

pcw!

z i n e

br.138 | Jun 2020.

REVIEW:

**DEEP ROCK
GALACTIC**

REVIEW:

TRIALS OF MANA

REVIEW:

RESOLUTION

HARDWARE:

**COOLERMMASTER
MM830**

INTERVJU:

FOXY VOXEL

INTERVJU:

EBB SOFTWARE

IGRA MESECA

PREDATOR
HUNTING GROUNDS

BROJ 138 – JUN 2020.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:

Borislav Lalović

REDAKCIJA:

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

SARADNICI:

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

ART DIREKTOR/PRELOM:

Dušan Nešović

KONTAKT:

PLAY! magazine

www.play-zine.com | www.play.co.rs

Beograd | redakcija@play-zine.com

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



Mesec za nama obeležilo je ukidanje vanrednog stanja.

Međutim, kao da je sa ukidanjem vanrednog stanja ukinuto i lepo vreme. Tako da za razliku od sunčanog Aprila imadosmo nestabilan i kišovit Maj.

U tom maniru, ovih mesec dana kada su mi ljudi govorili „dobar dan“, obično je sledio odgovor čuvenog narednika Plumleya, iz filma „We were soldiers“

What, are you a fucking weatherman now??

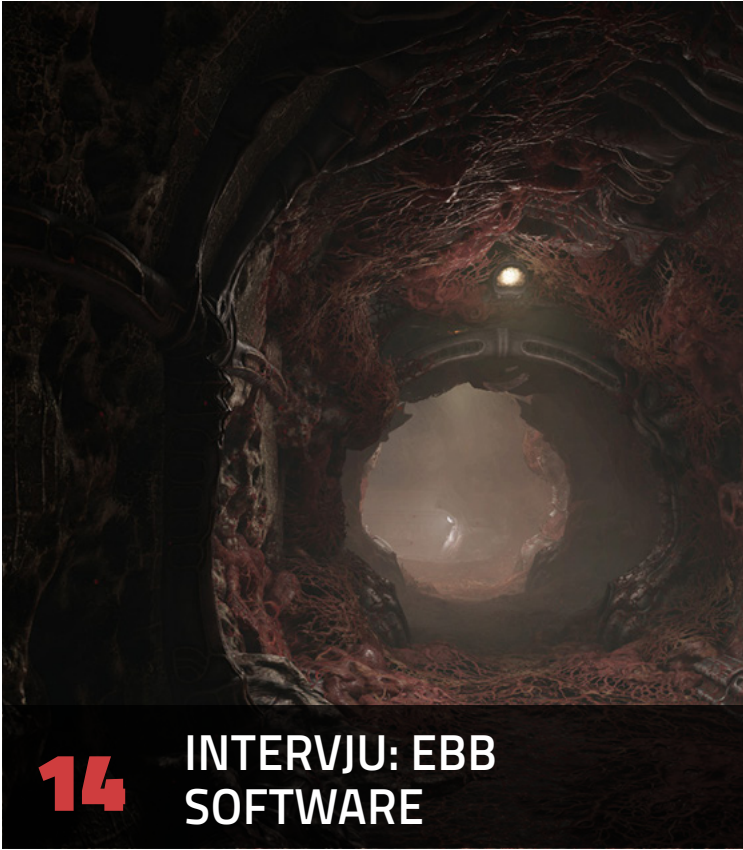
Posle ovoga obično krene salva smeha, mada je zapanjujuće veliki broj ljudi iz mog okruženja koji ne samo da ne znaju da je Plumley istorijska ličnost, nego ni film nisu gledali. Belilo na njihovoj faci i blago teleći pogled uvek me nasmeje do suza.

Pored nestabilnog vremena, još par stvari su zaslužile da se pomenu kao nešto što me je pomerilo iz ležišta. Prvo, prokleti Covid je uspeo da mi upropasti 9. Maj, jer je Putin odgodio vojnu paradu, a taman je padala u Subotu pa nisam imao problem sa gledanjem u radno vreme (pspspspsps). Ovako ću ipak 24. Juna morati da split-screenujem monitor da bih mogao da uživam u slici sa Crvenog Trga i unesrećujem developere u firmi. Druga stvar koja mi je digla ovo malo kose na glavi je odgađanje Blizzcona. Prokleti Covide, za tebe treba da postoji posebni krug pakla u kome bi sam sebe zaražavao do večnosti i nazad. Bilo kako bilo, ode nam i Blizzcon, a sa njim i poslednja nada da će neka konvencija da bude live ove godine.

Ipak, sa jenjavanjem pandemije, stvari se vraćaju u „normalu“. Ameri se ponovo ponašaju rasistički, izborne budalaštine u Srbiji su standardno opskurne do imbecilnosti, Sony krije dizajn konzole kao zmija noge, dok mi čekamo The Last of Us 2 i odgovor na pitanje zašto je glavna junakinja toliko „jacked up“ na slikama i traileru.

PREDATOR

HUNTING GROUNDS



FLASH VESTI	6
GTA TRIBUTE: GTA 3	12
INTERVJU: Ebb Software	14
INTERVJU: Foxy Voxel	18
PATREON STRANA	20
EDITORIJAL: Playstation 5 igre koje želimo da vidimo	22
TEMA MESECA: Pregled Xbox next-gen gejmplj	26
STEAM EARLY ACCESS: Arboria	32
STEAM EARLY ACCESS: Tidal Shock	34
BETA: Port Royale 4	36
PREGLED MESECA: Top igre maja	38
51 Worldwide Games	42
Cloudpunk	44
Deep Rock Galactic	46
Down the Rabbit Hole	48
Ghost Sweeper	50
Hypercharge Unboxed	52
Moons of madness	54
MotoGP 20	56
Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4	60
Pirates Outlaws	64
Predator - Hunting Grounds	68
Resolution	72
Saints Row the Third Remaster	76
Streets of Rage 4	80
Trials of Mana	84
Wartile	86
Wavey The Rocket	88
What the golf	90
Xenoblade Chronicles Definitive Edition	92
U POKRETU: Android igre	96
BESPLATNI KUTAK	98
RETRO KUTAK: Half Life	100
HARDWARE: CoolerMaster MM830	102



DONKEY KONG ŠAMPION, BILI MIČEL, PODNEO TUŽBU PROTIV TWIN GALAXIES ZBOG ODUZIMANJA REKORDA

Saga o rekordima u Donkey Kong igrama se nastavlja, pošto je bivši "šampion" Bili Mičel sada podneo tužbu zbog oduzetih dostignuća, sa navodnim optužbama za upotrebu nedozvoljenih sredstava.

Twin Galaxies, organizacija koja se bavi beleženjem svetskih rekorda u video igrama, je još 2018. godine Mičelu oduzela priznanja o postignutim rekordima (ukupno 25), pošto je nakon detaljne istrage otkriveno da je u postavljanju istih korišćena modifikovana konzola.

Bili Mičel je prva osoba u istoriji koja je dostigla preko milion poena u igri Donkey Kong, a ujedno je postavio i rekord u kultnom Pek-Menu, koje je dosta dugo držao pre oduzimanja rekorda.

Ovaj rekorder koji nosi titulu King of Kong, neće tek tako dopustiti da mu se titula oduzme, zbog čega je pokrenuta tužba protiv Twin Galaxies zbog lažnih tvrdnji koje su oštetile Mičelov ugled i reputaciju. On i dalje tvrdi da su rekordi validni i da su postavljeni pred svedocima, čiji su potpisi o legitimnosti prikupljeni u susret podnošenju tužbe.

Prema portalu ArtTechnica, Mičelovi advokati tvrde da je potez oduzimanja rekorda načinjen čisto radi sakupljanja popularnosti na račun slave ovog rekordera koji je bio zvezda brojnih dokumentaraca o video igrama. Sada su prikupljeni svi argumenti tužbe koji će početkom jula biti otkriveni na sudu, nakon čega će biti odlučeno da li će rekordi i titule biti vraćene ili je ipak detaljna dvomesečna istraga koju je sproveo Twin Galaxies dala tačne rezultate o varanju na modifikovanoj konzoli.

U zavisnosti od uspeha na sudu, tužba će se verovatno proširiti i na organizaciju iza Guinness World Records, koja Twin Galaxies priznaje kao punopravnog člana sa pružanjem doprinosa u vidu rekordnih dostignuća u video igrama.



TOKYO GAME SHOW I PARIS GAMES WEEK OTKAZANI ZBOG KORONA VIRUSA

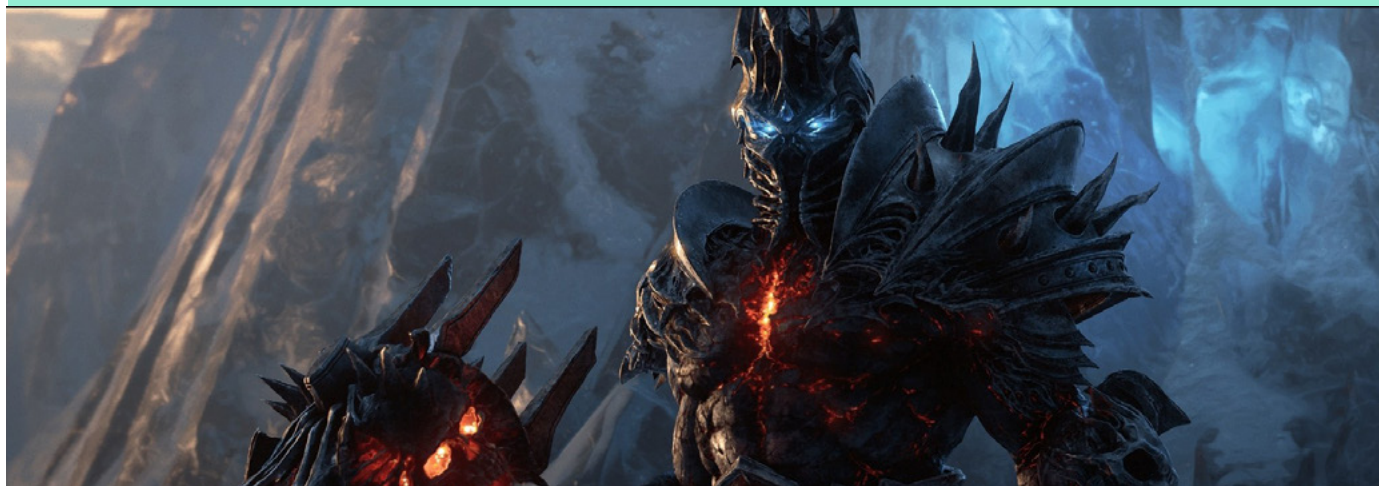
Korona virus nastavlja da izaziva probleme širom gejming industrije.

Iako je pre par nedelja izgledalo kako je pandemija ovog virusa dovela do odlaganja sajmovi samo u prvoj polovini godine, izgleda da ni oni zakazani za jesen i kraj godine nisu "imuni". U zvaničnom obaveštenju koje je jutros izdato od strane organizatora, Tokyo Game Show 2020 koji se trebao održati u period 24-27. septembra je sada otkazan kako bi se sprečilo širenje korona virusa i zaštitilo zdravlje ljudi. Zvanično obaveštenje navodi da otkazivanje fizičkog događaja ne znači kraj, već će TGS 2020 biti održan u digitalnom obliku kao vid alternative.

Takođe, Paris Games Week koji se tradicionalno održava u oktobru, je takođe otkazan zbog pandemije virusa i to baš na 10 godina postojanja. Nažalost, organizatori ovog događaja neće održati digitalnu alternativu tokom između 23. i 27. oktobra, već su se u potpunosti fokusirali na 2021. godinu i naredno izdanje nedelje igara u Parizu.

Zbog korona virusa je do sada u potpunosti otkazan E3 2020, kao i velika esports takmičenja, Gamescom je prebačen na digitalni oblik, i od dosta drugih događaja se odustalo radi sprečavanja širenja pandemije. Za sada je najveća pretnja po razvoj igara i produkciju novih konzola, pošto bi problemi mogli dovesti do daleko većih posledica u vidu odlaganja igara.

WORLD OF WARCRAFT: SHADOWLANDS IZLAZI U ČETVRTOM KVARTALU



Tokom standardnog kvartalnog Q&A CEO Blizzarda J. Allen Brack potvrdio je da će nova ekspanzija za World of Warcraft izaći krajem godine, odnosno u četvrtom fiskalnom kvartalu.

Već od ranije smo znali da Shadowlands dolazi ove godine, dok je Brack samo malo približio datum, koji tako prekida dominaciju Q3 izlaza WoW ekspanzija koju je ustoličio Legion.

S obzirom na to da je alpha testiranje tek počelo, a i da ljudi zaduženi za projekat rade od kuće, ovo se čini kao logičan sled događaja.

UBISOFT FORWARD JE DIGITALNA ZAMENA ZA E3 SAJAM I ODRŽAĆE SE U JULU



Pošto je E3 2020 otkazan zbog korona virusa, svi veći izdavači su prepušteni sami sebi kada su u pitanju predstavljanja novih igara i detalja za postojeće, odnosno moraju ograničavati specijalne događaje.

Bethesda je odmah odustala od održavanja takvog događaja, ali Ubisoft ne posustaje, već je za fanove pripremio alternativu nazvanu Ubisoft Forward.

Reč je o događaju u E3 stilu, na kojem se očekuju velika predstavljanja novih igara i vesti o onim već najavljenim, ali nije otkriveno šta možemo tačno očekivati. Ubisoft Forward je zakazan za 12. jul u 21h po našem vremenu. Što je tačno dva meseca od današnjeg dana. Bitno je primetiti da događaj dolazi mesec dana kasnije od prvobitno planiranog E3 datuma, čime Ubisoft ima još više vremena na raspolaganju.

Na ovom događaju ćemo definitivno videti više detalja o Assassin's Creed Valhalla, nadamo se i dostojni gejملهj demo, takođe očekujemo datume izlaska za prethodno odložene igre, neki detalj za Skull & Bones, kao i najave potpuno novih projekata.

TONY HAWK'S PRO SKATER 1 I 2 DOBIJAJU DUGO OČEKIVANE REMASTERE

Godinama unazad očekujemo dostojnu skejting igru, naravno onu koja počinje sa imenom legendarnog skejtera Tony Hawk. Bilo je dosta glasina, a sada prvi i drugi deo serijala Tony Hawk Pro Skater dobijaju zaslužena remaster izdanja. Taj zadatak je dobio studio Vicarious Vision, koji stoji iza remastera Crash igara, i na osnovu trejlera može se reći da je odrađen odličan posao. Ove igre su se pojavile pre 20 godina, i nova izdanja izgledaju kao više od remastera pošto je grafika značajno modernizovana za današnje standarde sa podrškom za 4K rezoluciju. Sama srž gejmplaja i mehanika upravljanja skejtom je ostala verna originalnim naslovima, a Vicarious Vision se to proširio tako što je oba naslova povezao u jednu celinu sa lakim prelaskom iz jedne u drugu. Svaki nivo iz originala je tu, zajedno sa karakteristikama i trikovima.

Novina je unapređeni multiplejer, sa opcijama za onlajn i oflajn igranjem, kao i mod za kreiranje spostvenog parka za skejtovanje. Nekoliko trenutaka pre samog predstavljanja trejlera, na zvaničnom Twitter profilu čuvenog Tonija Hoka je osvanuo tvit kojim je objavljeno da dobijamo remastere, a trejler je to i potvrdio sa datumom izlaska zakazanim za 4. septembar na PC(EGS), PS4 i Xbox One.

Ovo je prva igra koja je najavljena kao deo Summer Game Festivala, a obećano je da će svake nedelje u narednih 4 meseci

biti napravljena najava neke nove igre.

Sudeći po ovome, očekuje nas uzbudljiv period letnjih najava, a pored ovog festivala nas očekuje i gomila drugih događaja od strane Sonija, Majkrosofta, nezavisnih developera i mnogih drugih izdavača.



NOVOSADSKA FIRMA NAJAVILA IGRU "GOING MEDIEVAL" I PARTNERSTVO SA BRITANSKIM IZDAVAČEM

Novosadska firma Foxy Voxel danas najavljuje da će svoju prvu igru, simulaciju gradnje u srednjem veku "Going Medieval", objaviti u saradnji sa britanskim izdavačem The Irregular Corporation krajem ove godine. PC igrači već sada imaju priliku da apliciraju za igranje "beta" verzije igre – besplatne verzije koja vam može dati bolju sliku na čemu je tim radio ovih godina.

Going Medieval vodi igrače u 1346. godinu, u vreme početka oporavka starog sveta od katastrofe poznate kao Crna smrt. Oni koji su preživeli su migrirali i počeli da naseljavaju oblasti koju je priroda uzela pod svoje. Igrač će voditi svoje naseljenike i štiti ih od odmetnika, divljaka

i religijskih fanatika u svetu u kojem ne postoje klasne razlike, granice i zakoni. Pored gradnje naselja sa raznim materijalima, igrač će morati da štiti svoje seljane, kako od gladi tako i od vremenskih nepogoda, a sama borba sa rivalskim falcijama će podići složenost igre na sledeći nivo. Igrač će morati da obrati posebnu pažnju na svoje seljane, koji imaju unikatne lične priče i ciljeve, da bi shvatio kako najbolje da im služi.

Going Medieval stavlja igrača u jedan od najmračnijih i najopasnijih perioda u ljudskoj istoriji. Igrač će morati ili da se nosi sa tim problemima ili da u tom procesu nestane. Sa svakom novom partijom ni jedan scenario nije isti, te je ponovno igranje uvek novo iskustvo.



**DIGITALNI
GAMESCOM
POČINJE 27.
AVGUSTA I
TRAJAĆE 3
DANA**

Za razliku od organizatora E3 2020, koji su u potpunosti odustali od održavanja bilo kakvog vida konvencije, ovogodišnji Gamescom je prebačen u digitalni oblik.

Ovaj drugačiji oblik od tradicionalno ustaljenog, je pretrpeo mnoge promene, pa je i sam datum održavanja blago izmenjen. Gamescom će početi 27. avgusta i trajati tri dana, tokom kojih možemo očekivati razne specijalne objave developera i izdavača o budućim projektima.

Gamescom će početi Opening Night Live događajem, čiji je producent i domaćin Džef Kinli, za koga ste već čuli u vestima vezanim za The Game Awards, a odnedavno je pokrenuo Summer Game Fest.

Ovom prilikom smo saznali i da će Gamescom biti deo letnjeg festivala igara, i da će se njime on i zvanično završiti. Ovo leto će i pored problema sa korona virusom biti ispunjeno raznim najavama i događajima vezanim za video igre, pre svega kada su u pitanju vesti vezane za Playstation 5 i Xbox Series X konzole, kao i next-gen igre.

NOVI TREJLER ZA SERIOUS SAM 4 OTKRIVA DATUM IZLASKA, TU JE I PRVI PRIKAZ GEJMPLEJA



Croteam je Serious Sam 4 najavio još 2018. godine, kada je praktično započeo i dugi period tišine, sa jako malo detalja o ovoj iščekivanoj igri.

Sada smo konačno dobili najnoviji trejler koji otkriva kada ćemo dobiti priliku da se upustimo u vratolomne avanture Ozbiljnog Sema. Trejler je napravljen u maniru klasičnom za Serious Sam igre, gde vidimo neiskusnog vojnika koji ne uspeva da se izbori sa hordama, ali je zato tu protagonista naoružan do zuba.

Odlična je informacija da nećemo morati dugo da čekamo, pošto Serious Sam 4 izlazi već ovog avgusta na Steam i Stadia platformama. Otkrivena je i cena ovog prequela od 34 evra. To nije sve od predstavljanja, pošto je u zvaničnoj objavi otkriven i gejmplaj za Serious Sam 4.

U seriji kratkih klipova su otkrivene vrste neprijatelja a kojima ćemo se susresti u avgustu, sa raznim varijacijama i napetim borbama. U klipovima vidimo i bogati arsenal oružja, koji je osvežen za potrebe nove igre, a predstavljen je i Legion sistem.

Ovaj sistem je ranije spomenut, i njegova svrha je da omogući prikaz na desetine hiljada neprijatelja odjednom na ekranu bez posledica po frejmrejt i stabilnost igre. Ova ideja deluje izuzetno odlično, i fascinirani smo što dobijamo priliku da se sa tolikom količinom neprijatelja suočimo u jednom zalogaju.

TENCENT PREUZIMA RAD NA SYSTEM SHOCK 3

Razvoj System Shock 3, nastavka u čuvenom futurističkom serijalu, je do sada imao mali milion problema, od finansijske situacije, pa sve do raspuštanja razvojnog tima i rada od kuće. Rad na ovoj igri je prvenstveno trebao da obavi Starbreeze, koji je nakon teškog finansijskog perioda rešio da pravo na razvoj prebaci studiju OtherSide Entertainment. Ovaj studio izgleda samostalno nije napravio veliki pomak u razvoju, te sada zadatak sprovođenja System Shock 3 u delo preuzima kineski gigant Tencent.

Na Twitteru je objavljeno da OtherSide kao nezavisni studio ima dosta problema u samostalnom vođenju projekta, pa je zato odlučeno da se System Shock 3 prepusti Tencentu.

Tencent nije postao vlasnik čitave System Shock franšize, već je ona i dalje u vlasništvu studija



Nightdive, samo je data dozvola za rad. Nadamo se da će još konkretnijih detalja izaći uskoro kada je u pitanju uloga Tencenta u rad na System Shock 3, pošto mnogi fanovi nisu oduševljeni ovom odlukom. U komentarima ovih objava na Twitteru su mnogi izrazili svoje nezadovoljstvo, mada je nažalost mala šansa da će to nešto promeniti.



SONY POTVRDIO ODRŽAVANJE PLAYSTATION 5 PREZENTACIJE ZA 4. JUN

Sony je kratkim tizerom potvrdio da će se Playstation 5 prezentacija održati 4. juna u 22 časa po našem vremenu. Prvenstveno se mislilo da je događaj pomen za 3. jun, ali je ipak ostao datum od ranije procurelih informacija. Događaj je nazvan "Budućnost gejminga", ali nije zvanično rečeno ka kojem segmentu nove konzole će biti upućena puna pažnja, da li hardveru i dizajnu, ili video igrama.

Tizer prikazuje DualSense kontroler izbliza, sa suptilnim plavim LED osvetljenjem i dopadljivim izgledom plastike na tasterima. Naravno, o čemu god da se radi, Sony će privući dosta pažnje na sebe, pošto je ovo prvi put da dobijamo više zvaničnih detalja vezanih za Playstation 5.

Očekuje se da će biti prikazane PS5 ekskluzivni naslovi, o kojima se takođe dosta govorilo u prethodnom periodu. Činjenica je da članovi Playstation Studios grupe uveliko pripremaju igre za narednu generaciju konzole, ali je o tome bilo dosta malo detalja. Delić igara za Playstation 5 je predstavljen sa procurelom listom iz PS magazina, gde je moguće videti 38 igara, ali ne i ekskluziva.

PATREON | PLAY!ZINE

PODRŽI PLAY!ZINE.

POMOZI NAM DA OSTANEMO BESPLATNI!

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

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

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

 **BECOME A PATRON**

PATREON.COM/PLAYZINE

Autor: Milan Janković

GTA TRIBUTE

GTA 3 – 2D NA 3D TRANZICIJA

U Grand Theft Auto serijalu, prva dva dela su u odnosu na ostatak serijala praktično priča za sebe. Zašto? Razlog je odabir perspektive, pošto su GTA 1 i 2 2D igre za pogledom iz ptičije perspektive, dok je GTA 3 kada se pojavio 2001. godine predstavljao revolucionarni pomak za franšizu prelaskom na 3D okruženje sa kamerom postavljenom u trećem licu.

Radnja igre se odvija oko Klajda, kriminalca koji nakon bekstva iz zatvora postaje prijatelj sa mafijaškom porodicom za koju radi kao potrčko i rešava razne probleme koji izbijaju u Liberty Sitiju. Kada vođa te porodice pokuša da ga se otarasu on prelazi da radi za Jakuze, gde ga opet očekuje nameštaljška. Čitava priča je puna prevara i intriga za glavnog karatera, i inspiraciju vuče iz mafijaških filmova i karaktera koji su se pojavljivali u njima. Dok se sve ostale igre odigravaju u prošlosti ili budućnosti, GTA 3 se odigrava u istoj godini kada je izašao.

