 6 godina, a na ovom naslovu se sada radi punom parom, i pošto je Red Dead Redemption 2 pušten u etar prošle godine, verovatno je veliki deo radne snage u studiju usmeren da radi upravo na GTA6. Da se radi na GTA 6 nam je u prošlosti otkrilo više developera iz više Rockstar studija smeštenih širom sveta, a takođe i zvanični listinzi za posao upućuju na to da se traži radna snaga za razvoj šestice.

Lokacije

Jedna od najsvežijih glasina koja se pojavila je vezana za lokaciju, odnosno lokacije na kojima će se igra i odvijati. Jedan zaposleni u studiju je bacio očigledni nagoveštaj po pitanju lokacije u kojoj će novi Grand Theft Auto biti smešten.

U njegovom ocenjivanju kompanije prvo slovo svake rečenice je dalo kovanicu GTA6 LSVCLC, što upućuje na to da će mapa biti sačinjena od dobro poznatih lokacija - Los Santos, Vice City i Liberty City. Svakom fanu GTA serijala srce zaigra na pomisao da će

se vratiti na dobro poznate lokacije u novom ruhu, ali nije poznato da li će one biti sačinjene kao jedna celina ili će svaka biti jedan ogroman grad i da će igrači morati da putuju između svakog.

Prošle godine je jedan drugi izvor takođe govorio o tome da će GTA6 biti igra sa više odvojenih lokacija, pa čak i da ćemo imati prilike da putujemo u Južnu Ameriku kako bismo obavljali misije i napredovali kroz priču, zbog čega je radni naziv Project Americas.

Na sve ovo se nadovezuje i vremenska komponenta, kada će se GTA6 odvijati. Dok je najbolje igrati kao u petici, u sadašnjosti, neki upućuju na to da ćemo igrati u sedamdesetim ili osamdesetim godinama, ili da ćemo pak ići u budućnost i moći da se teleportujemo, ali mislimo da je ovo za budućnost malo verovatno.

Oba ova izvora nisu potvrđena, ali ono što im je zajedničko je to da ćemo svakako imati mapu ogromnih proporcija sa dosta interaktivnim okruženjem. Koliko li će igra samo zauzimati pitamo se..?

Likovi i priča

Izuzetno je mala verovatnoća da će se Majkl, Trevor i Frenklin(slika) vratiti u GTA 6, jer Rockstar ima tendenciju da menja protagoniste, ali ćemo ih možda sresti u pojedinim delovima ogromnog sveta.

Ne zna se konkretno da li ćemo igrati kao jedan karakter ili kao više njih, ali na osnovu informacija koje su prošle godine procurele, na raspolaganju će nam biti i protagonista ženskog pola, a čak se govori da će Eva Mendez biti u toj ulozi, kao i Rajan Gosling, koji je njen supružnik u stvarnom životu, pa nas tako možda očekuje igra u kojoj ćemo pratiti kriminalni život bračnog para.

Sa druge strane, moguće je da će kontrasta biti kroz igranje kao policajac i kriminalac, gde će neka dva karaktera iz nekog razloga biti prisiljeni da sarađuju.

O priči nema konkretnih detalja, ali verujte nam, Rockstar nikada do sada nije izneverio na tom polju, pa neće ni sada. Najbolji dokaz o tome su fantastični Red Dead Redemption 2 i naravno, GTA5. Šuška se da će Rockstar obogatiti multiplejer komponentu sa dodavanjem team campaign misija, u kojima će se igrači takmičiti protiv drugih igrača i na taj način će kompletirati priču.

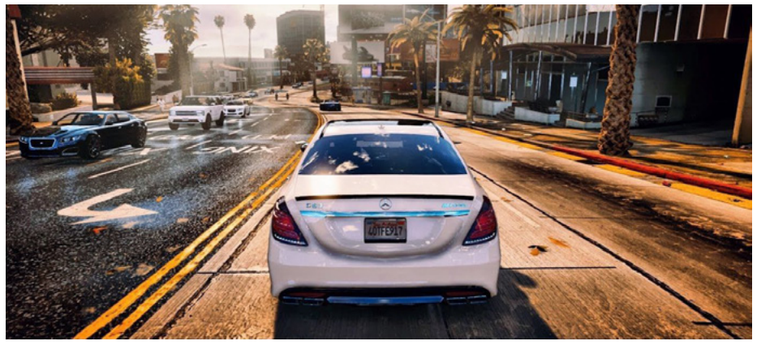
Datum izlaska

Verovatno i glavno pitanje koje se vezuje za ovaj naslov je kada će on zapravo izaći. To je teško reći ali ćemo se poslužiti glasinama koje ćemo podupreti ostalim igrama iz ovog studija. Da je Rockstar pratio trend izdavanja koji je imao sa prethodnim GTA igrama, onda bismo šesticu dobili već prošle godine, to se nije desilo jer je svu pažnju privukao Red Dead 2. Pošto je to prošlo, sada možemo očekivati da će se GTA pojaviti najranije naredne godine, sa dolaskom nove generacije konzola, dok neki manje optimistični, ali realistični izvori navode da će GTA 6 biti najavljen tek naredne godine i da će izaći 2021, ili najkasnije 2022. godine.

Kada smo već spomenuli novu generaciju konzola, novi izvori su naveli kako šestica neće biti igriva za Playstation 4 i Xbox One, zato što one jednostavno ne bi podržale to što igra nosi, što je i logično. U najbolju ruku, GTA 6 ćemo videti kada se pojave Playstation 5 i Xbox Scarlett.

Pre par meseci se pojavila i glasina koja je na veliku sreću opovrgnuta, jer je ona govorila da će GTA 6 biti Playstation ekskluziva. Soni je rekao da su takve izjave besmislene i da nema takvih planova. Sa druge strane, moguće je da će GTA6 biti neko vreme dostupan igračima na konzolama pre nego što se pojavi na PC-u, kako bi portovana verzija bila što bolja, kao što je bilo slučaj u petici.

Sa nestrpljenjem čekamo da se pojavi zvanična najava za GTA6 kao i trejler koji će nam prikazati šta nas čeka, a neki izvori govore da ćemo prvi tizer dobiti već za par nedelja, na The Game Awards, ili će umesto njega biti najavljen Bully 2, kojeg fanovi takođe željno iščekuju. Prvi i zvanični tizer je izdala rep grupa City Morgue koja je otkrila da Rockstar planira da otkrije novu igru narednog leta i da je to upravo GTA 6, ali se još uvek radi očekuje zvanična potvrda.



Autor: Milan Janković

TOP IGRE DECEMBRA

HALO REACH

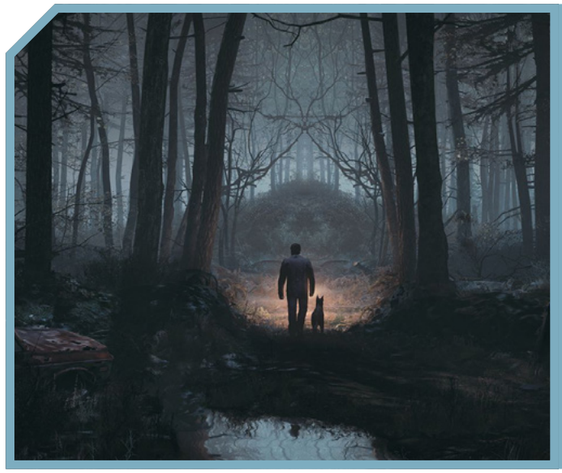
Halo serijal konačno stiže na PC! Godinu dana nakon što je Halo Master Chief kolekcija najavljena, Majkrosoftov prvi naslov čuvenog serijala koji pronalazi novu publiku je Halo Reach. Ova pucačina nas stavlja u ulogu "spartanaca" koji moraju sačuvati čovečanstvo koje je na ivici izumiranja. Pored odlične priče, igrače očekuje i multiplejer sa gomilom mapa kreiranih od strane samih developera i igrača. Halo Reach na PC-ju je znatno obogaćen dodatnim podešavanjima, poboljšanom grafikom sa 4K rezolucijom i 60FPS-a. 343 Industries najavljuje još sadržaja za narednu godinu, kada očekujemo još naslova iz Halo kolekcije.

3. DECEMBAR - PC

LIFE IS STRANGE 2 EPISODE 5

Priča koju Life is Strange 2 nudi se nastavlja kroz epizodni format i ovog decembra je pred igračima peta i poslednja epizoda. Nova epizoda će privesti kraju avanture Šona i Danijela, ali će ujedno i razrešiti brojne događaje koji su se u međuvremenu izdešavali i doveli do toga da braća budu razdvojena, što ih je primoralo da krenu na daleki put i savladaju mnoge izazove.

3. DECEMBAR - PC, PS4, XBOX ONE



BLAIR WITCH

Blair Witch nije odavno izašao, a studio Blobber je već odlučio da ga ponudi i publici na Playstation 4 uređajima, čime je zaključena Xbox ekskluzivnost. Blair Witch sa sobom donosi priču baziranu na istoimenim filmovima koji su jako popularni i govori o detektivu koji se zaputio kroz misterioznu šumu kako bi pronašao nestalog dečaka. Međutim, šuma krije mnoge natrpirodne tajne koje žele da stanu na put detektivu u potrazi za pravdom. Blair Witch je od strane PC i Xbox publike dobio reči hvale i predstavlja zanimljivu interpretaciju filmova.

3. DECEMBAR - PS4

PHOENIX POINT

Studio Snapshot Games iz susedne Bugarske ovog decembra fanovima XCOM serijala donosi Phoenix Point. Igrači će svoje jedinice voditi u bitke protiv raznih mutiranih stvorenja koja uništavaju planetu i koja se stalno menjaju. Kako bi održali korak sa Pandora virusom, na raspolaganju je istraživanje novih tehnologija i tehnika ratovanja, kao i razvijanje saradnje sa ostalima. Ono što Phoenix Point čini dodatno zanimljivim je da pored strategije možete i sami da se uključite na bojnom polju i direktno preduzmete kontrolu nad svojim vojnikom.

3. DECEMBAR - PC(EGS)

DARKSIDERS GENESIS

Nakon tri dela u glavnom serijalu u kojima smo igrali sa nekima od “Jahača Apokalipse” sada je pred nama spin-off nazvan Darksiders Genesis. Ovaj naslov je izrađen u stilu Diablo igara, čime je uveden izometrični stil igranja. Priča se odvija pre događaja iz originalne igre i prati likove Strife i War na misiji da poprave stanje u svom svetu. Karakteri će u ponudi imati različite sposobnosti koje će moći da dodatno poboljšaju, čime je pred igračima potpuna sloboda u prilagođavanju stila igranja. Darksiders Genesis će ovog meseca biti dostupan samo za PC publiku, dok će se za konzole pojaviti naredne godine.

5. DECEMBAR - PC

ASSASSIN’S CREED REBEL COLLECTION

Nintendo Switch konzola polako nudi sve više igara iz Assassin’s Creed franšize, početkom godine je to bio Assassin’s Creed III, a sada će kroz Rebel kolekcijiu dostupni postati i AC: Rogue i AC IV: Black Flag. Black Flag sa sobom nosi odlične pomorske bitke, a Rogue prikazuje svet iz drugačije perspektive, gde imamo zadatak da kao templar lovimo asasine. Switch verzije sa sobom nose dodatna poboljšanja, a u ovom paketu je sav DLC sadržaj dostupan potpuno besplatno.

6. DECEMBAR - NINTENDO SWITCH

DETROIT BECOME HUMAN

Renomirani Quantic Dream je u dogovoru sa kompanijom Epic Games rešio da svoje naslove ove godine pruži i PC publici. U prethodnim mesecima smo dobili Heavy Rain i Beyond: Two Souls, a za sam kraj je ostavljen izlazak najnovije igre ovog studija - Detroit: Become Human. Smeštena u daleku budućnost, igra pripoveda o androidima koji postoje da služe ljudima, ali se sve komplikuje kada oni krenu da razvijaju osećanja poput ljudskih. Priča poseduje tri različita karaktera i svaki donosi različito iskustvo, a ono što je jako važno napomenuti je da vaše odluke imaju ogroman uticaj na sam tok priče.

12. DECEMBAR - PC(EGS)

WATTAM

Kreatori What Remains of Edith Finch žele da podrže što veći broj ideja u svetu video igara i zato njihov naziv viđamo na velikom broju zanimljivih naslova. Annapurna Interactive sada stoji iza igre Wattam, pune blesavih stvorenja i šašavih animacija. Wattam govori o prijateljstvu i vaš cilj je da postanete prijatelj sa preko 100 otkačenih stvorena koliko ih ima u igri. Igra nudi solo i co-op igranje, kao i smenjivanje godišnjih doba kako budete napredovali, a sam vizuelni stil je dosta privlačan i čini svet još lepšim.

17. DECEMBAR - PC

AVICII INVECTOR

U čast preminulom muzičkom umetniku svima poznatom kao Avicii, studio Hello There Games je kreirao naslov Avicii Invector. Igra će fanove poznatog muzičara sprovesti kroz sve njegove hitove u vidu letenja baziranog na ritmu. Igrači će morati da strogo prate ritam numera kako bi osetili svaki beat i doživeli odlično iskustvo, slično koncertu. Invector je moguće igrati solo, ali i u kompetitivnom modu, gde ćete se nadmetati protiv drugih igrača. Pored kvalitetne muzike, ova igra nudi i prelep vizuelni ugođaj.

10. DECEMBAR - PC, PS4

Autor: Nikola Savić

BETA

PRVA LJUBAV ZABORAVA NEMA

Da razjasnimo nešto odmah u startu, ovaj tekst će jednostavno biti veoma pristrasan. U životu sam odigrao na stotine i stotine igara, mnoge obožavam i predstavljaju veliki deo mog života, od detinjstva do tridesetih godina, ali prosto ni jedna nema to mesto kao što ima WarCrarft 3.

Nije to toliko ni igra mog detinjstva, jer je izašla kada sam već imao 14 godina (2002), tako da je više obeležila (da ne kažem oduzela) moje tinejdžerske dane, i do dana današnjeg ne postoji igra kojoj sam se toliko posvećivao kao što sam to činio njoj, kada su kompetitivne igre u pitanju. Igrao sam pre toga Heroje, StarCraft, Red Alert i CS:GO, igram poslednjih godina Hearthstone i Heroes of the Storm, i svuda ulazim detaljno i sa takmičarskim duhom, ali nije to to kao kada sam igrao WarCraft 3.

Ni jedna igra me nije ubacivala u taj kompletni osećaj transa prilikom partije, kada oko vas može da se dešava kataklizma i Sudnji dan, a vi to nećete primetiti i vaš um i telo će biti fokusirani samo na tu partiju. Samo na pravilne tajminge, na pravilno skautovanje, na savršeno precizan mikromenadžment vaših jedinica... I to, iako jako naporno, meni nije bilo zamorno, ne. Bilo je pravo uživanje i zadovoljstvo, čak i kada izgubim, ako je partija bila dobra. Bilo je dana kada je moj um bio toliko fokusiran na WarCraft 3, da sam igru sanjao, a dok sam hodao ulicama, svet sam video u grafici igre i zamišljao da mogu da mikrujem ljude oko mene.

Vremenom, desio se život, desilo se sve i svašta, i sve sam manje i manje igrao WarCraft 3, pa u nekom trenutku čak i potpuno prestao, ali sam ga uvek, ma baš uvek, imao instaliranog na računaru kod kuće. Čisto tako s vremena na vreme da ga upalim, da ga osetim pod prstima, kako mi klizi i uzvraća na moje komande, kao kad stari basketaš uzme ponekad da šutne loptu na koš iza dvorišta, čisto da ga mine želja.

Nadao sam se svih ovih godina da će se Blizzard smilovati na nas i najaviti taj prokleti WarCraft 4, ali realista u meni je znao da je RTS umirući žanr, a WoW i dalje krava muzara, te da Blizzard u ovo doba jednostavno nema finansijsku motivaciju da napravi novu strategiju u realnom vremenu, pogotovo što bi tako napravio sam sebi konkurenciju StarCraft 2, koji trenutno suvereno dominira tim niša žanrom.

I zaista, ova decenija je prošla, a WarCraft 4 se nikada nije pojavio, ali nas je Blizzard ipak počastio drugim najboljim rešenjem – najavljen je

remaster WarCraft 3 prošle godine na BlizzConu, trenutak kada sam pištao od sreće kao da mi se rodio sin prvenac.

Iako je najava tada bila da ćemo betu imati prilike da igramo „početkom 2019. godine“, to se nije desilo sve do godinu dana kasnije, jer se beta pojavila tek ovog novembra. Nažalost, ne samo da nije bilo bete, nego su i informacije o igri u tom periodu bile veoma opskurne, odnosno bolje rečeno – apsolutno ih nije bilo, niti ikakve komunikacije developera, osim redovnih balans izmena koje su rađene za „obični“ WarCraft 3 i koje su naravno implementirane i u Reforged. Zbog svega toga, postojala je velika bojazan u zajednici i među fanovima za sudbinu Reforgeda, mnogi su se uplašili da možda neće biti otkazan zbog svih stvari koje su se dešavale oko Blizzarda proteklih godinu dana, ali na sreću po nas, to se nije desilo, i u oktobru su počeli na površinu da isplivavaju raznorazni modeli, animacije i skrinšotovi fajlova iz bete, koja se konačno i pojavila u vreme BlizzCona.

Pa smo tako sada i mi imali priliku da zaigramo betu i steknemo neke prve utiske. Imajte na umu da je beta isključivo za multiplejer i da se ništa drugo ne može testirati, tako da samo o tome i pišemo. Generalni utisak je, a to smo zaključili već i glednjem modela koji su ljudi delili po internetu, je da je tim stvarno uradio neverovatan posao kada su u pitanju modeli praktično apsolutno svega u igri. Od zgrada, preko heroja, jedinica, neutralnih creep kampova i svega drugo, sve je prosto preporođeno i jednostavno je neverovatno da je ovo sve rađeno u onom istom WarCraft 3 od pre 17 godina. Svi modeli izgledaju zaista prelepo, prepuni detalja u kojima možete da uživate kada zumirate igru na njih, i uglavnom

> “IAKO IZGLEDA KAO SAVREMENI RIMEJK, REFORGED JE ZAPRAVO U POTPUNOSTI URAĐEN U ORIGINALNOM WARCRAFT 3 ENDŽINU.”

ćete uvek tačno znati koji model je koji već na keca. Naravno, neki modeli i dalje imaju određene nedovršenosti, i ovo je pogotovo vezano za neke animacije u igri, ali to je i logično jer je u pitanju beta faza igre i zato i služi, da bi se poslao feedback.

A feedback igrača je bogme svakako pozamašan, barem kada je u pitanju onaj kompetitivni deo zajednice. Naime, iako se praktično svi univerzalno slažu da igra sada izgleda prelepo, takođe se i svi slažu da postoji veliki problem koji se tiče vizualne jasnoće i prepoznatljivosti jedinica. Originalni WarCraft 3 je zaista imao tu prednost da su jedinice svojim silueta i ključnim elementima dizajna bile veoma prepoznatljive i jako uočljive tokom velikih i komplikovanih bitaka, što je suštinski bitno kada vodite odlučujuće borbe i kada vam je potrebno da vam oko u svakoj milisekundi ulovi gde se i šta dešava i ko se gde nalazi. Sada, mnoge jedinice imaju nešto drugačije siluete, ili si izgubili neke ključne momente po kojima ste mogli da ih brzo vidite na mapi, a zbog velikog broja detalja na jedinicama, značajno je smanjen i prostor koji je obojen „bojama“ vaše armije, što je takođe uzrokovalo otežanu vidljivost. Na kraju, tu je veliki problem i kontrast, odnosno izbledelost i ispranost boja, što je dodatno otežavalo uočavanje i isticanje jedinica u odnosu na sredinu i druge jedinice.

“IGRA IZGLEDA PRELEPO I MODELI SU NEVEROVATNO DETALJNI, ALI TRENUTNO GLAVNI PROBLEM JE „ČITLJIVOST“ BITAKA I PREGLEDNOST ONOGA ŠTO SE DEŠAVA NA MAPI.”

Drugi veliki problem od koga beta trenutno pati jesu brojni tehnički problemi koje igra zaista ne bi trebalo da igra. Optimizovanost je prosto katastrofalna i 17 godina stara igra, ma koliko bila unapređena, prosto mora da radi kao zver na većini računara iz ove decenije, a ne da se muči sa frejmrejtom i na nekim od najjačih računara trenutno. Tu su i česta pucanja i izbacivanja iz partija, kao i problemi sa lagom i generalno često loša konekcija.

Dobra stvar je da Blizzard sve ovo upija i razume, i da aktivno radi na tome, tako da već sada možemo da vidimo da su se mnoge stvari po pitanju konekcije stabilizovale, ali će na optimizaciji morati još dobro da se poradi. Najvažnije je, svakako, da razumeju kritike na račun preglednosti i vizualne jasnoće, i da urade stvari po tom pitanju koje će omogućiti da i igrači koji uživaju u komeptitivnom elementu igre, mogu da igraju sa novom grafikom, inače ćemo imati situaciju da Reforged grafiku gledamo samo na strimovima turnira (Observer), dok će u pozadini igrači igrati na staroj grafici.

Sve su to stvari koje nisu nepopravljive, potrebno je samo malo štelovanja i razumevanja u čemu je problem, kako bi se to dovelo u prihvatljivo stanje, a onda će nam ostati jedna zaista prelepa igra koja 17 godina nakon prvog izlaska, dobija potpuno novo ruho.

Nažalost, iako je bilo planirano da igra izađe u 2019. godini, čini nam se da se to sasvim izvesno neće desiti, jer postoji prosto još ogroman posao oko sređivanja i peglanja igre, pogotovo jer se trenutno testira samo beta multiplejera, a gde su tu još i sve silne stvari. Realnost je da ćemo igru videti gotovu i lansiranu negde u prvoj polovini naredne godine. Ali dobro, kao što kaže legendarni Šigeru Mijamoto: „“A delayed game is eventually good, but a rushed game is forever bad.“

RAZVOJNI TIM
Blizzard Entertainment

IZDAVAČ:
Blizzard Entertainment

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
N/A

PLATFORMA:
PC

Autor: Bojan Petrović

A Year of Rain

DOK ČEKAMO WARCRAFT III: REFORGE REMASTER

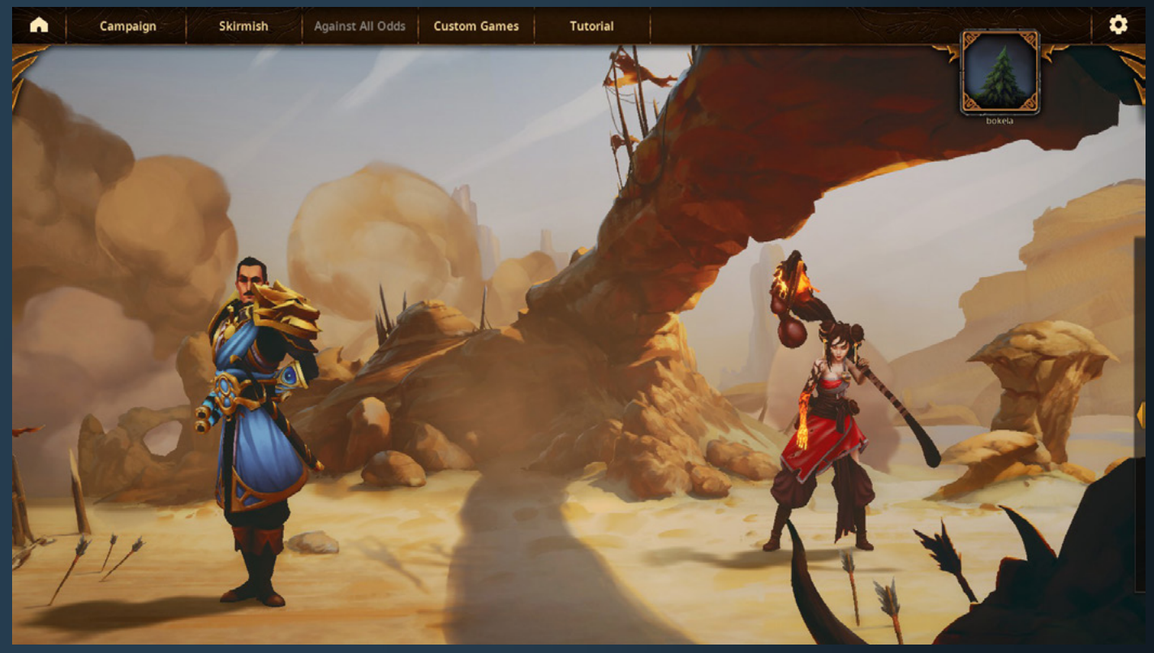
Naravno da ćete dva ili tri puta da proverite da li ste dobro pročitali da je najavljena nova RTS igra, drugo da nije P&C avantura, i tek onda treći put shvatite da ipak jeste RTS igra, pored zbunjujućeg naslova, koju još radi čuveni izdavač P&C avantura, kao što je Deadelic Entertainment.

“Godina Kiše” je nova RTS igra, kojih sve ređe viđamo poslednjih godina. Žanr samih strategija nije zamro, ali punokrvne RTS strategije nekako jesu, jer su dobile novo ruho u vidu MOBA igara koje su obeležile proteklu deceniju. Videti ovakvu najavu, pogotovo sa propratnim skrinovima i video trejlerima, bio je pravi praznik za oči i gejmersku dušu. Ono što je predstavljeno izmamilo nam je suzu nostalgije. Vizuelni identitet koji dosta podseća na čuveni WarCraft III i Frozen Throne u novom ruhu. Mora se priznati da se nadaleko vidi velika inspiracija i uticaj WCIII na ovu igru, ali jednostavno - iako razum osuđuje, srce prašta! Ako ste stasali uz WarCraft III, pa i ostale strategije iz žanra epske fantastike, ova igra je za vas.

Prelepa stilizovana grafika, uz dobro poznatu mehaniku izvođenja, uvući će vas odmah u svoj svet. Klasično oldskul RTS izvođenje, sa građenjem baze i prikupljanjem resursa, uz progresivno otključavanje novih građevina i jedinica. Određen tip građevine je uslov za pravljenje drugih građevina, koja svaka u okviru sebe može imati istraživanje za unapređenja svojih jedinica. Herojski orijentisana igra, gde svaka frakcija ima svog glavnog Heroja koji predvodi vojsku. Naravno da heroj ima svoje magije i mogućnosti, gde je pritom, u odnosu na ostale jedinice, dosta jači, i svojim prisustvom daje neki oblik unapređenja okolnim jedinicama. Učestvovanjem u bitkama, Heroj dobija iskustvene poene i nivo na osnovu koga može dalje unapređivati magije i mogućnosti. Uz to, tu je naravno i manji inventar za predmete koje Heroj može opremiti na sebi, tokom partije. Ove predmete i opremu dobija u okršaju sa stvorenjima na mapi. Dakle, princip praktično prekopiran od WarCraft III naslova. Igra vizuelno i po gejmpleju toliko podseća na WarCraft III da je to neverovatno, do granice da je u pitanju praktično kopija sa malo izmena. Sve vreme dok sam igrao igru, imao sam povremene “flešbek” momente da igram WarCraft III. Naravno da je glavna kampanja, likovi i priča drugačija od WCIII, ali i tu ima dosta sličnosti i preuzetih motiva. Glavni karakteri, koji su zapravo i vaši heroji na terenu, su stilizovano-karikirani, kako vizuelno, tako i u karakteru. Pa ćete prepoznati klasične stereotipe epske fantastike. Imaćete mogućnost da vodite od klasičnog Heroja viteza paladina, do okultne Veštice koja upravlja crnom magijom. Postoji nekoliko frakcija i svaka je predstavljena jedinstveno, kako vizuelno tako i u izvođenju i ima svog glavnog Heroja.

Pored osnovne postavke i klasičnog RTS izvođenja, igra je u startu zamišljena da se igra u co-op varijanti, gde je svaka misija kampanje predviđena da se igra u dvoje. Ukoliko igrate solo, ta druga frakcija i heroj će i dalje biti prisutni tu i izvršavaće vaše komande. Ukoliko igrate sa nekim, naravno on upravlja i vodi tu drugu frakciju. U današnjoj pomami da se sve prenese onlajn i da sve postane takmičarski kada su igre u pitanju, lepo je videti da se neko okreće i co-op varijanti. To je čak i Blizzard shvatio sa svojim ultra-kompetitivnim StarCraft 2 naslovom, pa se sada više nego ikada u Starcraftu igraju co-op misije.

Glavne misije su zanimljivo koncipirane, svaka sa svojim uvodnim ingejm sinematikom. U mnogo slučajeva ne kreće se odmah sa razvojem baze na početku misije, već uglavnom ima

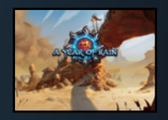


uvodni istraživački deo, gde vi sa vašim Herojem obično vodite nekoliko različitih jedinica, ili u saradnji sa drugim herojem pokušavate da otkrijete šta se dešava dok ne dođete do predviđene lokacije za izgradnju vaših baza. Ti uvodni delovi dosta podsećaju na vođenje družine u nekoj RPG igri. Ovo je Deadelic maestralno uradio, gde igrač ima vremena da polako sazna uvodnu priču i na miru čuje dijaloge između heroja dok prelazi uvodni deo misije, pre nego što krene onaj “radni” deo misije, gde ćete biti pretrpani poslom oko izgradnje i odbrane baze pa svakako ne bi lepo ispratili dijaloge i priču. Tokom misije očekivano za ovaj žanr, razvijaćete osnovu bazu, eventualno praviti još neku ekspanziju, braniti iste od napada neprijatelja u saradnji sa coop herojem. Razvijati jedinice koje se progresivno otključavaju kako prelazite misije i težiti ka tome da savladate neprijatelja na drugom kraju mape.

Pored svega navedenog, i pored toga što igra previše podseća na WarCraft III što je ujedno i velika prednost, a objektivnom recenzentu i velika mana u isto vreme, igra nije bez svojih mana. Izvođenje i sam gejmplej je “tačan” i radi onako kako se očekuje. Od izbora jedinica, selekcije, mapiranja, grupisanja itd. ali nekako sve je to “mušičavo” odrađeno. Selekcija jedinica nije uvek precizna, nekada selektuje nekada ne. Kretanje jedinice i tzv. path-finding je problematičan, pa ćete često u tesnim situacijama videti jedinice koje su jednostavno zaglavljene ili u tesnom prolazu mape ili kada se više jedinica bori istovremeno. Ovo ćemo svakako za sada pripisati problemima EA faze razvoja igra, ali ovaj koncept je razrađen i naveliko oproban do sada u mnogim RTS igrama i ovo ne bi smelo da se dešava. Zbog ovoga ćete često formaciju jedinica i kombinaciju jedinica koje ste mukotrpno pravili, planirali i grupisali, videti kako veoma lako ginu, jer su se prosto zaglavili na jednom delu mape, dok ih neprijatelj ubija kao glinene golubove.

Muzika i zvuk su na zavidnom nivou i odgovaraju i prate atmosferu mape i temu same misije.

Svakako je treba probati i podržati njen razvoj, jer ovih igara praktično više nema. Cena nije visoka trenutno, pa je moguće sa njom prekratiti dane dok nestrpljivo iščekujemo WarCraft III Reforge Remaster koji je najavljen od strane Blizzarda. Igra će vam svakako izmamiti osmeh na lice, dok se budete vozili njenim “vozom nostalgije”.



IGRU USTUPIO:
DEADALIC ENTERTAINMENT

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
OS: Windows 8 (8.1) 64Bit
CPU: Intel® Core™ i5-4690K
GPU: NVIDIA GTX 960 2GB
RAM: 8 GB RAM
HDD: 14 GB

RAZVOJNI TIM
Daedalic Entertainment

CENA
19.99€

PLANIRANI DATUM IZLASKA
2020.

STEAM LINK
https://store.steampowered.com/app/319540/A_Year_Of_Rain/

- ✓ Previše podseća na WarCraft III.
- ✓ Maestralno urađeni uvodni delovi misija kampanje.
- ✓ Prelepa stilizovana grafika.
- ✗ Problematična selekcija jedinica i path-fiinding.
- ✗ Previše podseća na WarCraft III.

Autor: Sanja Gajin

STEAM EARLY ACCESS

Don’t Die, Minerva!

NE DAJ SE, ~~INES~~ MINERVA!

Don’t Die, Minerva! je rogue-like avantura u kojoj preuzimate ulogu jedanaestogodišnje Minerve, koja je nabasala na ukletu kuću u sred šume i odlučila da je istraži. Pošto to, jel te, rade sva normalna deca. Minerva je ili videla dosta toga za svojih jedanaest godina života ili ima čelične nerve, pošto je prizor obezglavljenog duha koji je dočekuje u predvorju uopšte ne iznenađuje. Gospodin batler, g. Batervort, želi da Minerva nakupi kristale koje njegov gospodar mnogo voli, i šalje malecku u lift koji će je odvesti dublje u kuću, i gde će, naoružana baterijskom lampom i rancem punim plišanih igračaka, da se bori za goli život protiv kućnih utvara.

Plan svakog sprata je nasumičan i nikada nećete dobiti dve iste mape, mada će svaka mapa imati tri iste sobe: sobu sa velikim kovčegom, sobu sa fontanom koja će vas vratiti na početak gde ćete moći da potrošite svoje kristale i novac (ovo možete da uradite samo jedanput po nivou), i sobu sa liftom koji će vas odvesti na sledeći sprat. Raspored ovih soba, naravno, varira; nekada će biti jedna do druge, a nekada na drugom kraju mape.
Gejmplej je veoma jednostavan: WSAD pomera Minervu, desnim klikom napadate neprijatelje, a jedan priziva kompanjona kojeg trenutno imate kod sebe. Kompanjona trenutno ima četiri (majmun, mačka, medved i zmaj) i svaki ima svoj stil napada. Napadanje, izbegavanje napada i prizivanje kompanjona košta energiju koja se postepeno regeneriše. Vaš HP, s druge strane, nije te sreće. Kad vas čvoknu (a čvoknuće vas dosta), HP koji ste izgubili ostaje izgubljen dok ne popijete napitak ili ne crknete. Napici su, nažalost, veoma retki, a i kad ih nađete, ne pomažu puno.

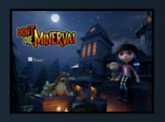
Sem kompanjona, u arsenalu imate i baterijsku lampu kojom se branite od karakondžula. Pored obične baterijske lampe imate i Flash Bulb Cannon (koja ispaljuje lopte energije), Heavy Flash Gun (koja ispaljuje VELIKE lopte energije), i Photon Tether (koja ispaljuje zrak energije). Obična lampa je najlakša za rukovanje jer ciljanje i okretanje Minerve nije najbolje odrađeno, te će manji projektili često omašiti neprijatelja.

Trenutni neprijatelji su: Dementor i Dementor Sa Štitom, koji jurnu na vas; Duh i Zeleni Duh Sa Štitom koji pljuju projektile; i šišmiševi koji pljuju po dva projektila. Ponaosob nisu teški za ubiti, ali kad se gomila okomi na vas i to još u skučenom prostoru, tad nastaje problem. Ne pomaže ni to što će se često desiti da se neprijatelj pojavi tačno gde vi stojite.

Ostatak opreme čine Minervin ranac, čizme i ogrlica, koji vam daju razne bonuse. Usput ćete pronaći drago kamenje, koje ćete moći da iskoristite da poboljšate svoju opremu i oružja. Svaki kamen je vezan za određen element i ima sebi svojstvene bonuse: rubin za vatru, safir za led, ametist i kvarc za elektricitet. Svaki predmet ima četiri “ranga”: common, rare, epic i legandary. Sem kamenčića, tu su i elementalni kristali, koje ćete kod g. Batervorta da trampite za trajne bonuse i veštine, kao što su veći HP, fast travel, otkrivanje tajnih soba, itd.

Novac trošite na kupovanje drangulija kod bezimene plutajuće lobanje koja se nalazi na trgu na kom počinjete igru. Uvek imate tri ponuđena predmeta čija cena i kvalitet variraju, a ako hoćete da vidite šta g. Lobanja krije ispod pulta, moraćete da platite ekstra. G. Lobanja je verovatno završio u paklu jer je bio veoma pohlepna osoba, pošto će vam svako sledeće gvirenje ispod pulta masno naplatiti.

Kad umrete (a ako imate reflekse k’o mrtav konj kao što ja imam, ginućete često) vraćate se na početak, bez novca, kristala i opreme koju ste nakupili u prethodnoj rundi. I onda, ajmo Jovo nanovo. Jedino što ostaje su bonusi koji ste kupili kod Batervorta i koji će vam, možda, olakšati život u sledećoj rundi.
Grafika je urađena u 3D i podseća na neki miks između starih Bratz igara (sestra je igrala, ne ja, časna reč) i Tim Burtonove Coraline. Nažalost, nema ničeg čime bi se preterano isticala.
Muzika je brza i luckasta i podseća na Crash Bandicoot i odgovara celokupnoj atmosferi igre, ali brzo dosadi.
U stanju u kojem je trenutno, Don’t Die, Minerva ne nudi ništa novo niti se po ičemu izdvaja iz mora sličnih igara ovog žanra. Razvojni tim je obećao da će uvesti još neprijatelja, lokacija i opreme, ali ukoliko se ne ubaci neka novina ili bar veoma dobra priča i likovi, Minerva će biti samo jedan u nizu mnogih indie naslova koji se lako zaborave.