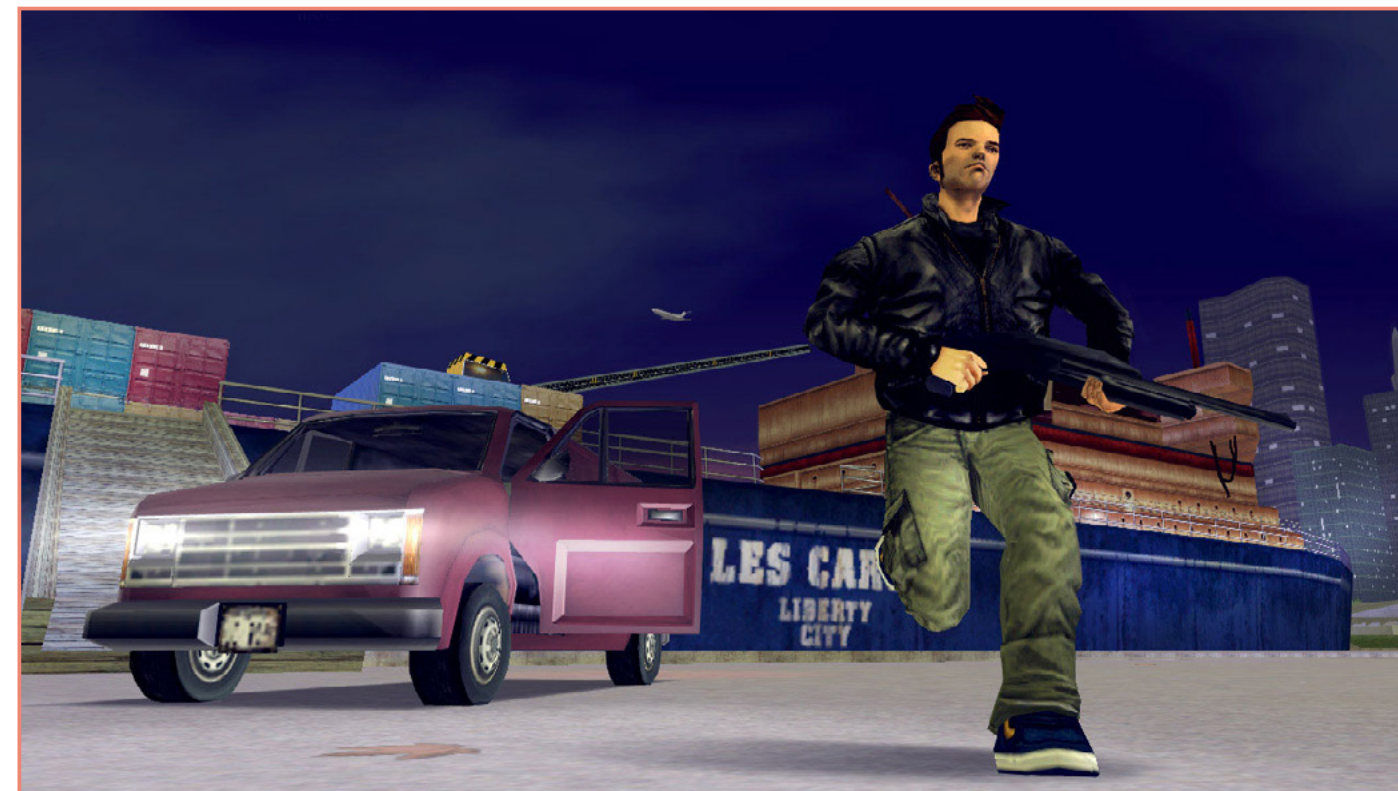
Kao prva igra sa ovom perspektivom, GTA 3 je doneo dosta novina pred fanove Velikih Pljački Automobila. Otvoreni svet je sačinjen iz tri ostrva na kojima se rešavaju linearne misije, a između njih je moguće uživati u slobodnim aktivnostima, poput vožnje, nanošenja haosa i otvorenog sukoba sa organima reda. Ostrva Portland, Staunton Island i Shoreside Vale nisu u potpunosti dostupna na početku, već se napretkom kroz misije otključavaju. Za-

nimljiv je podatak da je GTA 3 takođe i prva igra koja je imala pogled iz prvog lica u ovom serijalu, i to tokom gledanja kroz snajper, zolju i M16. Oružja je dosta na raspolaganju, a neizostavne šifre su naravno pristune i dozvoljavaju vam da radite šta god poželite tokom igranja.

Trojka nudi znatno više sadržaja zahvaljujući promeni endžina i 3D karakteristike grafike najbolje prikazuju trud koji je uloženo u izradu od strane studija NDA Design i Rockstar. Problema u razvoju je bilo i to nekoliko. Sam prelazak na 3D je zahtevao dosta rada kroz motion capture kretanja, skeniranje automobila i sličnih praksi, što je za razvojni tim sačinjen od 32 developera bilo pravi izazov. Kada je rad na igri bio praktično završen, desio se teroristički napad na World Trade

Center(9/11), zbog čega je GTA 3 bio odložen na neko vreme. Tokom tog perioda je uklonjena određena količina sadržaja iz igre, u vidu dizajna odeće policajaca, zgrada koje su napravljene po uzoru na kule u Njujorku, a i trasa leta aviona u igri je izmenjena kako ne bi izgledalo kao da se kreću ka zgradama. Dizajn naslovne strane pakovanja igre je takođe bio izmenjen.

Prelazak sa 2D na 3D nije oduzeo od GTA 3 ono po čemu je postao popularan, klasično nasilje i prkos zakonu. To je i dalje prisutno u igri, koja je svojevremeno dobila titulu jedne od najboljih, i izuzetno pozitivnim ocenama, uglavnom 9/10. Pozitivne reakcije kritike sa primamljivom promenom načina igranja su napravile veliki uspeh za Grand Theft Auto 3, što je dovelo do oko 15 miliona

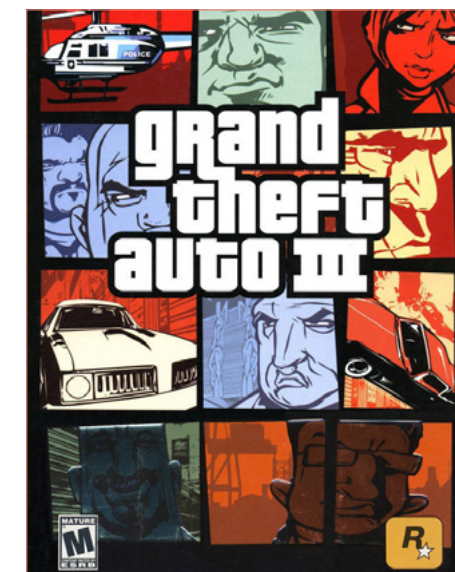


prodatih primeraka na platformama PC, Playstation 2 i Xbox, a cifra bi verovatno bila još i bolja da se Vice City nije pojavio odmah 2002. godine. Sa tom brojkom, GTA 3 je peta najprodavanija igra u serijalu, iza svih naslova koji su izašli nakon nje. Nakon 10 godina od pojavljivanja, 2011. izdato je počasnno izdanje ovog naslova za Android i iOS telefone, koje se nije proslavilo

GTA III je inspirisao nastanak čitave nove generacije igara, kreirane primarno za odraslu publiku i sa elementima slobodnog kretanja po mapi. Nastavci su nastavili istim putem i dostigli su još veći uspeh. GTA: Vice City i San Andreas nisu nastavci po hronologiji serijala, pošto se radnja odvija u 80-im i 90-im godinama prošlog veka, ali više o događajima iz GTA 3 se čulo kroz

sporedne naslove - GTA Advance i GTA Liberty City Stories – sa dešavanjima pre i nakon originalne priče.

Mi u pratimo hronologiju po kojoj ih je Rockstar objavljivao, tako da će u sledećem broju pažnja biti posvećena igri GTA: Vice City, koja definitivno ima posebno mesto u srcu fanova serijala.



EBB SOFTWARE INTERVJU

Šta se dogodilo, kako je došlo do realizacije partnerstva?

Nakon uspešne Kickstarter kampanje uspostavili smo saradnju sa Kowloon Nights, investicionim fondom koji se bavi finansiranjem video igara. Pored finansijske podrške za razvoj igre shvatili smo da je jako bitno što se radi o ljudima iz gejming zajednice, ljudima koji vam mogu obezbediti kontakt sa bitnim igračima u industriji. Tako smo zapravo stigli i do Xbox tima s kojim smo uspeali da dogovorimo saradnju.

Šta ova saradnja znači za vas (Ebb Software), a šta za samu igru na kojoj radite?

Partner kao što je Xbox je svakako značajan jer daje na značaju celom studiju, dovoljno je samo pogledati ostale studije koji su bili deo iste Xbox prezentacije i shvatiti da je to svakako društvo u kome bismo želeli da budemo. S druge strane Xbox je kao marketinški potencijal izuzetno veliki brend i pomaže da za Scorn sazna mnogo širi krug ljudi, oni ljudi do kojih mi sami teško da bismo mogli da dođemo. Smatramo i da Scorn na Xbox platformu donosi nešto novo i drugačije, tako da je saradnja zapravo win-win situacija.

Koliko ljudi sada radi na igri, da li se tim dodatno proširio kada je Xbox stupio na scenu?

Proširenje tima zapravo nije imalo veze sa samom saradnjom sa Xbox-om ali je u protekle dve godine tim narastao na 40 ljudi što je značajno ubrzalo produkciju. To je neka cifra oko koje planiramo i da sprovedemo projekat do kraja.

Kakve utiske imate da podelite o saradnji sa jednom velikom kompanijom i proizvođačem konzola?

Saradnja sa velikom kompanijom uvek ima različitih aspekata od kojih je svakako najbitniji podrška koju dobijamo od njih na raznim poljima. S druge strane moramo i da se naviknemo da su oni veliki i strogo formalizovan sistem gde se neke stvari moraju ispoštovati do tančina i gde ne postoji taj nivo fleksibilnosti koji postoji u jednom malom timu. Dobro je što imaju dosta razumevanja za neke sugestije sa naše strane kada im objasnimo da je to u zajedničkom interesu.

Da li vam saradnja sa Xbox brendom daje priliku da dodatno proširite igru? I na koji način.

Nije u planu proširenje samog okvira igre ali nam saradnja daje priliku da napredujemo na poljima kao što su Quality Assurance (testiranje) i

obraćanje široj publici nego što je to do sada bio slučaj. Bitna stavka dogovora jeste da oni ni na koji način ne utiču na kreativni proces razvoja igre.

Scorn u novom trejleru izgleda fantastično i bolje nego ikada. Da li je to zahtevalo dodatni rad i izradu posebne verzije?

Saradnja je konačno dogovorena relativno skoro pred samu konferenciju a i zbog ograničenja formata nismo bili u prilici da u trejler dodamo i deo koji sadrži pravi gameplay. Međutim sve što je prikazano je zapravo iz samog endžina i to je ono što igrači realno mogu očekivati u igri. Naravno bilo je tu finalnih doterivanja nekih detalja koji se mogu očekivati i pre izlaska same igre ali je ono što ste videli suština – tako će izgledati igra.

4K 60FPS će biti standard za Scorn? Ima li prostora za 120FPS, ili 8K rezoluciju?



Naš cilj je 4K 60FPS. 8K je pre bi se reklo više teoretska mogućnost nego nešto što će realno postojati u ovoj fazi razvoja konzola. Mogućnost prikazivanja 120FPS je više namenjena nekim izuzetno brzim ili eSports naslovima.

Šta se sve promenilo u odnosu na alfa verziju iz 2017. godine, ima li nekih inovacija?

Inovacije su konstantan deo procesa razvoja – počev od interakcije sa oružjima, okolinom, NPC-evima svakim danom se nešto menja i testiraju se različite mogućnosti za gameplay i za bolje iskustvo za igrača. Tako da je odgovor potvrdan, dosta se promenilo od alpha

demoa, ali ništa što bi mogli i u ovom momentu da istaknemo.

Da li je i dalje plan da Scorn izađe iz dva dela?

Ne, Scorn će izaći kao cela igra i to je dogovor koji smo napravili još prilikom sporazuma sa Kowloon Nights. Oni

koji su podržali prvi deo igre na Kickstarteru će takođe dobiti celu igru.

Koje benefite primećujete sa radom na next-gen konzoli?

Najveća prednost je unificiran hardver – znate tačno za koji procesor, memoriju i grafički čip razvijate



proizvod i nemate dilema da li će nešto raditi ili ne. Xbox Series X će takođe raditi i sa DirectX 12 što dodatno olakšava posao. Pri tome su performanse next-gen konzole zaista impresivne, do te mere da postoji ideja da igru prvo prilagodimo Xbox Series X a da zatim idemo dalje u optimizacije kako bi radila na slabijem PC hardveru kakav će u trenutku izlaska igre zasigurno biti u velikoj većini.

Da li će Scorn od prvog dana biti dostupan za Xbox Series X?

Za sada nemamo definitivan datum izlaska igre, ono što je sigurno jeste da kada izađe će odmah biti dostupan na Xbox Series X.

Šta je sa ostalim platformama? Hoće li i one (ako ih ima) uživati u blagodetima next-gen grafike?

Scorn je u startu razvijan kao PC igra tako da je ova platforma i dalje jedan od prioriteta i igra će se istovremeno pojaviti na njoj kad i na Xbox Series X. Svesno smo odustali od razvoja igre za trenutnu generaciju konzola jer bi nam to uzelo mnogo resursa za optimizaciju a nismo sigurni da bismo mogli da postignemo zadovoljavajuće iskustvo sa postojećim hardverom.



Hoće li pogodnosti poput Smart Delivery i Xbox Game Pass biti vezane za Scorn?

Scorn će biti dostupan na Xbox Game Pass, što se može videti i u oznaci na početku trejlera. S obzirom da igre neće biti na Xbox One konzoli Smart Delivery nije primenljiv u našem slučaju.

Malo o generalni stvarima. Prema vašem mišljenju, da li se stanje u gejming industriji popravilo u odnosu na prethodnih par godina? Da li se susrećete sa nekim novim izazovima i problemima pošto je nova generacija konzola na pomolu?

Gejming industrija je svakako jedno jako dinamično okruženje i tu se stvari menjaju vrlo brzo, ne uvek na bolje. Raduje nas što smo i na trenutnoj generaciji konzola imali neke vrlo dobre single-player naslove i da se nije sve pretvorilo u masovne live service naslove kakve svi veći publisheri priželjkiju jer donose najveći profit. Nova generacija konzola je uvek dobra stvar jer pogura celu industriju malo napred, indirektno to dovede i do povećanja performansi PC računara što developerima svakako otvara nove mogućnosti.

Neki savet za one koji žele da se bave razvojem igara?

Pre svega je bitno da pokušate da igrate što je moguće više igara ali ne samo kao običan igrač, već da analizirate igre do najsitnijih detalja. Šta je dobro? Šta je loše? Zašto nešto funkcioniše? Onda kada usavršite to analitičko razmišljanje treba da ga primenite na proizvod koji razvijate ili želite da ga razvijete. Tek onda kada smatrate da imate dobar proizvod kreće borba da se on probije u moru dobrih proizvoda kakvi trenutno postoje na tržištu. I ta borba je teška i neizvesna a uspeh gotovo sigurno ne može doći preko noći.



INTERVJU - FOXY VOXEL

PLAY: Pozdrav društvo, možete li ukratko predstaviti tim koji stoji iza Foxy Voxel?

Nino: Tim se sastoji od sedmorice iskusnih developera okupljenih u Avgustu 2019 da nastavi rad na Going Medieval. Projekat je započet u okviru Eipixa gde je većina nas tada radila. U trenutku kada je krenula akvizicija i tranzicija u Playrix.rs Going Medieval nije imao mesta u portfoliju nove kompanije, pa smo se odlučili da nastavimo rad na projektu i osnovali Foxy Voxel, gde nam se priključio ostatak tima.

PLAY: Kako ste došli na ideju da se bavite pravljenjem video igara?

Nino: Kako ko! :) Mene su igre fascinirale još od prvog C64 koji sam imao. Mada sam proveo školovanje i dobar deo života baveći se muzikom, nekako su igre uvek bile prisutne i uvek sam im se vraćao. Pre nekih 15ak godina sam se napokon odvažio i krenuo da komponujem muziku za igre. Igrom slučaja sam počeo da se bavim Game designom, pa produkcijom i tako, malo po malo, došao do Foxy Voxela i rada na Going Medieval.

Žile: Za razliku od Nina nisam imao C64, prvi računar sam dobio početkom 2000tih, za "školu". Lokalni Kompjuter mag nam je instalirao gomilu igara i programa na komp i među njima je bio neki program za 3D art. Kao klinac sam čačkao to danima i zaljubio se u everything 3D. Odatle i iz igranja mnogo igara je izašla zainteresovanost za development, prvo game art pa kasnije i dizajn.

PLAY: Sa kakvim problemima se srećete i da li gaming industrija ima budućnost na Balkanu?

N: Problema ima previse da bi ih ovde nabrajali ali glavni se odnose uglavnom na nedostatak zakonskih regulativa i podsticaja koji bi olakšali poslovanje iz Srbije. Ovim se već duze vreme bavi SGA i nadamo se da će vlasti imati

sluha da podstaknu razvoj jedne od najperspektivnijih grana IT industrije.

PLAY: Odakle inspiracija za Going Medieval?

Ž. Oduvek sam voleo DIY videos, i pogotovo me oduševljavaju oni momci koji odu u šumu i od blata i pruča naprave sebi kolibu. To razmevanje prirode i iskorištavanje primitivnih resursa nam je dalo ideju da pravimo igru gde te igra neće držati za ruku i pokazivati svaki korak. Želimo da igrač pomoću gore navedenog razumevanja spoji 2 i 2 i dobije taj ahaaa momenat kada uspe nešto da proizvede ili sagradi.

PLAY: Zašto baš survival simulacija? Da li je bilo reči o nekom drugom žanru?

Ž. Nije uvek bila ideja da bude survival žanr, ali simulacija je bila od samog početka. Survival deo je došao nekako kao alat da pogura igrača dalje. Takođe od samog početka smo želeli da pravimo colony sim igru.

PLAY: Malo o tehnikalijama. Koji engine koristi igra? Kada planirate da igra ode live?

N: Igru razvijamo u Unity 3D. Planiramo da igru prvo izbacimo u Ealy Access na Steamu pa ćemo videti za druge plat-



forme. Još uvek nemamo konkretne datume za to. Ono što možemo reći da će u skorijoj budućnosti biti Closed Beta i da su prijave još uvek otvorene: <https://bit.ly/GoingMedievalBeta>

PLAY: Srednji vek je neiscrpan izvor inspiracije. Da li ste gađali neke konkretne periode ili ste se vodili mišlju da je "srednji vek" dovoljno precizna odrednica?

Mi gađamo kraj 14og veka kao vremenski okvir. Igra je smeštena u

alternativnu istoriju gde je crna smrt bila mnogo gronzija nego što jeste. U našoj verziji istorije crna smrt je ubila 95% tadašnjeg stanovništva i zbog tog događaja srednji vek je potonuo u mračno doba gde preživeli ponovo grade male komune u prirodi. Crna smrt kao apokaliptični događaj sa sobom donosi to da svet postaje leglo fanatika, divljaka i ljudoždera. Držimo se istorijske i geografske tačnosti oružja, oklopa kao i biljaka i životinja, ali društvenu sliku sveta smo totalno resetovali kako bi imali interesantnih situacija kao što je povratak paganzima, odricanje vere u crkvu i u vlast do tad.

PLAY: Na Balkanu ne možemo da pričamo a da ne pomenemo pare. Da li su finansije problem i kako se snalazite sa tim?

N: Imali smo sreću (i dobar projekat) pa smo dosta rano ušli u pregovore sa nekoliko izdavača u vezi sa finansiranjem razvoja igre. Na kraju smo potpisali sa The Irregular Corporation i prilično smo zadovoljni saradnjom sa njima. Firma je još uvek praktično u Startup fazi pa ćemo videti kako će se stari dalje odvijati. Naravno, sve zavisi od uspeha igre na tržištu.

PLAY: Otkud partnerstvo sa The Irregular Corporation?

N: Oni su nam prvi prišli, prilično rano, odmah nakon objavljivanja teaser

trejlera. Ubrzo nakon toga pojavili su se i drugi zainteresovani, pogotovo nakon Gamescoma u Kelnu prošle godine, gde smo učestvovali i imali svoj štand.

PLAY: Imate li neki savet za mlade u okruženju kada su slični projekti u pitanju?

N: Uradite istraživanje tržišta pre početka rada na projektu. Proverite da li postoji tržište za takvu igru i pre svega da li već postoji takva igra. Zapitajte se prvo da li vaša ideja ima nešto jedinstveno što će ta cilja grupa igrača želeći.

Z. Takođe bih hteo da dodam da je veoma važno praviti proizvod po svojim

moogućnostima. Treba se uvek pitati, da li i na koji način možemo da dovedemo ovu igru do gotovog proizvoda?

PLAY: Šta dalje? Koji su vam budući planovi i da li ćete se držati slične žanrovske tematike?

N: Još uvek je rano za konkretne planove i akcije. O tome ćemo odlučivati za par godina, kada Going Medieval, nadamo se, bude solidno situiran. Ideja za nove igre ne fali, u svakom slučaju. :)

PLAY: Hvala vam na razgovoru i srećno u nastavku rada na igri! Nadamo se da će Going Medieval dobro proći i da ćemo biti primorani da mu damo visoku ocenu :)



PLAY!ZINE PATRON MOŽEŠ BITI I TI!

POTREBNO JE SAMO DA POSETIŠ NAŠU [PATREON STRANICU](#) I DA ODABEREŠ JEDAN OD 5 TIEROVA KOJI TI NAJVIŠE ODGOVARA.

ŽELELI STE DA POMOGNETE VAŠEM OMILJENOM SAJTU ALI NISTE ZNALI KAKO? ŽELITE DA SE VAŠE IME POJAVLJUJE U ČASOPISU I DA IMATE SVOJE POSEBNO MESTO NA NAŠIM STRANICAMA?

HOĆETE FULL COLOR IZDANJE NA KVALITETNOM MASNOM PAPIRU?

SVE OVO JE SADA MOGUĆE UZ VAŠE MALO UČEŠĆE.

VEĆ PETI MESEC ZA REDOM SA NAMA JE DANILO KARTALOVIĆ, KOME SE NAJISKRENIJE ZAHVALJUJEMO. DANILO, OČEKUJEMO TVOJU PODRŠKU I OVAJ MESEC, A U SLEDEĆEM BROJU TE OČEKUJE NAGRADA ZA 6 MESECI PODŠKE KOJA JE PROPISANA TVOJIM TEAROM.

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

DANILO KARTALOVIĆ





TURNIRI CELOG LETA



















ZAPRATITE NAS

 **KLANRUR**

 **RUR.RS**





Autor: Milan Janković

PLAYSTATION 5 IGRE KOJE BISMO VOLELI DA VIDIMO

Playstation 5 konzola se treba pojaviti ove godine, a pošto još uvek nije otkriveno koje će igre biti dostupne na ovoj konzoli, mi smo pustili da nam mašta malo divlja i sačinili smo listu na Playstation 5 igrama koje želimo da vidimo u budućnosti.

Ova lista će lako ostati aktuelna i nakon najave, pošto je pred peticom tek početak i dosta toga može biti najavljeno kasnijeg datuma. Pri kreiranju liste smo se držali mahom Playstation ekskluzivnih igara, dok smo pokušali da izostavimo one koji bi se istovremeno pojavili za druge platforme.

GRAN TURISMO 7

Kada je Gran Turismo brend igara u pitanju, sigurni smo da će se novi naslov pojaviti za Playstation 5 uređaj. Od nastaka serijala 1997. godine, svaka generacija PS konzola je videla po dve GT igre, osim četvorke. Za ovaj propust očekujemo opravdanje i Gran Turismo 7 će verovatno biti dostupan ove praznične sezone kada se konzola pojavi. Gran Turismo nije samo običan serijal trkačina, on uvek gura sposobnosti konzola do maksimuma i naglašava dolazak novih tehnologija. Prethodnika u serijalu, GT Sport, smo imali prilike da vidimo u veličanstvenoj 8K grafici, na osnovu čega se izneo zaključak da će i nova igra na Playstation 5 konzoli raditi u 8K rezoluciji sa visokim frejmrejtom. Da li će to biti tako, ostajemo da sačekamo.



NOVI UNCHARTED

Uncharted je stalni član generacija Playstation konzola. Ovaj serijal nekako evoluira zajedno sa svakom novom generacijom konzola, pošto developeri pušta mašti na volju i do maksimuma koristi sve funkcije. Sve Uncharted igre su dostupne za Playstation 4 konzolu, ali od glavnog četvrtog naslova u serijalu, A Thiefs End prošlo već solidno vreme. Red bi bio da se bogata ponuda ekskluziva dodatno upotpuni sa Uncharted 5, ili bilo kojim drugim naslovom u serijalu. Uncharted 4 je pravo remek delo kojem je teško bilo šta zameriti, kao i samostalna ekspanzija Lost Legacy. Još dosta sveta je neistraženo, a mi smo spremni na avanturu. Prethodne igre su sa svojim vizualima oduzimale dah, a zamislite samo kako će novi naslov divno izgledati da Unreal 5 endžinom. Ukombinujete to sa sinematičnim iskustvom i onaj film koji se toliko puta odlagao nam i nije potreban



MARVEL'S SPIDER-MAN 2

Ovom prilikom bi bio red da vas upozorim da se u ovom tekstu nalazi dosta dvojki, kao što je i nastavak Marvel's Spider-Man. U odnosu na naslove vezane za same filmove, ova igra je krenula zasebnim putem, a Insomniac je napravio perfektu mehaniku korišćenja paukove mreže da je zadovoljavajuće samo ljuljati se nad fiktivnim gradom dok kriminal besni na tlu. Od Spider-Man 2 očekujemo bogate opcije za borbu protiv kriminalnog šljama sa većom dubinom. Pošto je Insomniac sada i zvanično član Sonyjevih studija, sve je moguće. Zlikovaca u ima ko pleve, samo je pitanje kojem će se Spajdi prvo posvetiti. Glasine o nastavku već postoje, ali potvrde za sada nema.



THE LAST GUARDIAN 2

Emotivno iskustvo proživljeno sa The Last Guardian se ne zaboravlja. Nastavak avantura dečak i Trika, ogromnog stvorenja nalik ptici bi bilo najveće iznenađenje za PS5 postavku igara. Igra je inspirisana kulturnim, klasicima Ico i Shadow of the Colossus. Kod The Last Guardian nastavka bismo jedino voleli da vidimo bolje gejملهj elemente, dok se priča i umetnički dizajn podrazumeva. Naravno Fumito Ueda mora biti sastavni deo produkcija, a prihvatili bismo i bilo koji njegov projekat.