IGRU USTUPIO:
EVOLVE

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
OS: Win 7 SP1; Windows 10
CPU: Intel Core i5 3GHz
GPU: DX11 GPU sa 1GB VRAM: GTX 750; HD 7790
RAM: 8GB RAM
HDD: 2GB

RAZVOJNI TIM
Xaviant Games

CENA
?

PLANIRANI DATUM IZLASKA
Decembar 2019.

STEAM LINK
https://store.steampowered.com/app/982040/Dont_Die_Minerva/

✔ Zanimljiva grafika.

✘ Loša kontrola nad oružjem.
✘ Ništa novo u rogue-lite žanru.
✘ Manjak priče i likova.

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

CIVILIZACIJA NA KONTROLERU

Šesti deo kultne franšize Sida Mejera, Civilizacije, je konačno doživeo i svoj debi na konzolama(a samim time i debi celokupnog serijala).Potezne strateške igre na konzolama nikad se nisu lepo provodile, uglavnom zbog loše implementacije kontrolne šeme, ali ostaje pitanje da li će čak i Civilizacija poklekнuti pod manjkom opcija na kontroleru.

Pre nego što nastavim sa ovim tekstom – ne, ovo nije sponzorisano, igra je stvarno toliko dobra (nakon pečeva i ekspanzija). Primarno, ovaj „simulator“ čovekovog napretka od najranijeg doba civilizacije, pa sve do informacione ere, jeste održao konstantu formulu od začetka franšize. Šestica, kao što mnogi koji su je igrali već stotinama sati na PC-ju znaju, unosi neke značajne promene u odnosu na prethodnike. Prvenstveno, gradićete vašu imperiju(bilo naučnu, kulturološku, religijsku ili ratnu), na heksagonalnoj mreži iscrtanoj po mapi. Vaši gradovi će imati distrikte(koji se ovoga puta nalaze na mapi), a vaše civilazicije vojske, naučnike, značajne osobe itd. Šestica je inače uspešno ispravila neke probleme koji su možda mučili igrače tokom prethodnika, pa se sada, npr. radnici „konzumiraju“ i grade momentalno pašnjake, farme i slično, dok su i važne ličnosti doživele neke svoje promene. Ovoga puta će vaši gradovi zauzimati dosta više od jednog heksagonalnog polja. Kako budete širili svoje gradove, u poljima oko njih će se naći različiti distrikti, kao što su trgovački ili naučni, a možete i graditi impresivna svetska čuda, kao i nabasati na neko od prirodnih, za veoma velike bonuse. Vaš cilj jeste da dostignete jedan od pet ciljeva, a oni obuhvataju krajnje tačke kulturnih, religijskih, diplomatskih, ratnih i naučnih aspekata igre. U tome ćete se takmičiti sa kompjuterskim protivnikom, tj. drugim civilizacijama, koji nažalost nisu ni u šestom izdanju na nekom najboljem nivou, sve dok ne podignete težinu među najviše nivoe. Pošto je Civ 6 došao i uz dve već postojeće velike ekspanzije(Rise and Fall i Gathering Storm), kao i neke sitnije dodatke, kompletno izdanje ove igre pruža pregršt raznih frakcija za izbor zajedno sa svojim liderima. Ono što i dalje stoji jeste – da li su se problemi sa PC verzije preneli i na konzole, kao i kakve su kontrole?

Odgovor na ovo pitanje je vrlo jednostavan. Civ 6 je već neko vreme možda i najispeglanija igra do sada u serijalu, a balans između određenih elemenata igre je uspostavljen sasvim solidno. Iako korača u neke vode nerealnog, Civ serijal nikad nije ni igrao na tu kartu i uvek je težio da pruži jedno od najzaraznijih iskustava u gejmingu uopšte. Ekspanzije su dodale pregršt mehanika, od kojih su neke(kao ona sa guvernerima), možda malo loše uklopljene, i naravno da će postojati stvari koje su nešto bolje i jače od drugih, ali balans igre je takav da i sa tim „slabijima“ možete pobediti ako ste dovoljno dobar igrač. Ono što najviše interesuje konzolne igrače jeste kontrolni sistem, a on je apsolutno besprekoran, ako ne i najbolji za jednu poteznu strateški igru na kontroleru ikad. Tutorijal unutar igre će vas provesti kroz sve kontrole u ulozi Kleopatre ili Gilgameša, a šema istih je potpuno intuitivna i laka za pamćenje i ono što je stvarno začuđujuće je to da nije mnogo sporije od tastature i miša. S obzirom kako ovo nije RTS, reakcije vaše neće biti od presudnog značaja.

Osim toga, Civilization VI je korak franšize u jednom veoma specifičnom smeru što se tiče vizuelnog stila, koji najviše podseća možda na neke 3D animirane filmove. Iako ovo zvuči loše na prvi pogled, ovaj vizuelni stil se apsolutno savršeno uklapa u celokupnu estetiku franšize, a igra izgleda apsolutno prelepo, u svakom mogućem aspektu. Zvučna podloga je možda i najveće dostignuće koje je skoro svaki Civ doprineo, mada šestica se izdvaja vrhunskim ambijentalnim numerama koje su u skladu sa frakcijom koju igrate, a Šona Bina kao naratora ne mora ni da pominjem. Treba napomenuti da pisca ovog teksta ne možete ubediti da glavna tema ove igre („Sogno Di Volare“) ne treba da bude nova himna čovečanstva umesto Ode radosti.

Kao poslednja tačku, stvarno je bitno navesti da je igra nenormalno laka za uhodavanje i da će i one novajlije u strateškim vodama imati prilično zabave, uz veoma malo uloženog vremena u tutorijalu. Uprkos svojoj jednostavnosti, Civ 6 pruža ogroman povod da ga igrate iznova i iznova, a iza nekih jednostavnih mehanika se krije veoma kompleksna, a istovremeno zabavna igra. Na PS4 igra radi u besprekornih 60 slika po sekundi, sa pristojnim vremenima učitavanja za tako procesorski zahtevnu igru, dok u multiplejeru pruža podjednako zadovoljavajuće iskustvo sa tehničke strane. Uz svoje možda prejednostavne i „on rails“ momente, gde nemate previše nekih zabavnih opcija u ranoj fazi partije, kao i neke sitne probleme koji se tiču balansa, Civilization VI predstavlja i dalje jednu od najboljih poteznih strategija, od sada i na PS4.

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ:
2K

CENA:
49.99€

RAZVOJNI TIM:
Firaxis Games, Aspyr

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 9.4

- ✔ „Još samo ovaj potez“
- ✔ Veoma velika količina sadržaja, pogotovu sa ekspanzijama.
- ✔ Apsolutno maestralna audio-vizuelna prezentacija.
- ✘ Povremeni problemi sa balansom.
- ✘ Ume biti sporo u ranoj fazi partije.

Autor: Milan Živković

REVIEW

House of GOLF

THERE WAS A HOUSE, ON NINTENDO SWITCH...

House of Golf je arkadna igra mini golfa, koju igrate po standardnim kućnim lokacijama. Mogu li da idem sada?

Naravno da ne, jer ostatak teksta moramo razvući poput maturskog rada nakon dvadesete strane. Dvadesete strane kucane Arial fontom 22, kao da računamo da će profesor biti previše mamuran od proslave kraja školske godine, da bi primetio vašu podvalu.

Ne, ozbiljno, šta je House of Golf? Kao što rekoh, u pitanju je arkadni mini golf koji se igra u kući. Što je i logično, jer pravi golf tu igrati, ne bi bilo sasvim praktično, kako retko ko ima kuću površine dva hektara. Tako da je ova igra podeljena na nekolicinu klasičnih kućnih lokacija, ispunjenih predmetima koji čine improvizovane terene za mini golf.

Vizuelno, igra cilja na realističan prikaz, u čemu poprilično i uspeva. Fine teksture, a naročito efekti osvetljenja, čine da prostorije izgledaju dosta realno, što je verovatno i najveći plus igre, s obzirom da je gejmplej bazičan koliko god je to moguće.

Udarce loptice kontrolišete pomeranjem kamere odnosno kursora, a jačinu određujete tajmingom pritiska dugmeta u momentu kada se skala napuni do željene visine. Nedostatak brojčanog prikaza jačine udarca kao i preostale udaljenosti do rupe, samo su neka od poboljšanja koja je igra lako mogla da implementira, a neopravdano izostaju.

Fizika igre, barem što se loptice tiče, nije loša. Ali, ne očekujte da će okolni predmeti reagovati nakon što ih pogodite istom. Okolina, ma koliko lepo izgledala, krajnje je statična i beživotna. Ko baba na izlazu iz autobusa. (Primetite kako kvalitet analogija opada, što ste bliže kraju maturskog rada. Pardon - recenzije)

Sa vedrije strane, igra poseduje čak 135 nivoa u nekoliko nivoa težine. Pa i multiplejer varijantu za do maksimalnih šest igrača. U smislu kratkotrajne mini golf zabave, ova igra zapravo i ne predstavlja loš izbor. Simpatično izgleda, jednostavna je za uhodavanje i podržava multiplejer za duplo više igrača nego što imate prijatelja. (Ovde maturski rad dotiče dno, i vapi za brzim izbavljenjem.)

Ukoliko ste za igru mini golfa u koju se lako možete uključiti na pet minuta, ali je i igrati nekoliko sati uz konstantne promene nivoa i težine, a niste naročito zahtevan igrač - ne tragajte dalje. Cena koja se traži za igru je krajnje fer i korektna. Samo ne zaboravite da obuzdate svoja očekivanja, ma koliko možda malo očekivali od neke igre mini golfa.

“NEDOSTATAK BROJČANOG PRIKAZA JAČINE UDARCA, KAO I PREOSTALE UDALJENOSTI DO RUPE, SAMO SU NEKA OD POBOLJŠANJA KOJA JE IGRA LAKO MOGLA DA IMPLEMENTIRA, A NEOPRAVDANO IZOSTAJU.”

“AKO JE KUĆA GOLFA TO SAMO ZATO ŠTO SE U NJOJ IGRA GOLF, ONDA JE MOJ STAN - KUĆA STRAVE I UŽASA. DA, PREDUGO NISAM USISAVAO...”

IGRU USTUPIO:
ATOMICOM

PLATFORMA:
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Atomicom

CENA:
9.99€

RAZVOJNI TIM:
Atomicom

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 5.1

- ✓ Pregršt nivoa.
- ✓ Lako za uhodavanje.
- ✓ Multiplejer za do 6 igrača.
- ✗ Bazičan gejmplej.
- ✗ Kritična kamera.
- ✗ Premalo opcija i slabe kontrole.

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

Pokémon Sword

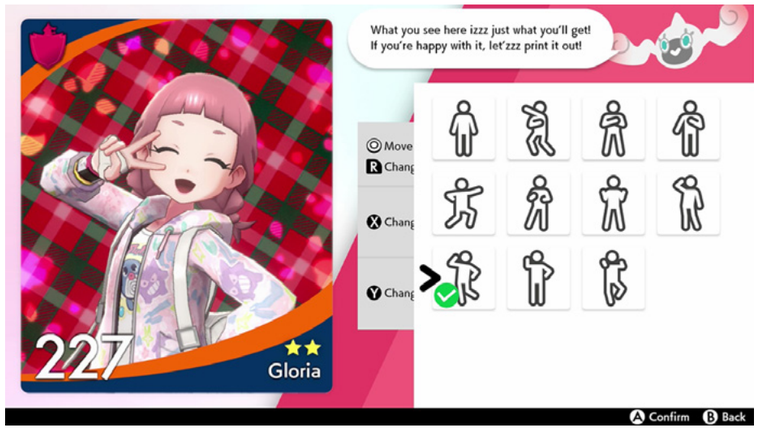
POSLE BOJA I SLOVA STIGLA SU ORUŽJA

Dve godine nakon što je Nintendo izdao svoju novu primarnu konzolu i nakon što su dva serijala već imala svoje predstavnike u ovoj generaciji, konačno nam stiže i punokrvna Pokemon igra sa edicijom Sword i Shield. Iako su mnogi očekivali da će novi naslov u ovom serijalu izaći drastično ranije, i očekujući mnogo više, izgleda ko da bi bilo bolje da se još pekao u rerni. Kao klinac koji je odrastao u devedesetim, mogu sa apsolutnom sigurnošću reći da su Pokemon igre, od samog početka sa naslovima Red i Blue, bile ključni deo mog gejmerskog odrastanja. I svaka sledeća generacija me je inspirisala da nabavim još igara i sve sa ciljem da ih, kako sama igra kaže, sakupim sve. Samim tim i napretkom serijala tokom godina, dodavanjem ne samo novih Pokemona nego i obilje novih funkcija, može se reći da nisam jedini koji je očekivao poprilično mnogo od naslova koji se pravi za konzolu kao što je Switch, pogotovu u poređenju sa prethodnim prenosivim konzolama. Igre kao što su Breath of the Wild i Dragon Quest XI su pokazale da je moguće napraviti ogromne, otvorene i prepune svetove sa savršenim vizuelnim i audio prikazom, koji bi vrlo lako mogao biti primenjen na novoj Pokemon igri koja bi izgledala baš onako kako smo svi mi matori zamišljali da svi oni plavi ili crveni pikseli na Gameboy Color zapravo izgledaju. Otvoreni Pokemon svet u punom 3D-u, poboljšanom grafikom i novim animacijama, i naravno mogućnošću da istražite i uhvatite sve. Na kraju, ne mogu reći da

to i nismo dobili, ali sa svim prečicama i skraćivanjem nekako izgleda da smo dobili tačno pola od svega toga, malo dobrog malo lošeg.

Ako ste ikada igrali bilo koju glavnu Pokemon igru, priča vam apsolutno neće biti nepoznata. Ako pak niste i ovo je prva koju hoćete da probate, možete biti sigurni da ćete naići na sve klišee koje ovaj serijal ima. Tu je početak iz malog zabačenog grada, rival koji je u gradu vaš prijatelj, pokemon profesor (ili profesorka) i njena asistentkinja. Sad, odabir jednog od tri pokemona koji spadaju u element vatre, vode i zemlje, i naravno vaš cilj da pobedite sve trenere i osvojite prvenstvo Galar regiona. Naravno, tu je i neizbežna grupa zlikovaca koji će vas ometati i smarati kao i neizbežna misterija vezana za novog legendarnog pokemona i staru priču o ratniku čuvaru Galar regije. Priča, nažalost, nikad nije bila preterano jaka i duboka u ovim

“KLASIČNE TROPE POKEMON IGARA SU I DALJE U POTPUNOSTI PRISUTNE.”



igrama, naravno bilo je po koji dragulj ili zanimljiv lik, ali je uvek bila poprilično prosta i direktna.

Definitivno možemo opet reći da smo očekivali mnogo više novih funkcija, i možda čak nekih inovacija, sada kada developer Game Freak ima priliku da radi sa ovako jakom konzolom u poređenju sa GameBoy i DS konzolama iz prethodnih generacija. Mada, ni ono što smo dobili nije na kraju loše i čak zapravo mnogo poboljšava neke zastarele sisteme u ovom serijalu. Meni, koji ćete polako otključavati kako igrate, je pravo blago puno unapređenja koja će vam olakšati život. Moguće je kompletno promeniti raspored opcija koje koristite u njemu, Pokemon deo je pretrpeo najkorisnije promene, i vrlo lako možete pristupiti Box sistemu u kom se nalaze svi Pokemoni koje ne koristite, te u bilo kom momentu zamenite celu grupu koju nosite sa sobom. Raspored predmeta i njihovo korišćenje na Pokemonima je takođe znatno uprošćeno i ubrzano. Samo napredovanje Pokemona je takođe dodatno poboljšano i sad svi Pokemoni koji su uz vas dok avanturišete dobijaju po deo XP poena kad se završi borba, samim tim napredujući zajedno i poprilično brzo. Moguće je ne samo naučiti Pokemone novim potezima, nego čak ponovo vratiti neke koje su zaboravili. Ukoliko dugo niste igrali ovaj serijal primetićete još pregršt drugih malih poboljšanja koji će vam učiniti život mnogo lakšim dok se igrate. I samim tim sve ovo predstavlja odličnu priliku da se vratite u svet Pokemona.

Borbe su i dalje zanimljive i na raspolaganju će vam biti poprilično broj novih i starih napada. Svaki okršaj sa glavnim trenerom u areni će biti propraćen nekom od mini igara i zadataka, a tokom same borbe ćete moći da koristite novi Dynamax sistem. Sa ovim sistemom, moguće je drastično uvećati i pojačati jednog Pokemona na nekoliko poteza, takođe im se menja i vizuelni prikaz i svi napadi. Nova regija koja čeka na vas da je istražite je poprilično bazirana na ostrvu Velike Britanije sa ogromnim brojem steam-punk elemenata, što je pomalo čudno računajući i da ceo svet je uveliko u naprednom modernom dobu. Sami Pokemoni koji su dodati u ovu regiju su poprilično zanimljivi i iako im ponestaje ideja koje nove Pokemone da naprave, bar se ovde vidi da su se odlučili da se malo potrude prilikom novih dizajna. Dok istražujete svet moći ćete da se prišunjate Pokemonima ili da naletite na nove nepoznate, dok idete ne samo kroz visoku travu nego dok se provlačite kroz rudnike i pećine ili čak dok pecate. Najveća novina kod samog sveta je Wild regija u kojoj možete potpuno slobodno da se šetate i naletite na drastično jače i opasnije Pokemone od onih koje pronalazite na rutama. Dok istražujete svet, možete skoro bilo

“IAKO IMA NEDOSTATAKA, I DALJE OVO ZABAVNA POKEMON IGRA.”

kad napraviti kamp i tu se ili igrati sa vašim Pokemonima, ili tuđim ako odete u njihov kamp, kao i to da kuvate hranu za vas i vaše Pokemone.

Nažalost, sam svet je mogao mnogo bolje da bude vizuelno prikazan. Bez nekog preterivanja, možemo reći da je ova igra dokaz da čak i Game Freak može biti lenj pri izdavanju nove verzije u serijalu. To se najviše može videti u ovom delu, pošto igra izgleda kao da su uzeti dizajni i animacije iz prethodnih DS igara i samo prebačeni na malo veći ekran. Te teksture su drastično lošije, dok su nove teksture i elementi znatno boljeg kvaliteta, te zajedno pomešani baš kvare imerziju. Animacija mnogih poteza je veoma bazična i nezanimljiva. Ipak, moram reći da Pokemon Sword nikako nije ružna igra. Ceo Galar region je prelepo prikazan sa veoma šarenim i zabavnim dizajnom, koji čak i generalno prljav steam punk čini izuzetno privlačnim.

Jedna od najvećih mana je zvuk. Naravno, legendarne numere su i dalje tu, kao što je borbena muzika, kad naletite na novog Pokemona i druge, i svaka zona ima odličnu muziku koja je prati. Problem je što, opet, iako su imali prilike da iskoriste mnogo jaču mašinu i sistem, developer je odlučio da uopšte ne ubaci nikakvu glasovnu glumu, što čini mnoge sinematike i ekspoziciju u igri veoma praznom. A Pokemoni još ne izgovaraju svoja imena tokom govora, kao u anime seriji, nego puštaju bazične životinjske zvuke i krike. Ovo je bilo odrađeno još u davnim godinama GameBoy Advance igara i do sada, a pogotovu sad, su mogli to daleko bolje da odrade.

Mada, ubedljivo najveći problem koji će svi igrači imati sa ovom edicijom Pokemona, jeste to da zapravo nikako nećete moći da ih sakupite sve. Dexit, propisno nazvan problem, je odgovoran za to da je čak pola cele kolekcije Pokemona izbačeno iz novih naslova, i po rečima samih developera, neće biti vraćeno putem DLC dodataka niti će ikada nadalje ijedna Pokemon igra imati kompletan i ceo Pokedex, ili ti sve Pokemone koji su ikad napravljeni.

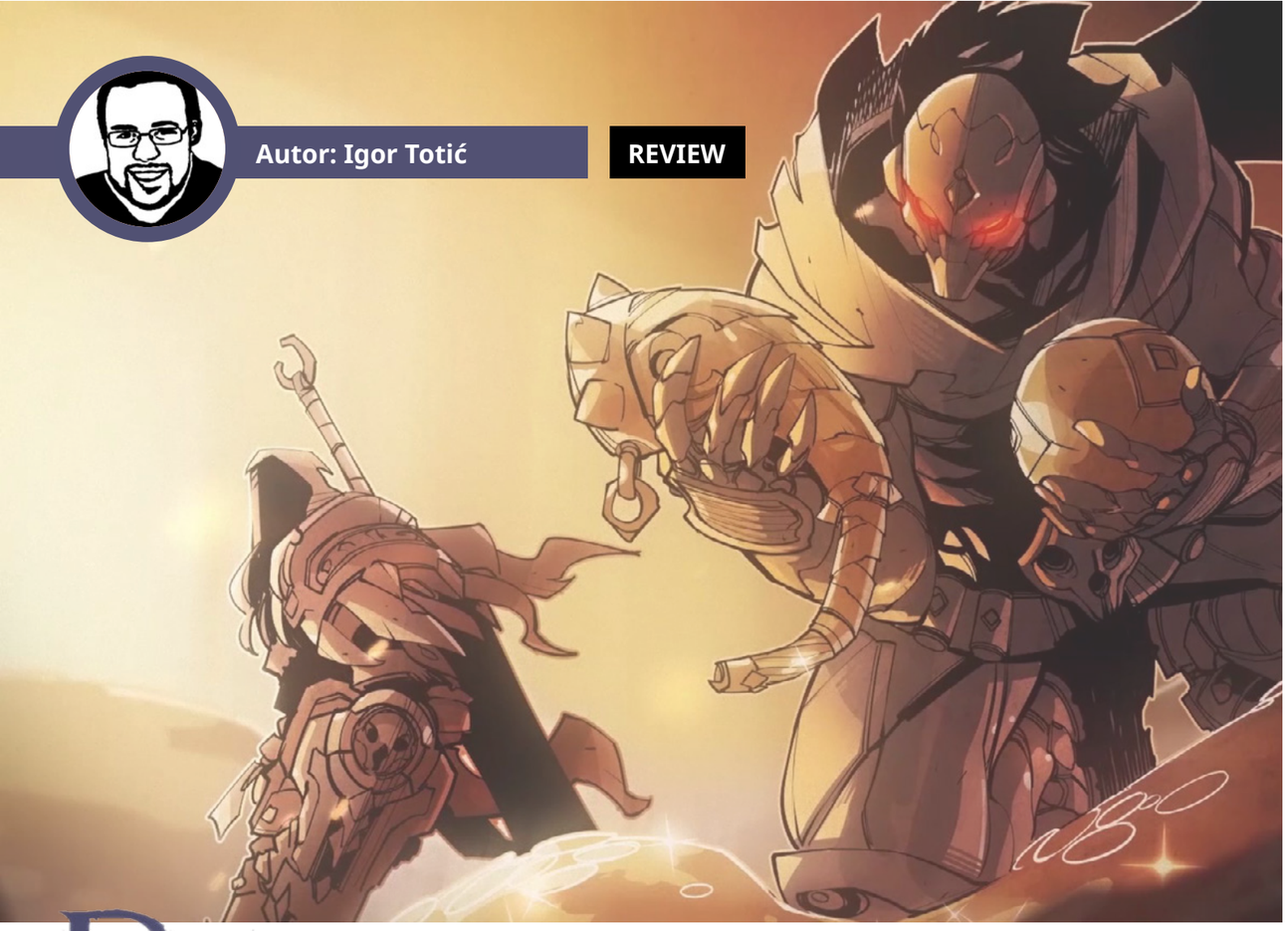
Pokemon Sword i Shield smo duže vreme čekali, i očekivali smo mnogo više, pogotovu u poređenju sa drugim naslovima koji izlaze za Switch konzolu. Ali, takođe moramo reći da generalno igra nije loša, štaviše, kao i kod prethodnih naslova, igra ispunjava sve tačke koje čine Pokemon igru zapravo baš Pokemon igrom, i na kraju dana je veoma zabavna, igra kao i sve prethodne. Da, bilo je prilika i mogućnosti za nešto novo i spektakularno, za nešto poput kompletno otvorene regije za vas da istražujete i da idete od arene do arene po vašem izboru ili da jednostavno istražujete svet po svom nahođenju, kao što je to moguće u Breath of the Wild. No, uvek ima prilike i nade de će tako nešto biti odrađeno u budućim igrama, ipak nije Pokemon franšiza džabe postala jedna od najmoćnijih i najvrednijih na svetu.

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA: Nintendo Switch
IZDAVAČ: Nintendo
CENA: 59.99€
RAZVOJNI TIM: GAME FREAK Inc.
TESTIRANO NA: Nintendo Switch

OCENA 7

- ✓ Kvalitetne promene osnovnih sistema.
- ✓ Pokemon igra kao i sve druge.
- ✓ Wild area i mogućnost viđena Pokemona pre okršaja koji se tu šetaju.
- ✗ Dexit.
- ✗ Nedostatak inovacija.
- ✗ Zastarela animacija i već ranije korišćeni modeli.



Autor: Igor Totić

REVIEW

DARKSIDERS® GENESIS

“Eje**** kad god ti nabavim te igre što te hajpuju, ti budeš razočaran njima” - Nikola Savić, glavni urednik.

Da, Savke, to je moje prokletstvo. Ja sam veliki, baš veliki, fan Darksiders franšize. Još od prvog dela su me kupili sa “mračnom Zeldom” a sa drugim delom su me kompletno osvojili. Ne postoji konzola ili uređaj na kom ja nemam (a da postoji) prva dva dela ove igre. Posle raspada THQ, bio sam vrlo tužan što su bile male šanse da ću ikada igrati treći nastavak. Ali mojoj sreći nikad kraja kad sam čuo najavu i da će Fury biti glavni protagonista u trećem, najavljenom nastavku. Ako se sećate, bio sam vrlo razočaran tom igrom. Developeri su rekli da su zadovoljni prodajom i ocenama igre, te da nisu odustali od četvrtog dela i nadao sam se da će Strife, četvrti jahač apokalipse, biti poslednji i najbolji nosilac ove franšize. Umesto toga, Strife je dobio osrednji spinoff.

Darksiders Genesis je izometrijska co-op akciona platforma, koja liči na Diablo 3, ali igra se kao klasična Darksiders igra. Ovo je, verujte mi, vrlo teško objasniti. Otvoreni Darksiders, ali sa groznom kamerom i elementima loot igara (koja zapravo nema loot, ali objasniću i ovo). Po trejlerima, akcija je prštala na sve strane i bio sam oduševljen i hajpovan (moja greška). U realnosti, ovo je razbibriga sa katastrofalnom pričom, gde je jedino bitka dobra, dok je sve ostalo zapostavljeno. Da krenemo prvo od priče. Darksiders Genesis se dešava pre uništenja sedmog pečata, dok je balans i dalje postojao. Unutrašnji konflikti u paklu su česti, pa su Strife i War poslati od strane Chared Council (koji ovog puta imaju katastrofalne glasove, kao da developeri nisu igrali prethodne delove) da istraže šta se dešava. War i Strife upadaju u sred ogromne opsade Samaelovog zamka, od strane drugog demona, i shvataju da se dešava nešto dublje od obične kavge između izaslanika pakla. Lucifer stoji iza svega, a na našim herojima je da saznaju zašto i kako. Usput ćete sretati poznate likove iz franšize kao što je Vulgrim (jer naravno da mora Vulgrim da bude tu) ali i neke druge koje neću spoilovati. Ali cela igra izgleda kao da želi samo da ih ubaci zbog fanova, ali ne i zbog konteksta.

War je i dalje težak stoik, bez smisla za humor i vrlo je usredsređen na svoj posao. Glas mu ponovo pozajmljuje Liam O’Brien (Illidan, Asura) koji je odradio fenomenalan posao da vrati Wara u glavni plan. Strife je, sa druge stranee, šaljivdžija i Deadpool wannabe. Nikako mi nije stajala njegova persona i njegov glas, i nisam kroz celu igru mogao da se naviknem na njega. On je buntovnik, prkosi svakom naređenju, ali se postavlja superiorno u odnosu na Wara. Doduše, jeste mu stariji brat, ali hemija između njih dvojice kroz celu igru je bila ili nepostojeća ili neverovatno usiljena.

E sad, gejmplej. Igra vas odmah na početku ubacuje u ratnu zonu i pola desnog ćoška ekrana je prekriven kontrolama koje možete odmah koristiti i vrlo smetaju (mogu da se isključe iz menija). Odmah ste na konju, odmah imate magije i sposobnosti i trebalo mi je desetak minuta da se uhodam kako i šta se koristi. Ako igrate sami, kontrolišete ili Strife ili War i možete da ih menjate u bilo kom trenutku pritiskom kombinacije dugmića. War i Strife se kontrolišu koliko slično toliko i različito. War je jednostavniji, klasičniji i vrlo približan onom Waru kog smo igrali u Darksiders. Njegov mač, Chaoseater, proždire sve neprijatelje vrlo moćnim udarcima i većina njegovog arsenala se zasniva na borbi prsa u prsa. War će kroz igru otključavati svoje klasične magije i poteze i ne odvaja se puno od originala.

Strife je novi heroj i prvi put ga srećemo kao igrivog jahača u ovoj igri. Znamo da Strife koristi pištolje i vatreno oružje, tako da je gejmplej fokusiran na njih, mada ima i klasične napade sa duplim bodežima (ili kratkim mačevima, nisam siguran). Strife će kroz igru dobijati razne tipove modifikatora za pištolje, koji će menjati tip pucanja. Pored klasičnog, Strife ima lasere, teške metke koji postaju jači što duže držite okidač, itd. Njegova poenta je da pogađate što više neprijatelje i time punite specijalnu municiju koja kad se napuni pojačava ili menja na kratko osobine tog oružja; obični pištolji postaju mitraljezi, laser postaje veliki laser itd. Strife gejmplej najviše podseća na twin-stick-shooter sa dodatnim elementima. Strife ne zaslužuje ovoliko malo ekspozicije, jer je jedini jahač koji do sad nije imao svoju igru. Od nas se očekuje da ga prihvatimo kao jednog od četiri, kao da je oduvek bio tu, dok mi ne znamo puno o njemu, a čini mi se da se ni igra nije puno trudila da nam objasni. Sećam se momenta u prvom delu, kad se War opet susreće sa svojim konjem, kako vraća svoje moći i kako učimo o njemu zajedno sa njim. Sećam se kako Death prolaz kroz agoniju svoje prošlosti dok pokušava svim silama da spasi svog brata od nepravde i pokušava da nađe spokoj svom narodu koji je morao da uništi. Sećam se Fury i nadam se da ću je zaboraviti. Ali, Strife trenutno nema te momente, nema taj razvoj i mislim da je greška što je na svetlo izašao baš u ovoj igri.

Singlplejer iskustvo je katastrofa, ali u co-op modu već igra počinje da liči na nešto. Dosta platformskih elemenata zahteva da War i Strife urade nešto u isto vreme, što je zanimljiva mehanika samo ako igrate sa nekim, nikako solo. Dok ste sami, samo treba da uradite jedan deo, pa onda drugi, jer ne možete da kontrolišete obojicu u isto vreme. Vidi se da su ovi platformski elementi pravljeni isključivo za co-op, pa su onda tek smišljali kako će da izgleda ako neko zapravo igra sam. E sad, pošto je kamera izometrijska, platforming je više nego grozan. Kamera je toliko užasna, da ako se nađete iza nekog stuba, bolje bi vam bilo da mlatite napamet, jer nemate pojma šta se dešava iza. U Diablu i drugim igrama sa ovim pogledom, ovo je rešeno tako što objekat koji vam smeta nestane, ali se i vrati kad izađete ispred njega, dok ovde samo stoji i vi možete samo da nagađate šta radite iza. Često sam mašio platforme ili skočio gde ne treba ili jednostavno jahači nisu hteli da se uhvate za ivicu jer nisam skočio pod pravim uglom. Pokušali su da rekreiraju stil platformskih zagonetki koje su krasile prve dve igre, ali to nikako ne radi u ovom stilu izvođenja. Moram da spomenem da mi se mnogo, baš mnogo, puta desilo da se zaglavim

“DARKSIDERS GENESIS JE IZOMETRIJSKA CO-OP AKCIONA PLATFORMA, KOJA LIČI NA DIABLO 3, ALI IGRA SE KAO KLASIČNA DARKSIDERS IGRA.”

u nekim teksturama, iz kojih nisam mogao da izađem, što me je teralo da restartujem ceo nivo, a znate kako to utiče na psihičko stanje igrača. E, da, vratili su egzekucije, što je thumbs up i guess...

Nivoi su podeljeni na poglavlja i svaki od njih je zaključan u odnosu na level. To znači da ako niste dovoljno jaki i ako nemate dovoljno "opreme", protivnici u narednom nivou će vas sastavljati sa zemljom već samim pogledom. To znači da ćete morati da se vraćate u prethodne misije i da grindate duše, kako biste se unapredili kod Vulgrima. Katastrofalni način da se produži trajanje jedne, inače, kratke igre.

Muzika je jednom rečju fenomenalna. Novi simfonijski i horski stil koji vas prate kroz igru drže savršenu atmosferu i ovo je jedna od retkih igara gde se muzika zapravo primećuje. Darksiders je oduvek imao muzički šmek, ali Genesis baš ima fenomenalne kompozicije koje se neverovatno ističu. Ne smetaju vam ni u jednom trenutku, ali vam skrenu pažnju kad nema mnogo akcije na ekranu i često mi se dešavalo da sam pravio pauze kako bih uživao u celokupnom muzičkom opusu ove igre.

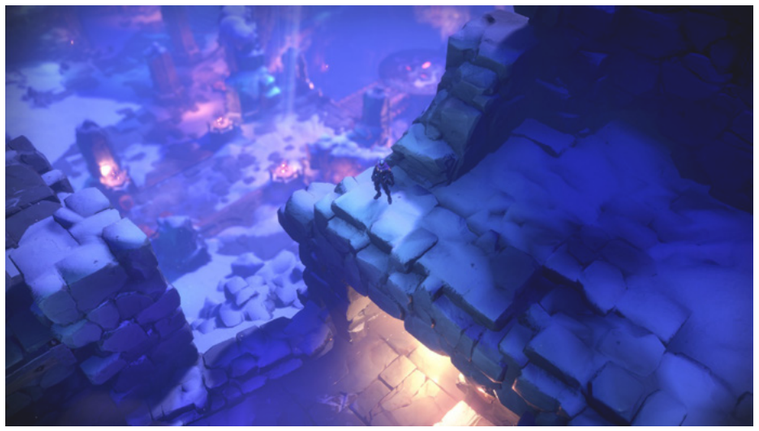
Jedina nova zanimljiva mehanika, ali ne baš skroz promišljena, je Creature Core unapređivanje. Kako ubijate protivnike, postoji šansa da iz njih ispadne jezgro koje možete da pokupite. Ova jezgra se dele na Minor i Major, gde Minor ispadaju od običnih neprijatelja, dok Major ispadaju od elitnih jedinica i bosova. Ova jezgra posle možete da ubacite u Creature Core drvo i dobićete razne bonuse. Svako jezgro se nekako odnosi na tip neprijatelja kog ubijete i dele se na Wrath, Health i Attack jezgra. Ako složite tip jezgra sa slotom koji odgovara istom tipu, unapredićete dodatno i Strife i War. Jezgra uglavnom daju pasivne bonuse, kao što je povećan Attack Power, prizivanje petova da se bore za vas u x% slučajevima, da ostavljate vatreni trag prilikom izbegavanja itd. Svako jezgro možete da skupite više puta i time povećavate procente ili dobijate nove pasivne elemente svakog jezgra. Tu leži taj element koji će vas terati da se vraćate nazad i da grindate neprijatelje jer samo ovako možete da pojačate svoje moći, pored kupovine magija i drugih stvari kod Vulgrima.

Ova jezgra su efektivno look koji skupljate i nije zabavno niti se radujete istim. Nove bitne magije koje vam služe za prolaz specifičnih zagonetki, kao do sad, dobijate regularno kroz igru, ali je skoro sve već viđeno.