SILENT HILL

Šta se sa Silent Hill franšizom trenutno dešava je pitanje od milion dolara. Nakon raskida saradnje između Hideo Kojima i Konamija, dugo se nije govorilo o ovom serijalu, i tek početkom godine su se pojavile glasine sa jakim tvrdanjama da su u razvoju čak dve Silent Hill igre, ali je to Konami opovrgao, dok nije isključeno da se na novoj igri radi u nekom obliku. Bez obzira na glasine na internetu, stvarno bi nam trebala nova Silent Hill igra, sa svim onim elementima koji su serijal podigli do kulturnog statusa. Trenutno je jedino Resident Evil serijal jak na polju AAA horor iskustva, a pojava novog Silent Hill naslova na Playstation 5 bi svakako privukla masu igrača. Pogotovu pošto je P.T. otkazan.



GOD OF WAR 2

Sa najnovijim God of War iskustvom je načinjeno meko osveženje serijala o Kratosu, gde ovaj baja nije samo pustio bradu, već je sa grčke prešao na nordijsku mitologiju da tamošnjim bogovima očita lekciju. Ova promena je rado prihvaćena, a u glavi nam još uvek odzvanja Kratosovo „boy“. Osim te reči, želimo da se avantura u nordijskom svetu, pošto ovaj junak nije sve obavio. Kori Balrog, kreator God of War(2018), je otkrio da ima ideje za još najmanje pet igara. Tako da kada je u pitanju Playstation 5 konzola, nadamo se da vidimo više od jedne igre. Ne tražimo previše, zar ne?



HORIZON ZERO DAWN 2

Horizon Zero Dawn jedna potpuno nova igra koja se pojavila za PS4 pre nekoliko godina i izazvala je odličnu reakciju publike. Glasine navode da je zbog uspeha Soni rešio da avanture junakinje Aloy pretvori u trilogiju, a Guerrilla Games je već prionuo na posao. Ovako dobra igra i zaslužuje nastavak. Jedinstveni elementi naučne fantastike, sa ljudima ujedinjenim u drevna plemena i životinjama načinjenim od metala je nešto što vredi dodatno istražiti. Original je sam postavio dosta pitanja na koje odgovor nije dat. Nadamo se da će borbena mehanika sa lukom i strelom biti još bolja na DualSense kontroleru.



RATCHET AND CLANK

Ko su beše ova dva junaka? Ah, da ljudi dvojac jednog od pomalo zabavljenih serijala platformskih igara za Playstation konzole. Ratchet & Clank vuku korene još iz 2002. godine, kojih smo se prisetili sa rimejkom 2016. godine. Verujemo da je došlo vreme za zasluženi nastavak. Insomniac Games ima puno opcija za nove avanture u ovoj mešavini platformera i pucačine iz trećeg lica, pošto se radi o imaginarnom svetu u kojem je malo šta objašnjeno.



DEMON SOULS NASTAVAK/RIMEJK

Demon Souls, Bloodborne i Dark Souls su igre koje su doprinele stvaranju potpuno novog žanra Souls-like igara. Svake godine dobijamo neki naslov ovog tipa, ali nas nekako interesuje da From Software za Playstation 5 donese baš Demon Souls ili neki od drugih spomenutih nastavaka. Prošlo je više od 10 godina kako je Demon Souls izašao za PS3, tako da nije potrebno spominjati vreme kao razlog za nastavak. Izazovni boss okršaji, banalne smrti, i osećaj ispunjenosti kada nakon 100 smrti porazimo jednog bossa je nešto što ne želimo da se promeni.



Autor: Milan Janković

PREGLED XBOX PREDSTAVLJANJA GEJMPLEJA

PUN DŽAK IGARA, ALI SAMO PAR ZRNA GEJMPLEJA

Dugo najavljivano predstavljanje gejpleja na Xbox Series X konzoli naredne generacije se tokom maja odigralo posredstvom Inside Xbox serijala gde je bilo prilike videti dosta noviteta. Sada kada su se utisci slegli može se reći da gejpleja na novoj konzoli nije bilo preterano puno, što je razočaralo deo publike sa većim očekivanjima od ovog događaja. Ipak, više pažnje su privukli noviteti koji su ovim putem najavljeni od strane izdavača-partnera kompanije Microsoft.

Trenutno nije poznato da li će sve najavljene igre u potpunosti biti Xbox ekskluzive ili će to važiti samo određeni period nakon izlaska. Ovde se nećemo baviti samo premijerno predstavljenim igrama, već ćemo podeliti i par detalja o onima koje su već najavljene. Poznato je da će se većina ovih igara pojaviti i za Xbox One konzolu, sa sve Smart Delivery funkcijom, što znači da ne morate kupovati igru ponovo za Series X.

ASSASSIN'S CREED VALHALLA

Assassin's Creed Valhalla, igra za koju se diglo najviše prašine i to u dva navrata, pre i posle Inside Xbox. Kada je za zvaničnom najavom otkriveno da će 7. maja biti predstavljen gejplej trejler, mnogi su sa oduševljenjem očekivali neki demo koji bi prikazao igru u punom sjaju. Dobijen je gejplej trejler u kojem se mahom radi o in-engine scenama, ali ne i gejpleju, što nije oduševilo fanove.

Trejler svakako vredi pogledati, pošto najavljuje dosta promena u odnosu na dosadašnja izdanja u serijalu.



THE MEDIUM

Nažalost, još uvek smo daleko od izlaska novih igara u čuvenom horor serijalu Silent Hill. Ono što je svetlo u ovoj priči je da veliki broj ljudi radi na duhovnim naslednicima inspirisanim elementima psihološkog terora. Medium prati Marijanu, medijuma zarobljenog između sveta živih i sveta mrtvih. Dva sveta donose promenjenu perspektivu, ali i konstantno proganjanje tragičnih prošlosti.

Iza igre stoji Blobber Team, kreatori Layers of Fear, koji je oko sebe okupio poznate kompozitore, proslavljene u radu na horor igrama kao što je Silent Hill.



CHORUS

Bitke svemirskim letelicama u uslovima potpunog vakuma su nešto što očekujemo već duži niz godina. Deep Silver i Fishlabs su na Inside Xbox odgovorili igrom Chorus. Kao Nara ćete se boriti za spas galaksije i od tame univerzuma, i na raspolaganju imate borbenu letelicu Forsaken, koju je moguće nadograđivati i otključavati opcije za bolju borbu i brzinu svetlosti. Chorus je trenutno planiran za 2021. godinu, kada se (prema glasinama) očekuje još jedna simulacija borbi u svemiru i to sa Star Wars etiketom.



CALL OF THE SEA

Noir avantura Call of the Sea igrače vodi na misteriozno ostrvo južnog Pacifika. Radnja se odigrava u 30-im godinama prošlog veka, i prati Noru, protagonistkinju koja pokušava da pronađe svog dragog Harija, ali to nije tako lako. Ostvo je puno kriptičnih objekata i vrebajućih opasnosti, a za napredovanje kroz narativ potrebno je rešavati zagonetke. Trejler ne prikazuje kako će zagonetke izgledati, ali je vizuelni stil dosta zanimljiv.



THE ASCENT

Zahvaljujući Cyberpunk 2077 igri koja nikako da izađe, sajberpank žanr je popularniji nego ikada, zbog čega imamo rastući broj igara ovog tipa. Toj grupi pripada The Ascent, solo i kooperativni RPG naslov sa gejmpljom koji pratimo iz izometrične perspektive. Na osnovu prikazanog, igra vuče dosta inspiracije iz ranijih naslova, a vidljivo je i da će biti dosta prostora za nadogradnju.



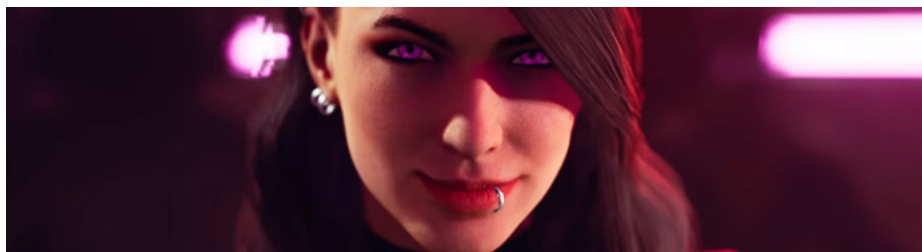
SCORN

Srpski studio Ebb Software je napravio pravo iznenađenje sa najnovijim trejlerom za SCORN, kojim je najavljeno da se radi o Xbox Series X ekskluzivi i da će izaći krajem godine. Trejler prikazuje jezivo ostvarenje sa odličnim detaljima, boljim nego do sada, ali je dosta stvari još uvek nejasno. Nema veze!



VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES 2

Najnoviji trejler za Bloodlines 2 počinje sa pozivom na ples i naizgled laganim muzikom. Ubrzo vidimo strahote misterioznog Sijetla i šta se sve krije u tami. Trejler nam se odlično dopao, zbog čega jedva čekamo izlazak ovog naslova, koji je još uvek nepoznanica. Šteta.



BRIGHT MEMORY: INFINITE

O igri Bright Memory ste imali prilike da čitate u najnovijem broju časopisa Play!Zine, gde smo pisali o odličnoj grafici koja kao da je skrojena za next-gen konzole. Inside Xbox je to i potvrdio, pošto smo dobili najavu proširenja nazvanog Infinite. Ovde ima dosta gejmplja (nekako je glupo što o tome moramo pisati u ovom slučaju) pa se mogu videti vizuali od kojih zastaje dah.



MADDEN NFL 21

Electronic Arts je ovom prilikom najavio najnovije izdanje u Madden NFL serijalu koje će dodatno evoluirati mehaniku igranja ragbija, sa navodima developera da prelaze na "naredni nivo". O ovoj igri nije pruženo mnogo detalja, ali je otkiveno da će ovde Smart Delivery funkcionisati drugačije, pošto je potrebno da do 31. marta besplatno nadogradite na XSX verziju igre, a posle tog perioda vas očekuje puna cena. U suštini, moraćete da kupite novu konzolu što pre kada se pojavi ako želite next-gen NFL 21 besplatno.



SECOND EXTINCTION

Kooperativne pucačine nisu zaboravljene, što je potvrđeno sa Second Extinction. Ova pucačina podseća na čuveni Turok iz 1997. godine, pošto ćete se i ovde boriti protiv naleta dinosaurus, i to gomile njih koji su nadvladali zemlju. Second Extinction poseduje kooperativno igranje za 3 igrača, čime se ova avantura pridružuje rastućoj listi igara koje umesto četvorice, daju mesta za trojicu. Gejmplja je ovde malo više nego u ostalim igrama, pa je vidljivo da će postojati razne vrste dinosaurus i brojne lokacije.



SCARLET NEXUS

Još jedan sajberpunk naslov je predstavljen ovom prilikom, Scarlet Nexus izdavača Bandai Namco. Trejler prikazuje naizgled realistično okruženje, ali su karakteri kreirani u anime stilu, što je pomalo čudan spoj, ali nije ni prvi put. Mešavina klasičnih anime elemenata i zapadnjačke naučno-fantastike takođe kombinuje elemente distopijske budućnosti sa pretnjom u vidu mutiranog bilja, kibernetikom, ali i manipulacije umom.



YAKUZA: LIKE A DRAGON

Kada je u pitanju Yakuza serijal, on se nekako vezuje za Playstation brend gde su se do sada igre prvo premijerno pojavljivale. Sa najnovijim nastavkom, Like a Dragon, to se menja, pošto izlazi zajedno sa dolaskom Xbox Series X konzole. Ova igra donosi brojne promene u odnosu na prethodnike, pre svega u gejmplju sa mehanikom RPG poteznih borbi. Glavni protagonista je mlada Jakuza, Ičiban Kasuga, koji se probija kroz redove majjaškog odreda kako bi se osvetio za izdaju. Gejmpljeja nema, ali je prikaz modernog Japana u sinematiku odličan. Na ovom predstavljanju gejmpljeja, zapravo i nije bilo toliko gejmpljeja, što je razočaravajuće za fanove, i Microsoft je odmah iskusio njihov bes. Pristup kompanije u reklamiranju ove konzole je bio dosta loš u ovom slučaju, i to je nešto na čemu se mora poraditi ako žele da Xbox Series X ima veliko interesovanje. Xbox je za jul zakazao novo next-gen predstavljanje, gde će fokus biti na igrama studija članova Xbox Game Studio grupe, što znači da ćemo videti ekskluzivne naslove za novu konzolu, a nadamo se i povratak nekih zaboravljenih serijala. Playstation sa druge strane, još uvek nije ništa konkretno najavio vezano za postavku igara naredne generacije, ali se to treba uskoro održati. Tišina od strane japanske kompanije možda upućuje na to da je u pripremi erupcija igara i novih detalja za Playstation 5, a nama samo treba strpljenja da to dočekamo.



DIRT 5

Serijal trkačina po blatnjavom terenu dobija svoje peto izdanje, koje će se pojaviti i za next-gen konzole. Codemasters će nas odvesti na razna svetska trkališta sa velikim brojem različitih vozila, a za dubinu i smisao će se pobrinuti specijalna kampanja u kojoj će se pojaviti Troj Bejker i Nolan North. Za DIRT 5 je potvrđeno da će imati 4K 60FPS nivo detalja i da će se pojaviti do kraja godine.



TIPS & TRIKS

GAMING KANAL

KLIPOVI SVAKE SREDE SA VAŠIM
OMILJENIM YOUTUBERIMA!



 /TIPSANDTRIKS

POWERED BY

TRIK



Autor: Vladimir Pantelić



STEAM EARLY ACCESS

Arboria

MY BEAUTIFUL DARK TWISTED FANTASY

Soulslike? Ko bi rekao da će ta reč skoro pa da postane najkorišćenija u protekloj deceniji kada su u pitanju opisi igara. I imam utisak da se ponavljamo kada pričamo, popularnost Dark Souls franšize ove decenije je bio jedan od najvećih gamechangersa u razvijanju igara. Tako da su pred nama AAA klonovi, AA klonovi, indie klonovi, onda igre koje uzimaju samo kontrolu i pokrete, ili igre koje su 2D ali uzimaju mehaniku borbe, stil levelovanja ili šta sve ne. Ima iza nas sad već dosta takvih igara, ali pitanje se nameće, šta je to onda ispred nas?

Pa ispred nas je Arboria, ali ne budite super optimistični, samo se lepo na-dovezalo na prethodni pasus. Arboria je (verovali ili ne) soulslike indie igra, ali with a twist. U pitanju je roguelite soulslike (nisam ja kriv što se rimuje!), tako da, ne samo da su borba, težina i česte smrti copy paste soulsa, ovaj put imate iiii samo jedan život jeeej (ili beskonačno njih, u zavisnosti kako posmatrate roguelite podžanr).

E sad, ako ste se slučajno zapitali otkud u podnaslovu Arborie album Kanjea Vesta, nekako mi je to prvo palo napamet kada me je urednik pitao, šta misliš o ovome, a ja pogledao opis igre koji kaže „dark fantasy“, a zatim bacio pogled na par slika iz igre. Reko ovo je uvrnuto za sve pare. I tako sad ni kriv ni dužan slušam Kanjea i Runaway na repeat (ozbiljno, nije loša stvar a i ceo taj album mu je bio solidan).

Omg ne smaraj, reci više nešto o igri. Evo, evo, nemojte me samo tući. Dakle, Arboria je prvo i osnovno, early access igra, izašla na steamu u maju, u

fantastičnoj 0.1 verziji. Ali ne brigajte, igra je i ovako jako igriva i daje jasno do znanja kako će izgledati full verzija. Tj. vrlo je jasno kakav će biti geimplay, kako će izgledati grafički stil i kako će funkcionisati napredovanje kroz nju. U ovom trenutku, može se reći da je trenutno na nivou igrivog demoa.

Igru započinjete u pećini sa svojim Jotunom koji je neka vrsta hmmm... čovekolikog biljnog trola ... da dobro ste pročitali, možete i naglas još jednom... koji će u pratnji svoje drugarice vile, hteli vi to ili ne, staviti neki šešir na glavu i poludeti. Vila će se panično vratiti u selo gde će lokalnom šamanu objasniti magnitudu takvog problema, i celo selo će se posvetiti samo jednom cilju: ulasku u dubine pećine da bi čistili korupciju koja ih je snašla, i možda čak i usput skinuti šešir sa glave onog nesrećnika sa početka. Ne, nije ovo opis Srbije na proleće 2020, ozbiljno je zaplet igre. Vi i vaše metafore.

Arboria je totalno uvrnuta, taj biljni svet je totalno uvrnut, likovi su uvrnuti i skoro pa ništa nije uzeto za ozbiljno. Pričaju nekom kombinacijom jamajčanskog i modernog engleskog tako da fraze kao „deez nutz“ kod njih verovatno znače dobar dan komšija. Nažalost, nema voice-overa za sada, što je malko šteta. Ulazak u pećinu je praćen kratkim dabovanjem glavnog junaka (ne zezam se) i avantura može da počne kada vas šaman šutne u stilu Leonide u rupu.

Jednom kad se otisnete u dubine pećine vaš Jotun ratnik će imati na rasploganju jedno od 3 oružja koje će dobiti isključivo na random – mač, sekiru ili kosu. Pored toga, dobiće i random atribut, pa vi uklapajte usput kada nađete nešto što vam više leži. Leva ruka će mu služiti za „magije“ (u najširem pojmu te reči), pa će i ona biti korisna s vremena na vreme, da stunujete neprijatelje, ili da se teleportujete, ili čak može služiti kao štit (filthy casuls). E da, ima i tri vrste tih magija: vatra, led i zelenilo (?) – pa ih šaltajte po potrebi, tj onu koja vam je pri ruci.

Trenutno pećina ide 4 nivoa u dubinu i ima jednog bossa, tako da možete lepo da se izigrate u ovom early accessu. Pošto je sve na random, gomila stvari vam neće ići na ruku te može da bude tu dosta pokušaja. Neprijatelji nisu preterano teški ali ih ima mnogo pa će swarming biti najčešći uzrok smrti. Ruku na srce dotični nisu nešto ni raznovrsni. Osim, dve, tri vrste preraslih osa, neke zeznute žabe će vam biti glavni izvor frustracije. U samoj pećini nalazite bolju opremu za taj „run“, ali jednom kada se pogine, to je to – gg. Ono što ćete dobiti nazad su kristali koje uredno skuplja vaša vila i odnosi nazad u selo, isporuča ih u kazan (ja se stvarno ne šalim), da bi sledeći jotun bio jači kupovinom pasivnih upgrade-ova. Kristale takođe možete donirati bogovima da vam daju što jačeg startnog jotuna.

Razvojni tim je u stalnom kontaktu sa igračima, a poslednjim update-om

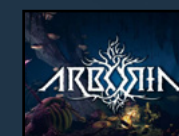


su ubacili podršku i za VR, i izgleda kao da vredno rade na razvoju ove, dosta proste, ali isto tako i simpatične igre. Obećali su veće selo, obećali su nova oružja, nove magije, nove skilove, nove likove, nova okruženja, nove neprijatelje, nove bossove. Žele da ubace i glasovnu glumu i da poboljšaju malo siromašni audio dizajn. Imaju ideja, imaju i malo „over the top“ humora sa sobom, tako da se može desiti da Arboria ispadne i

solidan proizvod ako ih bude držalo da sva obećanja i ispune.

Naravno, sve ovo gore treba da vas zanima samo i samo ako uopšte volite soulslike žanr. I roguelite žanr. Ali ako vam ne hvata pažnju bar nešto od ta dva, svakako mogu odmah da vam kažem nije ovo igra za vas, niti će postati. Mi pratimo razvoj i javljamo nove utiske čim zvanično izađe, jer ima ovde prostora za dosta dobrih stvari.

“ARBORIA JE TOTALNO UVRNUTA I SKORO PA NIŠTA NIJE UZETO ZA OZBILJNO”



IGRU USTUPIO:
DREAMPLANT

PREPORUČENA KONFIGURACIJA

OS: Windows 10 (64-bit)
PCU: AMD Ryzen 5 1600
RAM: 16GB
GPU: Radeon RX 580 / Nvidia GeForce GTX 1060 6GB
HDD: 17GB

RAZVOJNI TIM

Dreamplant

CENA

16,79 €

PLANIRANI DATUM IZLASKA

7. Maj 2020

STEAM LINK

<https://store.steampowered.com/app/924070/Arboria/>

- ✓ Uvrnutost atmosfere igre
- ✓ Simpatičan vizuelni doživljaj
- ✓ Solidan soulslike klon
- ✗ U ovom trenutku siromašna sadržajem
- ✗ Jako malo raznovrsnosti u geimpleju
- ✗ Okruženje ume da bude monotono

“IGRA JE EARLY ACCESS ROGUELITE SOULSLIKE”



Autor: Vladimir Pantelić



STEAM EARLY ACCESS

Tidal Shock

ŠOKANTNO RONJENJE

Tidal Shock je podvodni arena šuter koji donosi zanimljiv zaokret na inače dosta zasićen žanr igara. Ono što je problem sa ovdašnjim arena šuterima jeste što su svi dosta međusobno slični, pa je ideja o nekom spajanju Subnautice sa žanrom dosta privlačna na prvi pogled, ali – da li je zaista tako? Naime, TS poseduje solidnu osnovu za ono što želi da realizuje u budućnosti kroz ovu beta fazu i early access testove.

Ono što je očigledno – nalazite se pod vodom, i generalno igra poseduje neke dosta zanimljive ideje koje unosi dosta nezgrapno u ovoj ranoj fazi razvoja. S obzirom da se krećete trodimenzionalno dosta više nego u prosečnom šuteru, sposobnosti vašeg ronioca su sa time i osmišljene kroz tri kategorije. Na raspolaganju ćete posedovati klasičan boost, koji ima neku ulogu dash-a, torpedo koji će vas brzo propelirati napred, ali sa dosta manje kontrole, i konačno štit koji će vas štiti od metkova drugih igrača. Kontrola vašeg lika kroz vodu nije nešto naj-satisfaktornije ikad, s obzirom da ste ipak pod vodom, ali dovoljno je glatko i precizno makar kada se govori o nišanu i kretanju, s obzirom da je ovde okretanje od 360 stepeni veoma česta pojava. Tidal Shock nije igra koja će od vas zahtevati veoma brze reflekse, pa čak ni previše borbe, pošto ćete lako moći da dobijete partije i bez preteranog razvaljivanja moždanih tkiva drugih igrača. Cilj svake partije jeste da skupite energetske čestice po mapi i da ih smestite u „banku“, gde igrač koji prvi dostigne 100 istih pobeđuje u partiji. Ove partije od 4 do 8 igrača ne traju duže od petnaestak minuta, pa

time ne zahtevaju neko veće planiranje vremena unapred što je pohvalno.

Sa druge strane, igra je tek ovog meseca krenula u Early Access fazu, pa ne očekujte previše sadržaja. Pored nekoliko oružja različitih nivoa rariteta koje nalazite po mapi i kod drugih igrača, jedino što igra ima da ponudi jeste taj jedan mod i nekoliko skinova koji su doduše veoma jeftini, ako želite da izgledate neobičnije. Takođe, trenutno postoji samo jedna mapa unutar igre, tako da se možete relativno brzo zasitiiti svega što se nalazi u početnoj verziji igre. Grafička podloga je pristojna i Tidal Shock je veoma pregledno iskustvo, što je neobično reći za igru

koja se dešava sve vreme u dubokim okeanskim vodama. Animacije sa druge strane nisu impresivne i svakako im treba još dosta poliranja s obzirom da će vaš karakter dosta izgledati nezgrabno i neprirodno pri kretanju.

Uz sve to, Tidal Shock je sasvim pristojno optimizovana igra zahvaljujući svojoj dosta jednostavnoj vizuelnoj prezentaciji. Ipak, povremene dis-konekcije sa servera su veoma prisutna stvar, kao i nepostojanje moda igre sa botovima, pošto ćete morati da čekate na 4 do 8 igrača da se pridruže vašoj igri. Ovo inače ne bi bio problem, da Tidal Shock nije igra koja lako prolazi ispod radara, ima sitnu populaciju i



“TIDAL SHOCK NIJE IGRA KOJA ĆE OD VAS ZAHTEVATI VEOMA BRZE REFLEKSE, PA ČAK NI PREVIŠE BORBE.”



jednostavno može biti dosta veliki mač sa dve oštrice ako razvojni tim ne odradi promociju nešto bolje. Celokupan koncept deluje jako zabavno, dok developeri obećavaju veoma veliku količinu sadržaja sve do izlaska kom-

pletne verzije, pa ostaje da vidimo da li je ovo preko potrebno osveženje u moru monotoni arena šutera ili je još jedan zabačeni kutak kuće propalih projekata.



IGRU USTUPIO:
**MOONRAY
STUDIOS**

“CILJ SVAKE PARTIJE JESTE DA SKUPITE ENERGETSKE ČESTICE PO MAPI I DA IH SMESTITE U „BANKU“, GDE IGRAČ KOJI PRVI DOSTIGNE 100 ISTIH POBEĐUJE U PARTIJI.”



PREPORUČENA KONFIGURACIJA

OS: Windows 7
CPU: Dual Core 2.3 GHz
GPU: GTX 760 / AMD R9 270X
RAM: 8 GB
HDD: 6 GB

RAZVOJNI TIM

Moonray Studios

CENA

6.59€

PLANIRANI DATUM IZLASKA

2021

STEAM LINK

https://store.steampowered.com/app/1262890/Tidal_Shock/

- ✓ Zanimljiv koncept
- ✓ Zabavne kratke partije
- ✗ Nedostatak sadržaja i modova



Autor: Milan Janković

BETA

PORT ROYALE 4

MIRNO PLOVI LAĐA NA KARIBE

Zbog trenutno aktuelne situacije sa korona virusom, letovanje na moru je stvar neizvesnosti. Zato su jako male šanse da ću makar ja lično, imati prilike da ovog leta osetim sveži morski vazduh. Velika slana vodena površina neće promaći, barem kada su igre u pitanju, a kao alternativu sam pronašao Port Royale 4, stratešku simulaciju trgovanja i gradnje primorske imperije. Ako ste pomislili da se radi nekom Battle Royale naslovu sa brodovima, ta igra Vam je Maelstrom, a sa Vama delim utiske iz igre koja je trenutno dostupna putem zatvorene bete.

Port Royale 4 dolazi kao veliki korak napred u odnosu na 8 godina stariju trojku, a izdavač Kalypso Media, sa studijom Gaming Minds, je hteo da fanovima Tropicco serijala sada donese nešto više u stilu Sid Mejerove Civilizacije. Igra vodi u 17. vek, sa moćnim kolonijalnim silama u borbi za prevlast na relativno sveže otkrivenim Karibima. Na samom početku se nalazi opcija za odabir neke od ukupno 4 sila – Španije, Britanije, Francuske i Holandije – čiju koloniju preuzimate pod svoje sa ciljem širenja moći i uticaja po karibskom moru i nadvladavanja protivnika. Postoji 4 karaktera, od kojih svaki poseduje dve jake osobine i jednu slabost na osnovu kojih će se dalje razvijati. Za to, na raspolaganju su dva elementa - simulacija ekonomskih dešavanja i turn-based pomorske bitke.

Prvi element simulacije se odvija tako što povezujete obalske gradove i veće regije na ostrvu sa susednim kontinentima, čime dobijate puteve

trgovine gde plasirate svoju robu, a samim tim i veći priliv zlatnika u džepove, uz počasti velike ribe, odnosno kraljevskih službenika. Sistem ekonomskog razvitka i izgradnje je dosta realistično kreiran, pošto ubraja veliki broj elemenata koji logično mogu doneti probleme. Mapa u igri je kreirana na osnovu satelitskih podataka, tako da se igrate na vernoj digitalnoj kopiji Kariba, što znači da postoje i mnoge oblasti sa olujama, plićaci, litice i slično što ume da oteža i zakomplikuje stvari. Sa gradnjom reputacije se dobija više sredstava za gradnju dodatnih gradova, fabrika i plantaža na kojima se proizvode dobra, kao na primer rum, i trgovina nastavlja da cveta. Dodatni

faktor koji će sputavati progresiju su pirati i druge nacije sa kojima ćete često ulaziti u borbu.

Tu na scenu stupa značajno izmenjeni sistem borbi brodova po principu „čekaj svoj red“. Potezni sistem omogućava da se po terenu podeljenom na šestougaonike krećete samo jednom i napadate neprijateljske brodove, a onda čekate na svoj red. Ova mehanika borbe je veliko osveženje za Port Royale serijal i igru čini dosta primamljivijom za nove članove, ali i za tvrdokorne obožavatelje. Sistem borbi je takođe prožet istorijskim realizom, sa 18 tipova plovila koji se razlikuju po osobinama, a tu je i kapetansko razmišljanje

“VELIKA KOLIČINA PAŽNJE JE POSVEĆENA NA MALE DETALJE EKONOMIJE I TRGOVINE”



“PORT ROYALE 4 KOMBINUJE SIMULACIJU EKONOMSKIH DEŠAVANJA I TURN-BASED POMORSKE BITKE”

u vidu specijalnih sposobnosti koje kada su aktivne daju prednost tokom bitaka. Sposobnosti se otključavaju tokom napretka i variraju od smelih poteza do bržeg popravljavanja štete na palubi. Olovo ćete sa neprijateljem razmenjivati kroz maksimalno 20 broda(po 10 na svakoj strani).

Turn-based sistem je omogućio da onaj razuzdani iz prethodnika ode u penziju, i postavio je odličan standard koji već u beta fazi ume da zaseni,

pošto AI sa kojim sam imao prilike da igram nije bio baš preterano naporan, a i stari trikovi nisu palili. Velika količina pažnje je posvećena na male detalje ekonomije i trgovine, gde će vas greške i previd skupo koštati, pogotovu ako se upustite u neisplativ biznis, tako da je potrebno ošto oko, i automatizacija određenih procesa ponekad nije dobra ideja.

Postoji još mnogo faktora u Port Royale 4, zbog kojih se ovo čini da

je kao pun paket simulacije smešten u jednom plodnosnom istorijskom periodu. Pažnja koja je posvećena u razvoj se primećuje još tokom beta faze, u kojoj nisam naišao na preterano mnogo problema. Uglavnom su to sitniji bagovi, a ne nešto što narušava iskustvo igranja kao talas peščani zamak na plaži. Grafika je takođe veliki korak napred za serijal, sa bojama mudro iskorišćenim za prikaz dubine mora i karakteristika zemljišta.

Port Royale 4 će na Steamu zaploviti već krajem septembra, dok je more još uvek toplo, ali je svakako vredno čekanja.



RAZVOJNI TIM
Gaming Minds

IZDAVAČ:
Kalypso Media

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
25.09.2020

PLATFORMA:
PC

Autor: Milan Janković

TOP IGRE JUNA



VALORANT

Kreatori League of Legends su rešeni da se oprobaju na polju pucačina iz prvog lica sa igrom Valorant. Ovaj besplatni multiplejer naslov je malo preko mesec dana bio dostupan ograničenom broju igrača, i sada početkom juna dolazi pred široku publiku na PC platformi. Valorant je najlakše opisati kao hero pucačinu sa mešavinom mehanika iz CS:GO i Overwatch igara, što je i bilo moguće videti u beta testu. Nova verzija će sa sobom doneti još sadržaja u odnosu na prethodni period, ali će nastaviti kao besplatna igra i u daljem periodu.

2. JUN - PC



PRO CYCLING MANAGER

Biciklističke aktivnosti su sa dolaskom lepog vremena u punom jeku, kako vani tako i unutra sa Pro Cycling Manager 2020. Ovogodišnje izdanje je takođe posvećeno čuvenom Tour de France takmičenju. Nova edicija donosi preko 21 stazu za vožnju, mod karijere u kojem ste u ulozi menadžera biciklističkog tima, kao i brojna druga poboljšanja koja su igrači očekivali. Cyanide Studio je načinio AI protivnike još smelijim i agresivnijim, dok će članovi vašeg tima zavisiti od motivacije koju im pružate tokom trkanja.

4. JUN



SEA OF THIEVES

Sea of Thieves je dobro poznat, pošto je dostupan već 4 godine i jače, ali samo putem Xbox platforme i na PC-u kroz Microsoft prodavnicu. Sada je rešeno da se publika proširi tako što će igra zaploviti i u vodama Steam platforme sa sve omogućenim krosplejom. Studio Rare je kreirao gomilu sadržaja za igrače, koji omogućavaju epske borbe, istraživanje uzburkanog mora, potraga za blagom, bančenje po primorskim kafanama i gomilu drugih stvari koje su uključene u piratski kodeks. Lost Treasures je besplatni DLC nedavno dodat koji donosi razne priče pred igrače.

3. JUN - STEAM



THE ELDER SCROLLS ONLINE GREYMOOR

Do dolaska The Elder Scrolls 6 ćemo se najverovatnije načekati, pošto je godinama daleko. Zato imamo ESO koji stalno dobija nove ekspanzije i dodatno širi mapu. Najnovija ekspanzija nosi naziv Greymoor i igrače vodi na poznato mesto. Greymoor donosi dosta novina, pre svega potpuno novi questline, osveženje Vampire klase, mod igranja za 12 igrača i još dosta toga. Priča dodatka se odigrava u zonama Blackreach i Western Skyrim, koje su verovatno dobro poznate fanovima čuvenog petog dela u TES. The Elder Scrolls Online Greymoor je već dostupna za igrače na PC-u, a sada stiže i na konzole.

9. JUN - PS4, XBOX ONE

COMMAND AND CONQUER REMASTER

Jedno od dugo očekivanih remaster izdanja kod fanova strateških naslova. Zasluženi remaster donosi 4K grafiku, sinematike u visokoj rezoluciji, poboljšani korisnički interfejs, iznova kreirani multiplejer mod, muziku, i veliku slobodu u kreiranju svojih mapa, misija i iskustava. Pred vama je preko 100 misija kampanje praćenih simenaticima sa zanimljivom pričom, a ako to nije dovoljno onda je na raspolaganju preko 250 mapa za višeigrački mod. Za nostalgicare je ostavljena opcija promene između nove i originalne grafike, a dodat je i sav video materijal koji nije završio u originalu. U paketu dobijate originalni Command and Conquer i Red Alert, dva čuvena naslova studija Westwood.

5. JUN – PC, PS4, XBOX ONE



THE LAST OF US 2

Pretposlednja Playstation 4 ekskluziva stiže pred igrače nekoliko nedelja kasnije nego što je planirano. Avanture Eli se nastavljaju sa produbljenim post-apokaliptičnim elementima preživljavanja, gde neće inficirani biti jedini problem, već i kultovi koji su se u međuvremenu osnovali. The Last of Us 2 je dobio značajna unapređenja u odnosu na original, u vidu proširene šeme kretanja, sa dodatkom vertikalnosti i puzanja radi izbegavanja određenih sukoba ili pristupa zatvorenim prostorima. U susret izlasku procureli su glavni detalji priče u igri, sa upropašćenim iskustvom za one koji su ih videli. Ako ste do sada uspeali da sačuvate sebe od spojlera, potrebno je da to činite još malo.

19. JUN – PS4

DESPERADOS 3

Divlji zapad je ponovo tema najnovijeg izdanja u Desperados serijalu. Treći deo stiže sa brojnim osveženjima, i očiglednim uticajem prvog dela. Tokom igranja na raspolaganju je pet karaktera predvođenih revolverašem Džonom Kuperom, svaki sa jedinstvenim osobinama, što pruža dosta prostora za ponovno igranje. Studio Mimimi Games je Desperados 3 kreirao sa velikom slobodom za igrače, pa se tako napadi na gradove i utvrđenja mogu unapred planirati, sa pristupom rasipanja baruta ili tihim eliminacijama. Ako vam se čini da je igra prelaka, bogata podešavanja težine će vam pružiti pravi izazov.

16. JUN – PC, PS4, XBOX ONE



BEYOND BLUE

Najveći deo naše planete čini vodena površina, mahom okeani koji su još uvek dosta neistraženi. Okruženje velikog plavog raja je glavna tema igre Beyond Blue, gde istražujete okean kao Mirai. Ovo je narativna avantura za jednog igrača, koja vas ne prepušta samo slobodi okeana, već sa sobom nosi i priču, koju možete dopuniti gledanjem mini-dokumentaraca u igri. Tokom igranja uz naprednu tehnologiju ulazite u interakciju sa okruženjem oko vas, pratite morske životinje i otkrivajte misterije.

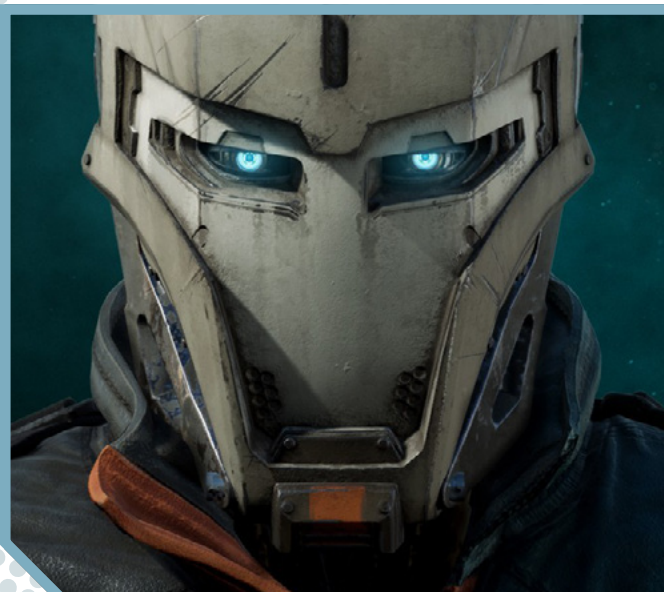
11. JUN – PC, PS4, XBOX ONE



DISINTEGRATION

Dobar deo developera koji su inicijano radili na igrama u Halo serijalu, predvođenih kokreatorom, se okupio u studiju V1 Interactive. Njihov najnoviji naslov je Disintegration, mešavina elemenata strategije u realnom vremenu i napucavanja iz prvog lica sa futurističkim elementima. Igru krasi dobar vizuelni stil, sa odlično dizajniranim karakterima i mehovima naoružanim do zuba. Igra pruža singleplejer kampanju smeštenu u distopijskoj budućnosti. Za one koji žele više izazova, PvP multiplejer igranje je takođe dostupno sa tri modova i na različitim mapama.

16. JUN – PC, PS4, XBOX ONE



HUNTING SIMULATOR 2

Preko divljeg Zapada, post-apokaliptičnih okruženja i plavih dubina, za kraj juna idemo u virtuelni lov sa Hunting Simulator 2. Ova simulacija pred fanove stavlja veliko prostranstvo, na kojem neće biti baš prelako pronaći plen. Potrebno je služiti se praćenjem tragova, strpljenjem, kao i novim saputnikom, lovačkim psom. Pas kao dodatak služi da kao pomoć tokom traganja za lovinom sa svojim ostrim njuhom i lavežom koji može pomoći. U ponudi su tri rase – Bigl, Vučjak i Labrador.

25. JUN – PC, PS4, XBOX ONE, SWITCH



Autor: Igor Totić

REVIEW

IC CLUB HOUSE GAMES

51 WORLDWIDE CLASSICS

NOKIA SYMBIAN IGRE

Sećate se starih Sega Mega Drive 2 kopija kao što je bio Terminator koji smo kupovali na buvljaku? Onda se sigurno sećate i kertridža koji su dolazili uz ovu konzolu? 501 igra, 201 igra, 1000001 igra na jednom kertridžu? To su uglavnom bile 5,6 igara koji su imali različite palete boja ali to nama nije smetalo, imali smo 500 igara u biblioteci.

Kao što naslov igre kaže, 51 Worldwide Games ima 51, ali različitu, igru, samo što neće svima prijati ovaj izbor.

Pri ulasku u igru birate svoju lokaciju i svog učitelja koji će vam pomoći oko igara. Sve igre su podeljene po planeti tj po njihovim izvorima i lokacijama gde su nastale. Svaka igra ima malu istoriju svog nastanka što je zanimljiv dodatak s obzirom na to da se radi o opšte poznatim društvenim i kartaškim igrama koje smo svi igrali u nekom trenutku ali nismo znali ništa o njihovom poreklu.

Od igara možete naći bukvalno sve što vam padne na pamet od klasika. Domine, Mice, Jamb, Šah su samo neke od klasika. Brdo kartaških igara je isto u ponudi kao što su Blackjack, Tač (Rat), Sedmice, Poker (Hold'em) i druge. Klasične japanske igre kao Šogi i Hanafuda nisu mogle da budu izostavljene iz ovog naslova jer ipak igru pravi Nintendo.

Pored ovih klasičnih igara, mogu se naći i neke poznatije društvene igre kao što su „Ne ljuti se Čoveče“ i „Spoj četiri“.

Nintendo nije ostao dužan ni ljudima koji bi malo više interaktivnosti i malo manje karata i figurica, pa su dodali neke klasike koji se prožimaju kroz istoriju Nintendo igara i koje su bile prisutne u Wii Sports i sličnim naslovima. Golf i Bilijar su definitivno uprošćene verzije ovih igara, ali su jako igrive, iako simplistične. Kuglanje

nije izostavljeno takođe i uz pomoć ekrana osetljivim na dodir možete lako da igrate u portabilnom modu ili sa joyconima ako ste na doku.

Sve igre možete da igrate solo ili u dva igrača na istom sistemu, ali možete da za neke igre vežete više konzola i napravite malu žurku. Ako se sećate onih

“SVE IGRE MOŽETE DA IGRATE SOLO ILI U DVA IGRAČA NA ISTOM SISTEMU, ALI MOŽETE DA ZA NEKE IGRE VEŽETE VIŠE KONZOLA I NAPRAVITE MALU ŽURKU”

“51 WORLDWIDE GAMES JE SKUP IGARA KOJE BI BILE REVOLUCIONARNE DA SU IZAŠLE SA NEKIM NOVIM MOBILNIM OS PRE 10AK GODINA.”



automobilčića što se trkaju na traci (svi smo imali ili barem priželjkivali ovu igračku kao mali), možete da spojite više konzola i da napravite različite, duže i komplikovanije trake od par koje su ponuđene na jednom sistemu.

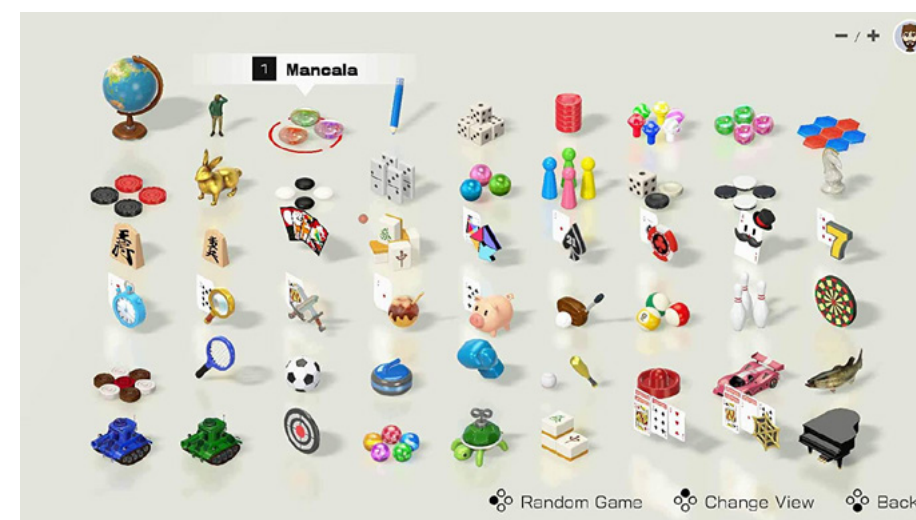
Protivnički AI je vrlo prost, u početku, ali kako prelazite igre imate mogućnost da birate teže protivnike koji u nekim igrama blatantno varaju (tebe gledam Pikado).

Od arkadnijih igara, možete igrati stare dobre, ali vrlo uprošćene, tenkiče i stoni tenis. Pored njih, moja najomiljenija

igra je bila hokej na vazduh koji lepo inkorporira kontrole na dodir i najviše sam se zabavio sa ovom igrom. Sve ove arkadnije igre su zapravo bazirane na postojećim igračkama, tako da nećete imati neke preterano velike kontrole niti je izvođenje ni približno dobro onim iz wii sports na primer.

51 Worldwide Games je skup igara koje bi bile revolucionarne da su izašle sa nekim novim mobilnim OS pre 10ak godina. Izgledaju kao da im je mesto na starim Nokia telefonima nego na moćnoj konzoli kao što je Nintendo Switch. Nisam siguran kome je na-

menjena ova igra, ali ako bih hteo da ubijem neko vreme, sigurno ću igrati neke druge, bolje igre koje imaju priču, gameplay i modernije pristupe. Ovo nije „hejt“ za stare klasike, sigurno će naći svoju publiku, ali imam nekako osećaj da sam prevazišao ovako jeftine, kratke i jednostavne igre i ne verujem da bi ih ikada igrao van ove recenzije jer ako se već igram sa društvom na konzoli, onda ćemo igrati Brawl ili Diablo 3 ili nešto slično. Ako mi se igraju klasici, sigurno svi mi kod kuće imamo Čoveče ne ljuti se ili Jamb ili špil karata. 51 Worldwide games ima 51 igru, ali ja u svojoj Switch biblioteci imam 40 drugih razloga da igram nešto drugo.

IGRU USTUPIO:
CD MEDIAPLATFORMA:
Nintendo SwitchIZDAVAČ:
NintendoCENA:
35€RAZVOJNI TIM:
NintendoTESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

7

✓ 51 klasik

✓ Istorija igara

✗ Ne vidim poentu na Switchu pored ogromne biblioteke



Autor: Bojan Petrović

REVIEW

CLOUDPUNK



NI NA NEBU, NI NA ZEMLJI

U poslednje vreme raste popularnost igara u kojima imate ulogu kurira, dostavljača robe ili poštara. Nečesto ne damo veliki značaj ovom vidu profesije, uzimamo ih zdravo za gotovo, dok njihovu važnost tek uviđamo u retkim trenucima, kao što je bila protekla situacija epidemije korona virusa i novonastalog karantina koji smo iskusili. Bez ovih hrabrih ljudi, koji su bili izloženi na terenu, većina ljudi, pogotovu onih starijih verovatno bi imala problema sa nabavkom narmirnica, lekova i drugih potrebitina.

Čak se i veliki Kodžima pozabavio ovom tematikom u svom stilu u skorašnjem planetarnom gejmerskom hitu Death Stranding, koji su mnogi sa nestrpljenjem iščekivali i ubrzo se našli u cipelama hi-tech, sci-fi futurističkog poštara na teritoriji Amerike.

U ulogu naučno-fantastičnog kurira stavlja vas i Cloudpunk. Ovoga puta vaš "teren" je futuristička metropola čiji saobraćaj se odvija po vertikalnim trasama između džinovskih oblakodera, kao što smo imali prilike da vidimo u mnogim sci-fi filmovima, najviše podsećajući na uvodne kadrove filma "Peti Element" sa Brus Vilisom i nezaboravnom naše-gore-list Milom

Jovović. Ovde na žalost ne radite kao taksista budućnosti, već samo kao ženski dostavljač, delivery-girl.

Igra od samog starta kreće sa vožnjom vašeg vozila kroz futurističku metropolu. Odmah će vam pokazati svu svoju lepotu koja je izrađena u retro box-art stilu sa neo-noir motivima. Stilizovana grafika u stilu Minecrafta lepo se uklapa u futuristički izgled metropole. Vizuelni dizajn igre je baziran na fino uklopljenim kockama različitih boja i sve je u igri "kockasto" od manjih do većih. Sveukupno vizuelni dojam je lep i dizajneri su ga lepo iskoristili. Sci-fi neo-noir atmosfera je lepo preneti. Određeni kadrovi su prelepi, svaki put ćete se začuditi da zapravo gledate u kockice različitih boja. Tu su naravno i napredni efekti osvetljenja, senki i refleksija koje daju na sveukupnoj atmosferi.

Sama igrivost ne ide dalje od proste vožnje u 3D prostoru same metropole. Preporuka je igrati na gamepadu. Osećaj vožnje i kretanja u prostoru je odlično prenet. I ako metropola deluje beskraja, ona je zapravo podeljena u celine - zone, iz kojih prelazita u određenim tačkama, ali u okviru samog dela grada zone imate slobodu da se vozite kako god želite u okviru zoniranog open-worlda. Postoje

određene trase "vazdušni putevi" u kojima se kola kreću brže, što predstavlja neku vrstu ulica u vazduhu između zgrada, ali ste vi slobodni da se vozite kako god želite. Dok se vozite brinućete o gorivu koje morate platiti pri točenju na benzinskim pumpama. Takođe tu su i stanice za popravku i unapređenje vašeg vozila. Iskren da budem, konkretan efekat određenih unapređenja kao da nemaju efekta u igri osim vizuelnih. Nisam osetio neko unapređenje u brzini vožnje, i ako sam kupio i instalirao modul za ubrzanje. U određenom trenutku nešto kasnije u igri imaćete mogućnost i da promenite vozilo. Pored vožnje vozila - letućih automobila, postoji dosta deonica gde slećete i dalje nastavljate pešice, pošto paket ne možete dostaviti direktno iz vozila. Koncept je baziran da na dostavama zarađujete novac i povremeno kupujete unapređena za vaša vozila. I to je to, to je ceo gejmpler koji igra nudi uz smenjivanje zona koje manje više liče jedna na drugu u retro-sci-fi stilu sa blagom primesom Blade Runner šmeka metropole miksovano sa Petim Elementom.

Priča postoji i ima je dosta, sobzirom da je osnovni gejmpler rudimentaran i brzo postane repetitivan. U ulozi žene dostavljača sa dozom personalitija,

vi ćete dobijati nove porudžbine od Centrale. Uspešnom dostavom, i ako mi se nije desilo niti mi deluje da je ikako moguće ne izvršiti dostavu, vi dobijate novac. Protagonistkinja od svojih monologa, do dijaloga kako sa ugrađenim AI vozila, polako otkriva neke detalje o sebi i ličnu priču. Svaki drugi posao dostave imaće vrlo pričljivog klijenta koji će vas obasuti nekom svojom pričom u toku dijaloga. Malo je čudno da ljudi tek tako se lako otvore nekom kuriru koji im je upravo dostavio paket. Svi imaju prostu potrebu da vam ispričaju zašto im je taj paket bitan, uz svoju životnu priču. Možete razgovarati i sa NPC karakterima dok šetate metropolom. Na taj način saznajete razne priče i istoriju grada. Svega ima u ponudi, od nekih nebuloznih random priča za koja vas baš i briga do nekih interesantnih.

Deluje da su delivery poslovi samo veza između razbacanih priča ove velike metropole, pa je na vama kao igraču, ukoliko vam bude zanimljivo toliko, da sami istražujete i saznajete nove parčiće informacija i priča koje razbacane po ovom gradu.

Ono što deluje da može da doprinese dinamici ovakvog game-



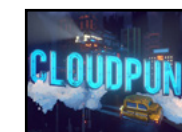
playa, je najavljeni mod za pogled iz prvog lica. Tako da će igrači moći prisnije da iskuse vertikalnu vožnju ovom metropolom, pogotovu vlasnici VR opreme.

letenja kroz saobraćaj metropole koji se odvija po vazdušnim ulicama na nekoliko nivoa između oblakodera, ovo će biti uživanje.