Pazite, ja kapiram da je Darksiders Genesis spinoff i da nije novi Darksiders nastavak. Cena je takođe prihvatljiva za ovaj tip igre, ali da barem znamo da je u izradi četvrti deo, da znamo neke detalje, da znamo da su nas slušali i naučili na svojim greškama i da nas čeka fenomenalni zaključak franšize, pa nek ovo bude samo da nas drži do tad. Ja ne vidim dugotrajnost ove igre, iskreno, i jedan prelazak sa još jednim drugarom pružiće 15-ak sati zabave, ali posle toga teško da će joj se iko vraćati.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Win 10
CPU: Intel Core i7-3930K (3.2 GHz)/
AMD Ryzen 5 1600 (3.2 GHz)
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1060
RAM: 8GB
HDD: 15GB

"WAR JE I DALJE TEŽAK STOIK, BEZ SMISLA ZA HUMOR I VRLO JE USREDSREĐEN NA SVOJ POSAO. STRIFE JE, SA DRUGE STRANEE, ŠALJIVDŽIJA I DEADPOOL WANNABE."



IGRU USTUPIO:
THQ NORDIC

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
THQ Nordic

CENA:
30€

RAZVOJNI TIM:
Airship Syndicate

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 6.5

- ✓ Muzika je fenomenalna.
- ✓ Odlična Darksiders borba.
- ✓ Creature Core je super ideja
- ✗ Veliki broj bagova.
- ✗ Creature Core je jako loše realizovan.
- ✗ Platformisanje i kamera su užasni.

Autor: Milan Živković

REVIEW

RIVERBOND

BOND, RIVERBOND...

Minecraft je genijalna igra. Svakako, ovo nije mišljenje svakog igrača na planeti. Meni lično čak i nije privlačna toliko da bih uz nju provodio stotine sati, ali ne mogu da sporim njen genij. Sa druge strane, pre više godina, možda i u vrhuncu majnkraftomanije, pojavila se jedna igra koja mi je obećala sve to isto, samo više u mom ličnom fazonu. Bio je to Cube World.

Igra sličnog izgleda, nepreglednog sveta voksela, sugerisala je gomile odlične akcije i pravih avantura, gotovo u stilu Gospodara prstenova. Nažalost, nikada nije ostvarila svoje potencijale, čak ni kada je kompletna igra konačno objavljena pre svega dva meseca, nakon godina i godina od izlaska alfa verzije.

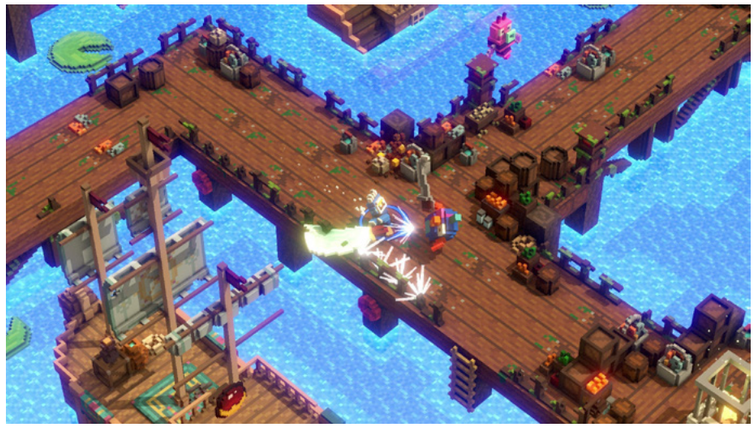
Čemu ova uvertira? Prosto, Riverbond, igra pred nama, zaiskrila mi je pred očima u Cube World bojama. Na osnovu prvih snimaka iz igre, pomislio sam - možda će ovo biti karika koja je nedostajala, ne bi li Cube World ispunio sve snove i iščekivanja. I, šta je bilo na kraju?

Na kraju se ispostavilo da sam naivan, tupav i pomalo lud. Riverbond nije Cube World u malom. Riverbond je akciona, repetativna, jednostavna, opciono kooperativna avanturica, koja nudi dosta zabave manje zahtevnim igračima, željnih bogatih voksel uništenja.

U pitanju je arkadna akcija, posmatrana iz izometrijske (polu ptičje) perspektive, koja nudi mogućnost igranja za do u četiri igrača, simultano. Najveći plus igri, osim fine multiplejer mogućnosti, definitivno predstavlja grafika. Paleta boja je bogata i čini kompoziciju dovoljno šarenom, da vam privuče i drži pažnju kao da ponovo imate šest godina.

Efekti su takođe odlični, naročito po pitanju uništavanja okruženja i protivnika, koji se raspadaju u gomile sitnih voksel čestica. U toj kategoriji, najimpresivnije su eksplozije poraženih boss protivnika, koji se u usporenom snimku, rasprsnu po čitavom nivou u kišu trijumfa.

Akcije koje vaš lik može da koristi jesu udaranje, "nategnuto" udaranje, pucanje, kotrljanje i udarac u zemlju koji odbacuje protivnike. Zvuči kao pristojan broj opcija, ali na kraju ćete se sigurno zateći kako koristite isključivo obične udarce i povremeno kotrljanje. "Nategnuti" udarac čiju jačinu punite držanjem dugmeta, poprilično je beskorisan, jer je jači svega dva puta od običnog, a puni se sto godina. Pucanje može biti interesantno, ali vremenom dojadi, kako je slabije od udaranja.



"NAJVEĆI PLUS IGRI, OSIM FINE MULTIPLEJER MOGUĆNOSTI, DEFINITIVNO PREDSTAVLJA GRAFIKA."

IGRU USTUPIO: **COCOCUCUMBER**

Omiljen i bez konkurencije, svakako mi je udarac u zemlju. Kapiram da bi razmaženo dete, koje se iz besa baci na patos i počne pesnicama da udara o njega, nanelo više fizičke štete slučajnim prolaznicima, no ovaj suvišni i poprilično beskorisni potez.

Dakle, iz ovoga proizilazi da je akcija krajnje jednostavna i ne zahteva neku posebnu strategiju od strane igrača. Ovo naročito dolazi do izražaja kod glavnih protivnika, koji su samo vreće koje treba dobro izudarati ne bi li se prešlo na idući nivo.

Barem je oružja u svetu u izobilju, ali nedovoljno razlikovanje istih, barem prikazom nekih od statistika, čini da sve deluje poprilično slično. Zaključak? Verovatno ćete u jednom trenutku početi i da preskačete predmete koje pronađete. Pa koliko propuštenih prilika za kul stvarima ova igra ima?!

Ukoliko ste željni kooperativne akcije u svetu od voksela, u kojoj sve od eksplozija pršti, a fleke ne ostavlja, Riverbond zaista može biti pravi izbor za vas. Pa čak i ukoliko biste da uskočite sami u bezumnu, ali bezazlenu zabavu rušenja kockica, sigurno vas čeka barem kratkotrajna zabava.

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Cococucumber

CENA:
24.99€

RAZVOJNI TIM:
Cococucumber

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 6.4

- ✓ Dopadljivo i šareno.
- ✓ Kooperativno je zabavnije.
- ✓ Eksplozije, eksplozije!
- ✗ Plitka akcija.
- ✗ Repetativnost.
- ✗ Slab arsenal poteza.

Autor: Igor Totić

REVIEW

Switch je praktično od prvog dana imao simpatične indi igre, koje su bile vrlo dobar dodatak hitovima. Uvek ste mogli nešto dobro da nađete dok čekate sledeću veliku igru, i ponuda je bukvalno iz dana u dan sve veća i veća. Ali, među svim tim originalnim malim igrama, naći će se neka koja samo pokušava da se proda i ne nudi ništa novo.

Story of a Gladiator je hack-and-slash arena, smeštena u zlatno vreme gladijatora u rimskoj imperiji. Vi ste napaćeni gubitnik koji rešava svoje probleme i tuguje za svojom mrtvom porodicom u pivu, prostitutkama i polakom hodanju ka ivici smrti. Jednog dana, srećete šampiona arene i pitate ga kako je to postao da bi vam ovaj rekao samo "Prosto, nemoj nikada da izgubiš". Ta rečenica vam postaje motiv da se prijavite za prvi gladijatorski turnir. Priča je jednostavna i bez puno detalja, ali eto, uvodi vas u početke vaše gladijatorske karijere.

Cela igra se dešava u areni, gde se borite, ili van nje, odnosno u gradu, gde se unapređujete. Borba je previše jednostavna i dosadna. Jedno dugme imate za udarac i mlatite odabranim oružjem dok neko ne padne mrtav. Talasi neprijatelja vam staje na put i cilj je da preživite. Ovo možda i ne bi bilo toliko loše da sam gameplay nije katastrofa.

Kako prelazite arene, dobijate novac, slavu, XP i zvezdice. Novac trošite na opremu, XP vam povećava nivoe i na svakom nivou možete da dobijete skill poen, koji trošite dok zvezdice otključavaju ogrlice koje vam daju određene pasivne sposobnosti. Od skilova, najbitnije je kotrljanje, jer je klasičan "cheese" potez koji sam koristio skoro do kraja igre. Vidite grupu neprijatelja, skotrljate se iza njih i uništite A dugme na kontroleru. Vrlo dosadno.

Mada, ni igra nije baš fer. Neprijatelji su nepredvidivi, jer nemaju animaciju napada, nego se samo „dese". Morate da nagađate kad će da krenu ka vama kako bi znali da li da se skotrljate ili iskoristite štit dok svi vaši potezi troše ograničenu staminu, sem napada što je takođe suludno.

Kasnije kroz igru, imate mogućnost da otključate specijalne moći koje dobijate molitvom. Ako izaberete nekog boga, on će vam dozvoliti da ga prizovete i da vam pripomogne tokom borbe, ali samo ako vam je publika naklonjena.

Publika je jedini zanimljiv aspekat ove igre. Tokom arene, ako brzo ubijate protivnike ili otključate specijalne napade, publika će navijati za vas i gađati protivnike kamenjem ili vam bacati voće i zlato koje možete da pokupite.

Artistički dizajn je čudan, ali originalan. Likovi su prenaglašeni, pogotovo sa facijalnim ekspresijama i ne izgledaju ozbiljno, neko karikature sa ozbiljnom agendom. Dizajn opreme i oružja je dobar i detaljan za ovakav tip igre. Unapređivanje oklopa je takođe zanimljivo, jer ima gomila raznih tipova iste, ali se uglavnom ne zasnivaju na povećanju HP-a, nego neke dublje progresije.

Cela igra izgleda kao da je pravljena za mobilne telefone, ali da nisu znali kako da je monetizuju. Ova igra je imala neku ideju u prošlosti koja je spala na bazični hack-and-slash, bez previše dubine, i to je baš šteta. Živo me zanima, ako sam u pravu, kako je izgledala originalna ideja, jer ova igra nije nešto što mogu da preporučim, niti ću je ikada više igrati.

"STORY OF A GLADIATOR JE HACK-AND-SLASH ARENA, SMEŠTENA U ZLATNO VREME GLADIJATORA U RIMSKOJ IMPERIJI."

"VIZUELNI DIZAJN JE ČUDAN, ALI ORIGINALAN."

IGRU USTUPIO:
EVOLVE

PLATFORMA:
PC, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Brain Seal Ltd

CENA:
10€

RAZVOJNI TIM:
Brain Seal Ltd

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA **4.5**

- ✓ Zanimljiv dizajn.
- ✓ Vizuelno dopadljiva.
- ✗ Mobilna igra bez ideje i monetizacije.

Autor: Milan Živković

REVIEW

DEATH STRANDED SAILS

The Legend of Zelda, Death Stranding i Harvest Moon ulaze u bar... Osim što nije u pitanju bar, nego video igra. I nije u pitanju vic, nego moj doživljaj igre pred nama. Zvuči zabavno? Zavalite se u fotelju.

Kako naš urednik Savić predaje režiserski palicu i odlazi iz našeg i vašeg časopisa, rešio sam da ovaj poslednji tekst pod njegovim okriljem, bude o jednoj zaista posebnoj i nesvakidašnjoj igri. A onda mi je on podvalio Stranded Sails, jer očito ne voli tužne rastanke i želi da ga uz bolne jauke i besne urlike ispratim... Dobro onda!

Stranded Sails prati putešestvije junaka ili junakinje (zavisno od pola koji odaberete), koji je sa svojim ocem i njegovom posadom krenuo brodom u novi svet. Naravno, sticajem nesrećnih okolnosti, brod biva nasukan na pusto ostrvo, posada raštrkana, a sve šanse za preživljavanje sada zavise od ovog snalažljivog tinejdžera.

Na vama je da istražite ostrvo i okolna ostrvca, sakupite posadu, oformite selo, uzgajate povrće i spremate hranu, te otkrijete sve misterije ostrva i kako ga napustiti. Zvuči kao život prosečnog Srbina, dok čeka da mu odobre vizu za Austriju? Nismo li nešto duhoviti od jutros...

Igra poseduje onaj paradoks od izgleda, koji barata sa minimumom poligona i tekstura, a opet uspeva da izgleda jako primamljivo. Zahvaljujući svetlim bojama, lepim detaljima efekata i oštrom prikazu, igra je grafički - pa, baš lepa.

Dok se momenat koji vezujem za Zelda serijal, tiče istraživanja i kuvanja, Harvest Moon se svakako odnosi na poljoprivredu i podizanja sela. Gde se onda ovde uklapa Death Stranding? U flešbekovima praznog hoda koji sam morao tamo da prevalim, ne bih li došao do kvalitetnih delova igre. Tako i ovde! Od tačke A do tačke B, samo da bi se opet vratili na tačku A. Nagrada? Ništa! Kako ništa? Ne bih znao, ali nedostatak nagrađivanja pa čak i onog osećaja dostignuća, nakon što se pošteno napešačite, nisu nešto što volimo da doživimo u nekoj igri.

Dobro, malo je priznajem problem bio i do mog pristupa. Mislio sam da je u pitanju igra otvorenog sveta, menadžmenta i izgradnje. A u stvari je opuštena, linearna i jednostavna avantura. Ničeg lošeg u vezi toga ne bi ni bilo, da se igra malo lepše predstavila od samog starta. Ali, nakon što očekujete jedno, a nakon tročasovne, usporene uvertire uplovite u nešto sasvim drugo, ne možete, a da se ne osetite prevareno.

Ako bismo ignorisali tu činjenicu, mogli bismo bez problema reći da je Stranded Sails jedna izuzetno zabavna igra. Naročito ukoliko želite u njoj da uživate pored nekog daleko mlađeg od sebe. Osim što izgleda primamljivo, jako je i pristupačna za igranje.

E sad, ima tu jedna mehanika koja me je naročito jako žuljala... Sve akcije, uključujući i kretanje, troše energiju glavnom liku. Nju može da nadoknadi tako što jede, ali nakon što potroši zalihe i totalno pregladni, onesvestiće se i biće teleportovan u grad. Kakva je ovo kazna? Slaba. Čemu služi? To je još jedna od misterija koje nikada nećemo odgonetnuti...

Igra poseduje sijaset takvih čudnih pravila, ili pak nedostatak nekih normalnih, koji u tandemu otežavaju igranje odnosno neke deonice čine krajnje repetativnim, da i detetu mogu dojaditi toliko da će se radije vratiti Teletabisima. U tom smislu, igranje u kraćim intervalima je preporučljivo.

Omiljeni element igre, osim grafike, za mene bez sumnje predstavlja muzika. Poseduje zavidan broj odličnih i atmosferičnih melodija, koje i te kako doprinose doživljaju pustog ostrva i iznenadne avanture. Zapravo, ukoliko uspem da pronađem ceo album, rado ću ga preslušati ne bih li odgonetnuo u čemu se krije njegova čarobna dopadljivost.

To bi bilo to što se tiče mojih utisaka o ovoj igri, bez da sam vam previše pokvario potencijalno iskustvo, koje bez obzira na sve njegove mane, ipak rado preporučujem. Na čist veseli šarm, moram podići malo i konačnu ocenu.

Eto Nikola uredniče, preživeo sam brodolom koji si mi izrežirao! Sada i ja tebi želim neka duga jedra, da te sprovedu kroz mirna mora. A da kvalitetnih igara ni tebi, a ni nama, čitaocima i meni - nikada ne ponestane.

IGRU USTUPIO:
MERGE GAMES

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Merge Games

CENA:
24.99€

RAZVOJNI TIM:
Lemonbomb Entertainment

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 6.9

- ✔ Vizuelno prijatno.
- ✔ Pristupačno za sve uzraste.
- ✔ Odlična audio podloga.
- ✘ Mnogo praznog hoda.
- ✘ Slab sistem nagrađivanja.
- ✘ Dosta glupih mehanika.

Autor: Igor Totić

REVIEW

STAR WARS JEDI FALLEN ORDER™

SILA JE IPAK SA NAMA

EA odavno nije izdavač koji uliva poverenje, niti ga potrošači vole u poslednjih par godina(mada je realno uvek bio „zli“ izdavač). Niz loših odluka, zlih nameta i zatvaranja naših omiljenih studija, nije im nikako išao u korist. Kad smo čuli da su dobili ekskluzivno pravo na Star Wars franšizu, većina nas je znala da od toga neće biti išta i to su „opravdali“ sa osrednjim Battlefront i katastrofalnim Battlefront 2 (koji je, ruku na srce, nakon godina sređivanja postao zapravo sjajna igra).

Onda su zatvorili Visceral, koji je radio na singlplejer Star Wars igri i tu smo već mislili da je kraj, nećemo imati nikakvu dobru Star Wars igru u skorije vreme. A onda se desio Respawn (Titanfall, Apex Legends), koji javlja da radi na singlplejer Dždedaj igri, pod nazivom Fallen Order, i uspeli su da podignu par obrva. Naravno, znamo ko je vlasnik Respawna i niko, pa čak ni ja, nije bio toliko optimističan da će ovo biti samo još jedna igra i ništa više, bez ulaženja dublje u džep potrošača. Nismo verovali zvaničnim informacijama da je ovo istinita i punokrvna solo igra, da ima početak i kraj i da je bez mikrotransakcija, jer kroz istoriju to nikada nije bilo tačno kad je EA u pitanju. Anthem, Andromeda, FIFA i ostale „igre“, su uništile svo poverenje koje smo imali. Star Wars Jedi: Fallen Order je po mom vrlo subjektivnom mišljenju, igra godine.

Da se razumemo odmah na početku, EA je u mojim očima i dalje „zla“ korporacija, koja gleda samo svoj interes, koja ubija studije i koja želi da izmuze što više para od potrošača, ali, ako zanemarite samo inicijalni EA logo na početku, ova igra je daleko od svih EA ideja i gluposti.

Respawn nikada nije imao sreće od kad je stupio u saradnju sa EA, do nedavno. Ja ne znam kojom magijom su oni uspeli da dobiju samostalnost, jer su Titanfall igre propale bez obzira koliko ih ja voleo i koliko one bile dobre. Stvorili su početni integritet sa njima, obezbedili pedigre sa Apex Legends, i onda je na red došao Fallen Order, singlplejer akciona avantura koja nema ni jednu skrivenu laž. Ja mogu samo da im skinem kapu, podignem pesnicu i kažem „fight the power“! Bitno je bilo sve ovo da spomenem, jer je imperativno da vam prikažem zašto je ova igra ostavila toliki utisak na mene, zašto mi je povratila nadu u budućnost singlplejer igara i u Star Wars franšizu (o filmovima nećemo dalje, ali Mandalorian jej!).

Jedi Fallen Order je, kao što sam već i preterano naglasio, akciona avantura koja prati mladog, nedokazanog dždedaja Cal Kestisa, koji je preživeo Order 66 i sad se krije od Imperijalnih inkvizitora na raspaloj planeti koja je zapravo groblje i otpad velikih brodova. On pet godina uspešno krije svoj identitet i svoju vezu sa Silom, dok ga sticaj okolnosti ne otkrije i sad mu je Imperija za petama. Uvodna sekvenca ove igre je jedna od najboljih koje sam igrao do sad (pogotovo početna numera) i već od prvih momenata sam znao da će ova igra biti nešto sasvim drugačije. Na kraju intro sekvence, priključuju vam se droid BD-1, Cere i Greez, čije pozadine neću da otkrivam, ali vaša misija je da pronađete Jedi holokron, koji je sakriven od strane stare civilizacije na kojem se nalazi spisak dece koja su osetljiva na Silu i time obnovite red Dždedaja, koji je uništen tokom pada Republike (Kraj Epizode III, umrla sam od tuge, imam viši položaj, NOOOOO, znate već). Cela priča je zanimljiva sa dosta „OMG“ momenata, koji su ili sveži ili omaž celoj franšizi, ali se ne izdvaja puno od klasične Star Wars formule, što mi ni malo nije smetalo, s obzirom ko je izdavač i kakvu katastrofu smo mogli da dobijemo, da Respawn nije imao ovoliko slobode. Likovi su interesantni i gluma je fenomenalna, pogotovo posade broda. Na početku, upoznajete glavnu protagonistkinju, Second Sister, koja je pravi Imperijalni Inkvizitor i osećate to tokom cele igre, a i glumica je dala 110% svog truda. Igra ima par obrta i zapleta u priči, neki su očekivani, a neki

> “PLATFORMSKI ELEMENTI DOSTA POZAJMLJUJU OD IGARA KAO ŠTO SU UNCHARTED I TOMB RAIDER”

“ATMOSFERA CELE IGRE JE TIPIČNA STAR WARS.”

su me baš iznenadili, jer nam igra često da kliše koji obori sa nekom novom idejom.

Kroz celu priču putovaćete na razne planete, od kojih svaka ima svoj stil i razlikuju se dosta po dizajnu, ali ne toliko da izlaze iz Star Wars atmosfere. Pošto su većinom poznate planete i njihovo otkriće se uklapa u priču, neću ih nazivati po imenu ali ćete posećivati stepe, imperijalne baze, prašume, močvare i kamene visoravni. Najveći deo se dešava u nekoj prirodi u koju se strukture uklapaju prirodno, bilo da su tajni hramovi ili vojne baze. Ni u jednom trenutku nisam pomislio da nešto negde ne treba da bude, sem skrivenih škrinji koje možete da pronađete. U škrinjama se nalaze kolekcionarski predmeti, skinovi za odeću, svetlosne sablje, stvarčice za brod i za BD-1 droida, i one mogu da budu na vrhu nekog brda ili u nekoj tajnoj pećini, gde im tehnički nije mesto, ali ih je zanimljivo pronaći.

Dizajn nivoa je rađen u Metroid stilu, što znači da uglavnom imate glavnu putanju kroz koju vas vodi igra, ali i odvojene delove do kojih ne možete da dođete bez novih sposobnosti, moći ili opreme. Često ćete se vraćati na već posećene planete, kako biste otključali neke nove delove mape, gde se mogu kriti neka poboljšanja. Tokom prelaska, skupljate „sećanja“, od kojih neki mogu da vam povećaju Health i Force, tako da je uvek pametno istražiti sve putanje kako biste bili što efikasniji tokom igre. Mape su poprilično velike i segmentirane, te dosta ćete provoditi vreme na planetama, pogotovo ako pokušavate da pronađete sve skrivene lokacije. Pošto igra koristi Bonfire sistem iz Dark Souls igara (više o ovome kasnije), žao mi je bilo što nema neka fast travel opcija između njih, nego od momenta kad sletite, morate sve peške da prelazite ponovo. Ovo nije dosadan zadatak, ali ako upadnete u neku rupu do koje postoji samo jedna putanja, morate da napravite ceo krug kako biste se vratili nazad. Fast travel između zona meditacije (Bonfires) bi rešio ovu muku.

Platformski elementi dosta pozajmljuju od igara kao što su Uncharted i Tomb Raider. Možete se pentrati samo po posebnim podlogama, visite sa grana i stena, precizno skačete sa platforme na platformu, klizate se niz nizbrdice, i drugo. Imam osećaj da i u Uncharted i u Tomb Raider ovi platformski segmenti mnogo bolje funkcionišu, jer sam uvek strepeo da li će Cal uspeti da se uhvati za ivicu ili ne. Platforme su kohezivno povezane i nikada nećete imati problem da provalite gde treba dalje da idete ili kako da vežete skokove.

Što nas dovodi do borbe i ostalih gejmplej elementa. Respawn je generalno za celu igru pozajmio već poznate mehanike. Spomenuo sam Tomb Raider i Uncharted za paltforme, Metroid za navigaciju i dizajn mapa, a borba se dosta oslanja na Dark Souls tip igara, tj. više Sekiro stil. Bitka je sporija i taktičnija, za razliku od, na primer, Force Unleashed. Cal je mlad, neiskusan i prosečan dželaj, koji tek treba da otključa svoj potencijal. Od oružja imate samo svoju svetlosnu sablju, Silu i brze reflekse. Glavni napad je slab i najviše služi da spusti odbranu protivnicima, dok je težak napad uvek efektivniji, ali troši Silu. Kombinacijom Sile i sablje, možete stvoriti neverovatni, spori balet lasera, varnica i smrti.

Igra vas često nagrađuje novim glavnim sposobnostima, a sporedne otključavate poenima koje dobijate tokom igre. Ove skill poene trošite u gore spomenutim zonama meditacije. Postoji baš velik izbor aktivnih i pasivnih veština, koje vam dodaju nove mogućnosti u napadu i odbrani, tako da vam nikada neće biti nametnut jedan stil. Možete Silom privući protivnike, probosti ih sabljom, a odmah zatim gurnuti sledećeg u provaliju, a poslednjeg zamrznuti u mestu. Ove kombinacije su limitirane samo količinom maksimalne Sile koju imate, ali ćete je često povećavati prelaskom i pronalaženjem skrivenih unapređenja po mapama.

Neprijatelji su raznovrsni, ali nisu svi interesantni. Stormtrooperi su naravno glavni neprijatelji, i ima ih raznih, od klasičnih trupera sa blasterima, do izvidnika, koji imaju ručna oružja. Igra je prepuna i razne faune, od kojih su neki toliko „cheap“ (paukovi i krtice) da su mi često došli glave, ali kad se nauči šablon napada, nije

ih teško savladati, samo su dosadni. A.I. nije uvek najpametniji, ali će vam zadavati muke, jer znaju da se brane, ali bogami i da udare. Kontrolisanje grupa protivnika je ključ preživljavanja i konstantno praćenje zdravlja, Sile i stamine za odbranu. Ni u jednom trenutku mi nije dosadila bitka, iako dosta pozajmljuje od Dark Souls, jer ipak imate Dželdaj moći i Lightsaber, koji me nikada nisu zamorili, pogotovo kasnije kad sam otključao dodatne stvari. Meditacijom u zonama, vraćate sebi zdravlje, ali se resetuju svi neprijatelji, što je takođe Dark Souls mehanika, tako da će vam svako vraćanje, ili dalji napredak, biti preprečen neprijateljima.

Atmosfera cele igre je tipična Star Wars. Velika epska fantastika sa regularnim suvim humorom na koji smo navikli, ali praćena fenomenalnom zvučnom podlogom i efektima koje očekujemo od Star Wars igara. Reference na istoriju i trenutna dešavanja u tom periodu su česta, ali toliko indirektna, da će samo pravi fanovi prepoznati, a ostali neće mariti jer nisu direktno vezani za priču.

“DIZAJN NIVOA JE RAĐEN U METROIDVANIA STILU.”

Igra ima svoje mane, naravno. Imao sam priliku da igram i na PC i na PS4, i opadanje frejmova je često i neprijatno, pogotovo na konzolama. Na PC je mnogo bolje iskustvo, ali set ispravki je više nego neophodan. Neke animacije su čudne i „seckaju“, desilo se propadanje kroz teksturu ili dve, ali ništa što bi mi je pokvarilo celokupno uživanje. Borba protiv više neprijatelja je trapava, pogotovo ako su paukovi (prokleti paukovi) i sporija nego što smo navikli, ali je sve ovo sjajna osnova za nastavak i buduće igre.

Star Wars Jedi: Fallen Order je fenomenalna avantura, koja je kompletna igra i koja je ostala verna Star Wars franšizi. Morao sam sebe da teram da pravim pauze u igranju, jer me je jednostavno držala i nije puštala, konstantno sam hteo dalje i dalje i dalje, isti osećaj kao kad sam igrao God of War. Fallen Order pozajmljuje pozitivne elemente drugih uspešnih igara i sjajno ih ujedinjuje u Star Wars univerzum i kompletnu celinu koja će mi dugo ostati u sećanju i kojoj ću se često vraćati. Eto vidiš, EA, kako može kad se slušaju fanovi koji su više nego spremni da daju svoj teško zarađen novac, ali na kvalitetan i dovršen proizvod.

IGRU USTUPIO:
COMPUTER-LAND

PLATFORMA:
PC,Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ:
EA

CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
Respawn

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 9.6

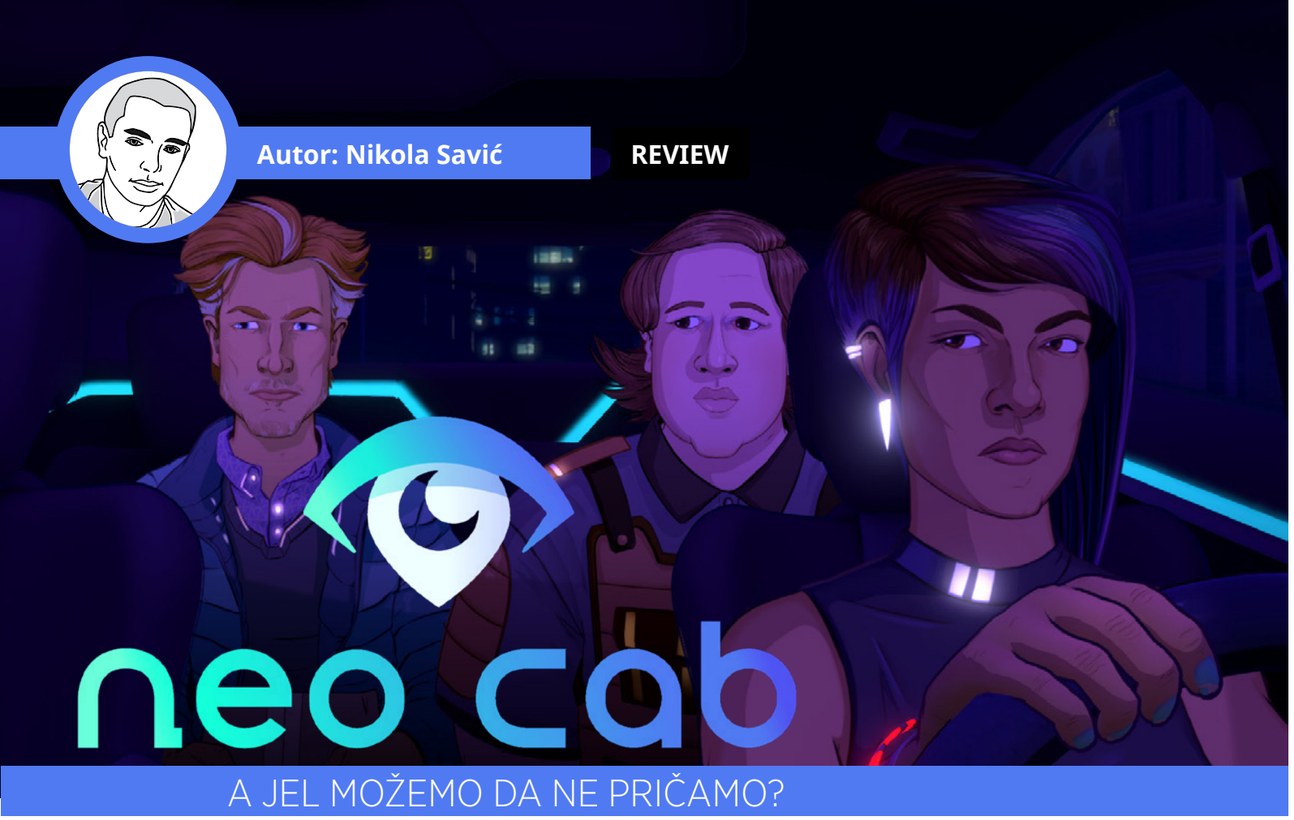
- ✔ Veoma izazovno, a balansirano.
- ✔ Konačno prava Star Wars singlplejer igra.
- ✔ Svetlosna sabalja je neverovatno zabavna.
- ✘ Određeni tehnički problemi.

STANDARD EDITION

NFS Heat

16+ www.pegi.info

8. NOVEMBAR 2019



Autor: Nikola Savić

REVIEW

A JEL MOŽEMO DA NE PRIČAMO?

Izgled na prvi pogled često ume da vara, a čini mi se da se meni desilo upravo to sa igrom Neo Cab. Negde u oktobru sam čitao o njoj po nekim forumima, delovala mi je kao veoma privlačan naslov koji se em odvija u odličnom okruženju, em ima akcenat na narativu, stvari koje ja jako cenim kod igara. Iako nisam neki ljubitelj žanra vizuelnih novela, ka kome ova igra definitivno naginje, to me nije sprečilo da rešim da se ja pozabavim recenzijom ove igre. I želeo sam da mi se svidi. Stvarno sam želeo. Ali, avaj, to mi nije uspelo.

Vi ste u ulozi devojke Line, koja radi kao taksista u modernom futurističkom sajber svetu, tačnije, nešto što je bliže Uber sistemu od klasične taksi službe. Ona se nalazi na prekretnici u životu, i rešila je da je vreme za potpuno novi list, novu fazu i odlazak, nešto što često svima nama treba (opis pišem u trenutku kada napuštam posao urednika časopisa). I tako je spakovala ono malo ličnih stvari koje poseduje, sela u svoj verni auto, i krenula na put ka gradu Los Ojos, gde je čeka njena drugarica Savy, koja joj je ponudila da živi zajedno. Los Ojos je ogroman futuristički mega grad, koji se nalazi negde u pustinji (Nevada?) i koji je prepun megakorporacija koje njime vladaju, i siromašnim slojevima na dnu.

Jedna od glavnih korporacija u toj priči je Capra, koja teži ka tome da sve automatizuje, i samim tim će veliki broj ljudi izgubiti posao, a znate već kako to ide, treba posla ako želite da imate na stolu nešto da pojedete i ne spavate na ulici. Lina je jedan od retkih preostalih pravih ljudi koje voze taksije, i mnogi klijenti to umeju da cene, jer žele ljudski kontakt i konverzaciju, te upravo na tome je i glavni akcenat gejmpleja i priče. Vaši klijenti će uglavnom biti one osobe koje prosto žele malo i da popričaju dok se voze ka svojoj destinaciji, a ne samo da nemo sede i čekaju cilj.

Iako smo pomenuli na početku da igra teži vizualnoj noveli, ipak postoje i određene gejmplej mehanike, ali se svode isključivo na priču. Iako je ovo igra o vožnji auta, ovde vožnje autom nema, sve se dešava unutar auta, dok vi pričate sa vašim klijentima. Generalno, teme koje se provlače kroz igru se tiču raznih stvari koje bi potencijalno mogle da „uzdrmaju“ i svet u kome mi živimo, ali su, nažalost, nekako napisane i urađene veoma površno. Kao da autori nisu želeli da previše

natrpaju igrače tekstom i temama, pa su sve razgovore tek zagrebali i „pipnuli“, tek toliko da nam stave do znanja o čemu se tu radi. Opcija u dijalogu uvek ima, uglavnom između dve do tri opcije, ali su one, opet, nekako previše ograničene i ne daju vam prostora za nijanse u stavovima i razmišljanju, što sam cilj tema o kojima govorimo čine površnim i nekako tinejdžerskim.

Postoji solidan broj opcija za klijente koje ćete pokupiti prilikom igre, i u tom smislu ima prostora za ponovno igranje (igra je kratka, trebaće vam oko 4-5 sati da je pređete), jer nećete moći uvek sve i svakog da pokupite, već ćete morati da birate. Svi ti silni likovi, naše mušterije, su u suštini zanimljivi i raznovrsno dizajnirani, ali opet su previše jednodimenzionalni u svojim stavovima. Vaš posao će biti da u razgovoru sa njima procenite šta žele i kako da se postavite, kako ih ne bi previše iznervirali i dali vam nisku/lošu ocenu, pošto od vaše ocene zavisi i vaša reputacija, a reputacija je ono što vam donosi vožnje, pa samim tim i novac. Pored tih usputnih priča sa klijentima, tu je i jedna, da je nazovemo „glavna“ priča, koja se uglavnom tiče vaše pomenute drugarice, ali nećemo otkrivati previše da je ne bi spojlovali.

Jedan od glavnih elemenata priče je i uređaj koji se zove FeelGrid, narukvica koja pokazuje vaše emocije kroz četiri osnovne boje, ali, umesto da bude interesantni dodatak gejmpleju, ona zapravo kao da služi samo da vas dodatno ograniči, u već ionako malom izboru. Umesto da odlučujete o stvarima u razgovoru na osnovu vaših stavova i osećanja prema datim temama, često ćete biti prinuđeni da birate sam ono što je u skladu sa emocijama koje Lina trenutno oseća.

Vizuelni dizajn u meni budi pomešana osećanja. Sa jedne strane mi se veoma sviđa paleta boja u klasičnom noćnom neonskom sajberpank stilu, ali sa druge strane, stil kojim su likovi prikazani mi je neverovatno odbojan i apsolutno mi se ne sviđa. Sve izgleda kartonski i amaterski, sa sve plastičnim (anti)

animacijama. Na sve to, ne znam da li je to mene, ali za igru koja čak ni nema sistemske zahteve (!), imao sam katastrofalnih problema sa nasumičnim padom frejmova iz čista mira, što je jednostavno nedopustivo i par puta sam morao da prekidam igranje zbog toga, jer je bilo neigrivo.