Igra svakako ima atmosferu, i nudi specifičan gameplay koji ne nudi mnogo slobode. Ovo je donekle i očekivano za jedan indie naslov. Vidi se trud koji je uložen u fluidnost gameplaya i same vožnje, pa sve do vizuelnog identiteta i dojma igre. Za fanove retro stila, sa primesom već spomenutog neo-noir šmeka uz taj vajb futurističke metropole i vožnje -

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7/8/10 64-bit
CPU: AMD FX-4300 or Intel i3-4130
GPU: AMD R9 285 and NVIDIA GeForce GTX 760 or newer
RAM: 8GB
HDD: 7GB



IGRU USTUPIO:
ION LANDS

PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
ION LANDS
CENA:
19.99€

RAZVOJNI TIM:
ION LANDS
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

7

- ✓ Peti Element konačno uživo!
- ✓ Odlična atmosfera i vizuelni retro sci-fi stil
- ✓ Dobar osećaj vožnje-letenja metropolom
- ✗ Posle nekog vremena, zone počinju da liče jedna na drugu
- ✗ Repetitivan gameplay
- ✗ Unapređenje vozila više je kozmetičke prirode

"SVET IMA GENERALNO ODLIČNU IDEJU, ALI LOŠIJU REALIZACIJU"



Autor: Milan Janković

REVIEW

DEEP ROCK GALACTIC

DANGER. DARKNESS. DWARVES.

NATRAG U PEĆINE BRAĆO!

Gledati kako vam deca odrastaju je prilično zanimljiv proces. Sa njima prolazite pratiočno sve trenutke, i najbolje i najgore, i na kraju vam ostaje osećanje sreće. Slično se može opisati i kada neki naslov aktivno igrate od prvog dana u ranoj fazi pa sve do pune verzije, kao što je to recimo Deep Rock Galactic.

Dok su igrači vredno rudarili i sakupljali morkite, zlato i druge rude za pohlepnu korporaciju rizikujući svoje živote, Ghost Ship Games je vredno radio na periodičnim unapređenjima koja su izdata prethodnih 24 meseci. Sada je izašla i puna, 1.0, verzija, pa Deep Rock Galactic vredni objediniti u recenziju i darovati mu ocenu koju zasluđu.

Premisa igre je ista, igrači kao patuljak u jednoj od 4 klasa odlazi na daleku planetu sa ciljem eksploatacije vrednih minerala za rudarsku korporaciju koja baš i ne mari za svoje radnike, tako da je sve praktično na vama. Pristup u sakupljanju rude nema ograničenja, pošto pomoću vernog pijuka možete kopati kroz pećinu kako god želite. Sistem sakupljanja je izuzetno prosti i podstiče kreativnost, ali drugi elementi čine igru osvežavajuće dobrom. Opasnost da zalutate nije velika kao stvorenja koja nisu nimalo oduševljena vašim prisustvom u njihovom prirodnom staništu. Ovi tuđini za koje ste i vi tuđin, logično, vas neće baš odmah napasti, već znaju

da je strpljenje dobra osobina. Tako da prvo morate dobro da zamaknete kada oni krenu na vas. Za odbranu imate oružja i dodatne spravice u zavisnosti od toga kojoj klasi pripadate. Gunner je najopremljeniji za mlevenje paukolikih čudovišta mraka, dok imate klasu specijalizovanu za prikupljanje rude na visini, pripremu odbrane i slično.

Čudovišta će često ometati ono što vam je najbitnije, sakupljanje rude, ali ne smete zaboraviti to i najbolje je rasporediti se po ulogama i kako pravilo glasi „ne ostavljajte nikog iza“. Čudovišta su različita i od prve verzije smo dobili nekoliko novih arahnoida koji dodatno čine igru zanimljivijom, a tu su i novi biomi na planetama, bogati koloritom kao i svaka oblast nakon što se ispunji osvetljenjem baklje.

Deep Rock Galactic je osmišljen kao kooperativna igra za do 4 patuljaka, ovaj igača, ali je pametnim balansom omogućeno igranje i u solo formatu. Tu igrači neće imati bradatog saborca da im spase leđa, ali je težina neprijatelja manja i tu je dodatak u vidu drona koji će saletati neprijatelja dok oni shvate šta se dešava. Vaš autor je probao i jednu i drugu opciju, i moram naglasiti da je igranje u društvu obaveza kako biste igru videli u najboljem svetlu. Solo igranju pribegavajte samo ako nemate sa kim da igrate ili ste izuzetno pohlepni. Misije su modifikovane tako da uvek

imaju različite ciljeve, a uz njih idu i dodatni objektivi koji sasvim dovoljno dodaju varijabilnost u gejmlaj.

Kada se vratite sa naporne misije, stres možete umajiti ispijanjem piva u bazi, ili igranjem mini-igre, što je dodatak u odnosu na početnu verziju igre. Matična baza ima dosta više uloga, zabavu u vidu djuskanja, slušanja muzike, odabira misija, kao i nadogradnje karaktera. Postoje nadogradnje kozmetičke prirode, u vidu brade, kostima i slično, ali i nadogradnje sposobnosti, brzine kretanja, razornosti metaka i brojnih drugih elemenata koji će vam sačuvati glavu u ključnim momentima. Kada smo već kon novina, dizajn pećina je unapređen i one su uvek različite od prethodnih. Mapa koja je u početku bila zbunjujuća je sada još bolje odrađena tako da se lakše snalazite. Kada se uporedi prva verzija u fazi ranog pristupa i ova sada, Deep Rock Galactic je mnogo unapredovao i to na bolje, što je svakako dobar detalj. Dečije bolesti koje su i dalje prisutne su one sa konekcijom. Tokom jedne sesije igranja se više puta dešavalo da dođe do problema zbog konekcije, bilo da je to povremeni lag, teleportovanje ili u najgorem slučaju gubitak konekcije sa igrom.

Stil je ostao isti, ali je grafika osvežena. Imamo nove biome i tipove neprijatelja koji su uveli koloritno osveženje i neke nove mehanike, tako da vam

Deep Rock Galactic neće baš lako dosaditi, pogotovu ako igrate sa ortacima. Muzika se lepo uklapa u tempo dešavanja i na osnovu nje možete lako zaključiti da se radi o naletu čudovišta. Humor je takođe svetla tačka igre, gde imate brojne skrivene fore i pošalice koje ćete čuti od samih patuljaka ili iz matične stanice. Osvežavajući humor je uvek dobro čuti, makar se udubili u eksploataciju do tačke bez povratka.

Kao pohlepnost patuljaka, podrška za Deep Rock Galactic je daleko od kraja. Ghost Ship Games nastavlja sa aktivnom podrškom kao da se izlazak iz Early Access faze nije ni desio, pošto već u junu pred igrače stiže novo pivo, sekundarne misije, novine u pećinama.



Dok tokom leta i jeseni stižu novi biomi, misije, kozmetički dodaci sa sve neprijateljima koji do sada nisu viđeni.

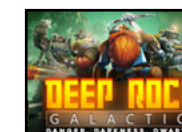
Deep Rock Galactic je savršen primer kako treba odraditi jedan Early Access. Prvo izdate igru sa dobrom idejom i funkcionalnim centralnim mehanikama, a potom se držite obećanja i nastavite da obogaćujete iskustvo iz meseca u mesec i dobijate pozitivnu finalnu ocenu u časopisu Play!. Ozbilnost na stranu, ovo je odlična igra, ako ne i najbolja kada su u pitanju tuđini i borba sa njima za resursima. Ponekad vas lake sekvence mogu zavarati samo kako biste se kasnije preznojili dok pokušavate da se vratite u brod a da ne ostavite saborce za sobom.



“ZAHVALJUJUĆI PROCEDURALNOG GENERACIJI, DEEP ROCK GALACTIC ZAUZIMA SAMO 3 GB VAŠEG PROSTORA. SITNICA ZA DANAŠNJE IGRE.”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7+
CPU: 2.4 GHz
GPU: Nvidia GTX 970
RAM: 8 GB
HDD: 3 GB



IGRU USTUPIO:
COFFEE STAIN

PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
Coffee Stain Publishing
CENA:
30€

RAZVOJNI TIM:
Ghost Ship Games
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

9

- ✓ Dobra doza izazova
- ✓ Dwarfs together strong
- ✓ Napredni sistem unapređenja

✗ Problemi sa internet konekcijom



Autor: Milan Živković

REVIEW

DOWN the RABBIT HOLE

DUBOKO, DUBLJE, JOŠ DUBLJE...

Čini se da igra sa tematikom Alise u zemlji čuda, ne bi nigde mogla bolje pronaći svoje mesto, nego u prostranstvima VR sveta. Pa je tako igra, koja je svojim naslovom slutila upravo na ovu tematiku, hitro u moju ruku posadila pajalicu, kako bih PSVR aparaturu ratosiljao naslaga prašine, uzrokovane nekorišćenjem... Ne, ne, taman posla, PSVR ima dosta finih igara u svojoj biblioteci. Ali nekako, kada sam video Half-Life: Alyx, sve je instant postalo nekako manje privlačno... No o tome ćemo neki drugi put!

Za sada, pred nama je Down the Rabbit Hole. Ili bolje da kažem, pod nama, jer igra vas stavlja u ulogu mlade dame, koja u potrazi za svojim ljubimcem donekle pada a donekle se i svojevlasno spušta niz "dvorane" zemlje čuda. Priča, koja za zadatak ima da vas sprovede kroz čudnovatu zemlju i njene likove, alternativna je verzija originalne priče. Alternativna i reklo bi se, mnogo jednostavnija.

Zapravo, igra je jedna od najkraćih igara koje nisam uspeo da pređem u cugu. Ne zato što je dosadna, već što je njena prezentacija u kombinaciji sa mojim nedostatkom VR kondicije, u meni izazivala nalete bola u očima. Znaate one savete u mnogim igrama, da nakon sat vremena igranja napravite pauzu od 15 minuta? Konačno sam počeo da ih slušam! I verujte, funkcionišu.

Dobro, biće da je najveći uzrok ovome bilo to što sam se odvikao igranja bilo čega u VR-u. Dok je prezentacija igre bila ipak jako fino osmišljena. Perspektiva je takva da se nalazite u sredini sveta koji se odvija oko vas. Zamislite da ste recimo u sredini nekog debelog stabla, pa iznutra posmatrate Čipa i Dejla kako trčkaraju oko vas kroz odaje svoje veveričaste kuće. A kako idete iz prostorije u prostoriju, tako se spuštate sve niže i niže, do samog podnožja uvrnutog kraljevstva.

Grafika igre je, moram priznati na jako zavidnom nivou za jedan VR naslov. Za slugu za ovo prvenstveno odnosi pametan vizuelni stil, koji kombinuje paletu tamnijih nijansi boja sa jednostavnim, crtanim likovima. Ali ne treba ni likove podceniti, jer im život uliva zbilja lep dijapazon animacija pokreta i sasvim solidna glasovna gluma.

Poenta igre je da sakupite što veći broj kraljičinih pozivnica za zabavu, koje su se igrom slučaja raštrkale po celoj

zemlji. A nakon što ih sakupite, naravno i da se sami pojavite na zabavi koja se nalazi na samom kraju, hoću reći - dnu zemlje čuda.

Pronalazak pozivnica i prolazak kroz nivoe, uslovljen je rešavanjem povremenih zagonetki i što boljim zagledanjem nivoa iz svakog ugla koji vam može pasti na pamet. Pa dok su neke zagonetke zaista duhovite i domišljate, barem polovina potpada pod kategoriju sasvim običnih mozgalica koje vam neće zadati mnogo muke. Ukoliko ste neko ko može da izdrži sa VR kacigom na glavi barem tri sata, velike su šanse da ćete igru preći u cugu bez mnogo problema.

Za prelazak kompletne igre sa svim skupljenim pozivnicama, bilo mi je potrebno nešto više od tri sata. Doduše, uz pomoć gledalaca koji su sa uživanjem posmatrali kako strimujem prelazak dok se pod kacigom znojim i menjam sve boje poznatog nam vidljivog spektra. Ali ukoliko imate oko za detalje a glavobolja vam nije saputnik kroz VR avanture, sigurno nećete imati problema sa stopostotnim prelaskom igre ni igrajući solo.

Igra nudi i nekoliko opcija pri odvijanju priče, u želji da simulira pripovedački



momenat u kom i sami učestvujete. Međutim, ove opcije ne menjaju nikakav konačni ishod priče, i više se tiču vizuelnih promena koje za cilj imaju jedino da odaju utisak da sami stvarate svoju priču.

Za igru koja teži manje od 2 gigabajta i traje oko tri sata, Down the Rabbit Hole nudi pozamašnu količinu nevine zabave. Ali s obzirom da nakon jednog prelaska, verovatno nikada nećete pokrenuti ovaj naslov, moglo bi se reći da i pored niske cene koja se za igru

traži, ne bi bilo loše da sačekate barem neki popust pre nego što je nabavite.

U smislu kratkotrajne i bezopasne zabave, u pitanju je iskustvo koje mogu da preporučim. Ali samo igračima kojima tematika iz priloženog može delovati interesantno. A da... I onima kojima kež češirke mačke koja iz mraka očima prati pokrete vašeg gejmpeda, neće uzrokovati košmare vasaletskih razmera. Vrlo neprijatan momenat, moram priznati. Na svu onu očobolju...

“ZA IGRO KOJA TEŽI MANJE OD 2 GIGABAJTA I TRAJE OKO TRI SATA, DOWN THE RABBIT HOLE NUDI POZAMAŠNU KOLIČINU NEVINE ZABAVE.”



IGRU USTUPIO:
**GOBLINZ
STUDIO**



PLATFORMA:
PC, PS4
IZDAVAČ:
Cortopia Studios
CENA:
19.99€

RAZVOJNI TIM:
Cortopia Studios
TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

6.9

- ✓ Simpatični karakteri
- ✓ Lep dizajn i prezentacija
- ✓ Nekolicina interesantnih zagonetki
- ✗ Jako kratko
- ✗ A nije za više igranja
- ✗ Isprazna priča



Autor: Igor Totić

REVIEW

GHOST SWEEPER

SOLOMONOV KLJUČ I NOĆ VEŠTICA

Ako ste ikada igrali Solomon's Key na NESu, Ghost Sweeper vam neće biti nepoznat jer je poprilično 1:1 klon sa skinom Noć Veštica.

Ghost Sweeper je 2D puzzle platforma gde imate za cilj da pronađete ključ i vrata kako biste prešli nivo. Svaki nivo je pun neprijatelja koji će vam stati na put i na vama je da ih, uglavnom, logikom i mehanikama igre prevarite jer svaki neprijatelj vas ubija iz jednog udarca tj. dodira.

Tokom igre možete da pravite blokove koji će vam pomoći da dostignete delove nivoa ili da sprečite neprijatelje da vas napadnu. Na svim mapama imate razne predmete da skupite ili možete samo da nađete put do ključa.

“DIZAJN I ANIMACIJE
PODSEĆAJU NA
KLASIČNE MOBILNE
IGRE ALI IZGLEDAJU
KAO DA SU RUČNO
CRTANE”



Svaki nivo je teži od prethodnog tako da ćete morati da budete brzi i na prstima i u razmišljanju. Neprijatelji koji vas napadaju su uglavnom trapavi i imaju predodređenje putanje i način kretanja. Na vama je da pronađete te paterne i putanje i napravite sebi put do ključa i napokon do vrata. Duhovi će leteti u četiri ose, zombiji će se penjati po blokovima i stajati vam na put.

Često ćete ginuti jer ima dosta prepreka o kojima morate da vodite računa pored

neprijatelja. Na primer, ključ će visiti u vazduhu ali jedini način da dođete do njega je kroz portal koji vas pošalje iznad ključa. Ispod tog ključa se nalazi vatra koja će vas sigurno ubiti ako prethodno ne postavite sigurnosne blokove koji će vas spasiti. Sve to uz praćenje kretanja neprijatelja i blokiranje istih.

Dizajn i animacije podsećaju na klasične mobilne igre ali izgledaju kao da su ručno crtane. Prijatelje su za oko i svi karakteri izgledaju da imaju nekog duha (no pun intended). Igra vas ne šteti i



dosta nivoa će vas zapravo namučiti ali to je i srž koju je imao i Solomon's Key.

Muzika mi je bila vrlo antipatična jer je baš nametljiva i u konstantnom loop-u. Istina, menja se sa nivoima, ali sigurno ćete više nivoa ponavljati više puta i muzika ume da baš zamori. Muzika

vam je u Ghost Sweeper kao dodatni neprijatelj koji se trudi da vas omete i poremeti vam tok razmišljanja.

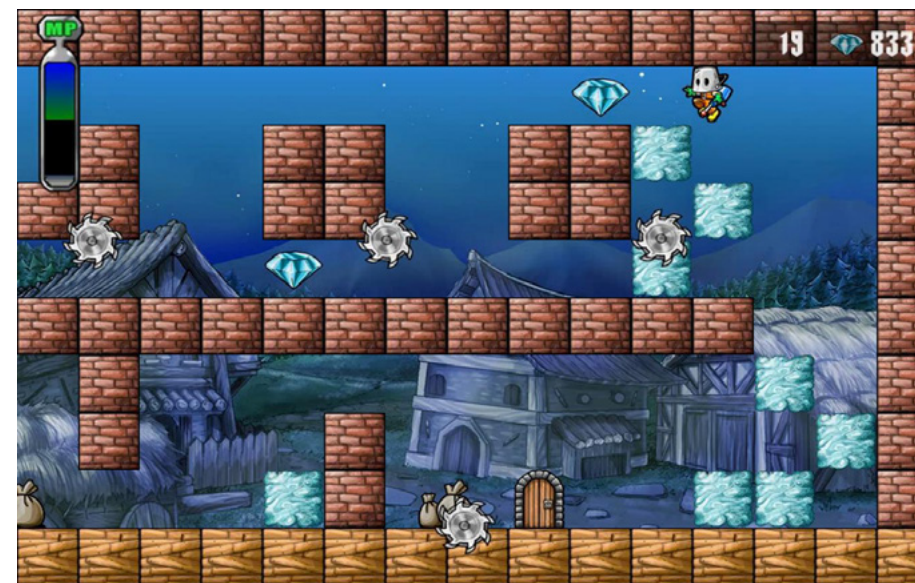
Generalno nema ništa dodatno da se kaže o ovoj igri. Jako lepo radi u docked i handheld modu tako da neće biti neke preterane razlike kako god odlučite da

se igrate. Ovo je u suštini Solomon's Key ali sa modernijom grafikom i nekim modernijim gameplay elementima. Za ovu cenu, nisam očekivao ništa više i mogu samo da je preporučim kao vernog klona popularne NES igre.



IGRU USTUPIO:
**PLAN OF
ATTACK**

“MUZIKA MI JE BILA VRLO ANTIPATIČNA JER JE
BAŠ NAMETLJIVA”



PLATFORMA:
PC, Nintendo Switch
IZDAVAČ:
7 Raven Studios
CENA:
5€

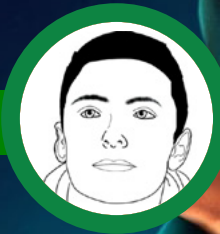
RAZVOJNI TIM:
7 Raven Studios
TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

7

✓ Solomon's Key sa modernom grafikom

✗ Muzika ume da smeta



Autor: Milan Janković

REVIEW

HYPERCHARGE UNBOXED

IGRAČKE BOJ BIJU

Ideja da igračke ožive i čine razne ludosti dok klinci i odrasli nisu kod kuće, verovatno proističe iz mašte većine nas, koji smo kao klinci barem jednom pomislili da je omiljena igračka zapravo živa. Pogotovu kada je zaboravimo na nekom mestu, i posle se pitamo kako je tu došla.

Ovom idejom se naravno pozabavio niz popularnih Toy Story filmova, ali postoje i igre, poput Small Soldiers iz 1998. godine- Ovaj davno zaboravljen hit je izgleda poslužio kao inspiracija za nastanak Hypercharge Unboxed, pučacine iz prvog lica studija Digital Cybercherries.

Hypercharge igrače stavlja u ulogu igračke/akcije figurice koja iznenada oživljava i izlazi iz pakovanja sa police u prodavnici(otuda Unboxed). Međutim, to nije jedino parče plastike koje je dobilo dašak života, već i brojne druge igračke, koje izgleda imaju nešto protiv glavnog lika. Hypercharge je izgrađen na klasičnim FPS principima napucavanja, gde se zna čemu metak služi, samo su oružja različita. Neprijatelji će dolaziti u talasima, sa svakim narednim još izazovnijim,

a između svakog postoji dovoljno vremena za ojačanje odbrambenih sistema i prikupljanje opreme.

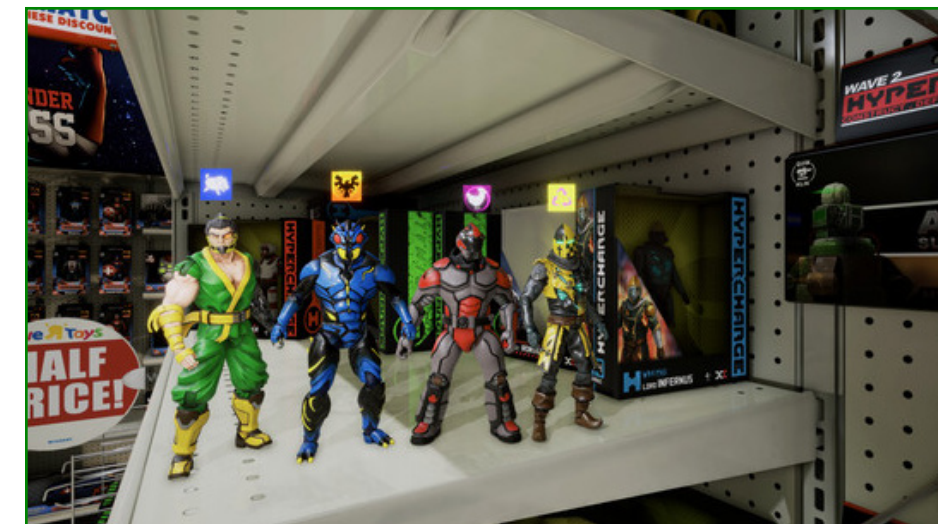
Jako je zanimljivo što igra počinje skromno, kao da sama sebe podcenjuje, a onda dobijate nove elemente koji čine borbu sa drugim igračkama dosta uzbudljivijom nego što je to sa prostim napucavanjem. Svoje utvrđenje ćete nadograđivati kupolama, zankama i zidovima, koje će raditi na određenim tipovima neprijatelja, kojih ima dosta i razlikuju se po naoružanju, brzini i

jačini. Tokom igranja nema indikacije odakle će se neprijatelji pojaviti, tako da ume biti stresno ako se oni odmah pojave kod Hypercore, centralnog elementa koji morate štiti. Da ne zaboravimo da kao dodatna motivacija postoji i sistem progresije za otključavanje skinova.

Ako ovime niste kupljeni, dragi čitaoc, ima u pakovanju. Hypercharge Unboxed je bolje igrati u društvu prijatelja sa kooperativnim modom igranja. Kooperativni mod omogućava da se do 4

igrača suoče sa silom malih sklopljenih delova u lokalnom ili onlajn formatu. Ovde ovaj naslov blista, i donosi puno pakovanje zabave sa prijateljima. Kada ste u grupi možete taktizirati kako ćete dočekati svaki talas i birati različiti pristup borbi, zbog čega Hypercharge teško dosadi. Igru je moguće igrati iznova kako bi uspešno sakupili sve medalje, a postoji i PvP igranje za dodatni izazov

Solo opcija je prirodno pristupna, ali developeri nisu poradili na balansu(skalaranju težine), tako da je za



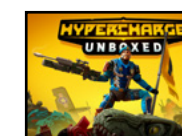
jednog igrača prelazak preveliki izazov. Na to se nadovezuje problem u vidu malo dostupnih igrača na internetu koji žele da igraju, tako da ako vam ortaci nisu dostupni za igru, onda se morate naoružati strpljenjem. Kada smo već kod problema, tu je i RNG faktor, koji solo igrača može dodatno zakopati, a u društvu znatno olakšati igru.

Celokupan dizajn je izuzetno dopadljiv, svaki nivo je velika prostorija ili dvorište u kojem se borbe odvijaju, a igračima su dostupne kockice, kutije i ostali manje predmeti kojima se može manipulirati kao igračka, kada pustimo maštu na volju naravno. Grafika je klasična Unreal 4, ali odiše estetikom 90-ih godina, zajedno sa glasovnom glumom i odlično skrojenom muzikom, koja može načiniti da se osetite nostalgично. Dosta pažnje je posvećeno detaljima, a sama ideja da se nalazite u ulozi igračke deluje impresivno. Nostalgiji doprinosi i činjenica da je većina igračaka inspirisana stvarnim dizajnom iz prošlosti.

Hypercharge Unboxed kao igra napravljena od strane samo 5 developera, deluje neverovatno dobro, i oduševljenje će verovatno ostati tokom čitavog prelaska. Ako sa nekim delite slična interesovanja, ovaj naslov definitivno vredi odigrati, pošto u društvu nećete imati problema sa prelaskom nivoa.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7+
CPU: i7-4770
GPU: Nvidia GTX 1050
RAM: 16 GB
HDD: 15 GB



IGRU USTUPIO:
DIGITAL CYBERCHERRIES

PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
Digital Cybercherries
CENA:
17€

RAZVOJNI TIM:
Digital Cybercherries
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

8

- ✓ Odlična mehanika retro napucavanja
- ✓ Dizajn mapa sa dosta sitnih detalja
- ✓ Kooperativno igranje

- ✗ Preteško za jednog igrača
- ✗ RNG vas može ukopati





Autor: Aleksa Petronijevic

REVIEW

MOONS OF MADNESS

BOLJA NEGO ŠTO JE PAMTIM

Moons of Madness je stigao na PlayStation platformu, pa je bio i red da pogledamo kakav posao je Funcom odradio sa portovanjem ove igre. Recenziju igre smo pokrili u decembru prošle godine, nažalost nije ostavila bogznakav utisak na autora ovog teksta, ali moramo priznati da je u ponovnom posećivanju i novom prelasku autor promenio mišljenje na bolje. Da li je do godina, do ludila (!) izazvanog karantinom zbog koronavirusa, ali ovoga puta, igra je izgledala zanimljivije, ispeglanije i fluidnije i sveukupno bolje, pa joj stoga dajemo i malo višu ocenu.