Muzika u igri je odlična, i dobro prenosi tu sajberpank atmosferu mračnih noći ulica mega-gradova, dok ostalih zvukova apsolutno nema, pa ni glasovne glume, koja bi ovde jednostavno morala da postoji, jer je igra veoma personalizovana i veliki je akcenat na odnosu vozač-putnici i emocijama koje iz toga izlaze. Nema ni nikakvih zvučnih efekta, sem tu i tamo po koje pištanje i slični drugi zvuci obaveštenja.

Neo Cab nije previše loša igra, kratka je i može vam biti zabavna u tom smislu da upoznajete šarenolike karaktere jednog praktično distopijskog grada, ali je, nažalost, previše površna i previše neozbiljno pristupa temama koje želi da istraži. Pored toga, njena glavna mehanika sa osećanjima više deluje kao smetanja umesto obogaćivanje gejmpleja. Zbog svega toga, ovo je, nažalost, maksimalna ocena koju sam mogao da dam igri.

neo cab

IGRU USTUPIO: **FELLOW TRAVELLER**

PLATFORMA:
PC, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Fellow Traveller

CENA:
12.5€

RAZVOJNI TIM:
Fellow Traveller

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 6.5

- ✓ Interesantan koncept.
- ✓ Neonska paleta boja.
- ✗ Previše površni dijalozi.
- ✗ Loša optimizacija.
- ✗ Odbojan vizuelni stil.

Autor: Milan Živković

REVIEW

ĆERO MOJA MILA, DRAGA... NEST'O SAM BEZ TRAGA.

U vreme kada se profit uglavnom zasniva na korišćenju stare slave, nije lako stvoriti novu franšizu pa se od nule proslaviti. Ali, upravo to, postigao je LEVEL-5 pre nešto više od deset godina. Profesor Lejton, junak po kom istoimeni serijal nosi ime, delimično je inspirisan protagonistom Ace Attorney serijala, ali je uspeo da se u potpunosti izbori za svoje mesto pod igračkim suncem.

Šest glavnih igara koje su potekle sa DS i 3DS platformi, predstavljale su prava mala logička remek-dela. Dopadljivi profesor i njegov verni pomoćnik, osvojili su srca miliona igrača. A nakon šest igara, profesor je izgleda poželeo da okači šešir na čiviluk i penzioniše se, jer sedma igra, kao protagonistu uvodi sasvim novog karaktera - njegovu ćerku Katrijel.
Gde je profesor otišao i odakle niotkuda njegova ćerka na sceni, samo su neka od pitanja savršenih za početak misteriozne avanture. Pa iako su promene teške, naročito kada se smeni krajnje uspešni protagonista, Katrijel ne dolazi bez seta sopstvenih ljupkih vrlina. U pitanju je šarmantna, pronicljiva i duhovita devojka, koja se odlično snašla u svojoj debitantskoj ulozi.

Za razliku od ranijih igara, pred nama nije jedna velika misterija sačinjena iz delića povezanih priča, već skup više celovitih pričica. S tim pod ruku ide i težina zagonetki, koja kao da je prilagođena više početničkom nivou igrača koji se tek upoznaju sa serijalom. Što ima i smisla, uzevši u obzir da je u pitanju svojevrsni "reset" franšize... Bez obzira na skromnije razmere glavne priče, zaplet u celini ne gubi mnogo na svom šarmu. Likovi su interesantni, a dijalozi poprilično zabavno napisani. Pa pored Katrijel, do izražaja će vremenom doći i njen pomoćnik i misteriozni pas koji pokušava da sazna više o sebi, nakon što ga je izdalo pamćenje. I nekolicina likova iz ranijih delova je tu, a gotovo svi novi su na visini zadatka.

Vizuelno, igra izgleda zaista odlično. U pitanju zapravo i nije remaster, koliko port verzije za 3DS, jer osim podignute rezolucije, ne bih mogao da uperim prstom na neka značajnija poboljšanja. Pa činjenica da igra i sada izgleda odlično, samo govori o tome koliko je 3DS verzija bila sjajna sa tehničke strane i koliko je kvalitetno "ostarila". Vizuelnom utisku svakako doprinosi i odličan prikaz Londona, u celovito-bajkovitoj anime verziji. A pregršt animiranih i rukom crtanih sekvenci, odlično udopunjuje i nadovezuje se na grafiku iz igre. Ovo nije ni čudo, s obzirom da serijal već ima i jedan dugometražni film kao i sopstvenu seriju.

Moram da priznam da mi uz ovu igru, 3DS još više nedostaje. Kontrolisanje kursora palicama ili prstom po ekranu, svakako funkcioniše. Ali olovčica po ekranu namenjenom samo za to, za mene je još uvek neprevaziđena. Posebno zbog toga što olovčicom ne zaklanjate pogled na ekran dok prelazite preko njega, dok prst i nije naročito precizna alatka za uperivanje (koliko god Stiv Džobs tvrdio suprotno, na prezentaciji prvog Ajfona).

Alternativno, moguće je koristiti usmeravanje kursora joy-con kontrolerima, tako što ih naginjete na željenu stranu. Ali, ova opcija koliko god bila korisna, iz nekog razloga predstavlja skrivenu mogućnost, jer igra je ne predstavlja baš najbolje.

Osim slabijih kontrola, lakših zagonetki, priče koja nije epskih proporcija i protagonista koji kreću od nule, Layton's Mystery Journey nimalo ne zaostaje za ostatkom ovog legendarnog serijala. Ukoliko se do sada niste susretali sa njim, bilo da se odlučite za novu i vizuelno uzbudljiviju avanturu, ili neku od starijih no ipak kvalitetnijih naslova, nećete nimalo pogrešiti. Katrijel je lik kog bismo svakako želeli da vidimo ponovo, pa i ruku pod ruku sa njenim ocem, dok zajedno rešavaju znatno uzbudljivije i kompleksnije slučajeve. Mislim stvarno, udružio se sa advokatom Ejsom, a za ćerku od njega ni traga ni glasa. Odličan detektiv, ali užasan otac, ukoliko se uskoro ne iskupi nekim novim naslovom, gde ćerku ne ostavlja bez traga i glasa!

"GDE JE PROFESOR OTIŠAO I ODAKLE NIOTKUDA NJEGOVA ĆERKA NA SCENI, SAMO SU NEKA OD PITANJA SAVRŠENIH ZA POČETAK MISTERIOZNE AVANTURE.."

IGRU USTUPIO:
LEVEL-5

PLATFORMA: Nintendo Switch
IZDAVAČ: LEVEL-5
CENA: 39.99€
RAZVOJNI TIM: LEVEL-5
TESTIRANO NA: Nintendo Switch

OCENA 7.5

- ✓ Vizuelni šarm.
- ✓ Opuštajuća priča.
- ✓ Odlična muzika i glasovna gluma.
- ✗ U nekim segmentima, igra daje premalo informacija.
- ✗ Teže kontrolisati na Switch-u.
- ✗ Manje izazovne zagonetke nego ranije.

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

NFS Heat

GAS DO DASKE

NFS franšiza u poslednjih nekoliko godina ne uspeva da pobegne od nekih prilično loših odluka pri dizajnu najpopularnije arkadne vožnje. Bilo da su u pitanju prilično dosadne misije, loše priče, prilično nezgrapan gejmplej ili jadne mikrotransakcione gluposti (khm-khm, gledam tebe Payback), sve to je odbacilo poverenje koje su fanovi imali u ovu, nekada voljenu, trkačinu. Naime, pošto ne govorimo o prethodnim promašajima koje smo preživeli, odmah je potrebno reći da je Need for Speed: Heat korak u pravom smeru. Ostaje pitanje da li je taj korak dovoljno veliki i vredan naše pažnje, vremena i novca.

Odgovor na to pitanje je dosta teško dati, mada se za Heat ne može reći da je loša igra nikako. Ono što jeste loše, mada ne koliko u onom „ributu“ iz 2015, jeste priča. Ovde ipak treba imati na umu da je narativ bačen u drugi plan i da je znatno veći fokus na vama, vašem jurcanju po Palm Cityju (čitaj – Majami). Ovde birate nekoliko od početnih, unapred generisanih avatara vašeg lika, koji poseduje glas zapravo, i dolazi u Palm City da stekne trkačku slavu. U gradu, naravno, postoji policija, sa veoma iritantnim likom na čelu, koji se zalaže za svesrdno istrebljenje uličnih trkača i trka uopšte. Vaša uloga jeste da kao pravi buntovnik pokažete sistemu da vas ne može zaustaviti. Sve u svemu, priča jeste površna i drži se nekih sigurnijih tropa i klišea koje uzima iz nekih drugih poznatih filmova i franšiza. Sa druge strane, narativ je odrađen u nekom sporednom maniru, pa se može reći da dovoljno dobro vrši ulogu koju treba da ispuni.

Glavni fokus NFS-a je svakako paljevinska akcija i arkadna, ali zabavna vožnja. Iako je Payback imao pristojan vozački sistem, koji je bio nešto bolji od onog iz 2015, mikrotransakcije su sve to upropastile. Ovoga puta, bez takvih problema, igra u najvećoj meri podseća na Payback po gejmpleju, što se mnogima ili neće svideti ili će to obožavati. Skretanje je i dalje malo nezgrapno, driftovanje je standardno arkadno i potpuno veštačko, ali ume da pruži neki zadovoljavajući osećaj kada skapirate kako funkcioniše. Mada, ostaje prisutan onaj osećaj da vaš auto nikad nije onoliko jak koliko „brojke pokazuju“, ali tu se imate i zahvaliti blagoj primeni catch-up sistema, koji je tu već godinama uključen. Sve u svemu, ovo dosta podseća na vožnju modernih NFS-ova, ipak za nijansu bolju do sad.

Ali, tu ne leži čar Heata, već u svemu ostalom. Prva opcija pred vama jeste izbor između vožnje po dnevnom i noćnom svetlu. Danju, trke podsećaju najviše na nešto što biste videli u NFS: Pro Street, ili čak na GRID vožnje, dok je noću punokrvno, potpaljeno neonsko trkanje po ulicama grada palmi. Dnevne trke ne odlikuju neke previše zanimljive osobine, ali zamislite nešto slično već pomenutim igrama. Novac ćete zarađivati danju, dok noću ćete dobijati tzv. reputacione poene. Ovim prvim ćete kupovati apsolutno sve neophodne delove za vaš automobil, pa i odeću za vašeg lika(!?), dok su vam reputacioni poeni nešto slično XP-u i služe vam za otključavanje novih delova. Kako budete više trka dobijali, tako će vam rasti „heat“ nivo, što bi značilo da ćete imati sve većih problema sa policijom, koja ume da bude i te kako naporna. U slučaju da vas policija uhvati, svi reputacioni poeni bivaju izgubljeni, dok u suprotnom

vaš Heat nivo ima ulogu multiplikatora poena na kraju vaše noći i može vam pružiti velike količine da bi vam isplatio rizičan poduhvat kroz koji ste prošli. U celoj ovoj jurnjavi, vaš auto ima health poene kao i policijski automobili, pa svaki kontakt sa okolinom će to postepeno skidati i čini celu ovu borbu sa snagama reda i zakona težom. Najlepši deo celog ovog NFS-a jeste najbolji i najveći broj opcija za menjanje i potpuno doterivanje vaše idealne

“SKRETANJE JE I DALJE MALO NEZGRAPNO, DRIFTOVANJE JE STANDARDNO ARKADNO I POTPUNO VEŠTAČKO, ALI UME DA PRUŽI NEKI ZADOVOLJAVAJUĆ OSEĆAJ KADA SKAPIRATE KAKO FUNKCIONIŠE.”

trkačke mašine. Sve je to slično onim modelima iz 2015. i Paybacka (bez glupavih speed kartica), samo sa još više opcija, pogotovu kod performansi. Imaćete nekoliko različitih pristupa na tom polju, pa čak i opcije za menjanje celog motora i pogona slično Forza Horizon igrama, dok u kozmetičke opcije čak spadaju stvari kao što je menjanje zvuka vašeg auspuha. Kao što je već pomenuto, imaćete i opciju doterivanja izgleda vašeg lika, što se čini suvišnim, a garderoba se sastoji čak i od nekih poznatih kompanija kao što je Adidas i slično. Ovo je sve dodatna šminka za već prenatrpan(najpozitivnije moguće rečeno) sistem „budženja“ automobila i lika, i to sve bez nekih mikrotransakcija za koje je sve ovo delovalo idealno. Možda se EA konačno opametio, al’ ne bismo čačkali te hipoteze, znajući da kompanija voli da naknadno „ispod radara“ doda neke stvari u igru.

Heat izgleda sasvim pristojno, mada ne najbolje za jednu trkačku igru. Modeli automobila su veoma dobro odrađeni, ali zato Palm city odaje pomešane utiske kako budete odmicali kroz igru. Pored toga što grad deluje veoma mrtvo i isprazno, iako je neke prosečne, „taman koliko treba“ veličine, ne odaje utisak da se u njemu živi i kola na ulicama ima iznenađujuće malo. Danju grad izgleda isprano i deluje kao da su teksture znatno mutnije nego što zapravo jesu kada zastanete u svom jurcanju, dok je noć potpuno druga priča. Aktivnosti koje su vam dostupne unutar ovog grada su tipična rokanja bilborda, brzinske zamke, povremeni drift izazovi i slično. Sve se to vrti još od doba prvog Most Wanted i Burnout, pa ne očekujte preveliku zabavu u ovom „sumornom Majamiju“. Neonska estetika uz prikladnu R’n’B muziku(ništa od eurobeata i synthwavea ni ovog puta nažalost), blještava svetla ulica, mokar asfalt koji se presijava i mnoge druge sitnice, čine da noć izgleda abnormalno bolje. Što se tiče glume, ona nije na zavidnom nivou, mada priča nije ni preterano bitna niti prisutna, pa se i ne treba previše obazirati na inače loše narative koje NFS dostavlja godinama. Automobili zvuče prilično dobro, možda i prenapucano na momente, ali to je sve u duhu ove igre, pa svakako celokupna zvučna podloga nema nužno loših efekata.

“PORED TOGA ŠTO GRAD DELUJE VEOMA MRTVO I ISPRAZNO, IAKO JE NEKE PROSEČNE, „TAMAN KOLIKO TREBA“, VELIČINE, NE ODAJE UTISAK DA SE U NJEMU ŽIVI I KOLA NA ULICAMA IMA IZNENAĐUJUĆE MALO.”

Što se tiče performansa, tu NFS ume da razočara na konzolama, jer igra ostaje uspešno zakucana na 30 slika po sekundi čak i na PS4 Pro, pa ako želite neko fluidnije iskustvo, moraćete isprobati PC verziju. Igra ima dosta bagova uz to, većinu komičnih, a ne onih koji kvare igračko iskustvo(mada ćete naleteti na pokoji). Multiplejer komponenta je i dalje zapetljana sa lošim serverima s vremena na vreme, ali sve uspeva da ostane na nekoj donjoj granici tolerancije, gde ostaje u igrivom stanju. Dobar deo ovih stvari je popravljiv, i neke od njih već će biti ispeglane u doba kada budete čitali ovaj tekst, sudeći po obećanjima Ghost Gamesa. Kulminacija svih ovih uspona i padova NFS franšize jeste veoma čudan arkadni racer, koji ipak budi nade za budućnost NFS-a, s obzirom na to da se cela franšiza vraća nekim korenima i proširuje već postojeće. Sa dodatnim peglanjem vozačkog modela, nekim inovativnijim pristupom, a ne igranjem čiste sigurne karte bez inovacija i boljim vizuelnim dizajnom sveta, sledeći NFS bi mogao da bude baš ono što su fanovi dugo sanjali. Za sada, ostajemo sa Heatom kao najboljim modernim NFS-om, ali to u konkurenciji sa nekim drugim igrama, kao što je Forza Horizon 4, ne predstavlja preveliku pohvalu, već samo skromnu.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: AMD Ryzen 3 1300X
GPU: Nvidia GeForce GTX 1060
RAM: 16 GB RAM
HDD: 50 GB

IGRU USTUPIO:
COMPUTER-LAND

PLATFORMA:
PC, PS4, Xbox ONE

IZDAVAČ:
Electronic Arts

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Ghost Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 7

- ✓ Zanimljivo odrađena smena dana i noći.
- ✓ Ogroman opcija za doterivanje i „budženje“ vaše mašine.
- ✓ Vrhunska neonska noćna estetika.
- ✗ Svet deluje isprazno i mrtvo, pogotovu danju.
- ✗ Još jedna dosadna i nebitna priča.
- ✗ Ne baš najbolja optimizacija.

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

YOUR FRIENDLY NEIGHBOURHOOD ZOMBIE

PopCap je u svojoj dugoj i veoma uspešnoj PvZ franšizi imao uspona i padova, a ove godine Battle for Neighbourville bi trebao da bude duhovni naslednik prva dva Garden Warfarea. Ovoga puta, razvojni tim hrabro korača u vode hero šutera, pa je već u inicijalnim utiscima ova igra delovala kao neki Team Fortress miks u svetu svima poznatih biljaka i zombija. I prvi utisci koje vam ova bitka za komšiluk ostavlja su veoma dobri, kao i drugi, pa i treći utisci.

Da se prvo osvrnemo na neki narativni kontekst ove igre – nema ga. Imaćete zabavne kvestove i zavrzlame u PvE oblasti igre, ali ako ste očekivali neku kampanju, ma koliko banalnu u ovakvoj igri, ona ne postoji, nažalost. Vaša interakcija i borba sa kompjuterom je zasnovana isključivo na tome da biste levelovali vašeg lika. Da, postoje zadaci kao što su neke omanje eskort misije (gde čuvate kosilicu) ili neki idi-donesi-vrati momenti, ali dublje od toga nećete dobiti ništa, osim veoma zabavno dizajniranih likova koji vam daju iste te zadatke.

Ono što inače predstavlja glavnu masu ove igre jesu njene PvE (vi protiv okoline) i PvP (vi protiv ljudi) komponente. Mapa je podeljena na nekoliko regiona, od kojih su neki potpuno otvorenog tipa za istraživanje. U njima ćete naći isključivo kompjuterske protivnike, a služe za već pomenuto levelovanje vaših likova, kao i ispunjavanje malog miliona sitnih izazova. Ove zone odišu zabavom i originalnošću, pošto se sve veoma razlikuju, a dizajn nivoa i sveta je vrhunski i ova igra ima fascinantnu količinu sadržaja. Razne nagrade, kao i brojni predmeti koje ćete skupljati po mapi kako biste ispunili neke izazove, davaće vam nekoliko različitih valuta koje ćete koristiti na razne načine. Ovo može biti zbunjujuće isprva, ali sistemi nisu previše komplikovani i uhodavanje je veoma lako zahvaljujući solidnim tutorijalima unutar igre. Sve ovo ćete raditi kako biste skupljali razne kozmetičke i nekozmetičke dodatke za svog lika.

Igra poseduje po 10 karaktera na strani biljaka i zombija i svi su apsolutno međusobno različiti i poseduju različit način pristupa borbi. Uloge ovih boraca su inače podeljene u tri grupe – napadačku, odbrambenu i podršku, u velikoj meri nalik Overwatchu i Team Fortressu. Svaki od ovih likova ima svojih sedam različitih sposobnosti koje ćete menjati, unapređivati i time prilagođavati sve to vašem stilu igre. Sav taj PvE je inače uvod u PvP komponentu igre, koja ima nekoliko veoma zabavnih modova. Pored nekih klasičnih, kao što je Battle Arena, koja je standardan 4 na 4 mod gde pri svakoj smrti morate uzimati drugog lika, ima i nekih zabavnijih, gde ćete igrati igru u co-op modu ili boriti se oko nekih tačaka u PvP zonama. Borba je haotična, na najbolji mogući način, i uz sve to uspeva da bude pregledna zahvaljujući vrhunskom dizajnu PopCapa. Pucačka mehanika je znatno responzivnija i zadovoljavajuća nego u Garden Warfare igrama, a na sve to kada se doda veliki broj različitih unapređenja za vaše likove, multiplejer komponenta predstavlja pravo zadovoljstvo, kako u kooperativnom režimu, tako i protiv drugih igrača. Ono što je takođe retkost ovih dana, jeste prisustvo split screen režima, pa možete vaše iskustvo rešetanja zombija ili biljaka podeliti sa nekim pored vas.

Već nekoliko puta sam pomenuo fantastičan dizajn ove igre, ali ono što stvarno briljira jeste grafička prezentacija na svakom nivou. Od odlično animiranih biljaka i zombija, preko veoma zabavnih neprijatelja, NPC-eva, pa sve do sjajnih vizuelnih efekata – uživanje je neizbežno. Sami karakteri koje možete birati imaju poznati PvZ humor, pa ćete imati zombije kao što je akcioni

heroj iz 80-tih, i sama igra je prepuna referenci na različite aspekte pop kulture. Na sve to dodaje i više nego pristojna zvučna podloga sa klasičnim džingl numerama u pozadini u skladu sa zonom u kojoj se nalazite.
Grafički bagovi postoje, ali je igra poprilično dobro ispeglana na tom polju, pa se nećete susretati prečesto sa istima. Glavni problem i strah kod ove igre jeste njen izdavač – Electronic Arts, poznat po svojim mikrotransakcionim šemama, pa je ovde inicijalni utisak kao da je igra stvorena za tako nešto. Mikrotransakcije postoje, ali su definitivno sporedna stvar, pošto su vezane za neke kozmetičke stvari. Svi ti predmeti se mogu otključati i nešto dužim grajndovanjem unutar igre, ali su svakako dostižni i nisu stavljeni iza nekog zida novca koji morate da platite. Sada, da li će ovo ovako ostati ili će igra ipak dobiti naknadno znatno gore elemente ovoga, ostaje da se vidi, ali u ovom trenutnom stanju Battle for Neighbourville je potpuno fer prema svojim igračima. Uz sve ovo rečeno, treba i napomenuti da je igra veoma dobro izbalansirana za PvP, a PopCap je napravio jedan stvarno skriveni dragulj, koji će najviše odbiti ljude svojim „dečjim“ vizuelnim stilom. Bitka za komšiluk je možda i najbolja PvZ igra do sada, nakon onog tower defense debija pre deset godina, i pruža, uz začuđujuću dubinu i kompleksnost, veliki broj sati uživanja i zabavnog napucavanja sa drugima.

IGRU USTUPIO:
COMPUTER-LAND

PLATFORMA: PC, Xbox ONE, PS4
IZDAVAČ: Electronic Arts
CENA: 39.99€
RAZVOJNI TIM: PopCap Games
TESTIRANO NA: PS4

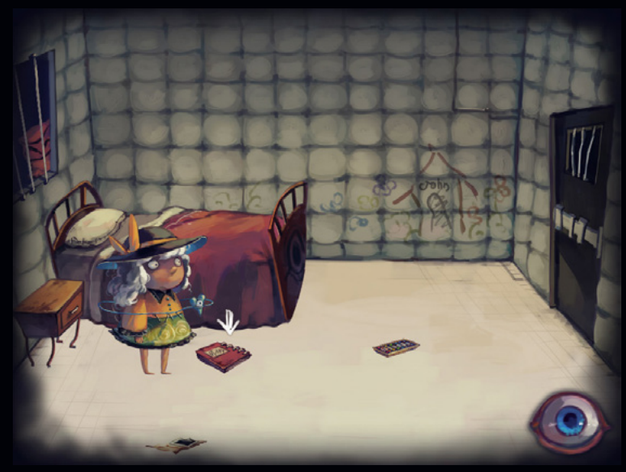
OCENA 8.5

- ✓ Velika količina sadržaja.
- ✓ Zabavan i dobro izbalansiran multiplejer.
- ✓ Vrhunski dizajn i vizuelni stil igre.
- ✗ Nije baš za svakog.
- ✗ Nepostojanje konkretne kampanje.
- ✗ Može na momente da bude „grajnd“.

Autor: Milan Janković

REVIEW

ISTRAŽITE MENTALNI SVET MLADE DEVOJČICE



Na prvi pogled 3rd Eye je igra čiji vizuelni stil izuzetno podseća na onaj koji je bio prisutan u knjigama za osnovnu školu, i koji je decu zastrašivao kao i sam pojam knjige. Ipak, ova igra nije tu kako bi igrače podsećala na školsko doba, već nastaje po uzoru na Touhou Project bullet hell igru, koja je izuzetno popularna u Japanu i koja je inspirisala veliki broj projekata.

3rd Eye nema preterano mnogo veze sa pomenutim projektom, ali ga svakako vodi na novu teritoriju, u žanr horor igara, čime ima nešto sasvim novo da ponudi. Glavni protagonista ove igre je lik sa kojim su se fanovi sretali u pomenutom izvornom materijalu, njeno ime je Koishi Komeiji i ona ume da čita misli drugih likova, a na raspolaganju ima i to treće oko iz naslova.

Sa trećim okom dolazi i velika odgovornost. Ono vam omogućava da stvari vidite drugačije nego što jesu, mada se može reći da ih prikazuje onako kako jesu, ali to ostaje na igraču da sam proceni. Dakle, „oko“ vam pomaže da na svakom prostoru izmenite perspektivu i da vidite dodatne stvari koje su važne za rešavanje zagonetki, pomoću kojih napredujete kroz igru. Odgovornost leži u tome što morate racionalno koristiti tu sposobnost, jer će treće oko sa upotrebom crveneti sve više i više i na kraju će vas vratiti nazad. To možete sprečiti sakupljanjem kapi za oči, i naravno racionalnim korišćenjem.

Što se tiče zagonetki, one nisu preterano teške, pošto nećete uporno tragati za rešenjima već ćete bukvalno nagađati šta je najlogičniji ishod, ali je i to poprilično zanimljivo. Priča, govori o psihološkom stanju protagonistkinje i problemima sa kojima se ona susrela, ali i sa kojima se mnogi susreću, čime se može izvući dobra pouka. Mračna priča je odrađena tako da nema mnogo dodira sa spomenutim Touhou projektom i drugim delovima, tako da je odlična za svakoga koga interesuje žanr i nije upućen u izvorni sadržaj.

Umetnički stil je već spomenut na početku, ali je red detaljno ga opisati i sada. Stil je sličan onom koji je proslavio Tima Burtona i kod igrača izaziva osećaj jezivosti, ali istovremeno i tuge. Svaka lokacija je takva da je sumorna, a uz pogled kroz perspektivu trećeg oka, sve postaje još čudnije i lepo se uklapa u horor žanr. 3rd Eye je zapravo dosta drugačija igra od ostalih koje su deo Touhou projekta, jer su u mnogim likovi slatkiji i sa lepšim animacijama.

Problema i nema preterano mnogo, a oni postojeći nisu preterano iritantni. Prevod igre sa izvornog jezika na engleski nije baš najbolje urađen i neke rečenice mogu delovati malo čudno, a i sam dijalog je nekako izveštačen, a razlog je upravo to. Postoje momenti u kojima igra traži dosta resursa, pre svega RAM memorije. Razlog nije poznat, ali seckanje se može javiti i na jačim konfiguracijama, samo što se retko dešava pa i nije preterano loše.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: CPU Core i5 2 GHz
GPU: Direct X9.0c Compatible Card
RAM: 2 GB
HDD: 2 GB

IGRU USTUPIO:
SONY MUSIC ENTERTAINMENT

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Sony Music Entertainment

CENA:
13€

RAZVOJNI TIM:
3rd Eye Project

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 7

- ✓ Mračna atmosfera.
- ✓ Odličan stil animacija i dizajn.
- ✗ Loš prevod.
- ✗ Povremeno seckanje.

Autor: Milan Živković

REVIEW

DRNDANJE DUGMIĆA NA STO METARA? KONTROLERI, SPASAVAJTE GLAVE!

Kao pažljivi kolekcionar konzola i igara, oduvek sam smatrao da su video igre sa tematikom Olimpijskih igara namenjene prvenstveno uništavanju kontrolera. Ne, zaista, kada igra od vas zahteva da drndate neko dugme kao da vam život zavisi od toga, ili vrtite palicom kao da izvršavate smrtnu presudu masažom, a šta drugo mogu pomisliti?

Na stranu sad to što sam rođen sa dve leve noge, koje su se nekako uspešno prenele i u svet igara, pa sam sve vrste sportskih simulacija izbegavao kao Neo metke u najboljim danima. Ali te simulacije Olimpijskih igara su nekako uvek uspevale da okupe društvo u mojoj sobi, pa po cenu života jednog kontrolera, pruže više večeri kvalitetnog druženja.

Kada je Nintendo na Wii konzoli plasirao prvu olimpijsku igru, gde su Mario i Sonik vodili glavnu reč, obradovao sam se "motion" kontrolama! Možda nisu bile najfunkcionalnije, ali sada su konačno kontroleri bili malo više pošteđeni. Na uštrb stvari oko nas koje su povremeno letele unaokolo, ali ne mari.

E pa Mario & Sonic at the Olympic Games Tokyo 2020 (koji naslov, čoveče) su čak šesta igra u ovom serijalu. Kako će nakon objavljivanja ovog teksta, nesumnjivo svaki od mojih prijatelja saznati da posedujem ovu igru ma koliko ja to pokušavao da sakrijem, moraću već da počnem da skupljam za par novih joy-con kontrolera. Ali prijateljstvo na prvom mestu, zar ne? Zar ne?!

Predaleko sam otišao, izgleda. Pa čini se i sama igra, koja je iskoristila to što su u Tokiju prve olimpijske igre održane 1964. godine, što je ujedno i prva Olimpijada u Aziji (sve sam naučio iz igre, kako ima dosta informativnih delova), pa jedan segment igre ima gomilu retro elemenata.

"IGRU ČINI ČAK ČETRDESETAK MINI-IGARA I PRIPROSTA. ALI NE I PREDUGA PRIČA, KOJU MOŽETE I ZAOBIĆI."

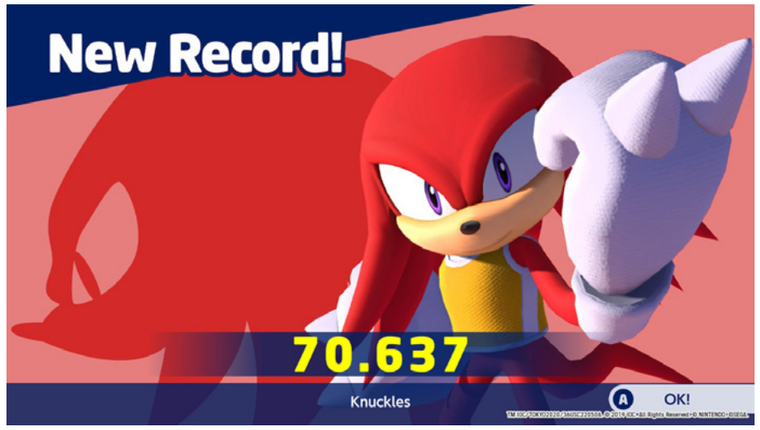
Olimpijadu naravno čine mini-igre, i to čak četrdesetak komada. Od ovog ukupnog broja, deset igara je predstavljeno u fazonu 8-bitnih i 16-bitnih igara iz prošlog veka. Sa sve pikselizovanim sprajtovima i retro muzikom, pa koliko god da pružaju jednostavan gejmplej, zaista pogađaju sve te nostalgične mete u srcu svakog iole starijeg igrača. Doduše, osmobitni Mario i šesnaestobitni Sonic likovi, nekako čine čudnu kombinaciju koja razbija retro iluziju, ali se da preživeti.

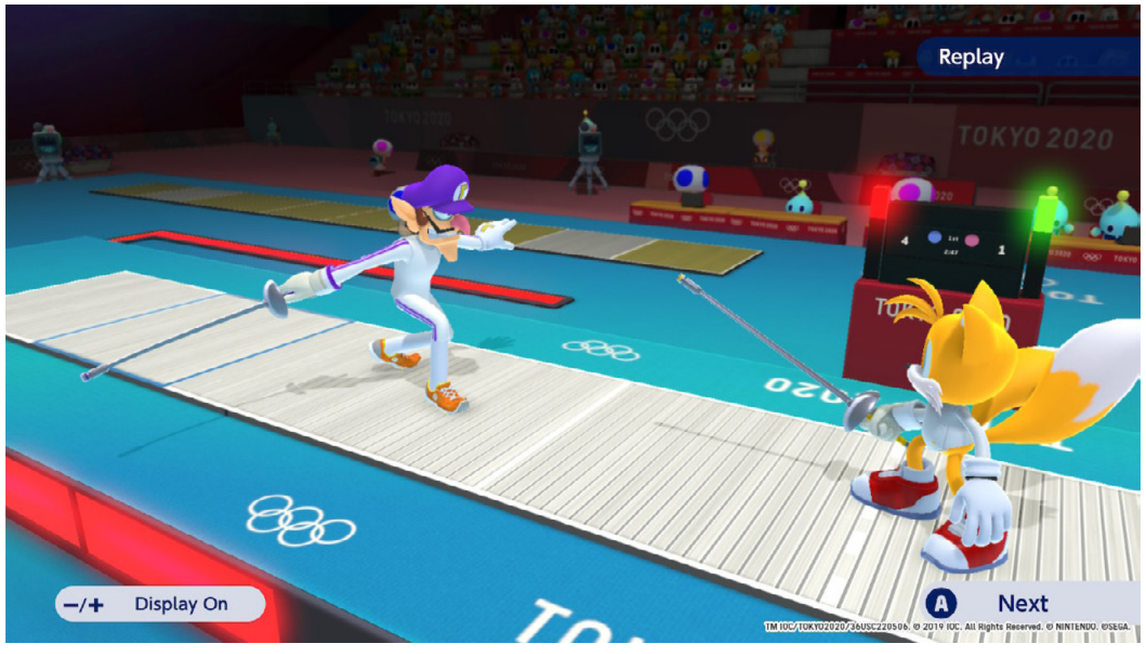
Ostatak igre čine raznovrsne mini-igre koje, ruku na srce izgledaju odlično. Modeli likova su uglavnom prvoklasni, iako je igru radila Sega, a ne direktno Nintendo. Od statičnog izgleda, pa do animacija pokreta, sve jako lepo deluje. Zapravo, grafika je odlična u gotovo svakom segmentu igre, od lokacija u mini-igrama, pa do onih u međusvetu mape, odnosno "story" segmenta igre. Neke od igara su i te kako jednostavne, pa ne pružaju zabavu na duže staze, dok su neke jednostavne taman toliko da ćete sa uživanjem iznova pokušavati da oborite svoj stari rekord. Sa druge strane, nekolicina igara izgleda velelepno i prostrano, ali nakon što ih jednom izgustirate, nećete im se verovatno više nikada vratiti.

Iznenađenje mi je priredilo nekoliko igara, koje su na prvi pogled izgledale bazično, ali zapravo imaju mnogo više dubine u svojoj mehanici. Prvenstveno mislim na karate, koji mi je verovatno jedna od omiljenih disciplina u ovoj igri. Istovremeno, stoni tenis i par sličnih mu naslova, propustili su priliku da iskoriste potencijal sporta koji predstavljaju, tako da imamo polu-automatizovane igre koje nisu loše, ali stoje daleko od onoga što su mogle biti.

Naravno, nekoliko mini-igara u stilu prethodnih naslova, izlazi iz okvira

"NAJNOVIJA ITERACIJA SMRTNE PRESUDE ZA VAŠE KONTROLERE."





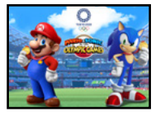
pravih sportova. Ovo su igre koje su više ono na šta smo navikli u Mario i Sonic igrama, sa sve super moćima i blesavijim postavkama. Nažalost, postoje samo tri ovakve igre, što je dosta manje nego u nekim ranijim naslovima. Ali, bolje i to nego ništa.

Svaka od igara nudi mogućnost igranja sa tradicionalnim kontrolama (one gde stradaju kontroleri) ili kontrolama pokreta (one gde stradaju stvari, ljudi i životinje oko vas). Dok ćete kod mene sigurno igrati sa drugom opcijom, dok nosim kacigu i štitnike za kolena, većini igrača će verovatno više odgovarati tradicionalni način kontrolisanja.
Likova je dosta, ali svega osam karaktera možete koristiti u retro modu Tokyo 1964. Takođe, postoje i skriveni likovi, i to samo po jedan za svaku od disciplina, bez mogućnosti da ih koristite u drugim mini-igrama. Pa i neke od mini-igara, moguće je igrati samo u "story" modu.

Stalno pominjem taj "story", a ni reči o njemu. Da, u igri je prisutna i mogućnost prelaska priče. Ukoliko ste ljubitelj jednostavnih zapleta koji ne traju duže od pet sati, a podrazumevaju dosta dijaloga u stilu vizuelnih novela, ovo je prava stvar za vas. Priča prati Marija i Sonika u nastojanju da pobegnu iz retro konzole u koju su ih zarobili doktor Egmen i Bauzer. Ovo naravno podrazumeva takmičenje u olimpijskim disciplinama, jer... logično je?

Muzička podloga prati glavnu temu, odnosno melodiju igre, koja vam posle nekog vremena može kompletno dozlogrditi. Ali se, uopšteno posmatrano, odlično uklapa u motive igre, tako da joj se ne može nešto mnogo zameriti. Kao celina, Mario & Sonic at the Olympic Games Tokyo 2020 (mrzim da kucam ovaj naslov) je jedna zaista zabavna igra. Nikako za igranje bez društva, jer je na taj način nesumnjivo dosadnija bar tri puta. Ali u dobrom i takmičarskom raspoloženju, sa bar još jednim drugarom, vaš Switch postaje bojno polje jako zabavnih sportskih okršaja. I bez obzira da li će trpeti kontroleri ili okolina, preporučujem vam ovaj naslov za neko od narednih druženja. Daleko od savršenog, ali vrlo dobar paket takmičarskih igara koje će vam sigurno, barem neko vreme, pomno držati pažnju.
Sledeće druženje koje organizujem, pak ide pod sloganom "ponesite svoje kontrolere". Nakon još jednog čitanja ovog teksta, ipak za svaki slučaj...

"U ŠIROKOJ PLEJADI LIKOVA, SVAKO ĆE PRONAĆI SVOG FAVORITA. ŠTETA JE JEDINO ŠTO SU NEKI OD NJIH VEZANI EKSKLUZIVNO ZA POJEDINE DISCIPLINE, PA IH NIJE MOGUĆE BIRATI I U OSTALIM MINI-IGRAMA."



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
SEGA

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
SEGA

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 7.5

- ✓ Solidan izbor disciplina.
- ✓ Retro segment pun nostalgije.
- ✓ Odlično izgleda, pogotovo likovi.
- ✗ Neke igre su previše jednostavne.
- ✗ A neke kad dosade - dosadile su.
- ✗ Onlajn ume da laguje i puca.

REDRAGON
GAMING DEDICATED
www.redragon.rs

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

MAČJE DETEKTIVISANJE

Bleksad je jedan od kultnih modernijih stripova evropske scene, nastalih početkom 21. veka, pa je ostalo samo pitanje kada će ova, inače idealna za adaptaciju, noir detektivska avantura dobiti svoju video igru. Srećom, Microids je se setio toga među prvima, pa smo nakon dužeg najavljivanja dobili Under the Skin, prvu adaptaciju ovog odličnog stripa u ruhu interaktivne avanture po kojima je izadavač Microids i poznat, zahvaljujući Siberia serijalu(ne računajući treći deo).

Priča se odigrava u 50-im godinama prošlog veka u imaginarnom svetu antropomorfnih životinja. Nalazićete se u ulozi detektiva Džona Blekseda, koji pokušava da razreši misteriju koja povezuje „samoubistvo" Džoa Dana i nestanak boksera Bobija Jela, tik pre njegove najvažnije borbe u karijeri. Under the Skin je najlakše opisati kao igru koja je najsličnija Telltaleovim igrama, gde priča nosi veći deo igre, a gejmplej se svodi na blaže zagonetke i brze refleksе u quick-time sekvencama. Karakteri su odlično napisani, verodostojno stripa po kojem su bazirani i priča će biti prava poslastica za ljubitelje krimi novela i narativno vođenih avantura.

Ovde se, podrazumevano, najviše ističe glavni lik, kojeg teško da možete da ne volite. Under the Skin odiše nelinearnošću i zapravo ćete imati osećaj kao da vaši izbori i odluke imaju težinu. Džonovu ličnost ćete graditi vašim izborima u razgovorima, a sve to će se videti na statističkom ekranu gde imate nekih desetak dualističkih parametara njegove ličnosti, kao i pravac u kojem se slučaj koji istražujete kreće. Naravno, ima pokojih štucaja, ali dijalozi su uglavnom veoma dobro napisani, likovi uverljivi, a priča dovoljno misteriozna i intrigantna da vas natera da malo mućnete glavom.

Gejmplej Bleksada se svodi na već pomenute quick-time sekvence, opcije šta ćete reći tokom razgovora, a sve između istih je popunjeno vašim istraživanjem raznoraznih lokacija u igri. Nalazićete tragove, a igra će vas obavestiti kada možete i izvršiti „dedukciju", tj. povezati više tragova koje ste našli. Nažalost, ovo je odrađeno prilično neintuitivno, zato što vas igra dosta „drži za ruku" govoreći vam kada možete dedukovati, pa čak i naglasiti jedan od tragova koji su deo te zagonetke. U određenim momentima nije moguće napredovati dalje u priči ako niste našli tačno određeni trag ili došli do neke dedukcije. Neke od zagonetki su, doduše, veoma zanimljive, i zahtevaće povremeno mozganje, a Bleksad poseduje i veoma zanimljivo „mačje čulo", koje mu omogućava da u stilu detektivskog moda iz Arkam igara istraži tragove na ljudima ili okolini, koji inače nisu vidljivi golim okom. Quick-time sekvence sa druge strane umeju biti neoprostive i ponekad voditi ka smrti, ali imate i opciju da te delove pokušate ponovo ispočetka, bez nekih većih posledica, što ponovo ubija malo na imerzivnosti celokupne igre.

Under the Skin je inače veoma lepa igra, grafički posmatrano, mada ne uspeva da održi isti kvalitet kroz celo svoje trajanje. Nažalost, Bleksad pati od velikog broja animacionih i grafičkih bagova, koji uspevaju da potpuno preokrenu inače veoma prijatno vizuelno iskustvo. Kada igra ne brlja sa čudnim facijalnim animacijama i povremenim gličevima, koji umeju da izokrenu Bleksadovu glavu na veoma neobične i neprijatne načine, igra ume da zasija. Karakteri su odlično dizajnirani, uključujući i glavnog lika koji je verno prenesen u 3D formu iz one stripovske, dok su lokacije ponekad malo ispranijeg izgleda, ali obiluju detaljima. Što se tiče zvučne podloge, glasovna gluma je vrhunska, skoro bez ikakvih mana, sa veoma uverljivim performansima, a ambijentalna noir muzika doprinosi celokupnoj atmosferi.

Poznati mačkasti detektiv je napravio uzbudljiv debi u gejming svetu, ali nažalost on uspeva da bude malo sputan lošom optimizacijom i ne preterano originalnim dizajnom gejmplej sistema ove igre. Nažalost, Under the Skin je pun ne samo grafičkih bagova, već i ostalih, pa su zamrznuća, ispadi iz igre, učestala pojava. Dobar deo ovih bagova je popravila prvodnevna zakrpa, ali, nažalost, i dalje su problemi sa performansom i čestim padovima u frejrejtu prisutni. Uprkos nekim neoriginalnim odlukama koje maltene kopiraju dobar deo Telltaleovih igara, Under the Skin ima da ponudi nekoliko sati veoma dobre priče, povremenog mozganja, moralnih izbora i ne tako dobrih animacija.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i7 3GHz
GPU: AMD Radeon RX VEGA 64 / Nvidia GTX 1080
RAM: 16 GB
HDD: 30 GB

IGRU USTUPIO: **MICROIDS**

PLATFORMA: PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch
IZDAVAČ: Microids
CENA: 49.99€

RAZVOJNI TIM: Pendulo Studios, YS Interactive
TESTIRANO NA: PC

OCENA 7.8

- ✓ Priča, likovi.
- ✓ Zanimljivi momenti dedukcije i mozgalice.
- ✓ Zvuk.
- ✗ Neintuitivan, već viđen gejmplej.
- ✗ Igra vas nekad previše drži za ruku.
- ✗ Bagovi.

Autor: Nikola Savić

REVIEW

RED DEAD REDEMPTION II

RED DEAD REDEMPTION 2 JE KONAČNO STIGAO I NA RAČUNARE!

Kako smo o Red Dead Redemption 2 rekli već praktično sve što ima da se kaže kada smo pre godinu dana uradili recenziju prvobitnog izlaska igre za konzole, mislimo da je jednostavno najbolje taj tekst da prenesemo u originalnu i za potrebe PC recenzije, sa samo kratkim osvrtom na neke stvari koje se tiču konkretno PC verzije. Nažalost, Rockstar nije baš uradio najbolji zadatak kada je u pitanju portovanje ove igre, pa je lansiranje iste prošlo poprilično drmusavo. Veliki problemi sa optimizacijom koji su doveli do toga da igra ne može da radi kako treba ni na najjačim mašinama, veliki broj bagova koji je ponekada igru činio neigrivom, kao i neke tehničke stvari koje su, nažalost, u prvim nedeljama igranje učinili lošijim nego što bi trebalo da bude.

Ipak, ako ništa drugo, Rockstar redovno izbacuje zakrpe i stvarno rade na tome da upeglaju sve te probleme koji se pojavljuju, tako da se nadamo da će igra kroz mesec-dva postati ono savršeno iskustvo kakvo i treba da bude. Ono što je svakako sjajna stvar po pitanju dolaska ove igre na PC, jeste to što je ogromna kreativna zajednica modera jedva čekala da se tako nešto desi, te već sada vidimo raznorazne zabavne modove, koji čine čuda za igru, i tek možemo u narednim godinama da očekuje stvarno praktično sve što nam padne na pamet, da će to neki moder u jednom trenutku i doneti u igru.

Eto, toliko o ovoj PC verziji, a sada da se vratimo na tekst originalne recenzije, gde možete videti zašto smo tada igri dali maksimalnu ocenu, a sada „samo 9“ zbog tehničkih problema.

(tekst ispod je, sa manjim izmenama, u originalu izašao novembra 2018. godine u 120. broju časopisa Play!Zine)

Kako započeti tekst, odnosno recenziju igre za koju želite da kažete da je verovatno najbolja igra svih vremena? Nije mi uopšte lako, verujte mi. Ne samo kako započeti, nego kako bilo šta napisati, a da ne deluje obično ili previše nakićeno pompeznim frazama i rečima koje zvuče isprazno i ne služe svrsi da čitaocu adekvatno dočaraju o kakvom se remek-delu radi? Šta pisati o prvoj igri kojoj dajete najveću moguću ocenu (tada 10, sada 9,5) u preko 6 godina bavljenja ovim poslom i preko 250 igara za koje ste lično napisali recenzije?

Red Dead Redemption 2 je dugo očekivani nastavak sjajnog istoimenog naslova s početka ove decenije. Prošlo je osam godina od tada, i kreativni umovi iz Rockstara su vredno radili (možda i previše sudeći po nekim izveštajima, ali o tome drugom prilikom) i u sočnim nektarima plodova njihovog rada sam imao to zadovoljstvo i priliku da uživam tokom sedam dana i 70+ sati igranja, koliko mi je trebalo da odigram moj prvi prelazak igre. Kažem prvi, jer ću joj se svakako vrati, ova igra to apsolutno zaslužuje količinom kvalitetnog sadržaja koji isporučuje igračima i koji je nemoguće otkriti i adekvatno proživiti verovatno ni nakon pet prelaska.

Dvojka je „prequel“, odnosno prednastavak prve igre, i odvija se nekih dvanaest godina pre prvog RDR. Godina je 1899. i civilizacija nemilosrdno grabi i u najdivljije predele „Divljeg zapada“ hvatajući tako tradicionalne razbojnike i odmetnike u poziciju gde taj svet više nije njihov svet, koji se rapidno menja i više ih ne želi.

Premisa igre je takva da uopšte nije ni bitno da li ste ikada igrali prethodni deo, jer je potpuno nezavisna priča, ali je bonus ukoliko jeste igrali, jer ćete znati i razumeti neka lica, događaje i generalno druge male i velike nagoveštaje i pomene onoga što znamo iz prvog dela.

Nas igra smešta u čizme Artura Morgana, neodoljivo šarmantnog antiheroja i jednog od trojice ključnih ljudi u poznatoj bandi „Holanđanina“ Van der Linde (Dutch's Boys). Jedan „siguran“ posao je krenuo loše, i naša družina je krenula u bekstvo kujući plan u pokretu, i pokušavajući da nađe svoje mesto u svetu, te shvati kako da uklopi svoju filozofiju slobode u svet koji im se nameće. Možda ovde zvuči da ja ili igra na neki način branimo razbojnike ili njihov način života, što je daleko od toga i postavka je mnogo, mnogo dublja da bi je objasnili u jednom pasusu i još da vam ništa važno iz priče ne otkrijemo. Prosto, morate igrati i upoznati se sa svim članovima vaše bande, njihovim karakterima, duhom, temperamentom, njihovom prošlošću, sadašnjošću, strastima i ljubavima, snovima koje su imali i snovima o kojima sanjaju. Tek tada ćete znati i razumeti svakog od njih. Tek tada ćete razumeti „Holanđaninove momke“.

Kroz priču o Arturu, bandi i njihovim nedaćama i avanturama u tom novom svetu, zapravo se suptilno, ali vrlo oštro, provlači kritika američkog društva i ideja o slobodi, jednakosti i zakonima. Vidimo svet u kome žene nemaju pravo glasa, u kome su crnci i dalje uglavnom viđeni kao ljudi niže rase, svet u kome se Kinezi nazivaju imigrantima, a Evropljani ne, svet u kome industrijalci preko kičme siromašnih zadovoljavaju svoje bahate prohteve, svet u kome je korupcija dobar dan i gde zakon nije isti za sve. Vidimo beskrajne lepote nenaseljene prirode Amerike u kontrastu sa prljavim i zagušljivim gradovima perioda druge industrijalizacije. Ali nije sve u kritici društva. Vidimo i period nadanja i prosperiteta, nailazimo na uspešne naučnike i istraživače entuzijaste, umetnike sanjare i putujuće trupe i doktore koji leče besplatno bolesne, paleontologe pionire i fotografe koji žele da sačuvaju stvari od zaborava.

Prosto rečeno – vidimo ljude i ljudski rod u svim njegovim mana i vrlinama.

Rockstar je beskrajno savršeno uspeo da prense taj osećaj nagle i strmovite promene koju je donosila druga industrijska revolucija, a koji se posebno jako oseća u predelima gde se igra odvija, koji su bili pretežno seljačko-rudarske prirode, sa farmerima, stočarima, lovcima, lovcima na blago i drugom poznatom nam svitom sa onoga što tradicionalno znamo kao „Divlji zapad“.

Upravo to sve, taj svet igre, je glavna i najlepša odlika RDR2, ali ne bi bio ništa da nije skovan sa toliko puno ljubavi i pažnje, sa beskrajnim detaljima i sitnicama u kojima možete uživati. Ovo nije AAA igra, ovo je daleko više od toga.

Svet igre je ogroman i čini jednu jedinstvenu celinu gde ne postoje apsolutno nikakva učitavanja niti ikakve „zone“. Sve što postoji na toj ogromnoj mapi je učitano jednom kada startujete igru. Glavna stvar na kojoj Rockstar insistira kod RDR2 je realizam koliko god to gejmplej mehanike i dizajnerski prostor dozvoljavaju. Geografske proporcije u igri su realne, varošice i gradovi su realnih veličina, animacije do najsitnijih detalja oslikavaju ono što se zaista dešava, vaš prostor za stvari je ograničen... Svet diše i u svakom trenutku funkcioniše potpuno bez vas i nezavisno od vas, gde god se vi nalazili. Počev od insekata do ljudi i gradova. Prosto je neverovatno koliko se stvari oko vas, pogotovo one vezane za NPC karaktere, odvijaju prirodno i imaćete veoma malo situacija kada ćete pomisliti da iza nečega stoji AI, a ne neka osoba. Igra takođe poseduje preko 200 vrsta životinja i sve one u ogromnom broju jedinki (proporcijalno svojim vrstama) žive svojim životom i cirkulišu po svetu, ponašajući se u skladu sa time kako bi se te životinje inače ponašale. I ništa se ne stvara samo od sebe ili se učitva ili "isključuje" kada niste tu. Ako odete da pecate i bacite štap, riba se neće stvoriti na vašoj udici već ćete upecati (ili nećete!) ono što se zatekne tu gde pecate. Isto važi i za bilje, kojeg ni ne znam koliko ima vrsta, kao i za vremenske uslove koji su dinamični i nepredvidivi.

Ne mogu ni da zamislim koliko je truda bilo potrebno da se tako nešto postigne i ovoliko uspešno realizuje. Ovo je, odgovorno tvrdim, najbolje izvođenje neke simulacije sveta ikada u video igrama, san o kome mnoge RPG igre mogu samo da sanjaju.

Gejmplej... ova igra vam nudi toliko toga da radite i zabavite se da ne znam odakle da počnem. Osnova „baza“ jeste vaš kamp, koji će menjati pozicije nekoliko puta dok se budete kretali bežući od zakona. Tu ćete se družiti sa vašom braćom po oružju, dogovarati planove, polaziti u misije, razmenjivati informacije, itd. Čak i neke trivijalne gejmplej stvari imaju svoju čar, kao što je (potpuno proizvoljno) obavljanje sitnih poslova po kampu, jer se zaista osećate kao da pomažete kampu i činite pravu stvar, i usput ima taman toliko mali uticaj na neke bonuse da je dovoljno da osetite neku nagradu za to što ste uradili, a opet dovoljno tričav bonus da ne morate da se osećate kao da morate da „grajndate“ to da biste poboljšali neke karakteristike ili dobili resurse. Navika mi je bila da ujutru kada se probudim u kampu odradim te posliće čisto zato što se osećam kao da je to nešto što bi trebalo ujutru da odradim, a ne zato što moram time da se bavim. Ovaj potpuno nebitni gejmplej elemenat vam pominjem upravo zbog toga da bi oslikao koliko vas svet igre utapa i uvlači, omogućavajući da proživite svaki trenutak igre kao da je stvaran.

Ono što je ključna gejmplej karakteristika RDR2 i što je za mene epohalni trenutak u gejmingu, jeste što je RDR2 po meni prva igra koja je uspešno rešila takozvani „paradoks otvorenog sveta“ koji je često glavni problem u narativnim open world igrama. Naime, mnoge open world igre, pa čak i takve

“NIKADA, ALI APSOLUTNO NIKADA NE OSETITE KAO DA IGRA IMA PREVIŠE SPOR ILI BRZ TEMPO, I OVDE OSTAJEMO U ČUDU KAKO SU U ROCKSTARU USPELI DA KREIRAJU IGRU SA TAKO SAVRŠENIM TEMPOM U JEDNOM OTVORENOM I OGROMNOM SVETU.”

“KROZ PRIČU O ARTURU, BANDI I NJIHOVIM NEDAĆAMA I AVANTURAMA U TOM NOVOM SVETU, ZAPRAVO SE SUPTILNO, ALI VRLO OŠTRO, PROVLAČI KRITIKA AMERIČKOG DRUŠTVA I IDEJA O SLOBODI, JEDNAKOSTI I ZAKONIMA”

kao što su maestralni The Witcher 3, pate od tog dizajnersko-narativnog problema da je naracija u direktnom sukobu sa dizajnom slobode nelinearnog igranja u otvorenom svetu, i da zbog toga tempo igre i naracija često pate i stvari stavljaju u neprirodnu situaciju da vi trčkarate okolo i bavite se „glupostima“ (sporednim zadacima) dok goruća potreba glavne priče čeka. Ovde u priči ne postoji tako nešto kao što je „glavna misija“, jer pobogu, banda smo, cilj nam je da pljačkamo i zaradimo dovoljno novca da se jednom „za vijek vjekova“ smirimo. I tako se i odvija priča igre koja se na taj način savršeno uklapa u sistem slobode igranja koju nam daje nelinearni otvoreni svet. Ovo ne znači da je narativ oslabljen ili razvodnjen, naprotiv, svaka od tih misija je pažljivo izgrađeni deo slagalice koji čini deo veće slike određenog grada ili regije, i ključni momenti uvek dođu prirodno.

Nikada, ali apsolutno nikada ne osetite kao da igra ima previše spor ili brz tempo, i ovde ostajemo u čudu kako su u Rockstaru uspeli da kreiraju igru sa tako savršenim tempom u jednom otvorenom i ogromnom svetu. Tempo je toliko dobar, da se nikada nećete osetiti zamoreno od previše dešavanja ili zamoreno od previše razvlačenja, pa otuda i ovih mojih „10 sati dnevno“ prosečnog igranja proteklih nedelju dana. Za sve to se naravno pobrinula i neverovatna raznovrsnost misija u koje odlazimo, ljudi sa kojima se susrećemo i sporednih stvari kojima možemo da se bavimo, kao što su lov i ribolov, pohod na ucenjene glave (koje su opet priče za sebe), kockanje, pijačkanje, istraživanje ili prosto uživanje u predelima igre dok jašemo našeg vernog jata. Ni jedna od sporednih stvari ne ostavlja utisak “mini igre”, već deluje kao integralni deo sveta oko nas i nešto što je i logično da bi radili, pa je i sama izvedba takva. RDR2 uspeva da vam besprekorno prenese užitak u svim tim malim stvarima koje radite u igri, kao što su kupanje, jahanje, briga o konju i oružju, briga o kampu... sve to su oni najmanje bitni elementi gejmpleja, a opet i oni su pravo uživanje, jer se osećate kao deo tog sveta oko vas i suštinski su važni za uranjanje u svet igre i kreiranje celokupne slike i svesti o dešavanjima oko nas.

Onaj „glavni“ gejmplej - jurnjava, pljačke i pucnjava - je dovoljno kompleksan i izazovan da bi nam bio zabavan i uzbudljiv, a opet nije isforsirano zakomplikovan da bi postao naporan i zamoran. Još jedna stvar gde je Rockstar postigao savršeni balanas. Trebaće vam par igračkih sesija da se naviknete na sve komande i mogućnosti tokom borbe, jahanja i drugih manevara, ali kada se uhodate bićete svoj na svome i uživati u akciji koja je konstantno na nivou.

Igra sadrži i elemente razvoja vaših osobina, koje se uglavnom zasnivaju na tome koliko često nešto praktikujete (Bethesda pristup). Što više koristite neko oružje, to bolje baratate njime, što ste duže sa nekim konjem, više se zbližavate i konj postaje skloniji komplikovanim manevrima (u ograničenjima mogućnosti sorte tog konja, naravno), što više nešto radite to ste bolji u tome... Sve, baš sve u ovoj igri se prirodno i nenapadno uklapa u taj svet, toliko da prestajete da pravite razliku između elemenata „igranja“ i onoga što se u igri dešava.

Sve ovo, sav taj bogati svet prepun raznovrsnih predela, životinja, gradova i ljudi, je naravno propraćen i fenomenalnom grafikom koja je raj za oči i zbog koje razumemo zašto Rockstar insistira na konzolama: prosto je greota ne igrati ovu igru zavaljen u kauču na ogromnom televizoru u 4k rezoluciji, ali sva ta lepota je tek stigla do izražaja sa PC verzijom, čija je grafika još lepša! Igra u jednom trenutku dobija i „brzo kretanje“ po mapi u vidu raznih vidova transporta, ali jednostavno ne želite to da radite sebi, želite da jašete konja i osetite tu slobodu svaki put. Postoji i specijalni „sinematični“ pregled, koji sve ovo dodatno prolepšava, tako što kameru spusti u „filmsku rezoluciju“, sa crnim ivicama gore i dole, i poluautomatizovano stanje jahanja, gde vi jašete trasom dok kadrovi „lete“ oko vas u tipičnom vestern maniru, a sve to prati savršena vestern muzika.

Muzika. Kao i sve u ovoj igri i ona je remek-delo za sebe. Komponovano je preko 200 kraćih i dužih numera koje savršeno prate tempo i date situacije, bilo da jašete po prerijama, bilo da jurite nekog u komičnoj situaciji, pljačkate vozove, šetate gradom, uživate u zalasku sunca... Muzika umereno koketira sa tradicionalnim zvukom vestern filma, ali se ne trudi da bude epska, i glavna uloga joj je pre svega da bude alatka u kreiranju atmosfere, i to radi na savršen način. Ne znam koliko je Rockstar platio glumce koji su oglasovili silne karaktere u igri, ali bolje bi bilo da je u pitanju malo bogatstvo. Nikada neka igra nije imala toliko savršenu glumu kao RDR2: besprekorni akcenti, intonacije, promene tempa i visine glasa, savršeno razumevanje karaktera koje glume i oslikavanje toga kroz njihovo oglasovljavanje. Oduševim se svaki put kada Duch se uzbudi pa mu „pukne“ glas, te nekako čudno proskviči, i pitam se koliko li su otišle glasne žice čoveku koji mu je pozajmio glas.

Iako sam se već podosta raspisao, kada prođem opet kroz tekst, imam osećaj kao da vam nisam ništa dovoljno rekao, jer kao što sam i napisao na početku – šta pisati o igri koja je, meni lično, nešto najbolje što je gejming industrija iznedrila u svojoj istoriji? U mojih 30 godina života, od kojih barem 25 čine igrački staž, nisam naleteo na nešto ovako savršeno u svakom pogledu. Red Dead Redemption 2 je pobeda industrije video igara, vrhunac umetnosti i stvaralačke energije, besprekorno izgrađen i pažljivo stvaran preko osam godina, kako bi dobili nešto što će postaviti standarde za deceniju koja nam tek dolazi i nove generacije igara. Nisam verovao da ću ikada reći ovako nešto, ali puna cena od 60 evra za ovu igru je zapavo popust, jer Red Dead Redemption 2 vredi daleko, daleko više.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 SP1
CPU: Intel Core i5-2500K / AMD FX-6300
GPU: Nvidia GeForce GTX 770 2GB
RAM: 8 GB
HDD: 150 GB

IGRU USTUPIO: **ROCKSTAR GAMES**

PLATFORMA: PC, Xbox ONE, PS4
IZDAVAČ: Rockstar Games
CENA: 60€
RAZVOJNI TIM: Rockstar Studios
TESTIRANO NA: PC

OCENA 9

- ✓ Red Dead Redemption 2 na PC-ju!
- ✓ Prelepi, bogati, ogromni svet koji čeka na vas da ga istražite.
- ✓ Vrhunski narativ, pisanje i glasovna gluma.
- ✗ Poprilično loš port.
- ✗ Problemi sa optimizacijom.
- ✗ Bagovi.

Autor: Nikola Savić

REVIEW

MUTAZIONE

ČUDNA ŠUMA JE TO

Čudne, ili bolje rečeno „čudnjikave“ igre, mi nikako nisu strane, i zapravo predstavljaju nešto što jako cenim, ukoliko je naravno urađeno kako treba. Igra Mutazione predstavlja upravo takav tip igre.

Kao urednik, posao mi je da kopam i istražim svaki mogući indie naslov koji će se pojaviti tog meseca i koji potencijalno deluje kao neki materijal za tekst u časopisu, odnosno nešto što bi bilo vredno vremena za igranje i pisanje recenzije. Kako sam poslednjih godinu dana bio u velikim obavezama i sa veoma malo vremena (proklet bio život odrasle osobe!), sve sam manje vremena imao da igram čak i igre koje mi deluju primamljivo, pa ste mogli da primetite da je, na moju žalost, sve manje opisa bilo mojih, i uglavnom sam većinu igara prosleđivao kolegama saradnicima da ih igraju, čak i brojne naslove koji su mi privukli pažnju. Ipak, ponekad mi nešto deluje dovoljno zanimljivo da prosto na keca odlučim da ću je ipak igrati i opisati ja, što je slučaj i sa Mutazione.

Kao što sam rekao u uvodnoj rečenici, Mutazione je veoma čudna igra. Dok sam malo čitao o njoj, pomislio sam da će biti neka vrsta point and click avanture, ali ona u suštini nije to, no, o gemplej elementima ćemo nešto kasnije, sada da vidimo prvo postavku. U osnovi, ovo je post-apokaliptična igra, ali kada bi je tako sirovo opisali, ne bi mogli da budemo dalje od istine. Da, dešava se u ruševinama civilizacije, i da, veliki broj karaktera u igri čine mutanti, ali čovek bi pomislio da ovde pričamo o nekom Fallout klonu, što bukvalno nema dodirnih tačaka.

U igri smo u ulozi mlade tinejdžerke Kai, koja živi u velikom gradu sa majkom i na početku igre je zatičemo kako je majka šalje na brod kako bi otišla u naslovni Mutazione, gde živi njen deda Nonno, za koga su dobili vest da je praktično na samrti i da želi da upozna svoju unuku. Jer majka i deda nisu razgovarali decenijama, zbog dedine odluke da ostane tamo i napusti porodicu.

A ta oblast, Mutazione, u pitanju je veoma bujna džungla, koja je nastala na ruševinama bivšeg grada, nakon velike katastrofe koju je doneo pad komete. U njoj ne žive obični ljudi, već mutanti. Imamo porodicu velikih zelenih džinova, ženu-mačku, čoveka-krticu, mala loptasta stvorenja koja se zovu „dots“ (tačkice), velikog želatinastog naučnika... Svi oni žive i rade oko velikog stabla koje predstavlja centar njihovog života i onoga što čini ovu zajednicu. A priča? Pa, developeri su ovu igru bukvalno opisali kao „mutantska sapunica“, i to je prosto savršen naziv za ono što dobijamo. Kroz desetak sati igranja, upoznaćete detaljno priče i sudbine svih ovih likova, njihove probleme, osećaje, prošlost i

želje za budućnost, otkrićete mračne tajne, tužne sudbine, izdaje... Sve to okupljeno jednom glavnom pričom, koja metaforički zapravo predstavlja ljudske odnose, iako ima određene šamansko-druidske elemente, u smislu tema kao što su balans u prirodi i balans duhovnog sveta.

Svi likovi u igri su za ovo kratko vreme dobili neke svoje karakterne osobine koje ćete voleti ili ne, ali vas neće ostaviti ravnodušnim. Svako od njih ima neke svoje hobije i snove sa kojima se kroz igranje upoznajemo potpuno spontano i na prirodan način, ni ne osetite da je to predstavljanje likova zapravo tu, nema tog veštačkog elementa, svaki se razgovor uklapa prirodno. Sve karaktere u igri i njihove priče ćete upoznavati jednostavnim razgovorom sa njima. Razgovori se vrše dijalozima koji često imaju i 2-3 opcije, pa u tom smislu nećete uvek otkrivati sve stvari i možda poželite zbog toga da pređete igru još jednom. Ono što mi se posebno sviđalo, jeste pisanje tih dijaloga, koji, opet, deluju veoma prijatno i prirodno napisano, bez veštačkih momenata koji bi delovali kao da tu nemaju mesto. Ono što mi je jako bitno, uglavnom su veoma kratki i bez preteranog komplikovanja, ali to ne

“IAKO NEMA GLASOVNU GLUMU, IGRA KORISTI VEOMA EFIKASNE METODE DA KOMUNICIRA TON RAZGOVORA, RASPOLOŽENJE I EMOCIJE.”

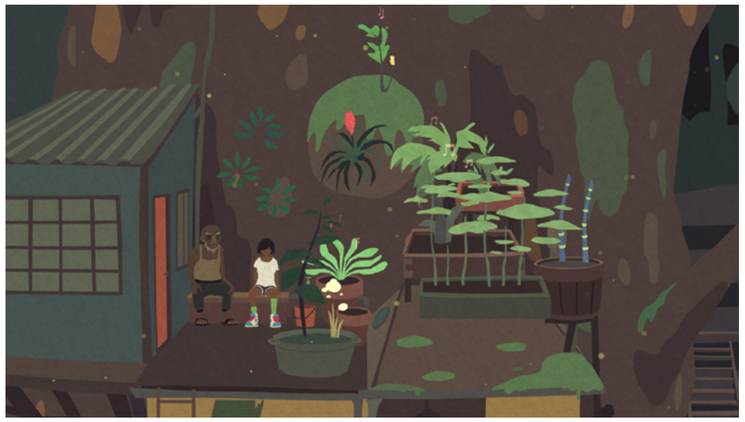
umanjuje njihov kvalitet, već ih po meni čini još boljim, i njihovo konzumiranje ne čini napornim. Da sam hteo duge dijaloge, igrao bi neki cRPG.

Iako igra ne poseduje glasovnu glumu, tim koji je dizajnirao scene dijaloga je učinio sjajan posao da maksimalno izvuče iz neverbalne komunikacije, i to pre svega kroz način na koji se oblačići sa tekstom ponašaju, i to je jedan detalj koji mi se jako svideo. Recimo, kada je neko besan i govori naglo i brzo, oblačići veoma brzo iskaču jedan za drugim sa kratkim i odsečnim rečenicama.

Sama slova se ponašaju drugačije u odnosu na to koja se emocija dešava kod onoga koji govori, slova se drmaju haotično i agresivno ukoliko je govornik besan ili uznemiren, sitno drhte ukoliko je uplašen, razigrano su razbacana ukoliko je on raspoložen ili se smeje, dok su potumbana ukoliko je zbunjen ili nije siguran u nešto, a naravno, najvećim delom su normalna ukoliko se vodi običan razgovor. Sve to je propraćeno i zvučnim efektima pojavljivanja tih prozorčića, koji dodatno naglašavaju ton razgovora. Veoma lepo i originalno rešenje koje mi se jako svidelo.

Sam gejmplej je veoma sveden i praktično pa da ga i nema. Idete unaokolo, razgovarate sa stanovnicima, sakupljate cvetove, klikćete na „oko“ ikonicu kako biste eventualno pročitali nešto o nečemu, i to je to. Da kažemo da je glavna mehanika gejmpleja sađenje bašti (otuda ovi cvetovi), ali ona je u suštini pre deo glavne priče nego nešto što bi se stvarno moglo nazvati gejmplejom, iako ume da bude opuštajuće dok sređujete baštu za odgovarajuće melodije. Naime, svaka biljka ima određeni ton i melodiju, koja predstavlja zapravo jedno od raspoloženja kod ljudi, i bašte ćete morati po tome da balansirate, što je opet, deo glavne priče, tako da ne bih više o tome da pričam.

Vizuelno, igra izgleda jako prijatno za oko, koristi ručno crtanu „akvarel“ grafiku, sa veoma svedenim elementima ispranih boja, koji me podsećaju na neke slikovnice za decu od pre nekoliko decenija, a možda i na neke crtane filmove sličnog tipa, koji su se prikazivali na Cartoon Network kanalu 90-ih. Sve u svemu, odlično se uklapa u igru i u tematiku džungle/ruševina, pa je i sam dizajn lokacija veoma zanimljiv i nekako ćete sve vreme imati taj osećaj kao da ste možda pojeli pogrešnu pečurku i zalutali u neku magičnu zemlju. Jer



“IGRA JE ISTOVREMENO I PRIJATNA, ALI I TUŽNA, IZNENADIĆE VAS BROJ TEŠKIH MOMENATA NA KOJE ĆETE NALETETI.”

to je ono što čini ovu igru, više imate osećaj da ste u nekom magičnom i mističnom svetu fantastike, a ne u post-apokaliptičnom naselju mutanata. Animacije u igri su vrlo retke, ali se koriste pametno i taman kako treba da daju života i likovima i sredinama u kojima se krećete.

Zvuk u igri je takođe veoma bitan deo izgradnje odličnog ambijenta, stvari kao što su šumovi, pucketanje vatre, zvukovi faune i pogotovo ambijentalna muzika, odrađeni su fantastično i značajno prinose atmosferi. Igra poseduje i par originalnih numera rađenih specifično za igru, i moram da kažem da sam uživao u njima, i slušao ih i van same igre.

Na kraju, moram da priznam da kada sam krenuo da igram ovu igru, nisam očekivao da će me ovoliko kupiti. Na prvu mi je delovala kao nekakvo dosadno indie izmišljanje tople vode, ali mi je onda prirasla srcu, i dok si reko keks, zatekao sam sebe uvučenog u taj mali svet Mutaizone, i sve probleme i nedaće koje odlikuju njene simpatične i drage stanovnike koje sam zavoleo. Igra ima rupa, ima momenata kada ume da bude dosadna, ima možda nekih propusta u glavnoj priči i nekih elemenata koji nisu iskorišćeni dovoljno ili kako treba, ali im nisam to uzeo za zlo, jer je dobra stvar da se dosadni elementi uglavnom mogu prosto ignorisati.

Ukoliko volite da istražujete nešto drugačije svetove od onih na koji ste navikli, i upoznate zanimljive karaktere koje ćete osetiti kao prijatelje do trenutka kada završite igru, svakako vam preporučujem da odigrate i Mutazione.

“SVET IGRE VAM NA PRVU MOŽE DELOVATI DOSADNO, ALI ĆE VAS BRZO UVUĆI I ŽELEĆETE DA MU SE VRATITE I ISTRAŽITE GA.”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS:Win 7
CPU: 2.6 GHz
GPU: GeForce 700 Series
RAM: 4GB
HDD: 2GB

IGRU USTUPIO:
AKUPARA GAMES

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Akupara Games

CENA:
18€

RAZVOJNI TIM:
Die Gute Fabrik

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8

- ✓ Interesantna i nesvakidašnja priča.
- ✓ Vizuelno svedena, ali lepa.
- ✓ Muzika i zvučni elementi.
- ✗ Gejmpleja praktično nema.
- ✗ Možda je svet igre mogao da bude dublje istražen.