Svakako, sa tim na umu možete se i podsetiti recenzije iz novembra koja je na prvi pogled vrlo oštra kritika na račun gotovo svih aspekata igre. Svakako bi je mogli pazariti ako ste hard kor ljubitelj Lavkraftovskog horora, pružiće vam 5-6 sati solidne horor zabave, ako joj previdite sve mane koje sa sobom nosi. Samo ne očekujte kvalitet naslova poput Amnezije, Some, pa čak i pretpošlogodišnjeg naslova Call of Cthulhu.

U nastavku možete pročitati originalnu recenziju:

Lovecraftian Horror je verovatno... par-don, definitivno je najkorišćeniji epitet

u svetu horor igara. Zaista, autoru ovog teksta je pun fišek horor naslova na Steam-u koji na sebi nose pomenutu etiketu, ne bi li privukli što više kupaca. Da se manemo dosadnog časa istorije, ljubitelji horor žanra već dobro znaju ko je Hauard Filips Lavkraft i šta je cosmic horror, sve filmove i igre koje su pravi predstavnici žanra, da pređemo na stvar:

Enter Moons of Madness...

U pitanju je SciFi/cosmic horor avantura iz prvog lica, čija se radnja dešava na Marsu. Nalazite se u ulozi inženjera koji je poslat na tajnu misiju na Mars od strane megakorporacije Orochi. Crvena planeta još uvek nije zvanično posećena, iako se naveliko najavljuju buduće posete i njeno istraživanje. Orochi kompanija prvu misiju drži u tajnosti zbog signala koji ji je detektovan sa Marsa a za koji se sumnja da je inteligentnog porekla, pa hoće utvrdi ima li gore malih zelenih i eventualno da iskoristi za sebe otkrića na koja bi naišli njeni inženjeri, pre nego što obelodani ceo poduhvat. Na ekspediciji je još nekoliko naučnika, svaki ekspert u oblasti koja je neophod-

na u slučaju ispitivanja vanzemaljskog života. Igra započinje noćnom morom (ko bi rekao!?) koja je u suštini predskazanje za određene događaje kroz koje će naš protagonista ubrzo proći.

Problemi kreću kada jedan od naučnika koji vrši određena genetska ispitivanja se zaigra sa određenom vrstom organizma koji su otkrili i izazove da isti krene da zauzima bazu. Suvišno je reći da taj organizam ima pipke na sve strane i da je sluzav. Šalu na stranu, u pitanju je amorfn masa koji poput biljke pušta korene i polako ali sigurno guta sve pred sobom, kako bazu, tako i njene članove.

Priča se dalje razvija očekivano, uz vrlo slab pejsing i pomalo nasumično nabacan sled događaja, uz nepotrebno uvođenje tematskih elemenata iz drugih žanrova kojima nije mesto u ovome. Sve liči na jedan veliki bučkuriš ideja koje su olako kalemljene na osnovu priče. Kraj je potpuno predvidljiv i vidi se već na polovini igre.

“NAKON DRUGOG PRELASKA, NA PS4 PLATFORMI, SVEUKUPNI UTISAK NAM JE BOLJI”

Gejmplej je vrlo ograničen i ne daje igraču puno autonomije. Hodaćete po bazi kao i po površini crvene planete, uglavnom rešavajući probleme koje rešavaju inženjeri u SciFi hororima (čitaj, popravi communication dish, startuj glavni reaktor, uključi purification pumpu...). Uglavnom se sve svodi na hand holding, poneku prostu zagonetku koju treba rešiti na računaru, naći power cell i utaknuti je u odgovarajući slot kako bi lift/prostorija/postojenje pokrenulo kako bi se dalje napredovalo. U igru je takođe uključen i hod u skafanderu po površini marsa, sa sve praćenjem nivoa kiseonika koji apsolutno nije iskorišćen. Po marsu su raspoređene stanice sa kiseonikom, ali toliko gusto da mi se nikad nije desilo da mi je kiseonik spao ispod 70%. Sve u svemu, jedno vrlo dosadno iskustvo jer glavni protagonista toliko priča sa samim sobom i konstantno govori igraču šta treba da uradi.

Akcije gotovo da nema, osim nekoliko skriptovanih sekvenci gde bežite od neprijatelja i samo jedne QTE sekvence gde morate da budete precizni. Horora gotovo da nema. Katkad atmosfera krene da se gradi, ali biva uništena skriptovanim sekvencama ili sa jump scares koje jedino mogu da uplaše jurtubere koji vrište za klikove.

Muzika i sound dizajn nije loš, uverljivo zvuče mnogi zvukovi mašinerije i uređaja koje glavni protagonista koristi, ali ništa što bi vam ostalo u dužem sećanju. Voice acting je kvalitetan, s tim da pojedini likovi zvuče komično (ruski naučnik), ali imaju dovoljno ličnosti da pratite šta pričaju.



“ŠETNJA MARSOM ZNA DA BUDE ZANIMLJIVA”



“PRISTOJAN HOROR NASLOV KOJE ĆE PRIJATI FANOVIMA LAVKRAFTOVSKOG HORORA”

Dizajn prati standarde SciFi horor igara, bez puno originalnosti. Grafički, igra je vrlo dobro optimizovana i to je za pohvalu, sa tim da je moguće menjati sva grafička podešavanja kao i skaliranje rezolucije kroz checkerboarding dok ne dobijete zadovoljavajuće performanse. Autor ovih redova je na prosečnoj grafičkoj na laptopu uspeo da potera igru na High podešavanjima, da radi vrlo pristojno.

Kada se sve sabere i oduzme, Moons of Madness je jedna gotovo pa ispodprosečna horor avantura, koja vas neće ni najmanje uplašiti, ali će vas na momente uvući u svoj svet i atmosferu. Ako baš nemate šta drugo da igrate, igra se može pazariti na Steam-u za 25 evra. Posle nove godine se očekuju i izdanja za Playstation 4 i Xbox one S/X.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7, 8, 8.1, 10 x64
CPU: AMD Athlon X4 740 or equivalent
RAM: 4GB
GPU: GeForce GTX 460
HDD: 15GB



IGRU USTUPIO:
EVOLVE

PLATFORMA:
PC, PS4
IZDAVAČ:
Funcom
CENA:
24.99€

RAZVOJNI TIM:
Rock Pocket Games
TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

7

- ✓ Grafička prezentacija
- ✓ Povremeno dobra atmosfera
- ✗ Jednostavna gejmplej mehanika
- ✗ „Tanka“ priča
- ✗ Jump scares i skriptovane sekvence



Autor: Ivan Danojlić

REVIEW

MotoGP™ 20

ISTO ISTO, SAMO DRUGAČIJE



Trenutna situacija je takva da smo zatvoreni po kućama, i svež vazduh uzimamo na kašičicu, pa neki od nas imaju više vremena da se posvete video igrama. Takođe daje mogućnost da malo bolje i detaljnije pregledamo te video igre, jer su mnogi datumi izlaza-ka igara pomereni, pa moramo nekako da ubijemo vreme. Kreatori ove igre su uspeali da iskoriste tešku situaciju u svoju korist, tako što su popunili

prazninu koju je ostavila odložena sezona trkama u virtuelnom svetu. I još kao bonus, tu promociju rade pravi vozači moto trka preko popularnih striming sajtova, tako da svi fanovi i igrači mogu da vide i čuju mišljenja ljudi koji su učestvovali u pružanju informacija kreatorima, kako bi realnost igre bila na nivou. I možemo vam reći, oni zvuče zadovoljno, toliko da su neki od njih kupili ps4 samo da bi mogli da igraju MotoGP 20.

Kako sada imam već nekoliko recenzija igara koje su nam došle iz ovog studija, mogu za sebe reći da sam dovoljno stručan da primetim kada naprave neke veće promene, što dobre što loše. Na početku se nisu prikazali u dobrom svetlu, ali već prošle godine se moglo videti poboljšanje, verovatno zbog toga što se fokus studija smanjio na manji broj igara nego prethodnih godina. Ove godine Milestone je napravio još jedan korak napred, i tome je dosta doprinela činjenica da se Dorna Sports, organizacija koja drži sva komercijalna prava na MotoGP trke, i sama uključila u izradu ove igre. Rezultat toga su poboljšana fizika i kontrola motora, što uključuje bolji odziv u krivinama, kao i realniji prikaz potrošnje guma i goriva. Pored toga, činjenica da je studio uspeo da uzme tehničke podatke sakupljene tokom testiranja motora za vreme predsezone je veliki plus, jer igrači sada mogu biti sigurni da ono sa čime igraju je podešeno kao motor koji bi se vozio na stazi da traje sezona. Jednu od stvari koje smo primećili tokom vožnje je da malo zanosi zadnji deo motora prilikom kočenja u



“IGRA RADI GLATKO NA 60FPS NA PS4 I XBOX ONE X”



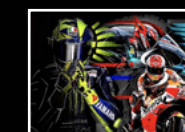
“PO PRVI PUT U MOTOGP IGRI SU SE NAŠLI SKENIRANI MODELI NAJPOZNATIJIH MENADŽERA TIMOVA”

Interesantna stvar koju smo primetili u odnosu na prethodnika je da je igra malo tamnija, što je posledica novih podešavanja koja su ubacili kreatori. Sada čim uđete u igru imate izbor na koji način želite da uživate u vožnji, da li preferirate da sve radi podmazano i brzo ako imate slabiju mašinu, ili želite da uživate u lepoti igre dok vozite, što uključuje bolju i detaljniju refleksiju svetlosti, kao i bogatiji vegetativni život pored staze.

Zvučna podloga je i dalje dobro urađena, malo je glasnija u odnosu na prethodnika, ali i dalje fali ono navijanje sa tribina kada projurite kroz startno-ciljni pravac. Takođe smo primetili da se studio potrudio da snimi zvukove svih motora ponaosob, što doprinosi njihovom jedinstvenom identitetu.

Iz ovoga što smo imali prilike da probamo i vidimo, došli smo do zaključka da je Milestone odlučio da prošlogodišnje izdanje uzme kao osnovu za sve buduće nastavke, koju će poboljšavati malo po malo. Naravno, mi se uvek nadamo da s vremena na vreme vidimo neki drastičniji skok ili promenu u serijalu, ali nam je drago da je studio slušao kritike i video ocene, i dobro odabrao osnovu za dalji rad. A kada tome još pridodamo i činjenicu da su već dve zakrpe izbačene do trenutka pisanja

ovog teksta, kao i da znamo da su bar dva dlc paketa najavljena već sada nam govori da studio ima ozbiljne planove za budućnost ovog serijala. Sada vam još samo ostaje da krenete da igrate onlajn i možda završite u trci sa pravim vozačima ovog sporta.



IGRU USTUPIO:
**COMPUTER-
LAND**

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4,
Nintendo Switch
IZDAVAČ:
Milestone
CENA:
75€

RAZVOJNI TIM:
Milestone,
Dorna Sports
TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

8

- ✓ Poboljšana fizika i kontrola motora
- ✓ Mogućnost podešavanja grafike za bolje performanse ili kvalitet
- ✓ Svi vozači, timovi, motori i staze namenjeni za ovogodišnju sezonu su tu
- ✗ Istorijски mod je mogao biti mnogo bolji i bogatiji
- ✗ Nema mnogo primetnog poboljšanja AI-a



krivini, ali uz malo više vežbe se i to da savladati.

Što se tiče izbora modova igranja, ništa se nije promenilo u odnosu na prethodnika, ali na nekim poljima postoje promene. Karijera nije među njima, tako da tu nema promena. Najviše promene je „pretrpeo“ istorijski mod, koji vam sada daje mogućnost da izaberete nekog od dostupnih vozača iz prošlosti

i da se trkate u dnevnim izazovima, kako biste osvajali dijamante koji vam otvaraju mogućnost da kupujete razne druge vozače i motore na istorijskom marketu. Postoje tri nivoa težine izazova, i svaka težina se razlikuje po pitanju staze, broja krugova i vremenskih uslova. Naravno, što bolji plasman u trci, više ćete osvojiti dijamanta da trošite u marketu, samo dobro obratite pažnju, jer cene umeju da variraju, tako

da može da se desi da nekog vozača ili motor kupite jeftinije ako sačekate par dana. Moramo biti iskreni sa vama, ove godine smo očekivali više na ovom polju, u smislu da ovaj mod ide u pravcu u kojem ide njegov pandan u WWE 2K20, a to je da se pridodaju neka priča i video snimci iz tog nekog perioda. Verujemo da bi to učinilo ovaj mod najpopularnijim u igri.

Ove godine povratak je napravio i specijalan AI kreiran za MotoGP serijal, ANNA koji je kreiran prošle godine i koji je po rečima kreatora igre sada i poboljšan, jer je pored dobrog kretanja na stazi sada naučio i kontrolisanje potrošnje guma i goriva. Najbolje mesto za proveru tačnosti ovih izjava su naravno modovi za jednog igrača (isključujući vremenske izazove i karijeru).

Grafika je poboljšana u odnosu na prethodno izdanje, ali ne puno. Nemojte da vas to obeshrabri, jer je grafika u MotoGP 19 već bila odlična, tako da

se studio očigledno nije mnogo bavio oko unapređivanja tog dela. Naravno, nemojte sada očekivati fotorealnost kakvu imamo drugim igrama, ali su vozači lako prepoznatljivi. Pored vozača, po prvi put u MotoGP igrama su ubačeni skenirani 3D modeli timskih menadžera, što je posebno podiglo doživljaj moda karijere na viši nivo. Modeli motora izgledaju prelepo, a sve staze su do sitnih detalja prenete i zaista ćete uživati dok se vozite na istim. Broj facijalnih modela koje možete koristiti kod kreacije svog vozača se povećao u odnosu na prethodnike, ali i dalje ne postoji opcija za fine modifikacije istog, što čekamo već neko vreme. Takođe, sada ćete moći kompletno da kreirate kako će izgledati kombinezon, kaciga i motor vašeg vozača, što obuhvata nalepnice, brojeve i imena, kao i šare na kacigi i motoru. Još jednu bitnu stvar treba spomenuti, a to je da je za ovu igru napravljen novi model vozača urađen 3D skeniranjem, kako bi se dobio što realniji prikaz današnjih vozača.



Autor: Igor Totić

REVIEW



KEEP CALM, AND SHINRA TENSEI

Prva, i do ove poslednja, igra u Naruto univerzumu koju sam igrao je bila NARUTO SHIPPUDEN: CLASH OF NINJA REVOLUTION III. To je bilo davne 2009 i posle toga nisam se nesto bavio Naruto igrama niti sam pratio dalji razvoj i izlazak. Ono što takođe nisam znao, Road to Boruto je zapravo DLC za Ninja Storm 4 i zbog toga sam pristupio ovoj igri kao nečemu novom, a zapravo je samo port za Switch igre koja je već stara 3 godine. I drago mi je što sam tako pristupio.

Kao većina prethodnika, ovo je klasična anime arena 3D tabačina. Od startovanja igre, vidi se da je pravljena više za fanove nego za „običan“ narod. Pošto je ovo četvrti deo, već uvodna sekvencica, koja je zapravo i prva borba, uvodi vas u već kasnije delove mange i anime, tj u poslednji arc originalne priče. Developeri su sa ovim potezom verovatno razmišljali da će fanovi već znati šta se desilo ako su pratili mangu i anime a ove ostale neće biti briga nego samo hoće da vide kako Sai dobija batine. U svakom slučaju, igra počinje moćno borbom između Madare i Hashirame i stilizovani intro prati vašu bitku koju kontrolišete. Ovo me podsetilo na Asura's Wrath (najbolja igra na svetu) i

njen pristup nekim bitkama gde se sam gameplay uklapa direktno sa pričom. Elem, prebijete vi Madaru (slepac) i dođete u glavni meni. Tu imate niz modova koje možete da izaberete gde pored standardnih online i VS imate Story i Adventure.

Story mod se deli na dve branše koje inicijalno prate Naruta i Sasukea. Priča prati u stopu dešavanja iz Četvrtog Ninja rata, iz serijala, i sad možete i vi da proživite te bitke igrajući sa vašim herojima. Ono što je novina u ovoj igri je to što imate uvek tri heroja i možete da pozovete

u pomoć jednostavnim pritiskom levog ili desnog shoulder dugmeta. Možete da kombinujete magije i super napade ali svi delite isti health pool. Posle svake bitke, imate sinematike koji vas uvode dalje u priču. Oni izgledaju kao inserti iz anime ali su uglavnom slabo animirane slike i nisu kompletne animirane sekvence, što mi je bilo malo bezveze. Jasno je da ne možete kroz igru da odgledate celu anime, ali su već ubacili delove sekvenci, nije mi jasno zašto nisu kompletno animirane. Bitke i sam gameplay ume da bude vrlo zanimljiv. Osnovni napad je klasičan





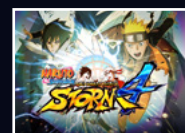
spam, ali kroz partiju možete da puniti Čakru koja vam omogućava super napade. Pored toga, imate potrošne materijale koje možete da iskoristite tokom bitke. Ti predmeti su na primer lečenje ili popunjavanje čakre. Besumično spamovanje napada nije dobra ideja, jer svaki heroj ima spisak komboa koji su bukvalno izašli direktno iz anime. Treba odvojiti malo vremena da se nauče svi, ali svaki kombo i svaka magija specifična za heroja ima svoj čar i ulepšava svaku bitku. Igra vas tera dosta i da se branite tako da imate i guard i dodge kao i Kavarimi no Jutsu, magija sa kojom zamenite svog heroja sa deblom od drveta i tako izbegnete teške komboe protivnika. Takođe, pre početka svake bitke dobijete niz izazova koje možete da ispunite koji vam daju bonus nagrade na kraju meča. Ove nagrade koristite za otključavanje skinova i ostalih kozmetičkih stvari u igri, što je dobar način da natera igrača da igra pametno a ponekad i rizično. Gameplay može da bude plitak ili dubok u zavisnosti kako igrate. Igra nije namenjena za kompetativno igranje kao što su Tekken ili Mortal Kombat, ali

Naruto ima dovoljno dubine i jednostavnosti da se dopadne veteranima žanra, kao i početnicima.

Adventure mod bi trebalo da zvuči dobro, ali je zapravo najgora noćna mora svakog fana anime. U Adventure modu možete slobodno da se šetate selom, skupljate skrivene predmete i radite dosadne side-questove. Da, ovo je interaktivni filler. Kontrole su užasne, gameplay je dosadan i kompletno možete da zaobiđete ovaj mod bilo da igrate originalnu Naruto priču ili Boruto DLC.

Ninja Storm 4 radi odlično na Switchu i mogu da kažem da sam se vrlo zabavio. Igra je uspela da me natera da počnem ponovo da gledam Naruta jer sam se setio da sam poslednji arc samo pročitao. Igra generalno dosta nudi pored obične maklaže. Izazovi, skinovi, i otključavanje ogromnog spiska igrih heroja je fenomenalan. Ako ste ljubitelj ovog serijala, igrali ste prethodne delove (od milion različitih naslova) i imate Switch, onda će vam Ninja Storm 4 vrlo lepo leći u biblioteci, ako zanemarite vrlo visoku cenu.

“GAMEPLAY MOŽE DA BUDE PLITAK ILI DUBOK U ZAVISNOSTI KAKO IGRATE”



IGRU USTUPIO:
**COMPUTER-
LAND**

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4,
Nintendo Switch
IZDAVAČ:
Bandai Namco
CENA:
50€

RAZVOJNI TIM:
CyberConnect2
TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

7

- ✓ Gameplay je jednostavan ali i dubok
- ✓ Verno prikazano poslednje poglavlje anime/mange
- ✗ Adventure mod – filler arc
- ✗ Statični sinematici
- ✗ Cena



DOGAĐAJI
TURNIRI
VESTI
GIVEAWAY
HARDWARE

SVE O ESPORTU NA JEDNOM MESTU!

 **/RUR.RS**

 **/KLANRUR**

 **DISCORD.GG/PBCAPSU**

ESPORTS SINCE '98



Autor: Predrag Ciganović

REVIEW

PIRATES OUTLAWS

SLAY THE SPIRE NA TALASIMA

Iako ne mogu da kažem da sam najveći obožavatelj Roguelike deck-building igara, ovo je jedna koju sam stvarno hteo da isprobam. Kao i većini ljudi, kada sam bacio pogled na igru, odmah me je podsetila na Slay the Spire, samo sa piratima. Slay the Spire nisam imao prilike da isprobam, te bi ovo možda bila dobra zamena. Sve zvuči kul, zar ne?

Pa, ne baš. Iako igra ima dosta dobre ocene na Steamu, meni je jedna stvar odmah zapala za oko. Ovo je igra napravljena za mobilne telefone, koju su istovremeno radili i za PC. Da pišem recenziju za mobilnu igru, Pirates Outlaws bi definitivno mnogo bolje prošao, pre svega što igra košta svega 150 dinara. Kada pronađete igru na Steamu, koja je gotovo identična kao i verzija za telefone, pronađete cenu 16,79EUR. U

tom trenutku za mene je nastao jedan veliki problem, pošto smatram da igra nije vredna te cene.

Da ne lažem, kada sam instalirao igru, nisam još uvek znao za cenovnu razliku, zbog čega sam veoma raspoložen po prvi put pokrenuo istu. Igra vas odmah ubacuje u kratak tutorial, koji vam pokazuje kako šta radi u igri. Nakon toga igra vas stavlja u taj "glavni" meni, gde vas odmah na ekranu čeka vaš prvi heroj.

Sa leve strane nalaze se tri opcije. Prva je Quest. Svima je jasno šta ova funkcija radi, ali čim izabere prvi zadatak, postane vam jasno da igra nema priču. Zadaci su jednostavno "ubi određen broj bossova na određenom stejdžu". Bilo bi super da su se malo više potrudili oko toga, ali sve je vrlo jednostrano i nema previše razlika kada su u pitanju questovi.

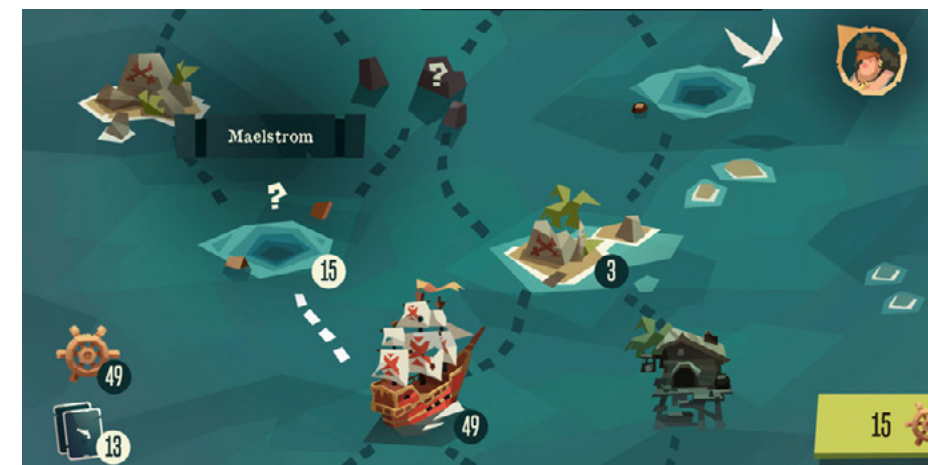
Nakon toga, sledi opcija Hero. To je bez sumnje najbolji i najzanimljiviji deo igre. Igra poseduje čak 14 različitih heroja, a svaki od njih ima potpuno drugačiji stil igre. Heroji uglavnom podsećaju na klasične gusare, ali ima svakakvih, od običnog mornara, pa sve do kokoške, koju je pritom najteže otključati. Na početku započinjete kao Gunner i kako igrate sve više, možete da otključavate i ostale. Svaki heroj ima deset karata sa kojima će započeti ekspediciju.

Još jedna pozitivna stvar za igru je to što ima čak 684 različite karte. Ipak, sve karte koje otključavate kroz igru vam zapravo ne znače puno. Vi sa tih 10 početnih karata započinjete svaku ekspediciju i to se jedino promeni kada promenite heroja. Kada prolazite kroz nivo, postoji mogućnost da dođete do novih karata, koje će vam služiti za

borbu, ali čim se ta vaša ekspedicija završi, te karte gubite i vraćate se na onih početnih 10. Sa jedne strane, stvarno je dobra stvar što postoji veliki broj karata, a sa druge strane, voleli bi da naše borbe budu malo raznovrsnije.

Pre nego što krenemo na glavni deo igre, ostala nam je još jedna opcija, a to je Storage. Levelovanjem dobijate Repute, koji vam služi za otključavanje heroja, mapa, pa čak i packova. Ti packovi se mogu noći u Storage-u i sve što oni rade, otvaraju nove karte, za koje će postojati šansa da ih dobijete tokom igre. Ovo nije mehanika kojom sam oduševljen, jer jednostavno ne dodaje ništa zabavi, pa ni samoj igri.