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

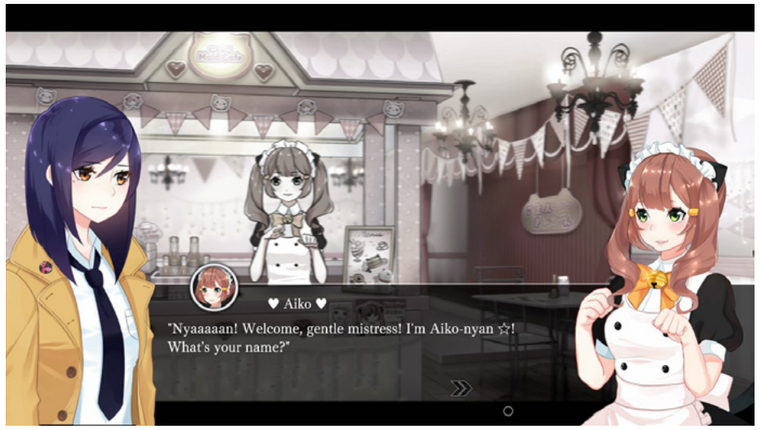
NOĆNE MORE U TOKIJU

Nastavljaju se portovi igara na Nintendo Switch konzolu, i ovog puta možemo videti kako je to izvedeno kad su u pitanju point-and-click igre. Tokyo Dark je veoma interesantno indie delo malog studija koje je prvobitno izbačeno za PC, a sad stiže i na konzole sa dodatkom ekskluzivnih scena samo za ovu platformu.

Igra prati mladu Ito, koja radi kao detektiv u Tokijskoj policiji. Nakon obećavajuće karijere, dolazi do veoma burnog i lose izvedenog slučaja, u kom nastrada mlada devojčica. Skačemo 6 meseci napred i vidimo kako je noćne more, glasovi i priviđenja poginule devojčice još proganjaju. Kada joj jave da joj je nestao partner i da su posle nedelju dana locirali samo njegov telefon, ona skače u akciju da ga što pre pronađe po svaku cenu.

Najinteresantnija stvar u samom gejmpleju je da igra pokušava da spoji dva žanra koja su nekako uvek jako blizu jedno drugom, ali u isto vreme uvek odvojeni u svojim malim ćoškovima. Naime, ovde vidimo spajanje point-and-click sistema igranja (rešavanja zagonetki i kombinovanje predmeta) sa narativom, pričom i čak dijalog opcijama, vezanim pretežno za visual novel stil pravljenja igara. Iznenađujuće kombinacija zapravo fino funkcioniše i fanovi visual novel žanra koji vole estetiku ovakvih igara će dobiti malo više akcije, a point-and-click malo više priče i dijaloga. Sad dolazi glavni problem i kako je on rešen za konzole, pošto se naravno pretežno ovaj

tip igara igra uz miš i tastaturu. Kako se budete kretali kroz lokacije, kad stanete imaćete priliku da vidite sve predmete ili tačke sa kojima možete da radite nešto. Ovo drastično uklanja pixel hunt, ili ti traženje predmeta, ali takođe olakšava igru drastično. No, ovo nije jedina olakšica, kako zbog samog narativa, a i zarad toga da se ne komplikuje gejmplej novim igračima. Vi možete vrlo, lako i čak neprimetno, da brutalno skratite neku od zagonetki i brzo je rešite, sa određenim posledicama, ili da se fokusirate maksimalno na datu scenu i istražite sve kako bi što bolje odradili i prešli dalje. Veoma retka situacija kod ovakvog tipa igara, koji se bazira na tačno raspoređenom načinu i toku rešavanja zagonetki.



Tako da već prvu scenu možete završiti za par minuta ili joj posvetiti mnogo više, kako bi videli šta sve može da se odradi. Sama priča i tok lokacija je poprilično linearan, ali u zavisnosti od vaših izbora i statistika koje nakupite, imaćete priliku da iskusite 13 različitih krajeva. Igra se takođe hvali svojim S.P.I.N (Sanity, Professionalism, Investigation, Neurosis) sistemom, odnosno grupom linija koje će ići u pozitivnom ili negativnom smeru, u zavisnosti kako se ponašate kao detektiv i kako rešavate

situacije. Nažalost, većina opcija neće imati mnogo uticaja, osim vizuelnog prikaza vašeg napretka, jedino će Sanity imati direktan uticaj i tu ćete morati da pazite na skalu. Sve da ne bi poludeli skroz i imali non-stop iskakanje horror slika. Kontrole za konzole i način interakcije sa objektima mogu biti veoma problematične pogotovu u scenama kad treba brzo da reagujete. Sam način seelekcije šta da uradite može biti neposlušan, i ako brzate možete vrlo lako da kliknete na nešto što niste hteli ili obeležite nešto drugo od onog na šta ciljate.

Vizuelni doživljaj igre je odlično odrađen. Igra je prikazana u anime/manga stilu, i on savršeno prenosi atmosferu i mračne elemente koji čine ovu priču. Jedina zamerka bi možda bila na veoma malom broj animacija, ali to je nekako standardno u ovom žanru.

Zvuk zato dosta posustaje. Vidi se da je studio radio sa veoma malim budžetom, tako da glasovne glume praktično nema, a muzika se sastoji od poprilično kratkih numera koje se suviše ponavljaju. Ali, bar nisu toliko loše da će vam razbiti imerziju.

Osim po neke greške, igra ne pati od preterano velikih tehničkih mana. One se mogu svrstati u deo koji spada pod to da je igra poprilično kratka, ali bar ima New Game+ opciju i mnoštvo različitih krajeva. Može nekad biti preterano linearna i laka. I na kraju, jedini originalni sistem u igri ima minimalni uticaj.

Tokyo Dark Remembrance je veoma dobro odrađen miks žanrova koji može okupiti ljude iz oba i pokazati im šta onaj drugi ima da ponudi. Takođe je veoma laka i što bi se reklo „kežual“ igra, sa dobrim horor i misterioznim elementima, koje će vas ili zadržati na jednom zabavnom prelazu ili držati sve dok ne otkrijete svih 13 različitih krajeva.

IGRU USTUPIO:
UNTIES

PLATFORMA:
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Unties

CENA:
19.99€

RAZVOJNI TIM:
Cherrymochi

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 8

- ✓ Zanimljiva priča.
- ✓ Dobra mehanika izbora i posledica.
- ✓ Dobro napisani likovi.
- ✗ Kratka.
- ✗ Malo mučenja sa kontrolama.

Autor: Milan Živković

REVIEW

THE STRETCHERS

RAZVLAČIMO OSMEHE - NAŠ JE MOTO!

Citirao bih našeg urednika Savića: “Igra je tu da se opustiš i zabaviš, a ne da se tu izmišljaju neke nauke oko video igara”. E pa The Stretchers igra kao da se izrodila iz tih reči! U pitanju je jednostavan i komičan haos, izrođen svakim narednim frejmom vođenim vašim palčevima. Da pojasnim...

U pitanju je igra u kojoj se nalazite u ulozi dva bolničara. Na ostrvu o kom brinu, desilo se nešto neobično. Žitelji ovog mirnog mesta, nasumično su počeli da pate od intenzivne vrtoglavice. Delo nekog pokvarenog zlikovca, bez sumnje! E pa, na ovom dvojcu je da pronađu onesvešćene nesrećnike i odvezu ih u bolnicu, kako znaju i umeju.

Na početku igre, moguće je birati izgled i pol svakog od bolničara, a igra se u režimu za jednog igrača kontroliše tako što svakog od bolničara pokrećete jednom od dve analogne palice. Poprilično nezgodan način za upravljanje, sa kakvim sam se do sada sreo jedino u (uprkos tome) sjajnom Brothers: A Tale of Two Sons. Ali, na svu sreću, ovde je prisutan i multiplejer, gde svaki od igrača može da zgrabi po jedan joy-con kontroler i stvari učini lakšim, ali i zabavnijim.

Na putu do mesta dešavanja, glavni igrač će voziti ambulantna kola. A nakon što stignete na odredište, potrebno je da što pre doprete do onesvešćenih likova i dovučete ih (čitaj: natovarite) do kola. Najefikasniji način za ovo jeste na nosilima, na koja možete postaviti i više od jednog karaktera. Ovde na scenu stupa “ragdoll” fizika, gde je svaki momenat pokušaja da popnete mrtvosanog lika na nosilo, sve više i više urnebesan.

Likove je moguće i samostalno vući po zemlji, ali za što bolji vremenski rezultat, vredi pokušati i što više ih natovariti na jedno (ultra izdržljivo) nosilo. Koordinacija između dva igrača, ovde je od imperativa. Odnosno, što su lošije koordinirani, više zabave za njih, ali i publiku koja posmatra sve te neartikulisane i suvišne pokrete i radnje.

Grafički, igra dosta podseća na Team Fortress, Fortnite ili čak Overcooked, sa šarenom grafikom i crtanolikim likovima. Zapravo, vizuelno igra izgleda odlično, što nije ni čudo s obzirom da dolazi iz studija Tarsier Studios, ljudi koji su napravili Little Nightmares.

Sa druge strane, frejmrejt ume da povremeno opadne u silnoj jurnjavi, pa je moguće naleteti i na neki otežavajući bag, što u igri koja je i ovako smešna, verovatno može postići samo suprotan efekat. Nažalost, ništa od svega toga i neće dugo trajati, jer igru možete preći i za manje od pet sati, nakon čega teško da ćete je ponovo upaliti. Osim ukoliko ne “nabavite” novog saigrača, ili predložite prijateljima da se u njoj oprobaju, dok vi iza njih posmatrate i pokušavate da se ne zagrcnete na kokice.

The Stretchers, iako ne za preporuku u jednog, za dva igrača predstavlja zaista odličan i zabavan izbor. Iako dosta kratak i sa povremenim otežavajućim okolnostima tehničke prirode, u pitanju je igra koja vas na brzaka može odlično zabaviti i više nego što ste to isprva mogli očekivati. A ne tu da se izmišlja neka nauka oko video igara...

“NEARTIKULISANA “RAGDOLL” FIZIKA, DOK POKUŠAVATE DA NABACITE ONESVEŠĆENOG LIKA NA NOSILA, TEŠKO DA VAS NEĆE NASMEJATI.”

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA: Nintendo Switch

IZDAVAČ: Nintendo

CENA: 19.99€

RAZVOJNI TIM: Tarsier Studios

TESTIRANO NA: Nintendo Switch

OCENA 7

- ✓ Vizuelno odlično.
- ✓ Blentav i zabavan multiplejer.
- ✓ Jednostavnost u punom sjaju.
- ✗ Naporno u jednog igrača.
- ✗ Povremen pad frejmrejta i bagovi.
- ✗ Ne nudi mnogo razloga za ponovno igranje.

Autor: Milan Živković

REVIEW

ČUDESNI VUNENI SVET TKANJOGOJSTVA

The Wondrous Woolen World of Woven za mene predstavlja jednu od najlepših prevara među video igrama ove godine. Podvlači se pod igračkim radarima, a onda niotkuda iskače mašući svojim šarenim bojama. Hipnotisane igrače privlači na osam šarenolikih slika iz igre, a onda udarac podno levog rebra. Poput ćerkinog prvog dečka, tog bubuljičavog i čupavog, ofucanog "trodlakoida" tinejdžerskog tipa, kog iz petnih žila pokušavate da zavolite, ali nekim stvarima prosto suđeno nije.

Možda zvuči kao da preterujem, jer pred sobom vidim igru koja većini može da se dopadne. Zapravo, vidim igru koja vijori zastavama koje decu pozivaju na druženje, te naivnu, pitku i bezazlenu igru u očima javnosti. Zašto da ne? Osim što ja ovo pleteno čudo isprepletenih utisaka, uopšte nisam tako doživeo.

Znam, sve je sigurno rezultat prvog i drugog utiska, koji su se jedan o drugog odbili kao kijanje o pećinsku tavanicu. A kako se i ne bi, kad igra na slikama deluje krajnje privlačno, a u pokretu... Pa, otprilike ovako.

Drugar je, kao završni rad na Elektrotehničkom fakultetu, radio na malenoj video-igri gotovo sasvim sam. I u procesima koji zahtevaju brigu o koliziji, mehanici kontrola i generalnom dizajnu, svakako da nije imao mnogo vremena da se brine o animacijama. Dok je kompletan utisak bio pristojan, sve je naravno bilo daleko od nekog "motion capture" snimanja. Ovde? Prosto, suludo izgleda!

Na stranu animacije pokreta kroz celu igru, kad su prvi koraci koje protagonista pravi - nakon male povrede. Pa "Stuffy", lutka u glavnoj ulozi, hramlje. I to na takav način da sam bio iskreno zatečen i u kompletnoj neverici. Sve verovatno nije toliko strašno, koliko činjenica da tako nešto uopšte nisam očekivao od igre koja na slikama izgleda poprilično lepo.

Igra je zamišljena kao platformski dizajnirana mozgalica, sa dosta skupljanja i nešto malo istraživanja. Protagonista pronalazi nacrte za svoj dizajn, čime mu možete menjati izgled pa istovremeno i mogućnosti. A tim novostečenim akcijama, rešavaćete zagonetke i napredovati dalje.

Svet je, moram ponovo jasnije istaći, jako lepo dizajniran. Iako ne preterano originalan stil (jer čini mi se da smo do sada videli bar desetak igara sa tematikom pletenog sveta), dosta je dopadljiv na oko. Kretanje kroz njega (ako to možemo tako nazvati) skoro je sasvim linearno, ali nudi nekolicinu simpatičnih postavki za zagonetke i povremeno češanje glave.

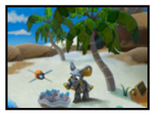
U globalu, vidi se da je igra prvenstveno pravljena za decu, mada će neke od zagonetki sigurno biti previše za mališane koji ni ne znaju u šta su se upustili. To svakako malo gubi ciljnu publiku sa nišana, što nikada nije dobro za jednu video igru, ali na sreću, ne završava kao sačmara kojom sa 50 metara pokušavate da pogodite komarca.

> "CELU PRIČU PRATI NARATOR, KOJI POMALO ASOCIRA NA POKOJNOG ALANA RIKMENA, AKO BI KROZ TRAPAVU RIMU POKUŠAO DA ISPRIPOVEDA NEKI DEČIJI DOKUMENTARAC."

Celu priču prati narator, koji pomalo asocira na pokojnog Alana Rikmena, ako bi kroz trapavu rimu pokušao da ispripoveda neki dečiji dokumentarac. U stvari, to je upravo to! Iako su dizajn, gejmplej i tok priče bezazleni, cela igra mi je konstantno odavala neki jeziv utisak. Kao da nešto nije sasvim na mestu... Zapravo, kao da će neka od animatroničkih lutaka iz "Five nights at Freddy's" da iskoči iza ćoška. Iako sam siguran da je u pitanju krajnje subjektivan utisak... Nisu tu čista posla.

Woven nije loša igra. Muzika, naracija, bezazlen gejmplej, uglavnom pitke zagonetke i simpatična, ali trapava vizuelna prezentacija, možda i nisu nešto što će odbiti prosečnog igrača, naročito među mlađom publikom. Ali plitka količina izazova, igračkih elemenata i ukupan utisak da je u pitanju diplomski rad ili eksperiment, pre nego gotov proizvod, čine od mene jednog blago zbunjenog i razočaranog igrača. Ne mogu sasvim preporučiti ovu igru, ali ukoliko imate mlađeg saborca pored sebe, zašto da ne - oprobajte se zajedno u njoj. Samo otvorite četvoro očiju... Da ne bude na kraju "Five nights at Stuffy's".

Jezivo.



IGRU USTUPIO:
ALTEREGO GAMES

PLATFORMA: Nintendo Switch
IZDAVAČ: Alterego Games
CENA: 19.99€
RAZVOJNI TIM: Alterego Games
TESTIRANO NA: Nintendo Switch

OCENA 5.6

- ✓ Interesantna priča.
- ✓ Lepo dizajniran svet.
- ✗ Jeftine animacije kretanja.
- ✗ Premalo izazova i "pravog" igranja.
- ✗ Jezivo, ukoliko se previše udubite.

Autor: Predrag Ciganović

REVIEW

FOOTBALL MANAGER™ 2020

NAJREALNIJA MENADŽERSKA SIMULACIJA SVIH VREMENA

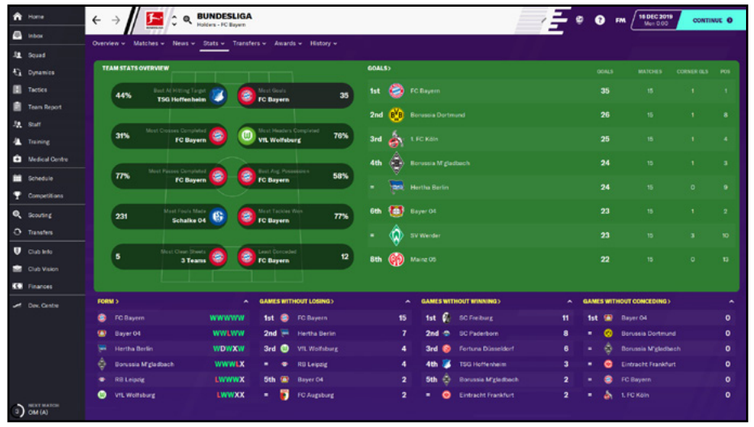
Omiljena igra svakog pravog zaljubljenika u fudbal stigla je i ove godine, i posao o kojem svi sanjamo, nikada ranije nije imao realniju prezentaciju. Kao neko ko je spreman da obuče odelo za finale Lige Šampiona i da više na svoje virtuelne igrače, dan izlaska novog Football Manager naslova je stvarno specijalan. Dok mnogi iz godine u godinu smatraju da ne dobijamo dovoljno novog materijala, ovoga puta su se Sega i Sports Interactive stvarno potrudili da naprave posebno iskustvo za svakog "wanabee" menadžera.

Čim sam video interaktivni trejler za novu igru, znajte da sam bio veoma uzbuđen da vidim šta su spremili. Već na samom startu igre, kada se pojavi vaš menadžer na početnom ekranu igre u mnogo lepšem izdanju nego prethodnih godina, znamo da nas čeka nova izazovna godina, sa novim nepoznatim ekipama o kojima jedva čekamo da naučimo sve kako bi postali pravi fanovi. Elem, hoću reći da mi se nijednom nije desilo da se zaljubim u fudbalski tim samo zbog igre. Stoga, vreme je da se upoznamo sa novom igrom i njenim glavnim poboljšanjima.

Odmah nakon što započnete meč, čeka vas "Club Vision". Jedan od možda i najbitnijih dodataka koji će kompletno promeniti pogled na vaš sejv, ukoliko ste spremni da se posvetite jednom klubu na duže staze. Ne samo da možete da se dogovorite sa upravom oko ciljeva za budućnost, već ćete dobiti detaljan iskaz šta vaš šef očekuje od vas u narednih 5 godina. Sve to savršeno menja stari sistem introdukcije, koji je godinama postao veoma jednoličan i dosadan. Svaki "Club Vision razgovor" ima 3 stavke: Club Vision, Club Culture i 5-year plan. Ukoliko ne ostvarite dogovorene ciljeve, možete očekivati rigorozne odluke uprave, ali ćete od sada takođe moći mnogo lakše da uspostavite plan za budućnost, zbog čega će ta ista uprava imati više razumevanja.

Pomenuo sam da je igra vizuelno lepša, ali, da li je taj meč endžin zapravo poboljšan? Jeste, ali SI očigledno još uvek nije uspeo da se reši nekih čestih problema, kao što su kriminalne greške golmana(pritom, nije Loris Karius na golu) i katastrofalne greške naših defanzivaca, koji ponekad odluče da ne žele da potrče. Primetno je da ima manje takvih situacija, ali svi korisnici bi definitvno voleli da ovakve situacije kompletno nestanu. Samo kretanje igrača je dobilo mnogo života, te naši igrači ne izgledaju više kao da voze skejtbord po terenu. Iako Gendouzi i David Luiz i dalje imaju kratku kosu, grafika je lepša, dok sami udarci nikada realnije nisu izgledali. Važno je dodati da su i dresovi dobili svoje popravke, kao i teren, na kojem će biti mnogo primetnije da li je napolju sunčan dan ili kišna noć.

Ako ste igrač koji voli da igra isključivo sa pravim igračima, te mu jedan sejv ne traje više od par sezona, onda za vas ova igra možda i neće biti drugačija od prethodne. Ipak, oni koje vole da kreiraju dinastiju, moći će sa zadovoljnim osmehom da pročitaju nekoliko sledećih rečenica. Sklapanje ugovora sa mladim igračima nikada nije bilo bolje. Nećemo više dobijati igrače sa 2 sive zvezdice kako nas smaraju što ne igraju u prvoj postavi, iako na istoj poziciji igra Virdžil van Dajk. Novi FM donosi mogućnost da u ugovoru odlučite koliku ulogu će vaš igrač imati u ekipi i kako će se to menjati kroz godine. Mladim talentima možete obećati vreme u kup utakmicama, a prvu postavu im možete obećati tek za 2-3 godine.



Ipak, prava zvezda novog Managera je definitvno novi Development Centar! Za svakoga ko želi da postane Arsene Wenger, ovo je najbolja moguća stvar koju je Sports Interactive mogao da mu obezbedi. U novom Menadžeru možete da pratite odrastanje mladih naraštaja, a da to pritom ne izgleda pogrešno. Iako mahom ima sličnosti kao i prethodnih godina, ovaj FM je to sve stavio u jedan box. Za razliku od prethodnih verzija igre, sada imate opciju da vidite kada i kakve regene možete da očekujete. Dobićete neku osnovnu sliku o mladim igračima koji dolaze i na kojim pozicijama se najbolje snalaze, bez opcije da vidite njihov profil, naravno, sve do samog Youth intake dana.

Dok ja kao menadžer i dalje volim da vodim glavnu reč, te uvek sam postavljam svoju postavu, FM20 znatno povećava uticaj vašeg asistenta, kao i ljudi koji stoje iza vas. Kada raspored postane gust i nađete se u situaciji da su vam ključni igrači umorni, uvedene su bolje komande, pomoću kojih će vam vaš asistent predložiti najbolju moguću jedanaestoricu.

Postoji ona čuvena engleska izreka "Ako nije pokvareno, ne popravljaj". Baš ta izreka savršeno predstavlja Football Manager serijal, koji se i dalje nalazi na samom vrhu simulacionih igara. Ovaj naslov, koji se konstantno nalazi u TOP10 igara po igranosti na Steamu, ponovo je odradio svoj zadatak na vrhunskom nivou, a da pritom nije promenio onaj svoj prepoznatljivi stil. Neke stare greške su i dalje tu, ali ako sagledamo sve dobre stvari koje smo dobili, lako ćemo im progledati kroz prste.

Ovo je bez sumnje definitvno najbolji nastavak koji smo dobili u proteklih par godina, a ukoliko tražite savršenu simulaciju fudbalskog menadžerisanja, ovo je prava igra za vas. Ukoliko vas ne frustriraju loši rezultati, ne postoji bolji način da se opustite, nego FM subotom popodne uz kriglu piva i Premijer ligu. Ne samo da da će vam FM pružiti vrhunsku zabavu, već vam može pružiti i šansu da se oprobate u pravom svetu. Povodom toga, Play!Zine je pozvao Andreja Pavlovića, momka koji se igrajući FM domogao posla u domaćem klubu FK Bežanija, i naš razgovor sa ovim momkom možete pročitati u ovom broju.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS:Windows 7 (SP1), 8/8.1, 10 (Update 1803/April 2018 or later) – 64-bit
CPU:Intel Pentium 4 (64-bit), Intel Core 2
GPU:AMD/ATI Mobility Radeon HD 3650
RAM:2 GB RAM
HDD:7 GB

FOOTBALL MANAGER 2020

IGRU USTUPIO: **COMPUTER-LAND**

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: SEGA
CENA: 54.99€
RAZVOJNI TIM: Sports Interactive
TESTIRANO NA: PC

OCENA 9.5

- ✓ Veći broj noviteta nego prethodne verzije.
- ✓ Najrealnija simulacija fudbala.
- ✓ Unapređen Interfejs i poboljšan meč endžin.
- ✗ Povremeni bagovi tokom meča.

Pripremio: Predrag Ciganović

OD VIRTUELNOG MENADŽERA DO KLUPE BEŽANIJE

Andrej je ove jeseni bio zvezda mnogih internet portala u Srbiji, zbog toga što je igrajući Football Manager 2019, uspeo da obezbedi sebi profesionalan posao u fudbalu. Iako možda nije menadžerska pozicija , Andrej je za sada prezadovljan na poslu kao glavni analitičar/statističar fudbalskog kluba Bežanija. Nama se jako svidela ova njegova priča, a kako smo baš u ovom broju radili recenziju Football Manager 2020, mislili smo da je idealna prilika i da ga pozovemo na razgovor za naš časopis.

Play!Zine: Reci nam par stvari o sebi.

Andrej: Zovem se Andrej Pavlović, završio sam srednju i visoku medicinsku školu, i pored Bežanije, trenutno stažiram i u porodilištu Narodni Front.

Play!Zine: Koliko dugo igraš FM i kada si zavoleo tu igru?

Andrej: FM igram aktivno od izdanja iz 2008. godine, isprobao sam i ranija izdanja, i dok su vršnjake tad zanimali PES i FIFA, meni je uvek FM bio privlačniji, delovao mi je realnije i mnogo dublje.

Play!Zine: Igrom slučaja nalazim se(Peđa, autor intervjua, primedba urednika) u istoj FM grupi kao i ti, te sam malo otpratio tvoj sejv sa Bežanijom.

Andrej: Drago mi je da smo u istoj grupi i da toliko ljudi prati razvoj jedne igre.

Play!Zine: Kako si stupio u kontakt sa FK Bežanijom i da li si očekivao njihov odgovor?

Andrej: Poslao sam im poruku sa svojim uspesima iz igre, što mi je tada delovalo kao prava stvar.
Dodao sam da se bavim statistikom i analitikom, i da sam takođe navijač njihovog kluba. Nisam očekivao odgovor, ali preko Fejsbuk stranice dobio sam broj sportskog direktora Aleksandra Bakića, koji me je pozvao i sa kim sa imao veoma prijateljski razgovor koji je rezultirao time da sad imam poziciju u klubu.

Play!Zine: Kako je to teklo i kako ti se dopada posao koji su ti ponudili?

Andrej: Pitao me je da li hoću da dođem u subotu da odradim jednu analizu, kako bi videli kako to izgleda. Pristao sam, naravno, i moj prvi izveštaj im se odmah dopao, te su mi ponudili volonterski posao i priliku da steknem neka nova iskustva.

Play!Zine: Vidimo da su se rezultati Bežanije popravili, da li smatraš da je tvoj dolazak delom pomogao?

Andrej: Na šest utakmica od kad sam ja došao u klub, vezali smo šest mečeva bez poraza. Pet pobeda i jedan nerešen rezultat. Igrači su ti koji zaslužuju svaku pohvalu, ali definitvno smatram da sam imao neki udeo u svemu tome. Tako da, siguran sam da imam i drago mi je da sam zvanično član kluba koji sam zavoleo igrajući FM.

Play!Zine: U međuvremenu izašao je FM20. Da li si imao vremena da isprobaš novu igru i kakvi su tvoji utisci?

Andrej: Još uvek nisam imao prilike da isprobam FM20, ali planiram u nekom narednom periodu. Kupio sam svaki od 2008 i ne mogu sebe da zovem pravim fanatikom, ako ne kupim nove igre. Pogledao sam dosta klipova i smatram da nije velika razlika između prethodnog dela, ali su ubacili neke super stvari kao Development centar i novi sistem oko ugovora. Očekivao sam boli Meč endžin, ali je važno da se ide u pravom smeru.
(Napomena urednika: Kada smo saznali da Andrej nema FM20, rešili smo da mu poklonimo jedan!)

Play!Zine: Hoćeš li ponovo započeti sejv sa Bežanijom, ili je ovoga puta neki drugi klub u prvom planu?

Andrej: Ne bih započeo novi sejv sa Bežanijom, pošto bih morao da sačekam da izađe peč za niže lige Srbije, jer se Bežanija sada nalazi u šestom rangu, zbog finansijskih razloga. Istupili su iz prve lige Srbije, nisu hteli da ostanu dužni nikome, gde se takmiče sa igračima od 2000. do 2002. godište. Krenuću neki novi izazov, jer sam sa ovim klubom postigao sve što sam mogao.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
SayGames

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA DA

CANNON SHOT

Igre na mobilnim uređajima već godinama podstiču kreativnost igrača i teraju ih na razmišljanje. Cannon Shot je jedna od takvih i ona od igrača zahteva samo upotrebu jednog prsta i kefalo. Potrebno je manipulisati raznim predmetima kako biste lopticama napunili posudu. Igra će sa svakim novim nivoom postajati teža i dodavaće objekte koje neće biti moguće pomeriti, a vremenom će se uključiti još više elemenata. Gejmplej funkcioniše dosta dobro i fizika je lepo isprogramirana. Jedina mana su previše dosadne reklame, koje će vas dosađivati nakon svakog kompletiranog nivoa.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Royal Ark

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA DA

BITTER END

Kompetitivne pucačine iz prvog lica postaju sve popularnije na Android uređajima, za šta su delom zaslužni snažniji telefoni, ali i igre poput PUBG i Fortnite. Sada baš pokrivamo pucačinu iz prvog lica, u kojoj je saradnja sa saborcima od velikog značaja. Igra nosi naziv Bitter End i sa sobom nosi dosta neizvesnih mečeva, punih akcije i promena na bojištu. Svaki karakter sa sobom nosi određene osobine na osnovu kojih ih igrači mogu birati, a uz to su u ponudi i brojna oružja. Kao i u ostalim igrama ovog tipa, pred igračima je mnoštvo opcija za kastomizaciju karaktera.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Gameloft

CENA:
Besplatno/mikrotransacije

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA DA

LEGO LEGACY HEROES UNBOXED

Ako ste obožavatelj turn-based RPG naslova i brenda LEGO, onda je Heroes Unboxed igra na koju ste čekali. Ovde preuzimate kontrolu nad poznatim karakterima iz LEGO univerzuma i započinjete zanimljivu avanturu u šarenolikom svetu. Svaki karakter poseduje dve sposobnosti, običnu i posebnu, koje će im pomoći u borbi protiv čudovišta kojih ima na svakom koraku. Igra je puna humora i zanimljivih šala, tako da će ciljna publika definitivno biti zainteresovana za iskustvo ovakvog tipa.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Raw Fury

CENA:
600 dinara

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA DA

BAD NORTH: JOTUN EDITION

Ako vam je naziv ove igre poznat, to je zato što je ona već neko vreme dostupna na drugim platformama(PC), ali sada imate prilike i da je isprobate na mobilnim uređajima. Bad North vas smešta u kraljevstvo u kojem je kralj ubijen, a vi kao naslednik trona morate doneti važne odluke kako bi odbranili kraljevstvo od napada vikinga. Igra pripada roguelite zanru, gde ćete morati da iskusno komandujete trupama, jer vas male greške mogu odvesti u propast i na sam početak. Osim zanimljivog gejmpelja, ovaj naslov krasi i divna grafika sa mehanikom proceduralno generisanih okruženja, što će sigurno biti privlačno dobrom delu igrača.

Autor: Milan Janković

CULT OF THE ABYSS

Cult of the Abyss je naslov na kojem radi samo jedan developer, sa ciljem da od dela kao što je Alisa u Zemlji čuda i Night of the Living Dead stvori jedinstveno iskustvo. Ovo je horor igra sa slatkom grafikom u kojoj igrate kao mladi dečak i njegov pas i istražujete svet u kojem vlada mračni kult. Vaš zadatak je da sakupljate loot, vodite računa o psu, gradite baze i skrovišta, gajiti hranu i po potrebi koristiti magiju kako bi nadvladali mračna stvorenja.

Ovo je samo delić igre, a pun naslov je u planu po završenoj Kickstarter kampanji.

RAZVOJNI TIM:
Delphic Mind

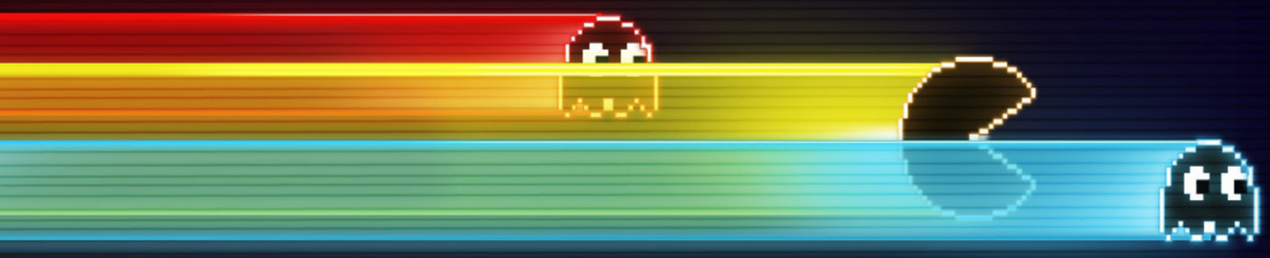
GDE PREUZETI:
https://delphicmind.itch.io/cultoftheabyss

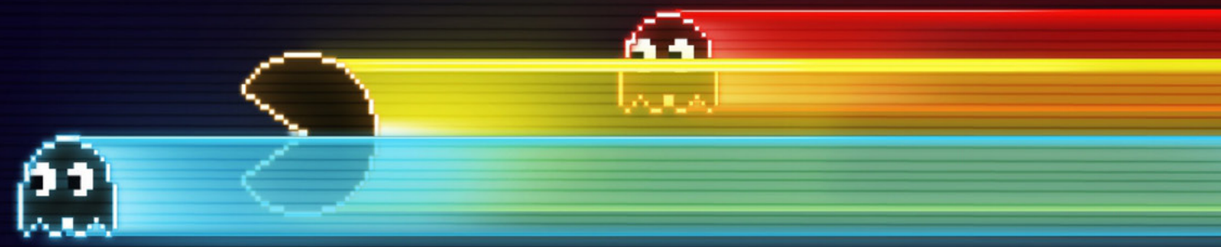
NO PLAYERS ONLINE

Vaš autor mora priznati da mu se dosta dopadaju proste igre izrađene u stilu VHS snimaka, što je i glavni razlog pisanja o njima svakog meseca. Sada mi je pažnju skrenuo naslov nazvan No Players Online koji kao glavnu svrhu ima da igračima pruži osećaj bolne nostalgije, ono što osetite kada pokrenete neki vama drag naslov koji niste igrali godinama i vidite da na serveru nema nikog. Tako ćete se kretati kroz prazne nivoe u kojima nema nikog prisutnog i istraživaćete prazni svet, ali i otkrivati neke od tajni. Iako ste svesni ove činjenice, prilično je jeziv osećaj igrati No Players Online, čemu doprinosi dosta sumorna atmosfera.

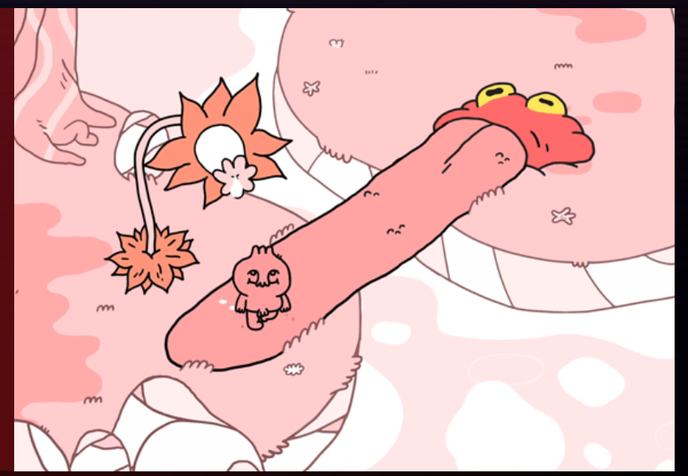
RAZVOJNI TIM:
Paper Cookies

GDE PREUZETI:
https://papercookies.itch.io/no-players-online





THE GOOD TIME GARDEN

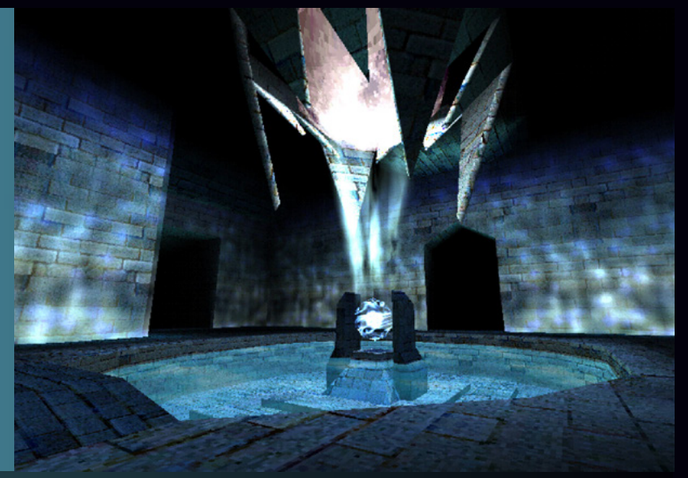


Teško da ste se susreli sa naslovom kakav je Good Time Garden. Ovde se nećete kretati šumom i sretati obične životinje, već samo gola i čudna stvorenja. Sve animacije su ručno rađenje i čitav svet je takođe ručno crtan, što igru čini još čudnijom kada znate da je nešto ovako proisteklo iz ljudskog uma i ruke. Možete slobodno istraživati ovaj ružičasti svet, a ujedno možete i raditi neke zadatke. Ne znamo šta smo igrali, ali je dosta uvrnuto i urnebesno i preporučujemo vama da se oprobate.

RAZVOJNI TIM:
Coal Supper

GDE PREUZETI:
https://coal-supper.itch.io/the-good-time-garden

IKETSUKI



Igra kreirana u čast slavlja ovogodišnje Noći Veštica, sa sobom donosi prilično mračnu atmosferu, u kojoj ćete ispratiti poslednje trenutke sveta koji polako pada u zaborav. Dok tragate za zvezdanim semenom i gajite školu nežnih bića, imate prilike da se susretnete sa raznim zanimljivim karakterima. Kontrole su dosta proste, atmosfera je na nivou jedne horor igre, a posebno moramo istaći grafički prikaz igre i odabir boja koje dodatno daju ton igri.

RAZVOJNI TIM:
Modus Interactive

GDE PREUZETI:
https://modus-interactive.itch.io/iketsuki

Autor: Stefan Starović

STEELSERIES APEX 7

Kadilak među tastaturama

Steelseries je krenuo u obnavljanje svojih gejming proizvoda i do nas je, što se tastatura tiče, prvo stigao, što bi se reklo rečnikom mobilnih telefona – flegšip model. Apex 7 je relativno klasična tastatura, ali na kojoj je sve pojačano do maksimuma, jer ona treba da izazove divljenje i zavist kod drugih.

Apex 7

Steelseries se potrudio da njihov top model tako deluje od momenta kada vidite kutiju, pa sve dok ne uzmete tastaturu u ruke. I definitivno, kad je prvi put dodirnete, osećaj je super premijum – metal sa gornje strane je zaista vrhunskog kvaliteta i izgleda, sve deluje relativno lagano, a opet nekako vrlo čvrsto i pouzdano. SteelSeries tvrdi da je materijal od koga je izrađena gornja ploča legura aluminijuma koja se koristi za izradu aviona, ne možemo to baš da proverimo, ali deluje zaista izuzetno čvrsto. Konačno, kad se priključi na računar, RGB osvetljenje je zaista najbolje i najlepše koje sam video do sada, prosto nije uporedivo ni sa jednim drugim modelom u jačini i u načinu na koji se boje reflektuju o metalnu površinu. Premijum osećaju jako doprinosi i odmor za dlanove koji se dobija u paketu, a koji je izrađen od najfinijeg gumiranog materijala i na tastaturu se „povezuje“ putem magneta. Jedino što mi nije sigurno, jeste koliko je ovaj materijal trajan, to je i ranije bila boljka kod nekih SteelSeries modela, ali je na dodir zaista osećaj fantastičan. Nema mnogo drugih detalja u smislu medija tastera i slično, ali je tu Volume točkić, koji je jako dobro izveden. Sa druge strane je USB port, na koga možete prikačiti miša ili drugu periferiju, a posebno mi se svidelo što je on dodatno osvetljen, jer em što lepo izgleda em je vrlo funkcionalno kada u mraku pokušavate da ubodete miša ili fleš disk. Konačno, pored njega ide USB kabl, koji možete i rutirati kroz interne kanaliće, ali ono što je vrlo interesantno, jeste da je kabl izuzetno debeo. Bez preterivanja, mene je na prvi mah podsetio na strujni kabl od bojlera ili tako nekog jačeg uređaja. Na kraju ima jednu pravu račvu, gde se deli na dva USB konektora, koja je takođe vrlo čvrsta. Sve ovo treba imati u vidu ukoliko poželite da tastaturu nosite negde, jer svakako ne olakšava stvari, ali, za pohvalu, inkorporirana je čičak traka, kojom možete bar malo obuzdati kabl.

> “RAM OD ALUMINIJUMA I PODLOGA ZA DLANOVE DELUJU ULTRA KVALITETNO.”

> “OLED EKRAN PRIKAZUJE DISCORD NOTIFIKACIJE, CS:GO STATISTIKU ILI IMENA PESAMA IZ SPOTIFY. ”

Odmah do volume točkića se nalazi i jedna od glavnih novina ovog modela – OLED ekran na kome možete prikazivati šta god hoćete. Čak je preko softvera i uvezan za nekim aplikacijama, kao što je CS:GO ili Spotify, pa vam se može prikazivati koliko ste protivnika pobili u rundi ili naziv pesme koja trenutno ide. Mogu tu stizati i notifikacije sa Discorda ili drugih čet programa. Nažalost, ono što je slučaj i sa drugim komponentama koje prate ovaj trend više ekrana, od miševa preko high-end gaming laptopova, jeste da drugi ekran najčešće ne služi ničemu. Prosto vas tera da skidate pogled sa glavnog ekrana, a pogotovu kada se igrate to je mesto na kome bi trebalo vaš pogled da bude fiksiran. Pogotovu što je na Apex 7 ekran pomeren skroz u stranu, pa je uopšte pitanje i da li možete iz standardnog zavaljenog položaja da pročitate šta na njemu piše. Ali, šta da radimo, proizvođači očigledno misle da su ovakve novotarije kul.

Steelseries za ovu tastaturu koristi sopstvene svičeve, a mi smo probali model sa standardnim crvenim (linearnim), a moguće je poručiti i sa braon (taktilnim) i plavim (clicky), zavisno od preferencija. Ovi tasteri imaju hod do tačke aktuacije (pritiska) od 2.0mm i deklarisani su na 50 miliona klikova, što je u rangu sa ostalim proizvođačima mehaničkih tastera. Suštinski, tasteri su za nijansu da kažem neutralniji od Cherry MX red, pa onaj ko je baš navikao na Cherry treba da razmisli da li može da se privikne na promenu, naravno verovatno je slično tačno i za druga dva tipa, ali svakako je dobro proveriti pre kupovine. S druge strane neko ko je relativno nov u svetu mehaničkih tastatura će se sigurno brzo navići i na tastere koji se nalaze na Apex 7.

> “USB PORT JE OSVETLJEN ŠTO JE JAKO ZGODNO.”

Zaključak

SteelSeries Apex 7 nesumljivo predstavlja najbolje što kompanija može trenutno da ponudi i zasigurno je da ovakav kvalitet predstavlja vrhunsko dostignuće u domenu gejming periferija. Ono što je problem jeste što u ovom rangu i po ovoj ceni korisnici umeju da budu jako izbirljivi – nekome je možda prioritet da ima baš Cherry MX tastere, a neko je baš vezan za neki drugi brend. Samim tim sigurno je da je Apex 7 odličan proizvod, ali još ostaje da se vidi kako će se pokazati na tržištu.

Model	SteelSeries Apex 7
LED osvetljenje	RGB
Tasteri	Mehanički – Red
Dodatno	Palm rest, OLED ekran, USB pass-through

Autor: Stefan Starović

LOGITECH G PRO X SLUSALICE

Dve varijante profesionalnih slušalica

Logitech je uvek važio za jednu od vodećih firmi po pitanju svih gejming periferija pa tako i u domenu slušalica. Ipak u poslednje vreme kao da ih je u domenu slušalica konkurencija ne samo dostigla, nego čak i prestigla, pogotovu kada govorimo o modelima iz vrha ponude. Međutim, sada su do nas stigla dva vrhunska Logitech G modela: G Pro i G Pro X.

Logitech G Pro

Pro sufiks kod mnogih kompanija najčešće služi da se naglasi bolji model nečega, ali Logitech je sa ovim nastavkom tokom godina bio vrlo obazriv i koristi ga zaista za vrhunske modele - prvo miš, zatim tastatura, a onda konačno i fenomenalni bežični miš, su i više nego opravdali Pro oznaku, i zaista smo mogli mirne duše da ih preporučimo čak i najzahtevnijim igračima. I kada pogledamo Logitech G Pro slušalice, već od otvaranja kutije dolazimo do sličnog zaključka – ovo jeste jedan vrhunski proizvod u domenu gejming periferija. Sve je zaista na svom mestu, kvalitet izrade i korišćeni materijali su apsolutno najvišeg mogućeg nivoa, metalni delovi se taman dovoljno presijavaju da izgledaju elegantno, ali ne i kič, prosto i vizuelno i pod prstima se ovom uređaju ne može naći zamerka. Ništa tu nije preterano niti prenaglašeno, kao kod nekih drugih periferija, sve je donekle i svedeno, ali opet odiše kvalitetom. Ono što se doduše mora primetiti jeste dizajn – da se ovakav model pojavio pre 6-7 godina bio bi apsolutno konstrukcijski revolucionaran na tržištu. Ali nije, i sada kada ga pogledamo ne možemo a da ga ne uporedimo sa odličnim HyperX Cloud modelima – dizajnerski gledano nema sumnje da je Logitech pokupio neke smernice od HyperX modela, što svakako nije minus jer su oni odlični, ali je zanimljivo da u ovom slučaju Logitech pokušava da sustigne konkurenciju umesto da nameće rešenja kao što smo bili navikli. No sve dok je sam proizvod na nivou kvaliteta kakav je ovaj ne možemo reći da imamo šta da zamerimo čak i tom pristupu!

Slušalice su me u prvi mah iznenadile kako su nešto malo lakše nego što sam očekivao, imajući u obzir metalnu konstrukciju, pa verujem da je to zasluga nekih posebnih legura. Sa druge strane, kožni jastučići kojima su obloženi drajveri na ušima su izuzetno prijatni na dodir i uši će se osećati kao da su dosegle novi nivo udobnosti. Tome pomaže i činjenica da su sami jastučići ispunjeni vrstom memorijske pene. Headband je izrađen od čvrstog materijala, ali je prekriven opet finom kožom punjenom

memorijskom penom, tako da je i on jako udoban, a može se adekvatno produžiti za sve veličine i oblike glave. U pakovanju se još dobija i jedan kabl koji ima 3.5mm konektor sa obe strane, a na sredini kontrole za jačinu zvuka i mutiranje mikrofona. Dobija se i spliter za dva 3.5mm konektora, sa odvojenim slušalicama i mikrofonom za korišćenje na desktop računaru. Međutim, u toj opciji ćete verovatno koristiti priloženu USB audio karticu, koja vam obezbeđuje 7.1 surround zvuk. Konačno, tu je i mikrofon koji se skida i fleksibilan je za adekvatno pozicioniranje a na svom kraju ima lepu sunđerastu navlaku.

Logitech G Pro X

Nama su zapravo stigla dva para slušalica od koji je model X bio malo nepoznanica, u smislu šta se tačno više dobija s njime? Ispostavilo se da su unapređenja zapravo najvećim delom kozmetička – u kutiji još dobijete i vrlo kvalitetnu torbicu za nošenje uređaja, kao i drugi set jastučića. Ovaj drugi set jastučića se meni posebno i svideo, jer više volim platnene od kožnih naušnica, a ove koje stižu uz G Pro X su zapravo izrađene od neke vrste plišanog materijala i onda još punjene memorijskom penom. Bez preterivanja su ovo najudobniji jastučići na gejmerskim slušalicama koje sam ikada stavio na glavu, a probao sam više desetina modela svih proizvođača. Ono što mene brine u ovoj postavci jeste da ne znam koliko su ovako fini jastučići izdržljivi, ali to će samo vreme pokazati. Konačno, tu je i još jedan kabl sa 3.5mm konektorima koji je namenjen mobilnim korisnicima pa je i malo kraći, ne znam koji su to mobilni profesionalci, ali dobro.

> “PLIŠANI JASTUČIĆI NA G PRO X SU PRAKTIČNO NAJUDOBNIJI KOJE SAM IKADA PROBAO.”

Kvalitet zvuka

Dolazimo do ključne stvari, a to je kvalitet zvuka koji je bezmalo odličan – drajveri od 50mm isporučuju vrlo čist i precizan zvuk, sa vrlo dobrim pozicioniranjem u prostoru. Iako lično preferiram stereo slušalice u odnosu na surround sisteme, ovima realno ne mogu naći baš

> “SLUŠALICE SU IZUZETNO UDOBNE.”

neku zamerku u tom domenu. Prosto je kvalitet zvuka na nivou koji je zaista potreban gejmeru na vrhunskom nivou i tu nije pravljen nikakav kompromis.

Zanimljivo je da je Logitech postavio jedna podešavanja ekvilajzera za zvuk prema onome što koriste esports profesionalci i to stavio u njihov G HUB softver, pa onda možete eksperimentisati i videti kako neki drugi podešavaju zvuk za vrhunske performanse. Ono što je novina jeste da taj Pro-Tuned EQ setting (ili bilo koji drugo podešavanje ekvilajzera) onda možete snimiti na same slušalice i kada ih ubodete u neki drugi računar, recimo na nekom turniru, čak i bez G HUB softvera će vaša podešavanja zvuka biti sačuvana. Jedini uslov da bi ovo funkcionisalo jeste da slušalice povezujete preko USB porta, odnosno preko priložene audio kartice.

Mikrofon daje jako bistar i precizan zvuk, što je i za očekivati od modela sa Pro oznakom. Ono što je jedina tehnička prednost G Pro X modela, jeste Blue Vo!ce tehnologija mikrofona, koja vam zapravo omogućava da slušalice odmah primene određene filtere na glas, kako bi ostvarili bolju komunikaciju – bilo to smanjivanje pozadinske buke, ali i mnogo interesantnije dodavanje filtera tako da vaš glas zapravo zvuči potpuno drugačije! Na primer, u G HUB softveru je bazični preset koji je uključen kad aktivirate ovu opciju „Broadcaster 1“, putem koga će vaš glas zvučati kao da ste voditelj sa radija. Možete dalje birati presete ili kreirati svoje, a možete

> “NE MOŽEMO POBEĆI OD UTISKA DA JE OVAKAV DIZAJN VEĆ VIĐEN NA HYPERX MODELIMA.”

i direktno puštati svoj glas sa različitim presetima, da lakše odredite koji vam se najviše sviđa. Iako ne verujem da će mnogo gejmera ovo koristiti u svakodnevnoj komunikaciji, možda može biti vrlo interesantno za neke strimere ili jutjubere, kao i za neke komentatore koji tek ulaze u ove vode, a hteli bi da njihov glas zvuči malo bombastičnije nego što je to slučaj u stvarnosti.

Zaključak

G Pro serija slušalica, je po mom mišljenju, kao i ostali uređaji iz Logitech G Pro serije, zaista jedan vrhunski proizvod. Možda nije najoriginalniji dizajn, ali je isti doveden praktično do perfekcije sa vrhunskom udobnošću, izdržljivošću i kvalitetom zvuka, a sve upakovano u vrlo diskretan i lep paket bez nekih iskakanja. G Pro X za nešto više novca donose plišane jastučiće koji se po meni i te kako isplate, kao i torbicu i efekte za vaš glas, pa ako vam je to bitno, možda ima smisla dodati još nešto malo više novca za jači model.

Karakteristike:

Model	Logitech G Pro / G Pro X
Tip	7.1 surround slušalice
Dodatno	Kožne naušnice od memorijske pene, odvojiv mikrofon, 50mm drajveri, snimanje EQ profila na uređaj
G Pro X	Blue Vo!ce filteri mikrofona, torbica za nošenje, dodatni set plišanih naušnica

Autor: Stefan Starović

RAMPAGE X-TITAN

Bežična sloboda u pokretu

Turski Rampage se sve više širi kod nas na tržištu, što je i logično, kada se zna platežna moć naših kupaca – njihovi uređaji spadaju u budžetske varijante koje nude ipak sasvim pristojan kvalitet. Sada smo imali priliku da se upoznamo sa X-Titan slušalicama.

Rampage X-Titan

X-Titan slušalice dolaze u relativno zanimljivom pakovanju kroz koje možete tačno videti kako uređaj izgleda. Same slušalice su bazirane na metalnom ramu ispod koga se nalazi fleksibilni headband. Ovo rešenje je solidno, jer se slušalice same podešavaju po veličini svaki put kada ih stavite na glavu, ali pri nekim naglim pokretima možete imati utisak kao da vam mogu spasti s glave, tj. da ne stoje dovoljno čvrsto. Ovo je posebno izraženo zato što su same slušalice poprilično velike – prečnik naučnica je čitavih 10 cm, što znači da će odgovarati čak i onima sa povećim ušima. Uopšte gledano, ovo su jedne od većih slušalica, pa bih pre dao preporuku za one koji imaju nešto veću glavu, a baš nikako za one sa manjom glavom. Naušnice su od eko kože i poprilično su duboke, tako da obezbeđuju bolju od standardne izolacije spoljnih zvukova, što je svakako za pohvalu. Kvalitet eko kože nije baš na nivou premijum brendova, tačnije koža nije tako fina, ali je sasvim zadovoljavajuća kada se uzme u obzir cenovni rang.

Kao što je sada već uobičajeno tu je RGB osvetljenje, ali moram priznati da je na ovom modelu ono urađeno dosta svedeno, takoreći više kao detalji, tako da je sasvim u redu za one koji ne žele baš previše da se ističu, već su im dovoljne i samo nijanse. Tu je i fleksibilni mikrofon, koji se nažalost ne može skinuti ili uvući u slušalicu, ali se može pomeriti tako da vam ne smeta kada ga ne koristite. Na vrhu mikrofona je osvetljenje koje je baš intenzivno, pa daje neki taj malo naučno-fantastični detalj na uređaju. Na levoj slušalici se nalazi taster za uključivanje osvetljenja kao i točkić za podešavanje jačine zvuka, koji su dobro pozicionirani, ali sa druge strane bih voleo da su malo kvalitetnije urađeni, prosto malo deluju previše jeftino.

Sve u svemu slušalice su solidno lagane, pa samim tim nećete imati problem ako ih nosite tokom dužih gejming sesija što je svakako dobra stvar. Treba imati u vidu da se zbog 7.1 surround zvuka na računar priključuju isključivo preko USB porta, odnosno ne postoji opcija kao na nekim skupljim modelima, da odvojite eksternu zvučnu karticu i preko 3.5mm konektora ih prikačite na neki drugi uređaj, kao što je telefon ili tablet.

> “JASTUČIĆI SU JAKO VELIKI PA SLUŠALICE NE BIH PREPORUČIO DECI I ONIMA SA MANJOM GLAVOM”

Kvalitet zvuka

Rampage X-Titan slušalice su opremljene poprilično velikim drajverima od 50mm ali bih rekao da je zvuk negde u rangu očekivanog za ovu klasu uređaja. Vrlo su glasne i basevi su jako naglašeni ali naravno da im fali kvalitet i čistoća zvuka nekih značajno skupljih modela. Mikrofon je sasvim solidan i poseduje bidirekcionu tehnologiju što u praksi znači da će vas saigrači sasvim dobro čuti bez obzira kako ga postavite. Nema mogućnost aktivnog blokiranja okolne buke ali bih opet rekao da je sasvim upotrebljiv u nekim kućnim uslovima.

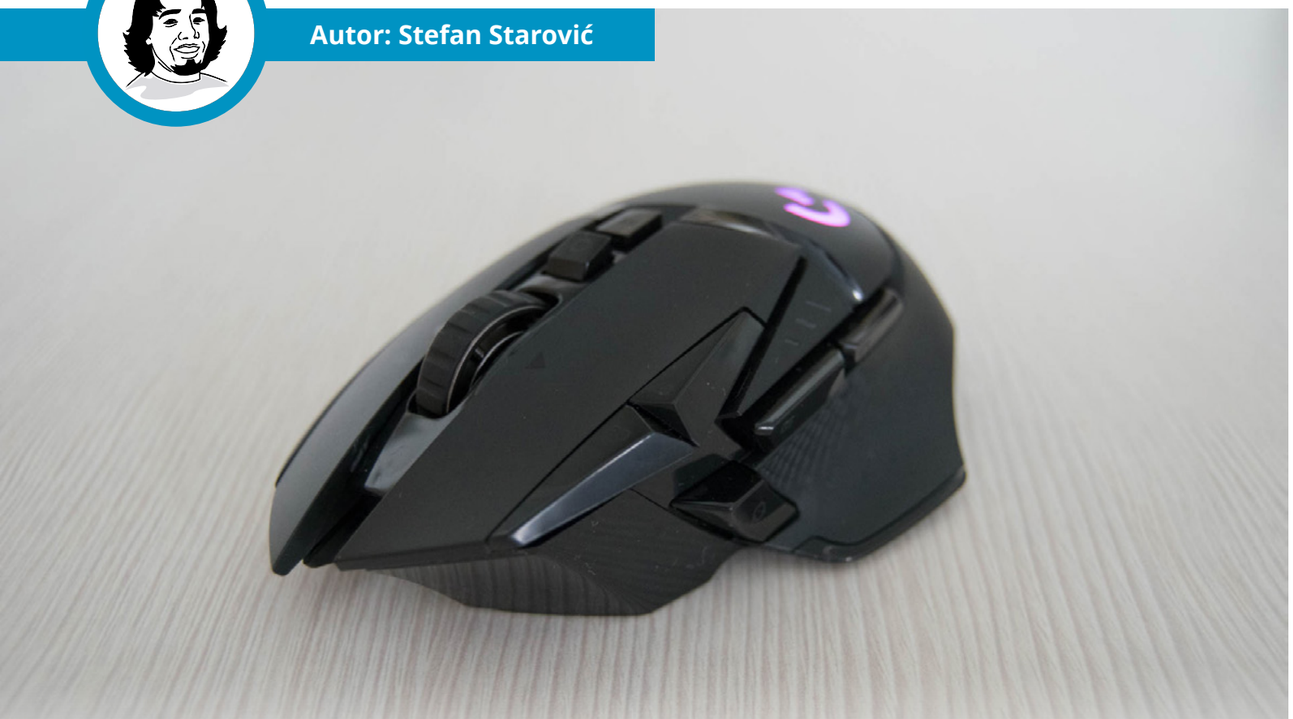
Zaključak

Rampage X-Titan su slušalice koje teže da donesu 7.1 surround zvuk u budžetski segment modela koji se kreću sa cenom negde između 4 i 5 hiljada dinara na domaćem tržištu i rekao bih da u tome sasvim lepo uspevaju. Ovaj proizvod se ne ističe ni po čemu posebno, ali je sveukupno vrlo solidan headset za tu cenu. Naravno, treba imati u vidu da je u današnje vreme i u ovom budžetskom gejming segmentu konkurencija jako žilava, pa je savet svima da obrate pažnju na cene, ali i na akcije koje su česte u ovom periodu godine.

> “7.1 ZVUK JE OTPRILIKE ONO ŠTO BISMO I OČEKIVALI IZ OVE KATEGORIJE”

Model	Rampage X-Titan
Tip	7.1 surround slušalice
Dodatno	RGB osvetljenje, lagane, fleksibilni mikrofon, veliki jastučići

Autor: Stefan Starović



LOGITECH G502 LIGHTSPEED

Bežična varijanta popularnog modela

Skoro smo imali prilike da se družimo sa G502 Hero mišem koji je bio osveženje ponude u smislu novog senzora, a sada dolazi još veće unapređenje – bežična verzija!

Logitech G502 Lightspeed

S jedne strane, moram da se ogradim da sam višegodišnji korisnik originalnog G502 miša i da sam jako zadovoljan s njime, pa je samim tim i ovaj tekst možda malo pristrasan na tu temu – prosto, što se tiče oblika, performansi i dugotrajnosti, G502 je nešto što meni lično u potpunosti odgovara.

G502 Lightspeed je sa gornje strane potpuno identičan sa standardnim modelom, osim naravno činjenice da nema kabla. Kabl se naravno nalazi u pakovanju i služi za punjenje baterije pri čemu se miš može koristiti kao standardni dok se baterija puni. Kabl koristi standardni micro USB za povezivanje sa mišem, pa ne morate da brinete oko gubljenja kabla, mada je priloženi zaista dobrog kvaliteta i odlično naleže na uređaj tako da kada ga povežete kablom teško da bilo ko može da primeti razliku između standardnog i bežičnog modela.

Glavne razlike su sa donje strane, pošto je moralo da se stvori mesta za bateriju, ali se ništa od funkcionalnosti naravno ne gubi, čak je i sam senzor na potpuno identičnom mestu. Napravljen je kružni otvor sa donje strane, koji služi za umetanje Powerplay modula – sa odgovarajućom indukcionom podlogom od Logitecha, ovaj miš se može bežično i puniti preko podloge i u tom smislu nema potrebe ikada razmišljati o bateriji. Naravno, kao što smo naveli u ranijem opisu Powerplay sistema, ta podloga još uvek nije baš pristupačna običnim korisnicima, ali možemo da se nadamo da će se to promeniti

> “JEDINE RAZLIKE SE NALAZE SA DONJE STRANE”

u budućnosti. Izmenu je doživeo i poklopac u koji se umeću tegovi za podešavanje težine uređaja, pa je sada njihov oblik drugačiji, a i sam poklopac je čudnijeg oblika, iako je sama funkcionalnost potpuno identična. Zanimljivo je primetiti da je sam Lightspeed zapravo lakši od G502 Hero modela (114 naprema 121g kod Hero) što je vrlo čudno, kada se ima u vidu da je trebalo smestiti i bateriju. Međutim, G502 je oduvek važio za težeg miša, tako da je verovatno razlika u korišćenim materijalima, u suštini u ruci deluju vrlo slično. Razlika je otud i u tegićima, kojima ga možete opteretiti, G502 Hero ima 5 tegova od po 3.6g, dok G502 Lightspeed ima 4 tega od po 2g i 2 tega od po 4g, dakle ukupno 16g, što je opet malo lakše ukupno. Pretpostavljam da je to iz razloga što su u Logitechu shvatili da verovatno niko ne koristi punu težinu miša i da je bolje imati više podešavanja u onoj proporciji koju koristi najveći broj korisnika.

> “U RUCI JE OVAJ MODEL IDENTIČAN SA ORIGINALNIM G502”

Što se samog modela tiče nema tu puno da se doda pošto je ovo već četvrti opis nekog od G502 modela koji radimo – tu je 11 programabilnih dugmića, oblik je prilagođen dešnjacima, postoji indikator DPI osetljivosti, točkić ima dva moda korišćenja (sa podeocima i free wheel).

Senzor i performanse

Sam senzor je identičan što se performansi tiče u G502 Hero i G502

Lightspeed modelu, s tim da je u ovom bežičnom dodatno poboljšan tako da koristi manje struje, nešto kao što smo videli na G Pro Wireless modelu. Senzor je osetljivosti do 16.000 DPI, a može da isprati ubrzanje do 40g ili pomeranje do 10 metara u sekundi. Kada smo već kod vremena trajanja baterije, ono je deklarisano na 48 sati sa uključenim osvetljenjem i 60 sati bez osvetljenja. Sam uređaj štedi bateriju kada se ne koristi i isključi osvetljenje, što možete podešavati preko softvera. Naravno, preko softvera možete definisati i nivoe DPI osetljivosti, uraditi Lightsync sa drugim Logitech uređajima i onda sve te podatke pohraniti u memoriji miša, kako bi ih imali gde god da ga nosite sa sobom.

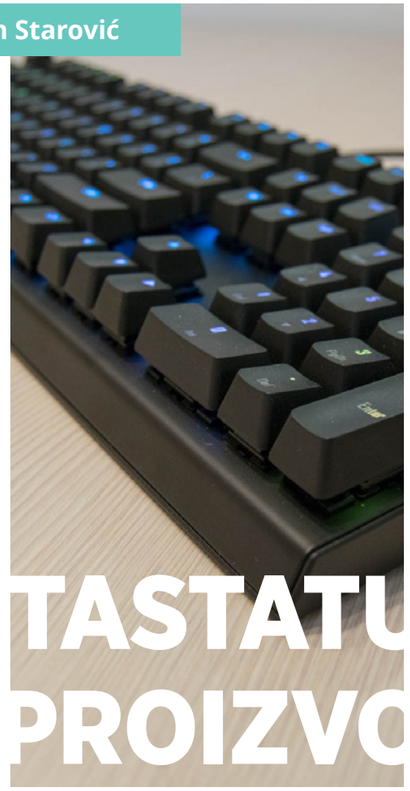
Glavna prednost ovde je Lightspeed tehnologija, koja omogućava prenos podataka apsolutno identičnom brzinom kao i preko kabla. I ovde sam imao priliku da to probam u praksi – uzeo sam svoj G502 koji u detalj znam kako se ponaša i onda ga baš poredio u različitim zahtevnim esports igrama. Osim kabla moj utisak je potpuno identičan što je zaista respektabilan rezultat!

Zaključak

G502 porodica nastavlja da se širi i meni je neizmerno drago zbog toga, a posebno mi je drago što su se ovi uređaji pokazali izuzetno pouzdanim – moj ni posle 7 godina aktivnog gejming korišćenja ne pokazuje nikakve znake umora. S druge strane, Lightspeed donosi neki iskorak napred za one koji žele igranje bez kabla, ali za to naravno moraju da plate znatno višu cenu. Sve zavisi ko šta hoće i voli, ali moram priznati da je ovo jedan od retkih uređaja u poslednje vreme za koji sam pomislio da bi mogao da zameni moj originalni G502!

Model	Logitech G502 Lightspeed
Tip	Bežični Optički miš
Povezivanje	USB, Wireless
Senzor	16.000 DPI
Dodatno	DPI prebacivanje, podešavanje osvetljena, promena težine, Lightspeed konekcija, Powerplay punjenje

Autor: Stefan Starović



GAMING TASTATURE VELIKIH PROIZVOĐAČA

MSI vs Gigabyte vs Lenovo

Činjenica je da su gejming periferije od samo nekoliko ozbiljnih proizvođača na tržištu, pre recimo 10-ak godina, u međuvremenu prosto eksplodirale, pa sada imamo mali milion proizvođača, počev od najjeftinijih kineza, preko onih solidnih, pa sve do onoga što su premijum brendovi u ovom segmentu, kao što su Logitech G, Razer, SteelSeries i drugi. Međutim, ono što je interesantno, jeste da se sada sve više mejnstrim proizvođača računara i komponenti uključuje u ovaj segment tržišta, sa jedne strane da bi dopunili svoj gejming portfolio, a sa druge strane izvesno povučeni uspehom kakav je napravio na primer HyperX. Zato smo upravo uzeli da uporedimo tri donekle različita, a donekle i slična modela tastatura, koje potpisuju neki od najvećih proizvođača komponenti i računara uopšte – Lenovo, Gigabyte i MSI.

Lenovo Legion Gaming Keyboard

Lenovo još jednom pokazuje da voli da inkorporira svoj Y simbol u svaki dizajn, ali im to dosta dobro prolazi – sama tastatura je tako napravljena da se ovakav dizajn idealno uklapa. Ovo je takođe jedina tastatura u okviru ovog prikaza koja nema full RGB osvetljenje, već je jedina opcija crvena boja, iako se intenzitet osvetljenja može menjati. Sa strana, i sa gornje strane, se nalaze dodatni makro i multimedijalni tasteri, a sa donje strane je ugrađeno odmorište za dlanove koje se ne može odvojiti. Samo odmorište za dlanove, kao i space taster, imaju neku specijalnu teksturu, koja bi valjda trebalo da sprečava klizanje. Generalno su korišćeni materijali sasvim u redu, ali ništa više od toga, a preovlađuje plastika. Sa desne strane se nalazi USB port na koji možete priključiti miša i to je baš praktično, kao i dva 3.5mm izlaza za slušalice i mikrofon što je opet baš zgodno.

Ono što je najveći problem ove tastature jesu sami mehanički tasteri – Lenovo navodi da je u pitanju neki tip Red (linearnih) tastera, ali se nigde ne navodi niti ko je proizvođač, niti oni, realno, u radu daju baš neki dobar osećaj. U tom smislu je čak teško napraviti razliku da li je u pitanju membranska ili mehanička tastatura, toliko malo povratne informacije daju tasteri, što onda potpuno obesmišljava izdvajanje značajno više novca za mehaničku tastaturu.

> “LENOVO IZGLEDA LEPO ALI JE KVALITET TASTERA VRLO UPITAN.”

Gigabyte Aorus K9 Optical

Aorus K9 tastatura ima možda i najklasičniji dizajn od svih ponuđenih – tu je jednostavno samo osnovni set tastera i to je to, što je za veliki broj korisnika i sasvim u redu. Opet, preovlađuje plastika nekog, rekli bismo, srednjeg kvaliteta, kako na samim tasterima, tako i na okolnim delovima tastature, a jedina je od ove tri koja nema ni odmorište za dlanove niti USB pass-through port. Osvetljenje doduše jeste u potpunosti RGB, ali je softver preko koga ga podešavate malo arhaičan, iako je dobra opcija što se može sinhronizovati sa drugim Gigabyte komponentama, kao što su matična ploča ili grafička kartica. S druge strane, sam Aorus logo svetli nekako čudno i deluje na momente da nije baš sinhronizovan sa ostatkom osvetljenja, tj. kao da nekako kasni, ali je to verovatno samo softverski problem koji će biti ispravljen. Ovo je jedina od ovih tastatura koja se hvali da je „splash proof“, tačnije, da po njoj možete prosuti malu količinu vode ili neke druge tečnosti bez bilo kakvih posledica po uređaj. Naravno, ovo treba uzeti sa rezervom i koristiti samo kao sigurnost ukoliko slučajno prospete sok ili vodu, dok se igrate po tastaturi, ne da zalivate uređaj sa kofom vode ili da ga potapate. Zanimljivo je i Chatterproof, kako to naziva Gigabyte, što u praksi znači da zbog dizajna switčeva se u njima ili oko njih ne zadržava prašina i druge nečistoće, pa je tastaturu mnogo lakše očistiti. Inače, tasteri se mogu menjati.

Konačno, dolazimo i do tastera, a oni su ovde Opto-mehanički koje potpisuje Flaretech. Optički svičevi suštinski obezbeđuju bržu reakciju uređaja na pritiskanje, pa iz Gigabyte tvrde da je potrebno samo 0,03ms da bi se registrovao pritisak, što je čak 600 puta brže nego kod standardnih mehaničkih tastera. Iskren da budem, nikad nisam

> “AORUS K9 IMA OPTIČKE TASTERE NA KOJE SE IPAK MALO TREBA NAVIĆI.”

“MSI GK80 POSEDUJE STANDARDNA CHERRY MX TASTERE KOJE ZAISTA VOLIMO.”

baš primetio da mi je tastatura prespora za moje potrebe, ali opet, možda kod profesionalnih StarCraft igrača koji imaju po 300+ APM (akcija po minuti) se to i primeti. Ovi na Aorus K9 modelu su crvenog (linearnog) tipa, ali se može poručiti i sa plavim, koji imaju izraženiji klik, a možete i tastere pojedinačno menjati. U svakom slučaju, tasteri su na dodir značajno bolji nego kod Lenovo modela, ali ipak to nekako nije onaj pravi mehanički osećaj. Sve u svemu, ovi optički tasteri su nešto našta bi se moglo navići, ali je malo drugačije od onoga što smatramo za uobičajenu mehaničku tastaturu. Treba napomenuti i da su kapice na ovom modelu praktično najdublje, pa to isto zahteva malo prilagođavanja. Za one koji bi dodatno da začine iskustvo, u paketu se dobija 9 narandžastih kapica (WASD, strelice i Esc) pa možete da vam tastatura baš izgleda upečatljivo. Zanimljivo je i da su optički tasteri zbog svoje konstrukcije nešto izdržljiviji od standardnih mehaničkih, pa mogu da prežive preko 100 miliona klikova za razliku od relativno standardnih 50 miliona.

MSI Vigor GK80

Moram priznati da mi izrada MSI tastature na prvi pogled deluje najubedljivije od ova tri modela – sa gornje strane je sasvim metalna brušena površina, koja deluje jako lepo, dok je sa donje strane ipak plastika, ali to realno i nije toliko bitno. U gornjem desnom uglu se nalazi dodatni USB port kao i medija tasteri, koji su ruku na srce baš i mogli biti malo veći, ovako ćete morati da se potrudite da ih ubodete. Sa donje strane se nalazi odmorište za dlanove, ali ovog puta urađeno tako da se na tastaturu kači magnetima, nešto poput onoga što smo imali prilike da vidimo na Razer modelima. Ovo definitivno jeste najbolje rešenje i sam palm rest je presvučen jako dobrom gumom, tako da na polju izrade ova tastatura dobija zaista najviše ocene. Konačno, kapice na tasterima su dosta podignute, u startu dolazi sa kapicama koje su srebrne za WASD tastere da bi se istakli, ali se mogu zameniti običnima ili nekima koje su dodatno teksturisane, valjda da bi se sprečilo klizanje. Zanimljivo je

“NIJEDAN OD OVIH MODELA, NAŽALOST, NE MOŽE DA SE TAKMIČI SA NAJVEĆIMA.”

primetiti da se dodatne kapice mogu uskladištiti u odmorištu za dlanove sa donje strane, a zgodno je i što postoji mogućnost rutiranja kablova sa donje strane uređaja. RGB osvetljenje se može podešavati na sve moguće načine, softver je dosta solidan, a kompatibilno je i sa SteelSeries Engine softverom, pa možete kombinovati i njihove periferije što je svakako plus. Generalno bismo voleli kada bi svi proizvođači usvojili neki standard tog osvetljenja, kako biste mogli da ih sinhronizujete i preko uređaja različitih brendova.