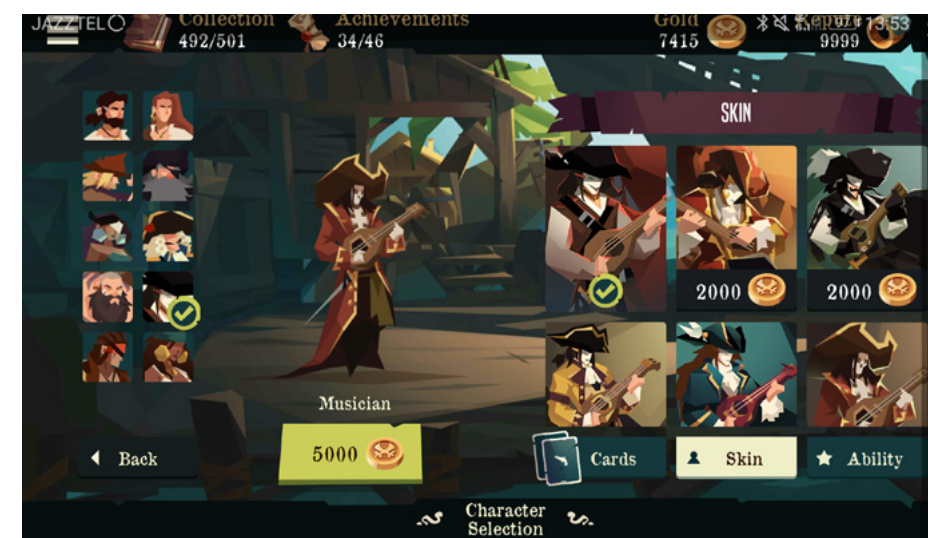
Što se same akcije tiče, imate dve opcije. Jedna je klasična ekspedicija, a druga je arena, koju ne možete da

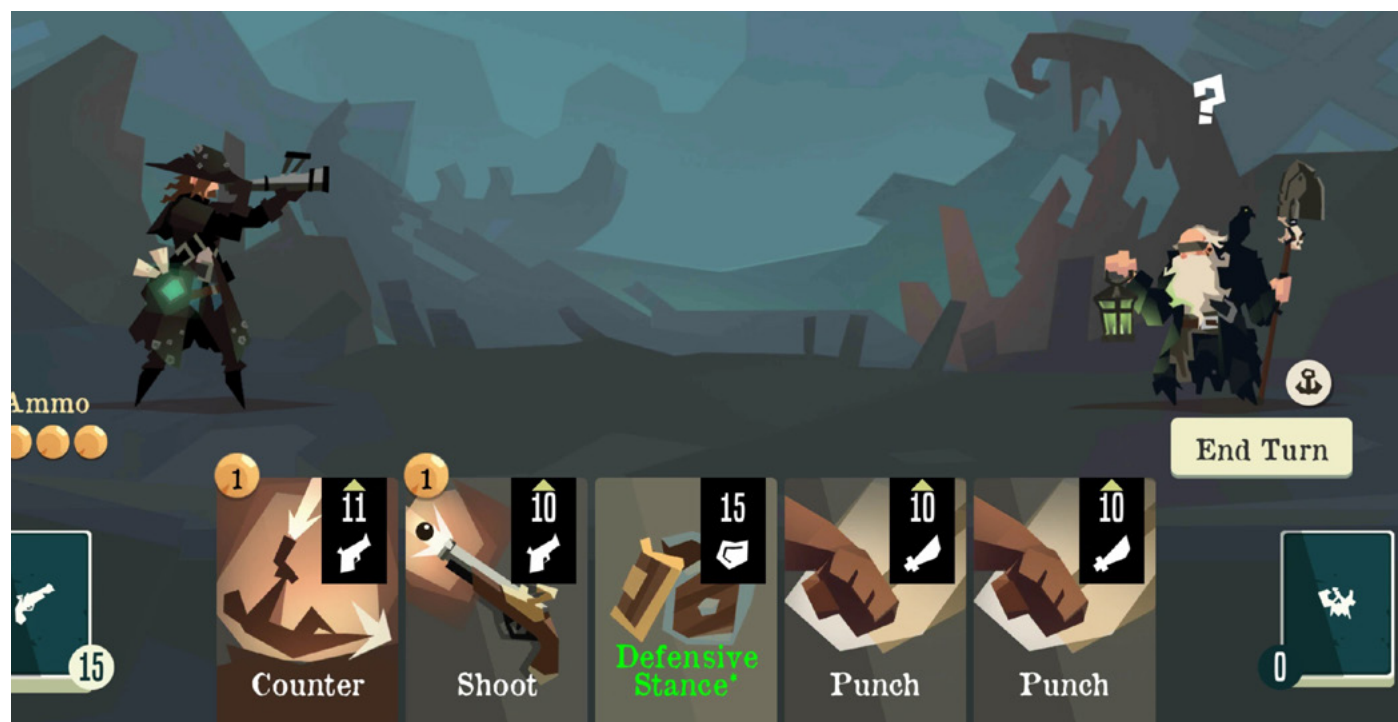


“MOŽETE IGRATI KAO PIRAT KOKOŠKA”



“DOBRO ĆE TE SE NAMUČITI KAKO BI DOGURALI DO DALJIH NIVOVA”





“NE MOŽETE DA IMATE VIŠE OD JEDNOG AKTIVNOG BAFA”

pokrenete pre nego što sakupite 2000 Repute-a. Što se Arene tiče, iz samog imena vam je jasno o čemu se radi.

Kada otvorite ekspanzije, imate opcije za 6 različitih zona. Na početku je otvorena samo jedna i kako više nivoa prolazite, otvaraju vam se nove i svaka postaje sve teža i teža. Izabrali smo našu zonu, vreme je da isplovimo. Krećemo sa 100 Action Poena i svaka akcija košta određen broj istih. Cilj je da se polako krećete ka gore. Uvek imate par opcija gde želite da putujete. Uglavnom su borbe, ali ponekad vas čekaju i Eventovi, kao i Tavern i Market, na kojima možete kupiti dodatnu opremu ili dopuniti vaše Action poene. Kada stignete do poslednjeg polja, čeka vas Boss. Ubijanjem Bossova, imate dve opcije- da se vratite na početak i da se sve resetuje, ali zadržavate vaš Repute, ili da nastavite na drugi stejdž, koji je naravno teži nego prethodni.

Protivnici sa kojima se susrećete su raznoliki, naročito kako otključavate nove zone. Ipak, borbe ubrzo postane veoma monotone. Da bi otključavali nove nivoe, heroje i karte, neophodne je da se susrećete sa istim jedinicima, što posle nekog vremena postane malo

dosadno kada provalite svačiju slabu tačku. Dizajn samih karata i artowrk su veoma jednostavi, ali ipak simpatični. Najveći manjak ovoj igri je nedostatak animacija. Nedostaju efekti, koji bi i neke dosadne borbe učinili živim, što je po meni jedan od ključnih razloga zašto ova igra vrlo brzo postane monotona. Svaki stejdž svake zone ima po 3 različita Bossova, što nije malo, ali svaki put kada ova igra uspe da odradi nešto dobro, napravi grešku u nekom drugom segmentu.

Za samu igru bih rekao da joj tako malo fali da bude mnogo bolja, ali onda opet u nekim segmentima i ne baš. Da je ovo recenzija samo za mobilnu igru, koja košta svega 150 dinara, posavetovao bih je svakom ko voli ovaj žanr. Igra je jednostavna, brza i od vas ne traži mnogo vremena. Ipak, kada je u pitanju verzija za računar, tu bi trebalo da bude više materijala za proizvod od skoro \$20. Ukoliko želite da isprobate ovu igru, moj iskren savet je da to uradite na telefonu ili tabletu po ceni jednog hamburgera iz McDonaldsa i nećete zažaliti ni dinara. Ako baš želite da je isprobate na računaru, definitivno sačekajte neko veliko sniženje, jer nisam siguran da je vredna ovog novca.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7/10
CPU: 2.0 Ghz
GPU: DirectX 9 Compatible GPU
RAM: 2GB
HDD: 1 GB



IGRU USTUPIO:
**PLAN OF
ATTACK**

PLATFORMA:
PC, Android, iOS
IZDAVAČ:
Fabled Game
CENA:
16.79€

RAZVOJNI TIM:
Fabled Game
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

5

- ✓ Ogroman broj karata
- ✓ 14 potpuno različitih heroja
- ✓ Možete je pokrenuti i na tosteru
- ✗ Prevelika cena za PC verziju igre
- ✗ Nedostatak animacija
- ✗ Repetitivnost

KONZOLA.RS

RAZBIJAMO VAŠE KONZOLE!

ČIPOVANJE — SERVIS — PRODAJA



WWW.KONZOLA.RS

066/9141831

INFO@KONZOLA.RS



Autor: Milan Živković

REVIEW

PREDATOR

HUNTING GROUNDS

KONTAAAAAKT!

Zaista nisam ljubitelj onlajn multiplejer naslova. Ali da bih u igri proživio atmosferu i kultne motive originalnog Predator filma, zaigrao bih i manje mi omiljene žanrove interaktivne zabave. Stoga, kada sam ugledao ovaj najnoviji naslov sa tematikom prvog Predator filma, moji palčevi su već bili spremni da prihvate čuveni "fajerstik" (minigun), nekad poznat i kao "ručni top", ne bih li kišom metaka pokosio dobar deo šume u potrazi za Prešom koji nam o glavi radi.

I dok je većina ljudskih saigrača već u prvom meču, u mikrofon uzvikivala čuvenu Švarcijevu rečenicu "get to the chopper!" ja sam bio onaj koji viče "kontakt!", u slavu najboljoj sceni u filmu gde Dačovi saborci ne štede municiju dok Predator beži kao Beni Hil od policije. Već je bilo jasno da je kazaljka koja pokazuje nivo pogođene filmske atmosfere, uveliko prešla vrlo značajnih 50%.

Igra je isključivo multiplejer, i nudi igranje u dve varijante. U prvoj, nalazite se u ulozi jednog od četiri vojnika, na putu ka misiji u srcu džungle. U zavisnosti od scenarija, misije će vam biti različite. Ali se ukratko mogu opisati kao borba protiv AI gerilaca, ne biste li ubili njihove vođe, uništili ili zaplenili neke predmete, pa na kraju pobjegli u helikopteru za ekstrakciju.

Druga varijanta je ono što kompletno iskustvo, a to je igranje u ulozi Predatora. Kao ovaj čuveni vanzemljak (hehe, prim. ur.), trudićete se na sve načine da osujetite misiju malo pre pomenutih vojnika, odnosno tačnije - da ih sve pobijete ne biste li sa njih pokupili vredne trofeje, njihove lobanje.

Sve misije imaju tajmer i ne mogu trajati duže od 15 minuta, što znači da se mečevi nikada neće previše odugovlačiti i da ćete ih odigrati dosta pri jednoj igračkoj sedeljci. A mogu

se okončati i na više načina, pa osim ispunjenja i bekstva, može se desiti da svi vojnici pomru ili da Predator bude poražen i pobije sve čuvenim samouništenjem. Naravno i ovo može biti sprečeno, pa i mrtvo Predatorovo telo (vreteno, svaki predator u srce me dira, prim.ur.) sačuvano za naučna istraživanja, odnosno bonus poene.

Kako uspešno okončavate misije, tako vam se podiže i rank i to ne samo globalni, što otključava novu opremu i sposobnosti, već i samog oružja koje u tom trenutku koristite. Tako ćete u ulozi vojnika, dobijati nove klase, naoružanje, modifikacije za oružje kao i opremu i ojačanja koja birate pre nego što krenete u boj. Na raspolaganju je i odabir pola vašeg karaktera, što uključuje i Predatora, što je bilo, moram priznati, malo neobično i neočekivano za mene.

Sve gore pomenuto važi i za Predatora, a osim opreme koja pravi razliku

u borbi, na raspolaganju imate i veliki broj opcija za promenu izgleda vašeg lika. Većina ovih stvari, otključava se nasumično, otvaranjem "loot kutija" koje se kupuju ingame valutom koju zarađujete tako što jednostavno igrate igru. Nisam video opciju da za pravi novac kupim ništa od ponuđenog, sva sreća. Mada je ovo možda bio rezultat mog straha zbog kog i nisam preduboko zavirivao na ovom polju... Mada i kompletan meni igre je nekako nezgrapno i neprijatan za navigaciju, tako da i nisam tražio opcije dalje od onih koje su me zaista interesovale. A nećete ni vi, najverovatnije.

Kretanje vojnika je onako kako biste i očekivali. Perspektiva je iz prvog lica anaoružanje je dobrim delom pokupljeno iz filma. Postoji "stamina" skala koja se prazni dok trčite a prisutna je i mehanika mazanja blatom, kako biste sakrili toplotu svog tela i time otežali Predatoru da vas pronađe, svojim "toplotnim vidom".



“IGRA JE ISKLJUČIVO MULTIPLEJER, I NUDI IGRANJE U DVE VARIJANTE - KAO JEDAN OD ČETIRI VOJNIKA ILI KAO PREDATOR.”

Sa druge strane, Predatora posmatrate iz trećeg lica i uglavnom se krećete krošnjama drveća. Razvojni tim je ovo nazvao "predkur" (kao "parkur") i ime poprilično fino odgovara, s obzirom na to da se Predator jako vešto kreće po drveću i skače s jednog na drugo. Kontrole su u ovom smislu vrlo jednostavne i uglavnom se svode samo na odabir pravca u kom biste želeli da idete. I dok ovo predatora nimalo ne zamara, korišćenje nevidljivosti, čuvenog energetskog topa na ramenu i sličnih džidžabidža, troši energiju koja se obnavlja dok mirujete i ne koristite ništa slično.

Igra naravno obiluje začkoljicama koje postepeno otključavate igranjem, gde i mečevi postaju sve izazovniji, a igra poseduje i "crossplay" opciju tako da igrači na PS4 i računarima mogu da ukrste džojstike i daleko preciznije, pogodnije uređaje za igranje pucačina (čitaj: tastatura i miš). Vrlo rado sam, igrajući sa računara, držao ovu opciju uključenom. I nekako se uvek obrađovao kada vidim PlayStation logo pored imena mojih suparnika...

Što me dovodi i do uporednog testiranja igre, s obzirom da sam je igrao i na obe platforme. Pa prvo par reči o PS4 verziji.

Igra izgleda vrlo lepo u pokretu. Obiluje animacijama i jako finim svetlosnim efektima. Okoliš ispunjen zelenilom, oživljava kompletan vizuelni prikaz, naročito kada opletete automatskom pucom kroz gusto rastinje. Pa i modeli likova izgledaju vrlo lepo, uključujući naravno i glavnu zvezdu - Predatora. Imajući ovo u vidu, igra izgleda kao nebrušeni dijamant. Pored svih kvaliteta, pati od nekolicine jako glupih boljki.



Kao prvo, PS4 varijanta izgleda kao da se renderuje u 720p rezoluciji (na običnoj PS4 konzoli), što ume užasno da zasmeta dok tražite svoju metu među lišćem.

Frejmrejt deluje kao da često pada čak i ispod 30 što ume itekako da ogadi celu partiju u samo nekoliko koraka. Teksture se uglavnom učitavaju prekasno, tako da ćete više puta posvedočiti "umetničkom" prizoru Toon Link grafike kao u Legend of Zelda: Wind Wakeru, pre nego što se tekstura konačno učita na karaktera... Predmet... Okolinu. Hvala Bogu, kada se jednom učita, ovi problemi nestaju, ali do tada - ugrabiće svaku priliku da vam mašu ispred nosa. Čak i u glavnom meniju igre!

Nekada igra toliko brzo učitava protivničke karaktere, da će se takođe pojavljivati pred vama. Kao da ponovo igram Quake 3 Arenu, pa iz straha od "telefragovanja" bežim da se protivnik ne bi učitao na mestu gde nalazim i instant me ubio. Zapravo, protivnici se

nekada toliko brzo učitavaju da igra zaboravi da im nabaci animacije kretanja, pa oni tako prosto levitiraju nad zemljom, širom raširenih ruku, predstavljajući iskreno još veće horor iskustvo od samog Predatora. Koji bi i sam verovatno pobegao od sličnog prizora, da se sa njim u nemiloi noći sretnu...

Sa druge strane, verzija za računare izgleda neuporedivo bolje. Na prvom mestu zbog rezolucije, koja već u 1080p jako podiže vizuelni utisak. Na raspolaganju imamo još dosta grafičkih podešavanja, ali sve ovo vodi do drugog problema koji na neki način i objašnjava lošije performanse i grafiku PS4 verzije, a to je - optimizacija. Na osrednjoj mašini, često sam morao da spustim grafiku do minimuma "za svaki slučaj", jer meč koji krene u stotinu frejmova po sekundi, iznenada može pasti na deset, ako gerilci umisle da je pametno da se njih 20 odjednom učita, te meci počnu da prašte kao da je kineska Nova godina... U Paklu!



Sve u svemu, ja sam se silno zabavio! Ha, kladim se da to niste očekivali. Ali igri ću se vraćati i nakon pisanja ovog teksta. Naročito ako uzmemo u obzir da će Dač, Švarcenergov lik uskoro postati dostupan kroz nadolazeći DLC. A tu je i novi scenarij, čisto da malo razbije monotoniju repetativnih misija koje smo do sada besomučno vrteli u krug.

Svakako je tu još dosta stvari koje nisam pomenuo, a koje ću sa zadovoljstvom ostaviti na vama da ih sami otkrijete. Ukoliko ste ljubitelj Predatorovog lika i dela, nikako ne propustite da se oprobate u ovoj igri. Ne sećam se kada sam poslednji put igrao dobar Predator naslov... A za ovaj se svakako može reći da je upravo to.

"IGRA OBILUJE ZAČKOLJICAMA KOJE POSTEPENO OTKLJUČAVATE IGRANJEM, GDE I MEČEVI POSTAJU SVE IZAZOVNIJI, A IGRA POSEDUJE I "CROSSPLAY" OPCIJU."

Samo da se malo poradi na optimizaciji, naročito za PS4 verziju u kojoj nemate opciju spuštanja grafike ili nadogradnje hardvera, i prava uživanja može da počne. Zato pušku u ruke i ne zaboravite, ukoliko ugledate Predatora, čarobna reč je "kontaaaaakt!". Osim ukoliko niste u ulozi Predatora... U tom slučaju - "opa Korona stajl" i izbegavajte svaki kontakt.



IGRU USTUPIO:
SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT

PLATFORMA:
PC, PS4, PSVR
IZDAVAČ:
Sony Interactive Entertainment
CENA:
39.99€

RAZVOJNI TIM:
IllFonic
TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

7.5

- ✓ Dosta opreme za eksperimentisanje
- ✓ Odlična Predator atmosfera
- ✓ Živopisna grafika (prvenstveno na računaru)
- ✗ Jako loša optimizacija
- ✗ Neki dosadni a neki i jezivi bagovi
- ✗ Nezgrapni meniji i opcije



"VERZIJA ZA RAČUNARE IZGLEDA NEUPOREDIVO BOLJE, NA PRVOM MESTU ZBOG REZOLUCIJE."



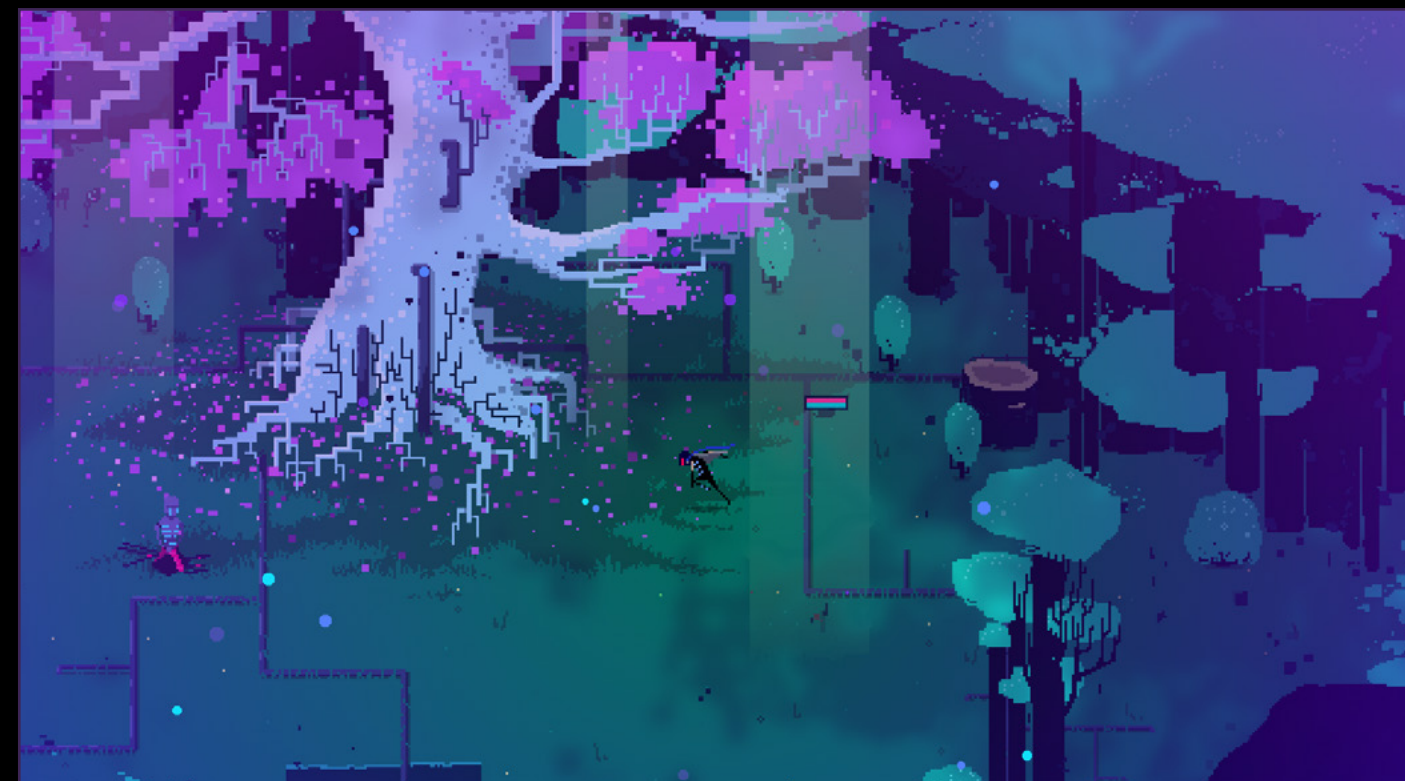


Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

RESOLUTION

DARKEST DUNGEON U SVEMIRU ILI NEŠTO VIŠE?



“UTICAJI BROJNIH PULENA DISTOPIJSKE BUDUĆNOSTI KAO ŠTO SU FILIP K. DIK, KACUHIRO OTOMO I MASAMUNE ŠIRO SU SVEPRISUTNI, GDE IPAK RESOLUTION USPEVA DA SE IZDVOJI SVOJOM ORIGINALNOŠĆU.”

Zaista nisam ljubitelj onlajn multiplejer naslova. Ali da bih u igri proživio atmosferu i kultne motive originalnog Predator filma, zaigrao bih i manje mi omiljene žanrove interaktivne zabave. Stoga, kada sam ugledao ovaj najnoviji naslov sa tematikom prvog Predator filma, moji palčevi su već bili spremni da prihvate čuveni “fajerstik” (minigun), nekad poznat i kao “ručni top”, ne bih li kišom metaka pokosio dobar deo šume u potrazi za Prešom koji nam o glavi radi.

I dok je većina ljudskih saigrača već u prvom meču, u mikrofonski uzvikivala čuvenu Švarcijevu rečenicu “get to the chopper!” ja sam bio onaj koji viče “kontakt!”, u slavu najboljoj sceni u filmu gde Dačovi saborci ne štede municiju dok Predator beži kao Beni Hil od policije. Već je bilo jasno da je kazaljka koja pokazuje nivo pogođene filmske atmosfere, uveliko prešla vrlo značajnih 50%.

Igra je isključivo multiplejer, i nudi igranje u dve varijante. U prvoj, nalazite se u ulozi jednog od četiri vojnika, na putu ka misiji u srcu džungle. U zavisnosti od scenarija, misije će vam biti različite. Ali se ukratko mogu opisati kao borba protiv AI gerilaca, ne biste li ubili njihove vođe, uništili ili zaplenili neke predmete, pa na kraju pobjegli u helikopteru za ekstrakciju.

Druga varijanta je ono što kompletira celo iskustvo, a to je igranje u ulozi Predatora. Kao ovaj čuveni vanzemljak (hehe, prim. ur.), trudili biste se na sve načine da osujetite misiju malopre pomenutih vojnika, odnosno tačnije - da ih sve pobijete ne biste li sa njih pokupili vredne trofeje, njihove lobanje.

Sve misije imaju tajmer i ne mogu trajati duže od 15 minuta, što znači da se mečevi nikada neće previše

odugovlačiti i da ćete ih odigrati dosta pri jednoj igračkoj sedeljci. A mogu se okončati i na više načina, pa osim ispunjenja i bekstva, može se desiti da svi vojnici pomru ili da Predator bude poražen i pobije sve čuvenim samouništenjem. Naravno i ovo može biti sprečeno, pa i mrtvo Predatorovo telo (vreteno, svaki predator u srce me dira, prim.ur.) sačuvano za naučna istraživanja, odnosno bonus poene.

Kako uspešno okončavate misije, tako vam se podiže i rank i to ne samo globalni, što otključava novu opremu i sposobnosti, već i samog oružja koje u tom trenutku koristite. Tako ćete u ulozi vojnika, dobijati nove klase, naoružanje, modifikacije za oružje kao i opremu i ojačanja koja birate pre nego što krenete u boj. Na raspolaganju je i odbačanje vašeg karaktera, što uključuje i Predatora, što je bilo, moram priznati, malo neobično i neočekivano za mene.