Konačno, ova tastatura dolazi sa „punokrvnim“ Cherry MX Red tasterima, što je najbolja stvar od svih – kretnja i osećaj tastera su poznati i tu nema nikakvih dilema. Ovo je, što bi se reklo, prava mehanička tastatura sa linearnim sviečevima kakve gejmeri uglavnom najviše i vole. Nekim tasterima možete dodeliti i druge funkcije, pa tako imati kombinaciju da određenom prečicom overklokujete grafičku karticu na neka druga podešavanja i slično.

Zaključak

Na kraju je teško izvesti baš jedinstven zaključak, jer su ova tri proizvoda dosta različita, ali im je maltene svima zajedničko da im fali ono nešto što bi ih izdvojilo u gejming svetu. Lenovo je definitivno najslabiji takmac od ova tri i realno bi ovo trebalo izbegavati kao opciju za mehaničku tastaturu. Gigabyte zahteva malo prilagođavanja, ali je načelno solidan proizvod, s tim da je nekako previše običan, ni po čemu se ne ističe. MSI je ubedljivo najbolji takmac, ima sve što treba da ima, izrada je vrlo solidna, ali ima i jedan vrlo ograničavajući faktor, a to je cena! Naime, ovaj model se uglavnom prodaje po ceni koja je sasvim uporediva sa sličnim Razer, Logitech G, SteelSeries i drugim brendovima proizvođača, koji su u ovoj areni već dugo i stekli su vrlo respektabilnu reputaciju tokom godina. Dakle, neko ko je nov (koliko god bio poznat u drugim segmentima), realno mora da ima mnogo agresivniju cenovnu politiku, otprilike nešto kao što je HyperX radio na početku. Tako da, sa te strane, nije lako preporučiti ni MSI (obratiti pažnju da ni ostali modeli iz ovog teksta nisu baš jeftini) niti bilo kog novog proizvođača tastature kada već imate pokazane i dokazane brendove po istoj ceni. Sve u svemu, iako imamo reči hvale za druge proizvode sve tri ove kompanije, moramo priznati da su na polju gejming tastatura koje smo imali prilike da probamo prosto podbacili – ako žele da se probiju na tržištu, moraju izbacivati izuzetno kvalitetne modele po izuzetno konkurentnim cenama, a nijedan od ovih na testu ne spada u tu kategoriju.

Model	Legion Gaming Keyboard	Gigabyte Aorus K9	MSI Vigor GK80
LED osvetljenje	Crvena	RGB	RGB
Tasteri	Mehanički – Red	Optički mehanički	Mehanički Cherry MX Red
Dodatno	Palm rest, makro tasteri, media tasteri, USB i Audio pass-through	Cable management, splash proof, dodatne kapice	Palm rest, media tasteri, USB pass-through, dodatne kapice

Autor: Stefan Starović

GIGABYTE AORUS CV27Q

Zakrivljena perfekcija

Izbor u svetu monitora je nikad bolji – pa tako možete birati ultra brze modele koji rade u 1080p rezoluciji za esports naslove ili se fokusirati na veće rezolucije, sve do 4k, gde dobijate bolji kvalitet prikaza, ali igre rade u nešto manjem broju osvežavanja. Negde tu dolazimo do onoga što je trenutno najbolji odnos rezolucije, hardverske zahtevnosti od računara i brzine osvežavanja monitora – 27" modeli sa velikom brzinom osvežavanja i dobrim prikazom boja. Upravo jedan takav je Aorus CV27Q koji nam stiže iz kompanije Gigabyte.

CV27Q

Prvo što je bitno kod ovog monitora i što se primeti pri prvom pogledu jeste zakrivljenost ekrana. Naime, ekran poseduje zakrivljenost po standardu 1500R, što znači da je zakrivljen na unutra. Na ovaj način imate više utisak da ste „u monitoru" kada ga koristite, i bolji vam je pregled situacije na ekranu. Dijagonala od 27" nije prevelika da bi predstavljala baš problem prilikom rada koji se javlja na nekim ultra-wide modelima, ali moram priznati da pošto standardno koristim običan 27" monitor bez zakrivljenja ipak mi se znatno više svideo utisak koji imam, pogotovu prilikom igranja, sa CV27Q. Prosto deluje kao da možete više da se udubite u igru, što je svakako plus.

Monitor dolazi sa podesivim postoljem, tako da se može okretati po horizontali i dosta dobro podešavati po visini, ali ovog puta nije tu portret mod. Moram priznati da mi je ovo rešenje i bolje nego na modelu KD25f, jer sam tamo imao utisak da je sam ekran nekako malo nestabilan, baš zbog te pivot opcije, dok ovde to nije slučaj. Takođe i RGB osvetljenje sa zadnje strane je donekle ublaženo i diskretnije što moram priznati da mi se više sviđa. Jedino što bih možda voleo jeste malo bolji sistem za menadžment kablova, sada se on svodi na provlačenje svih kroz jednu rupu na postolju, ali bi možda bilo bolje da se nekako i sakriju u samom stubu, pogotovu imajući u

> "TAKTIČKE FUNKCIJE POPUT SIDEKICK APLIKACIJE I DODATNIH OLAKŠANJA GEJMERIMA MOGU BITI KORISNE."

vidu mogućnosti ovog monitora, broj kablova može biti poveći.

Selekcija portova sa donje strane je vrlo dobra, tu su dva HDMI 2.0 porta, jedan DisplayPort 1.4, dva USB 3.0 porta i još dva audio porta, dakle sve što vam treba možete vrlo lako priključiti, od periferija, slušalica pa do naravno različitih modela grafičkih kartica, konzola i sl.

Taktičke performase

Zanimljivo je da Gigabyte ovaj model, kao uostalom i KD25f, naziva taktičkim gejming monitorom, a ne samo gejming monitorom. Naravno, dodatak tog „taktički" je više marketinške prirode, ali smo se malo dublje pozabavili i time šta se dobija u okviru tog taktičkog paketa. Ono što je meni lično jako korisno jeste njihova OSD Sidekick aplikacija. Šta to praktično znači? Ako je monitor povezan i preko USB porta vi možete instalirati aplikaciju koja se ponaša kao OSD (On-Screen-Display) meni, tačnije, ne morate koristiti inače vrlo solidni džojstik na monitoru da se krećete kroz menije i podešavate različite parametre već to možete raditi preko miša i tastature bez potrebe da svoje ruke pomerate iz prirodnog položaja ka monitoru zbog podešavanja. Ovo je nešto tako korisno, a opet, tek se sada pojavljuje, da smo prosto začuđeni kako se neko ovoga nije setio ranije?!

Sam meni podešavanja je jako ubedljiv i mogu se nameštati i najmanje sitnice, a neke od njih su vrlo korisne baš i za gejmere. Tako je tu recimo Aim Assist, koji smanjuje motion blur prilikom nišanjenja, zatim black equalizer, koji posvetljava tamnije delove ekrana da bolje vidite protivnika, pri čemu ne pravi nikakav efekat na onim delovima koji se već dobro vide, ili Gameassist, koji vam nudi da odredite različite tajmere koji se pojavljuju na ekranu i na osnovu njih kalkulišete koliko protivniku još traje cool-down, koliko mu treba za reload i slično. Tu je i Dashboard, koji će vam prikazati sve relevantne informacije vezane za računar, kao što su brzina procesora, memorije, grafičke kartice, njihove temperature i slično. Konačno, tu je ANC 2.0 tehnologija aktivnog uklanjanja šuma sa mikrofona koja će pomoći da vas saigrači

čistije i sa manje pozadinske buke čuju, naravno pod uslovom da ste slušalice povezali preko monitora.

Kvalitet prikaza i opšti utisak u radu

Konačno dolazimo do prave stvari, a to je kako izgleda slika na ovom monitoru i kakav je utisak prilikom igranja i jedan kratak odgovor je – zaista odlično! Monitor koristi VA panel tako da je reprodukcija boja verna i dobro vidljiva iz svih uglova, bez obzira na zakrivljenje ekrana. Sa druge strane, panel je izuzetno brz, pa ima osvežavanje od 165Hz i vreme odziva od samo 1ms. Tu su i podrška za AMD FreeSync 2, a naš model je sasvim lepo prepoznat kao G-Sync kompatibilan u drajverima i to smo mogli bez problema da koristimo sa Nvidia karticom. Tu je u suštini pitanje neke sertifikacije koja izgleda traje poprilično dugo da bi se on našao na zvaničnoj Nvidia listi, ali dok radi iskreno ne vidim bilo kakav problem što nije na nekom spisku na nekom tamo sajtu.

Konačno dolazimo do QHD (2560x1440) rezolucije koja je trenutno neki sweet spot između toga koliko morate da imate jaku mašinu, činjenice da možete da izvučete vrlo visoke brojke frejmova u manje zahtevnim esports naslovima i samim tim iskoristite visok refresh rate panela, a sa druge strane da u AAA naslovima i dalje imate vrlo fluidnu i lepu grafiku gde će vam tehnologije sinhronizacije ispeglati rezultate na ekranu. Sve u svemu prelazak na 4K zahteva mnogo jači hardver uz ne baš tako primetno vizuelno poboljšanje u naslovima, pri čemu maltene da nema računara koji u ovom momentu mogu nešto gurati na primer u 144Hz u 4K bez ozbiljnog narušavanja kvaliteta slike. Sa druge strane je moguće napraviti mašinu koja će nešto u 1080p gurati čak i u 240Hz, kao što smo imali prilike da vidimo u prethodnom broju, ali opet, razlika između 144Hz i 240Hz nije ni približno toliko primetna kao što je između 1080p i 1440p rezolucije. Sve uz svemu, trenutno deluje da je rezolucija i panel ovog monitora baš ono što većini igrača treba.

Zaključak

Gigabyte Aorus CV27Q pogađa nekoliko vrlo bitnih parametara – dijagonala i rezolucija su trenutno onako baš taman za prosečnog gejmera koji ima solidan ali ipak ne ludački hardver u svom računaru, dok su kvalitet izrade, dobro postolje i EGB osvetljenje, zakrivljeni panel i podrška za FreeSync i G-Sync nešto što ga definitivno izdvaja u moru sličnih modela. Pri tome čak i cena koja bi trebalo da se kreće negde oko 500 evra zaista nije preterana za sve ono što dobijate tako da je ovo svakako model o kome bi valjalo razmisliti ako ste zainteresovani za QHD gejming monitor. Ono što sam siguran jeste da je mene lično vrlo naveo na razmišljanje da zamenim svoj 27“ monitor od 60Hz!

Karakteristike:

Model	Gigabyte Aorus CV27Q
Dijagonala	27“
Rezolucija	2560x1440
Tip panela	VA
Brzina/ Osvežavanje	Odziv 1ms, 165Hz, FreeSync 2
Povezivanje	1x DIsplayPort 1.4, 2x HDMI 2.0, 2x USB 3.0, 2x3.5mm Audio
Dodatno	Zakrivljeni ekran, RGB osvetljenje, OSD Sidekick, podesivo postolje

Autor: Stefan Starović

GIGABYTE RTX 2080 SUPER

Jedna baš super grafička

Nvidia je konačno dobila malo ozbiljniju konkurenciju na polju grafičkih kartica u srednjem i višem-srednjem segmentu, međutim, ako gledamo onaj baš viši segment tržišta, najjači RTX modeli tu nemaju previše konkurencije. Međutim, to ih ne sprečava da u skladu sa trendom koji su nametnuli proteklih par meseci, izbacuju malo dorađene grafičke kartice sa sufiksom SUPER.

GeForce RTX 2080 SUPER

Super grafičke kartice su, iako Nvidia to nikada tako neće reći, praktično nastale kao odgovor na pojavu AMD 5700 i 5700XT čipsetova, na koje su RTX 2060 SUPER i RTX 2070 SUPER bili direktni odgovori – zadržavajući cene osnovnih modela, a pojačavajući performanse otprilike toliko da bi mogle da budu konkurentne crvenom timu. Međutim, sada je Nvidia tu praksu proširila i na srednji segment, pa smo dobili GeForce 1660 SUPER, ali i na viši, gde nas je dočekao model RTX 2080 SUPER. Ovo unosi malu zabunu kod krajnjih korisnika, jer postoji nekoliko različitih verzija istog čipa, u slučaju modela 2080 čak tri za sada – 2080, 2080 SUPER i 2080Ti, a postoje čak glasine da će se pojaviti i 2080Ti SUPER. S druge strane, ne možemo se baš preterano ni žaliti, jer je politika kompanije da ponudi bolji čip po ceni onog starog, gde stare kartice obično malo i pojeftine, kako se prodavci rešavaju zaliha, pa dobijate više performansi za isti novac.

U suštini, Nvidia najčešće samo poveća broj CUDA procesorskih jedinica, pa tako 2080 SUPER čip ima ukupno 3072, što je za 128 više nego kod običnog, ali sa druge strane, i dalje čak 1280 manje nego 2080 Ti čip. Kapacitet memorije je i dalje na 8GB GDDR6 (Ti model ima 11GB), ali je ona nešto brža, pa ima propusnu moć od 496 GB/s, naspram 448GB/s kod običnog. Konačno, i sam klok čipa je kod referentnog SUPER modela 1815 MHz u odnosu na 1800 kod običnog čipa. Jasno je da je svaki segment povećan po malo, ali taman dovoljno da se napravi jasna razlika u odnosu na ipak značajno jači 2080Ti model.

> “POBOLJŠANJA SU IPAK VRLO SKROMNIH DOMETA”

Gigabyte RTX 2080 SUPER

Kartica koja je nama došla na test nije referentni model, već upravo jedan jako lepo dorađeni primerak koji stiže od Gigabyte, što naravno znači mogućnost za veće radne taktove, bolje hlađenje i tiši rad. Napaja se preko jednog 8pinskog i jednog 6pinskog konektora, a deklarisana potrošnja energije je 250W što je za 25W više nego kod običnog 2080 pa se preporučuje napajanje od 650W ili više.

Sistem hlađenja je besprekorno izveden, sa velikim hladnjakom na kome su čak tri poveća ventilatora, sa specijalnim izbočinama na krilcima, koja povećavaju protok vazduha. Kao i kod 5700XT modela iz prošlog broja, primenjena je tehnika kontra rotacije srednjeg ventilatora, kako bi se proizveo još bolji protok vazduha i odvođenje toplote od kartice. Sve ovo rezultuje izuzetno tihim i rekli bismo pitomim radom, čak i kada grafiku opteretite do maksimuma ili se malo igrate i sa overklokingom. Za one kojima je i vizuelni aspekt bitan, tu je RGB osvetljenje, ali samo Gigabyte logotipa, dok je celokupno osvetljenje ventilatora rezervisano za skuplje izvedbe. Sa zadnje strane se nalaze tri DisplayPort 1.4 konektora, jedan HDMI 2.0b, ali i jedan USB-C, koji podržava takozvani VirtualLink standard za jednostavno povezivanje VR headsetova.

Konačno, sve se jako lepo i jednostavno podešava preko Aorus Engine softvera, gde možete upravljati brzinom ventilatora, radnim taktovima čipa i memorije, pratiti parametre rada – kako i kada kartica radi na maksimalnim taktovima i slično.

Performanse

Kao što smo i očekivali RTX 2080 SUPER se ponaša između 5 i 10 procenata bolje nego standardni RTS 2080, ali je to daleko od performansi RTX 2080 Ti čipa. U tom smislu, igranje u 4K rezoluciji nije nešto što bih baš preporučio sa ovim modelom, jer AAA naslovi retko dostižu cifre od preko 60fps u ovom modu, pa biste morali da pravite zaista velike kompromise. Sa druge strane, ako želite da se igrate u 1440p rezoluciji ovo je grafička koja ima dovoljno snage čak i da je uparite sa monitorom koji ima veću frekvenciju osvežavanja, kako za esports, tako i za AAA naslove. U tom smislu je u ovoj rezoluciji ne samo dovoljna već i ima određenu dozu rezerve snage za igre koje će se pojaviti u narednih par godina verovatno (uz ogradu da ostaje pitanje koliko će smena generacija konzola uticati na zahtevnost igara što se nekako uvek desi). Full HD rezoluciju je realno i nepotrebno pominjati sa ovako jakom grafičkom karticom, osim ako baš ne želite da se igrate u ekstremno visokim brojkama sličica u sekundi i osvežavanja, kao što je recimo 240Hz ili više. U tom slučaju je ovo dobro rešenje, ali treba imati u vidu da se mora upariti i sa ekstremno jakim procesorom u računaru.

> “GIGABYTE IZVEDBA KARTICE JE JAKO KVALITETNA”

Zaključak

Ostaje pitanje kome je namenjen RTS 2080 SUPER? Ja bih rekao istima onima koji su do sada merkali RTX 2080, jer po istoj ceni dobijate nešto bolje performanse. Ovo nije baš dobra kartica za 4K, ali je i više nego solidna za QHD (1440p) rezoluciju sa dobrom dozom rezerve. Sama Gigabyte izvedba je vrlo dobra, hlađenje i akustika su odlični, a kvalitet izrade na najvišem nivou.

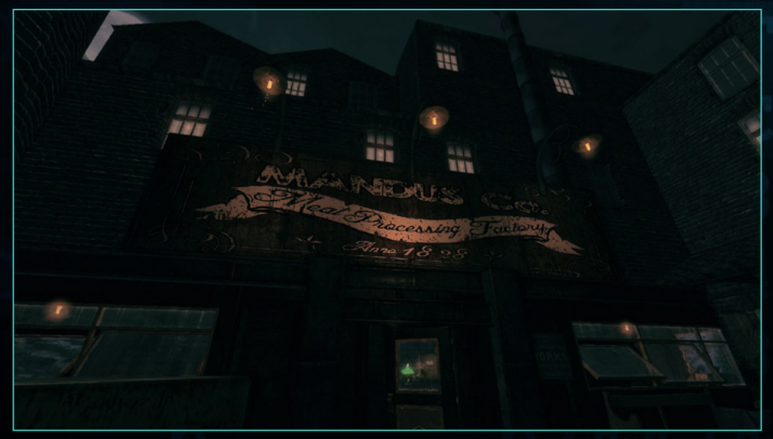
Testiranje:

Igra (average FPS) Ultra settings 2560x1440	
Witcher 3	108.5
Battlefield 1	131.4
Assassin's Creed Odyssey	75.2
Shadow of the Tomb Raider	97.3

Autor: Nikola Savić

AMNESIA: A MACHINE FOR PIGS

Verujem da nema ljubitelja horor igara koji nije čuo za Amneziju. Septembra 2010. razvojni tim od svega par ljudi izdao je igru koja će postati kultna odmah po svom izlasku. Amnezija nam je donela, po mnogima, jedno od najstrašnijih igračkih doživljaja ikada, igru koja je i od najhrabrijih pravila devojčice koje podvriskuju u mraku. Igru od koje su ljudi pravili pauze ne zato što im je dosadila, već da bi se povratili i na kratko prestali da muče sebe. Tajni sastojak je, uz sve ostale kvalitete, bio jednostavan - nemoć. Ovde niste imali šansi protiv svojih neprijatelja, i sve što ste mogli je da se sakrijete i drhtite u agoniji (i vi i lik kojeg vodite) čekajući u nadi da monstrum neće da vas primeti. Uz još par novina u žanru, dobili smo igru koja je postala reper za dobar horor, nešto što će drugi timovi pokušati da kopiraju i implementiraju sa manje ili više uspeha u svoje horore. Tri godine kasnije, dolazi nam dugo očekivani i više puta odlagani nastavak. Na igri je ovog puta radio indi tim The Chinise Room, poznat po svom eksperimentalnom naslovu Dear Esther, ali su razvoj igre pažljivo pratili ljudi iz Frictionala, koji su učestvovali kao producenti i izdavači. AAMFP je originalno trebalo da bude mod za igru, ali je vremenom porastao i postao samostalni nastavak.



Igra nas stavlja u londonsku novogodišnju noć 1899. godine, u sam osvit novog veka. U ulozi ste Oswalda Mandusa, bogatog industrijalca iz branše mesne industrije, koji se budi u svojoj sobi, slabog do nikakvog sećanja na prethodne događaje. Šta se tačno dešava, i šta se dešavalo pre, otkrivaćete vrlo lagano kako igra bude odmicala. U stilu prethodne Amnezije, veliki broj informacija će te saznati preko raznih pisama, beleški i odlomaka iz dnevnika koje će te nalaziti po lokacijama kojima se krećete. Tu su takođe i flešbekovi vezani za određene lokacije, koji takođe daju uvod u priču, zatim fonografski zapisi i misteriozni telefonski pozivi.

Narativna strana igre je zaista vrhunska i jedan je od glavnih aduta igre. Veliku zaslugu kvalitetno ispričanoj priči imaju i vrhunski glumci koji su dali svoje glasove likovima u igri.

Igru pokreće isti endžin kao i originalnu Amneziju, pa i uz nešto doterivanja, grafika nije baš u rangu sa današnjim standardima, te će moći da je pokrenu i po nekoliko godina stare mašine na boljim podešavanjima.

Ali i pored te zastarelosti, igra izgleda lepo, pre svega zahvaljujući odlično i maštovito dizajniranim lokacijama. Kako se igra odvija u vreme druge industrijske revolucije, sve u igri odiše industrijalizmom i steampunkom. Počev od sitnih detalja i spravica u kući, pa do ogromnih industrijskih postrojenja, čudnih mašina, kamiona, Art Nouveau detalja od bakra i kovanog gvožđa. Zvuk u igri je vrhunski odrađen i njemu ide bar 2/3 zasluga za jezivu atmosferu igre, vidi se da je uloženo puno truda kako bi se uverljivo prenela bučnost jednog industrijskog okruženja. Pozadinska muzika je apsolutno sjajna, budi prave emocije u pravom trenutku . Jessica Curr, žena koja je radila muziku za igru, zaslužuje priznanje i nagradu za ovako kvalitetno i ubedljivo komponovane melodije.

Glavne zamerke igri idu uprošćenom gejmpleju. Iz igre je potpuno izbačeno nekoliko ključnih stvari koje su činile Amneziju. Više nema sistema gubljenja razuma, gde je vaš lik počeo da pada u agoniju ukoliko bi previše boravio u mraku ili gledao u abominacije koje ga progone, što je za nas velika mana igre. Ubrzano kucanje srca, pomućen vid, lelujanje i štrecanje, su znatno doprinosili atmosferi straha u igri. Sada se takve stvari manifestuju u određenim situacijama u igri kada se desi nešto skriptovano stresno. Druga

velika mana je izostavljanje inventara! Tako da je igra izgubila jednu od osnovnih odlika svog žanra i sve zagonetke na koje se naiđe se rešavaju direktnom interakcijom sa okolinom. A same zagonetke su inače previše lake i nećete naići ni na jedan ozbiljniji problem, između ostalog i zato što u igri se može baratati gotovo isključivo samo sa predmetima koje ćete iskoristiti na neki način, pa vam se neće dogoditi da kao u prvoj Amneziji okrećete i drndate raznorazne gluposti po prostorijama, pitajući se imaju li neku svrhu. Lakoća zagonetki i izostanak inventara su učinili da se iz nivoa u nivo prelazi veoma lako, pa onda izostaje ona vrsta straha koja proizlazi iz napetosti dok pokušavate da rešite zagonetku, znajući da se tu negde okolo šetaju abominacije. Sa druge strane, moramo da priznamo, ovo je učinilo da priča ide veoma fluidno i prirodno, što doprinosi većem uranjanju u priču i lik Mandusa. To je verovatno i bila želja developera, jer je, kao što smo pomenuli, narativni aspekt igre veoma jak.

Atmosfera u igri je odlična i znatno je drugačije iskustvo nego originalna igra. Osim par početnih nivoa koji se dešavaju u kući i koji podsećaju na prvu Amneziju, ostatak se dešava u poprilično drugačijem ambijentu. Ulice Londona, crkva, klanica, fabrička postrojenja iz 19. veka, kao i novi tipovi čudovišta. Ovde vlada drugačija vrsta straha, ima par štrecavih situacija u stilu prve Amnezije, gde ćete se pošteno uplašiti, ali glavni strah u igri proizlazi iz samog ambijenta. Kada ste nešto rešili u pravoj Amneziji, stvori se zvučno-vizuelni efekat olakšanja, a ovde u kasnijim nivoima igre svako rešenje neke zagonetke najčešće pokrene neke ogromne pogone i svuda oko vas počne brujanje mašina, igra senki velikih ventilatora, zujanje elektronskih naprava, škripanje mehanizama i ostali zvuci jednog industrijskog postrojenja. Sve je previše mračno sa jedne strane, a bučno sa druge, i onda vam je konstantno nelagodno i napeto jer su svi ti zvuci nekako neljudski i pakleni, a uz to znate da potencijalno niste sami, ali ne možete od mašina da čujete da li vam se nešto približava. Zato strogo preporučujemo igranje sa slušalicama, kako bi efekat bio ubedljiviji.

Da li je igra strašna? Jeste, strašna je, možda ne toliko kao prva Amnezija, ali je svakako strašna i nezaobilazno je iskustvo za svakog ko voli da se dobro uplaši, jer će vas ova igrati držati gotovo konstantno u napetom strahu. Za igru je dovoljno da izdvojite jedan vikend igranja, jer je kratka i neće vam oduzeti više od 3-4 tročasovne sesije noćnog igranja.

RAZVOJNI TIM
The Chinese Room

IZDAVAČ:
Frictional Games

GODINA IZLASKA:
2013.

PLATFORMA:
PC, PS4, Xbox ONE

modding SCENA

Autor: Nikola Savić

Dark Souls moderi napravili prvu ikada mapu za igru

Možda vam zvuči čudno, ali legendarni Dark Souls, i pored brojnih modova, nikada do sada zapravo nije imao neku "custom made" mapu, jer moderi prosto nisu znali kako to da urade.

Ali, sada je i to rešeno, pa smo dobili i prvu "novu" mapu za igru, sedam godina od izlaska igre za PC, i to je Half-Life Crossfire mapa.

Ona je delo modera Dropoff, i snimak mape možete pronaći na Youtube platformi. Inače, prvi koji su "provalili" kako se mogu praviti mape u Dark Souls su moderi Meowmaritus i Horkrux, a Redditor Katalash je dao detaljno objašnjenje u čemu je zapravo problem.

Bilo kako bilo, nadamo se da ovo znači da ćemo sad videti i neke zanimljive kreacije u vidu specijalnih mapa i nivoa za Dark Souls.

Novi mod pretvara Doom u looter shooter igru

Više od dve i po decenije kasnije, originalna DOOM igra je i dalje aktuelna, kako u zajednici spidranera, tako i u zajednici modera.

Doom je tokom svih ovih godina dobijao pregršt modifikacija koje su menjale gejmplej, grafiku, ili prosto činile igru zanimljvijom i blesavijom, pa čak i neprepoznatljivom.

Sada je moder Sunbeam rešio da uvede velike promene u stil igranja, tako što Doom pretvara u BorderDoom, odnosno looter shooter igru.

To znači da svaki predmet koji možete pronaći tokom igre ima različitu statistiku u vidu štete koju čini, stanje šaržera, preciznosti i ostalih komponenti.

Kako bi tako nešto bilo izvedeno u naslovu kakav je Doom, moder je dodao i inventar, ali ne samo to, već i gomilu drugih osveženja i novina, poput štitova i oružja.

Horda zombija stigla u Red Dead Redemption 2

Ako je nešto odlična vest kada je u pitanju dolazak fenomenalnog RDR2 na računare, to je činjenica da se sa time otvorio i beskrajni prostor mogućnosti za kreativne modere, da se igraju i donesu raznorazne blesave i zabavne stvari. Pažnju nam je prošlog meseca skrenuo Undead Nightmare 2 mod, koji, pogađate, donosi zombi apokalipsu na umirući zapad u Red Dead Redemption 2.

Modeli zombija su urađeni sjajno, a u igri su zapravo zamenili Night Folk i, nesvakidašnje za zombije, nose sa sobom noževe kojima će vas ubadati, ali osim toga, ostalo njihovo ponašanje je kako i možete da očekujete da se zombiji ponašaju.

Sve u svemu, kako sam Rockstar sigurno neće izbaciti DLC singlplejer sadržaj za igru, ovo je nešto najbliže što se možemo nadati „zombi" modu, tako da – uživajte u igri!

Alien: Isolation dobio moji koji natrpava Sevastopol stanicu ksenomorfima

Za odlazećeg urednika Play!Zine časopisa, igra Alien: Isolation je verovatno jedna od najboljih igara u protekloj deceniji, i bez sumnje jedan od najboljih horora svih vremena.

Najveću snagu igre činio je fenomenalno napisan AI koji je imao Alien, ali i ta napeta atmosfera gde se beskonačno krijete i stalno imate taj osećaj da ste proganjani.

No, izgleda da nekome ta autentična atmosfera koju je igra delila sa prvim filmom nije dovoljna, pa su rešili da „pojačaju" do daske stvari, ubacujući na desetine ksenomorfa da lutaju stanicom. Ovo svakako ubija određenu „tihu"napetost, ali ne možemo reći da i dalje ne izgleda strašno.

Mod se zove Aliens: Isolation, odnosno dodato je „s" koje označava množinu. U kratkom trejleru od oko dva minuta, videli smo desetak ksenomorfa kako se šunjaju unakolo i moramo da vam kažemo, izgleda prilično jezivo. Eto razloga da ponovo instaliramo ovo remek-delo!

Hearthstone Battlegrounds

Od nekih konkretnih noviteta u Hearthstoneu su već svi odavno digli ruke, jer igračka zajednica praktično godinama moli da dobijemo neke nove modove igranja, kao što su co-op mod, ili 2v2 mod ili pak turnirski mod, ono što je možda i najviše od svega traženo. Praktično jedina novina po tom pitanju bio je Tavern Brawl, ali on je u igru stigao još 2015. godine, dakle pre više od 4 godine.

I sada, kada nam je stigao BlizzCon 2019, barem što se Hearthstonea tiče, svi su očekivali standardni razvoj stvari – dođe deo gde se najavljuje nova stvar za Hearthstone, to bude ekspanzija za koju vidimo trejler sa zaraznom pesmicom, onda na panelu malo se priča o novim kartama i novim mehanikama, i to bi bilo to.

Ali, ovo ga puta se nije desilo samo to. Zapravo su uspeli da nas iznenade i donesu u igru potpuno novi mod. On se zove Battlegrounds i predstavlja Blizzardov odgovor na popularnost takozvanih auto battler (auto chess) igara, koje je početkom godine popularizovao mod Dota Auto Chess, i iz koga su se izrodile tri igre – originalni Auto Chess, Valve varijanta koja se zove Dota Underlords i Riotova varijanta Teamfight Tactics.
Bio sam gotovo 100% siguran da će Blizzard na neki način želeti da uđe u ovo tržište i pitao sam se samo preko koje od svojih franšiza i na koji način će to uraditi, ali iskreno nisam očekivao rešenje koje smo dobili. Umesto da pravi neku nezavisnu igru, Blizzard je svoj auto battler inkorporirao kao mod u Hearthstone. Na prvu najavu moda, iskreno sam bio pomalo razočaran, jer posle toliko godina i želje da dobijemo nešto novo u Hearthstoneu, umesto da to bude turnirski mod, Blizzard je svoje resurse usmerio na ono što je trenutno popularno.

Mada, ne krivim ih, od kada se pojavio Teamfight Tactics, praktično je potpuno ukrao popularnost Hearthstoneu, koji je ionako već neko vreme bio u umirućoj fazi. Auto Chess igre su delovale kao nešto što će konačno zapravo i stvarno biti smrt Hearthstonea, a to se najbolje ogledalo na Twitchu i kod jutjub Hearthstone ličnosti, koji su svi polako počeli da prelaze na TFT ili makar da ga igraju ravnomerno kao i Hearthstone.

I kako sam imao preko virtualne BlizzCon karte rani pristup ovom modu, iako me nije privlačio, ipak sam rešio da ga malo probam, iako sam bio gotovo siguran da mi se neće svideti jer me auto battler igre prosto nisu privlačile, ali hajde, ovo je Hearthstone, daću mu šansu. I kako sam se samo prevario misleći da mi se neće svideti. Mod je pre svega veoma jednostavan za razumevanje u smislu kako se igra, naučićete sve detalje posle par partija, ali je zato neverovatno zarazan!

Igra poseduje 24 heroja, i u novembru se već desila jedna rotacija, gde je četiri heroja izbačeno, a dodata su četiri nova heroja. Ovo je sa jedne strane deo balansiranja, a sa druge strane i želja da se mod održi svežim.

Nego, kako se igra igra?

Na početku partije birate jedno od 3 nasumično ponuđena heroja. Heroji u ovoj igri su bitni isključivo zbog njihovih Hero Power, koji mogu biti nešto pasivno ili nešto što platite i aktivirate. Svaki potez se sastoji od najpre faze regrutacije i zatim faze borbe. Regrutujete minione tako što ih kupujete za zlatnike (koji su ovde zamenili manu), a osim na minione, zlatnike možete trošiti i na pomenuti Hero Power (ako je aktivan) ili na podizanje nivoa Taverna (mesto gde regrutujete minione).

Svaki put kada podignete nivo Taverna, dobijate mogućnost da u ponudi imate i minione višeg ranga. Minioni se ovde dele po tome koliko zvezdica imaju (baš kao i Tavern), od onih sa 1 zvezdicom do 6. Podizanje nivoa kafane uvek bude skupo u startu, ali sa svakim sledećim krugom cena opada, tako da je na vama da taktizirate da li želite da se leveujete odmah, ali i da potrošite puno novca, ili da zlatnike trošite na minione, a leveujete Tavern kada padne cena. Ovo je samo jedan od ključnih strateških momenata gde ćete morati da znate šta i kad je u kom trenutku najbolje po vas.

Minione na tabliređate redosledom koji vam odgovara, a u samoj borbi se oni biju redosledom s leva na desno (nasumično vaš minion, pa protivnikom), i napadaju nasumične protivnike, ali najpre Taunt minione. Na kraju borbe, onaj heroj koji ostane sa minionima, nanosi štetu protivniku koji je zbir zvezdica miniona i trenutnog Tavern levela vas samih. Dakle sam napad mioniona je bitan samo za borbu na tabli, dok se ne razreši pobednik, ne i za damage koji heroj primi.

Ovo su neke od osnovnih crta pravila, tu je još i mogućnost da tri ista miniona spojite u jednu, moćniju verziju, mogućnost da zaledite tablu kada želite da kupite nekog miniona, a nemate više zlatnika, i kao i još neke sitnice.

Vaša najveća snaga će se ogledati u tome da donosite pravile odluke po pitanju odabira miniona i načina na koji razvijate tablu i unapređujete Tavern. Deluje prosto na papiru, ali u praksi tu postoji gomila vaših odluka koje će na kraju dovesti do toga kakav ćete rezultat postići. Naravno, tu je i RNG u vidu nasumičnih napada (kao i svaki Auto Battler), i to šta će vam se zapadati od miniona u Taverni, ali na kraju dana, to je samo jedna strana ove zabave.
Sami minionu daju mogućnost za veliki broj raznovrsnih strategija, u kombinaciji sa vašim herojem, i na vama je da pametno i maksimalno iskoristite mogućnosti koje vam se daju i da znate šta i kada je potrebno uraditi kako bi ste povećali vaše šanse za pobedu, a to uključuje i praćenje toga šta radi drugih sedam igrača protiv kojih igrate.

Blizzard aktivno radi na balansiranju i dograđivanju ovog moda, i veliki broj karata u njemu su karte koje znamo od ranije iz „klasičnog“ Hearthstonea, ali isto tako, postoji i set originalnih karata napravljenih specijalno za ovaj mod, i nadamo se da ćemo u budućnosti videti još takvih kartata.

Ono što je činjenica jeste da je Battleground poslednjih mesec dana praktično postao glavni modu igri, svi živi ga igraju i došlo je do toga da se čak i neka velika Hearthstone imena vrate posle ko zna koliko, poput Disguest Toast, Savjz, pa čak i legendarni Forsen je upalio Hearthstone posle ko zna koliko. Kripp recimo više uopšte ne igra Arenu, samo Battlegrounds.

Battlegrounds je veoma zabavan, donosi puno prostora za novitete i pre svega je dašak svežeg vazduha koji je Hearthstoneu bio prekopotreban. Mislimo da je Blizzard veoma svestan toga i da ne nastavit pažljivo da radi na poboljšanjima i novitetima za ovaj mod, što mi svakako podržavamo.

play
zine