Sve gore pomenuto važi i za Predatora, a osim opreme koja pravi razliku u borbi, na raspolaganju imate i veliki broj opcija za promenu izgleda vašeg lika. Većina ovih stvari, otključava se nasumično, otvaranjem "loot kutija" koje se kupuju ingame valutom koju zarađujete tako što jednostavno igrate igru. Nisam video opciju da za pravi novac kupim ništa od ponuđenog, sva sreća. Mada je ovo možda bio rezultat mog straha zbog kog i nisam preduboko zavirivao na ovom polju... Mada i kompletan meni igre je nekako nezgrapan i neprijatan za navigaciju, tako da i nisam tražio opcije dalje od onih koje su me zaista interesovale. A nećete ni vi, najverovatnije.

Kretanje vojnika je onako kako biste i očekivali. Perspektiva je iz prvog lica anaoružanje je dobrim delom kupljeno iz filma. Postoji "stamina" skala koja se prazni dok trčite a prisutna je i mehanika mazanja blatom, kako biste sakrili toplotu svog tela i time otežali Predatoru da vas pronađe, svojim "toplotnim vidom".

Sa druge strane, Predatora posmatrate iz trećeg lica i uglavnom se krećete krošnjama drveća. Razvojni tim je ovo nazvao "predkur" (kao "parkur") i ime poprilično fino odgovara, s obzirom na to da se Predator jako vešto kreće po drveću i skače s jednog na drugo. Kontrole su u ovom smislu vrlo jednostavne i uglavnom se svode samo na odabir prav-

ca u kom biste želeli da idete. I dok ovo predatora nimalo ne zamara, korišćenje nevidljivosti, čuvenog energetskeg topa na ramenu i sličnih džidžabidža, troši energiju koja se obnavlja dok mirujete i ne koristite ništa slično.

Igra naravno obiluje začkoljicama koje postepeno otključavate igranjem, gde i mečevi postaju sve izazovnije, a igra poseduje i "crossplay" opciju tako da igrači na PS4 i računarima mogu da ukrste džojstike i daleko preciznije, pogodnije uređaje za igranje pucačina (čitaj: tastatura i miš). Vrlo rado sam, igrajući sa računara, držao ovu opciju uključenom. I nekako se uvek obrađovao kada vidim PlayStation logo pored imena mojih suparnika...

"RESOLUTION SE DOSTA VIŠE BAVI AMBIJENTOM, SUPTILNOM INTERAKCIJOM SA OKOLINOM I DOSTA RAZUĐENIM OPISIMA I DIJALOZIMA KOJI SE POJAVLJUJU SAMO TAMO GDE TREBA I TO U ONOJ SITNOJ KOLIČINI TAMAN DOVOLJNOJ DA VAM ZAGOLICA MAŠTU."

Što me dovodi i do uporednog testiranja igre, s obzirom da sam je igrao i na obe platforme. Pa prvo par reči o PS4 verziji.

Igra izgleda vrlo lepo u pokretu. Obiluje animacijama i jako finim svetlosnim efektima. Okoliš ispunjen zelenilom, oživljava kompletan vizuelni prikaz, naročito kada opletete automatskom pucom kroz guto rastinje. Pa i modeli likova izgledaju vrlo lepo, uključujući naravno i glavnu zvezdu - Predatora.

Imajući ovo u vidu, igra izgleda kao nebrušeni dijamant. Pored svih kvaliteta, pati od nekolicine jako glupih boljki. Kao prvo, PS4 varijanta izgleda kao da se renderuje u 720p rezoluciji (na običnoj PS4 konzoli), što ume užasno da zasmeta dok tražite svoju metu među lišćem.

Frejmrejt deluje kao da često pada čak i ispod 30 što ume itekako da ogadi celu partiju u samo nekoliko koraka. Teksture se uglavnom učitavaju prekasno, tako da ćete više puta posvedočiti "umetničkom" prizoru Toon Link grafike kao u Legend of Zelda: Wind Waker naslovu, pre nego što se tekstura konačno učita na karakteru... Predmet... Okolinu. Hvala Bogu, kada se jednom učita, ovi problemi nestaju, ali do tada - ugrabiće svaku priliku da vam mašu ispred nosa. Čak i u glavnom meniju igre!

Nekada igra toliko brzo učitava protivničke karaktere, da će se takođe pojavljivati pred vama. Kao da ponovo igram Quake 3 Arenu, pa iz straha od "telefragovanja" bežim da se protivnik ne bi učitao na mestu gde nalazim i instant me ubio. Zapravo, protivnici se nekada toliko brzo učitavaju da igra zaboravi da im nabaci animacije kretanja, pa oni tako prosto levitiraju nad zemljom, širom raširenih ruku, predstavljajući iskreno još veće horor iskustvo od samog Predatora. Koji bi i sam verovatno pobegao od sličnog prizora, da se sa njim u nemiloi noći sretne...

Sa druge strane, verzija za računare izgleda neuporedivo bolje. Na prvom mestu zbog rezolucije, koja već u



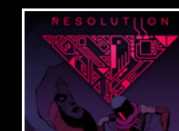
1080p jako podiže vizuelni utisak. Na raspolaganju imamo još dosta grafičkih podešavanja, ali sve ovo vodi do drugog problema koji na neki način i objašnjava lošije performanse i grafiku PS4 verzije, a to je - optimizacija. Na osrednjoj mašini, često sam morao da spustim grafiku do minimuma "za svaki slučaj", jer meč koji krene u stotinu frejmova po sekundi, iznenada može pasti na deset, ako gerilci umisle da je pametno da se njih 20 odjednom učita, te meci počnu da prašte kao da je kineska Nova godina... U Paklu!

Sve u svemu, ja sam se silno zabavio! Ha, kladim se da to niste očekivali. Ali igri ću se vraćati i nakon pisanja ovog teksta. Naročito ako uzmemo u obzir da će Dač, Švarcenegerov lik uskoro postati dostupan kroz nadolazeći DLC. A tu je i novi scenario, čisto da malo razbije monotoniju repetitivnih misija koje smo do sada besomučno vrteli u krug.

Svakako je tu još dosta stvari koje nisam pomenuo, a koje ću sa zadovoljstvom ostaviti na vama da ih sami otkrijete. Ukoliko ste ljubitelj Predatorovog lika i dela, nikako ne propustite da se oprobate u ovoj igri. Ne sećam se kada sam poslednji put igrao dobar Predator naslov... A za ovaj se svakako može reći da je upravo to.

Samo da se malo poradi na optimizaciji, naročito za PS4 verziju u kojoj

nemate opciju spuštavanja grafike ili nadogradnje hardvera, i prava uživancija može da počne. Zato pušku u ruke i ne zaboravite, ukoliko ugledate Predatora, čarobna reč je "kontaaaaakt!". Osim ukoliko niste u ulozi Predatora... U tom slučaju - "opa Korona stajl" i izbegavajte svaki kontakt.



IGRU USTUPIO:
EVOLVE

PLATFORMA: PC	RAZVOJNI TIM: Monolith of Minds
IZDAVAČ: Deck13, Mayflower Entertainment, WhisperGames	TESTIRANO NA: PC
CENA: 14.27€	

OCENA

9.3

- ✓ Odlična priča
- ✓ Zanimljivi neprijatelji i likovi
- ✓ Vrhunski audio-vizuelni doživljaj
- ✗ Na momente repetitivan i ne preterano originalan borbeni sistem



Autor: Igor Totić

REVIEW



SAINTS ROW

THE THIRD

REMASTERED

ANOTHER_ONE.GIF

Još jedna nedelja, još jedan remaster. Ovoga puta je to Saints Row The Third, po mom mišljenju najbolja Saints Row igra u serijalu.

Saints Row je verovatno odgovoran za ton koji je razvio GTA V, jer se SR nikada nije smatrao ozbiljnom igrom a još manje ozbiljnijim open worldom. Ovo je serijal gde fizika nije problem, gde tučete ljude džinovskim dildovima, gde lansirate sebe iz topa sa vrha kombija koji vozi mačak koji je ludi naučnik/maskota reality televizijskog programa. Saints Row je oduvek bio serijal koji je imao dosta duha, humora i neverovatnih situacija koje je igrač prihvatao zdravo za gotovo i to je nešto što je krasilo ove igre. Sada smo dobili remaster najboljeg dela i nekako se taj duh izgubio.

Igru sam igrao paralelno na PS4 i na PC. Razlike su očigledne, ali hajde da krenemo od toga šta je novo. Pa sem skupa svih DLC koji su izašli do sad, ništa novo nismo dobili sem malo bolje grafike. SR je često bio na Steamu na popustima i čak se često i poklanjao, a sad sa ovim remasterom traže 40 evra. Mislim da ovi sitni dodaci i poboljšanja ne opravdavaju ovu cenu. Gomila fano-va je za mnoštvo igara pravilo modove

koji poboljšavaju grafiku kao na primer ogromna količina modova za GTA V i Witcher 3. Svi ovi modovi su dostupni igračima koji imaju malo jače mašine. Ovi moderi nikada nisu tražili novac za ovaj trud a nisu to ni veliki studiji sa puno ljudi nego uglavnom čovek, dva. Ovi moderi su pravili bolja grafička poboljšanja nego većina ovih remastera koji izlaze danas, uključujući i SR3.

Priča prati, sad već proslavljenu bandu Third Street Saints koji su postali globalni fenomen. Njihov brend je svuda i toliko su popularni da im se gleda kroz prste za sve gluposti koje prave.

Posle uvodne sekvence gde pljačkate banku, saznajete da ste opljačkali banku u vlasništvu suparničkog vođe iz drugog grada. Posle fenomenalne sekvence u avionu (legendarno), spuštate se u grad Steelport i tamo rešavate da se osvetite i preuzmete grad.

Sve gluposti, misije i sporedne aktivnosti koje obavljate vam donose Respect koji vam omogućava da kupujete unapređenja koja se odnose na vas (šteta koju radite sa oružjem, količina života i regeneracije itd), vaše članove bande (dodatne sposobnosti, nova kola, njihovo naoružanje, itd) kao



“ONO ŠTO NAM REMASTER DONOSI JE GRAFIČKO POBOLJŠANJE KOJE NEKAKO NIJE NI BILO POTREBNO”





“SVE U SVEMU, SAINTS ROW THE THIRD JE I DALJE ZABAVNA IGRA PUNA GLUPOSTI I HUMORA KOJA OSTAJE U SEĆANJU”

i još neke kozmetičke stvari. Generalno sve što vam padne na pamet donosi neki Respect, što je bio veliki as ove igre. Steelport je vrlo otvoren ali sem lokacija koje su označene, nemate nešto puno da radite sem da se vozikate ili tučete prolaznike. Misije su standardne za ovaj tip igre tako da će vas uglavnom samo gurati ka nekom cilju. Svakako SR misije su tipične open world, ali sa njihovim humorom i satiričnim predstavljanjem i naravno ogromnom količinom preterivanja u svemu. Opet, to je ono što krase SR3.

Ono što nam remaster donosi je grafičko poboljšanje koje nekako nije ni bilo potrebno. Igra nije toliko stara niti kaska sa vremenom, ali skoro svi su dobili nove modele, velika poboljšanja u osvetljenju, oštrije texture. Sve ovo je vrlo lepo i približava igru nekom realizmu, ali to nije poenta SR. SR3 je bio šaren, veseo, blještav i blesav, sad je nekako...ozbiljniji, što se ne uklapa u samu poentu cele igre. Veliko razočarenje u svemu ovome je to što je na konzolama igra zaključana na 30FPS. Ja stvarno ne znam zašto je to i dalje presedan. Na PC su ova poboljšanja znatno primetnija, pogotovo u noćnim segmentima gde neoni osvetljavaju ulice kao da ih je J.J. Abrams sam montirao. Glavni likovi su dobili poboljšanja modela, ali su im se facijalne ekspresije nekako izgubile,

pogotovo Shaundi. SR3 sam prešao X puta i sad mi je nekako čudno da igram ovaj remaster jer se sećam njenih blentavih izraza lica koji su sad nekako bez duše ali izgovara iste reči sa istim akcentima. Isto se odnosi i na Johnny Gat i Kinzie Kensington. Tu su svi, lepi su sad, ali nisu to likovi koji su mi doneli toliko smeha u prošlosti.

Ne mora svaka igra da ima originalan gameplay, niti originalnu priču. SR3 to sigurno nije imao, ali je imao zarazan humor, apsolutnu slobodu anarhije i bio je zabavan. Ali bio je zabavan tad kad je izašao. Sad, kad znam sve fore i fazone u napred, više mi nije smešno. Sve više remastera, remake i nastavaka izlazi i imam osećaj da je sve manje originalnih naslova van indi scene. Trenutno tri igre koje najviše igram su Final Fantasy 7 Remake, Xenoblade Chronicles Definitive Edition i Warcraft III Reforged (znam, igralo mi se, šta ću). I sve ove igre udaraju na nostalgiju i dobro se prodaju zbog toga. Od tri najveće igre koje mi trenutno padaju na pamet, a izlaze ove godine, jedna je nastavak (TLOU2), druga je bazirana na Role Play sistemu sa postojećom pričom (Cyberpunk 2077) i treća je Ghost of Tsushima (AC: Japan koliko mi izgleda do sad).

Sve u svemu, Saints Row The Third je i dalje zabavna igra puna gluposti i humora koja ostaje u sećanju. Ovaj

remaster nije bio potreban, kao što nije bio potreban ni Mafiji 2 (taj remaster je kompletno pokvaren). SR3 je sjajna igra koja nije mnogo pametna ali je mnogo zabavna i šteta što moramo da platimo ovoliku cenu kako bismo samo dobili osrednja grafička unapređenja. Zbog toga, ovaj remaster dobija ocenu manje nego što bih dao originalnoj igri.



IGRU USTUPIO:
**COMPUTER-
LAND**

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4
IZDAVAČ:
Deep Silver, THQ, Koch Media
CENA:
40€

RAZVOJNI TIM:
Volition, Sperasoft Studio, LLC, Deep Silver Volition, LLC
TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

7

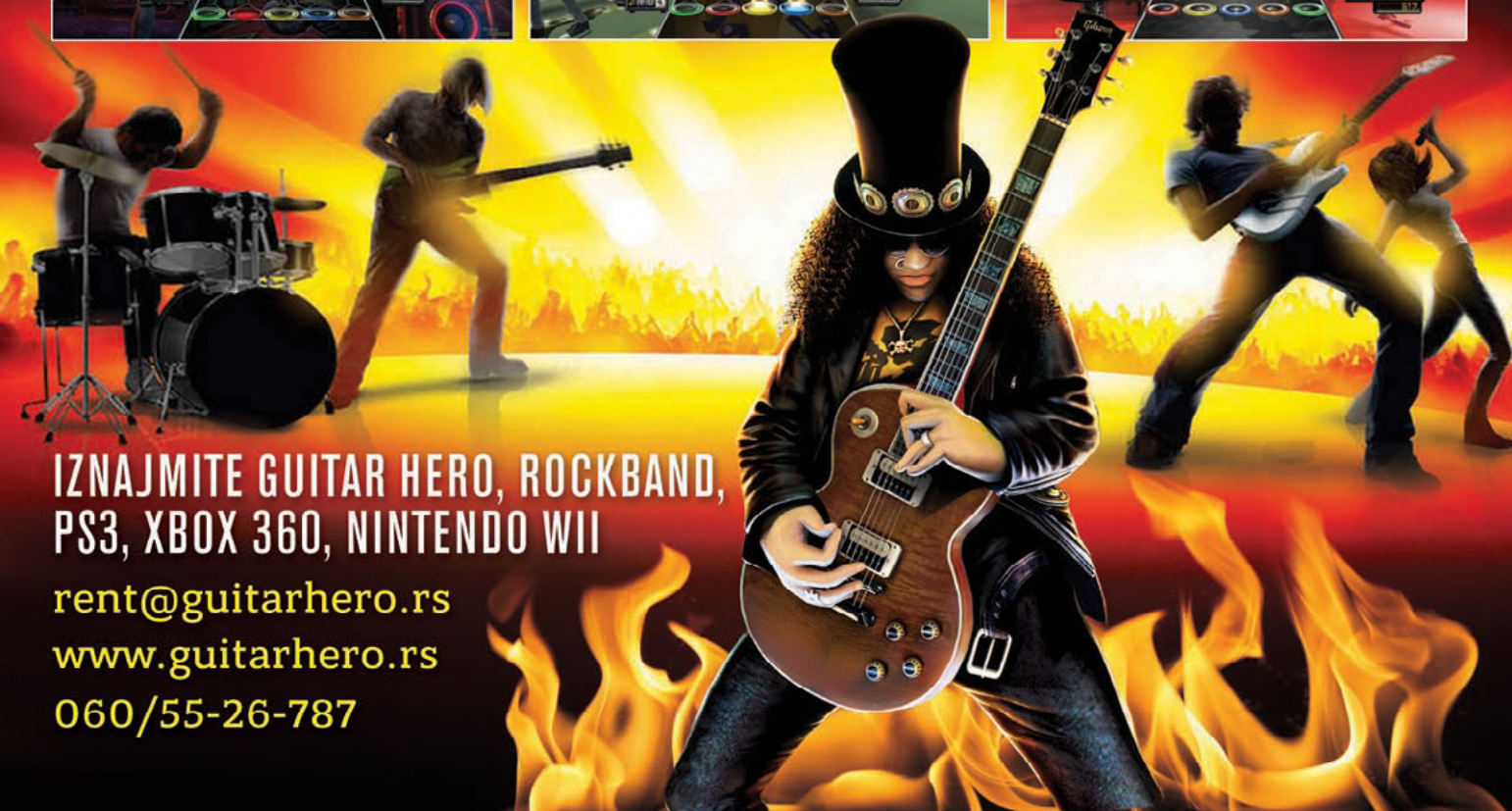
- ✓ Noć u Steelportu
- ✓ Saints Row ludnica

- ✗ Zaključano na 30 fps (PS4)
- ✗ Izgubio se duh igre
- ✗ Previsoka cena



AKO STE IKADA ŽELELI DA OSETITE KAKO JE TO BITI **ROK ZVEZDA**, SADA TO I MOŽETE UZ GUITAR HERO I ROCKBAND KOMPLETE.

BILO DA ŽELITE DA SE ZABAVITE U KUĆNOJ ATMOSFERI, ROĐENDANU ILI ŽURCI, GUITAR HERO ILI ROCKBAND SU PRAVI KOMPLETI ZA VAS.



IZNAJMITTE GUITAR HERO, ROCKBAND, PS3, XBOX 360, NINTENDO WII

rent@guitarhero.rs

www.guitarhero.rs

060/55-26-787



Autor: Milan Janković

REVIEW

STREETS OF RAGE 4

PONOVO GAZIMO ULICAMA GNEVA

Tokom perioda od dve i po decenije se odigrao mali milion stvari. Kolektivno kao čovečanstvo smo doživeli skok u novi milenijum istkan modernim tehnologijama i progresivnim razvojem koji postajemo sve bliže budućnosti. Koncept vremena svako može doživeti drugačije, na neki svoj način, ali čvrsta činjenica je da je između izlaska dve Streets of Rage igre proteklo 26 godina.

Street Rage(u Japanu Bare Knuckle) serijal je postao zaboravljen od strane starijih generacija igrača, dok se malo koji obožavatelj video igara oprobao pesnicama na ulicama besa. Nakon izlaska trećeg dela na polju tabačina su uskočile mnoge druge franšize sa izmenjenim formatom gejmplaja, poput Mortal Kombat, Street Fighter, Tekken i sličnih, ali je sa Streets of Rage 4 dokazano da igra i dalje ima posebno mesto u srcu fanova.

Pre svega mislim na posvećene developere studija DotEmu, Lizardcube i Guard Crush koji su dobili zadatak

da serijal vrate u život. I to ne samo da im je pošlo za rukom, već su učinili više od toga. Pre svega, premošćen je višedecenijski jaz, staro je pripojeno novom bez velikih žrtava u procesu.

Streets of Rage 4 stil gejmplaja je ostao sajdsrolerska tabačina u kojoj se kroz talase sukobljavamo sa različitim neprijateljima, sami ili u društvu drugih igrača. Tokom borbi imate standardni

set kontrola sa kretanjem, skokom, udarcem, specijalom dok kombinacija tastera donosi specijalne udarce. Takozvani Blitz pokreti predstavljaju seriju brzih napada gde žrtvujete poene zdravlja, ali ih možete povratiti vezivanjem udaraca. Pored koščatih pesnica, sa tla možete pokupiti pomoćne objekte ostavljene od strane neprijatelja, u vidu katana, palica, noževa i još oko 20 sličnih dodataka, ali ih ne možete



koristiti zauvek već posle nekoliko udaraca postaju neupotrebljivi. Logična dizajnerska odluka kako bi se izbeglo spamovanje poteza, dok pomenuto oduzimanje helta sprečava stalnu upotrebu specijalnih poteza. Zato je novi sistem kombo udaraca tu kako bi doneo zadovoljavajuću makljažu. Tokom nabađanja neprijateljskih rebara, možete udarce prebaciti na drugog karaktera, ili ih kombinovati sa

saborcem i tim putem dobijate dupliranje poena.

Umeće uličnih borbi ćete najpre oprobati u kampanji, na čelu sa poznatim likovima i nizom nivoa predstavljenim u vidu lokacija na mapi grada. Kazivanje priče je uprošćeno, sa slabom upotrebom animacija, više u fazonu stripova, ali sa prisutnom glasovnom glumom. Radnja se odvija 10 godina nakon

dogadaja iz prošle igre, sa Y blizancima kao glavnim neprijateljima i njihovim korumpiranim pomoćnicima. Na strani dobra se nalazi ukupno 5 karaktera – Axel Stone, Blaze, Cherry Hunter i Floyd – dok se peti, Adam Hunter, otključava tokom progresije kroz priču. Svaki karakter je jedinstven po sposobnostima, jačini i brzini. Recimo, Cherry je dosta agilna i pokretna, ali zato zadaje malo štete neprijateljima, dok sa druge strane kiborg Floyd ima sporu pokretljivost ali snažan udarac. U odnosu na tempo igre, generalno kretanje karaktera je sporo, što znači da se morate pripremiti na žrtvovanja kada ne uspete da se na vreme sklonite. Pozitivno je da se neprijatelji ne kreću preterano brže, a ujedno imaju zvučnu naznaku i kraću pauzu pre jačeg udarca, gde je nairitantniji Dilan sa njegovim letećim nožnim udarcem koji se ne može prekinuti i kojim lako baca na zemlju. Svakom igraču će se dopasti određeni heroj u odnosu na stil borbe koji voli, a vašem autoru je najbolji odnos pokretljivosti i snage donela Cherry. Svaki heroj poseduje

“NAKON 26 GODINA, STREETS OF RAGE SE VRAĆA NA VELIKA VRATA SA ČETVRTIM DELOM”



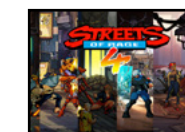


“STREETS OF RAGE 4 KRASI MODERNA GRAFIKA SA ODLIČNOM MUZIČKOM PODLOGOM”

Retrofuturistička nota koja prati svaku numeru u igru je odlično svezana sa temom igre, lokacijom borbi i napretku kroz određeni nivo. Glavni kompozitor Olivijer Derivijere ja odradio brutalno dobar posao u komponovanju muzike po uzoru na Streets of Rage ime, dok su gostujući kompozitori, poput Yuza Košira, koji na muzici za ovaj serijal radi od prvog dela. Fanki teme, promena atmosfere i gotovo svaki element je moguće iskusiti putem muzike, i nemojte se čuditi kada sebe uhvatite da đuskate.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7+
CPU: Intel i5
GPU: Nvidia GTX 960
RAM: 8 GB
HDD: 10 GB



IGRU USTUPIO:
DOTEMU



Star Move, koji je moguće aktivirati prikupljanjem zvezdica kroz razbijanje govornica, stolova i kanti, uz hranu koja vraća izubljeni HP.

Sa samim napredovanjem kroz priču, jedan od ciljeva jeste sakupiti što više poena radi rangiranja na top listi.

Sakupljanje poena vršite kroz što duži niz udaraca, očuvanje bonus nivoa u kampanji i kreativnu borbu. Ako vam je težina prevelika, a broj dodatnih života nedovoljan, to možete žrtvovati zarad manjeg poena na kraju. Težina je generalno gledano pojedinačna stvar, neko Streets of Rage 4 neće smatrati

teškom igrom, dok se neke neće dopasti raspored neprijatelja (nezavisno od odabranog nivoa težine). U pojedinim segmentima igre se stvori previše neprijatelja na malom prostoru, pa tako odmah dobija udarac što može biti obeshrabrujuće. Težina borbe sa boss neprijateljima ne raste eksponencijalno sa napretkom, već je neujednačena, pa će vam se učiniti da su prvi boss okršaji teški, a one kasnije ćete sa lakoćom poraziti. Ipak, najveći problem sa težinom tokom igranja je stvorio super štit kod određenih karaktera, kao što je recimo žandar. Štit kod ovog lika je nemoguće razbiti običnim udarcima ili specijalima pre nego što on uzvrat, a nakon njegovog udarca štit se ponovo regeneriše. Tu u pomoć trebaju priteći palice, bilijarski štapovi i slično, ali njih zbog dizajna nivoa nema u susretu sa super štitovima, što je deo gde ćete ostati bez dobre količine helta. Kao što rekoh, težina je relativna stvar, i nešto što se rešava sa malo više upornosti i

istrajnosti. Savet je naučiti kombinacije super poteza i skrivene dodatke, a pre nego što krenete na obaranje rekorda ili prelazak na većoj težini, preletite nivo na najlakšim podešavanjima.

Vizuelni dizajn Streets of Rage 4 je pogodak u centar. Odlično je odslikana estetika 90-ih godina, kao i poboljšana modernim grafičkim prikazom sa glatkim animacijama nalik onima iz stripova, sa puno boja i bez piksela, osim kod retro kolekcije karaktera. Svaki borac ima svoj vizuelni identitet koji nije iskazan samo odelima već i posebnom bojom specijalnog poteza tokom borbe, što je prijatan detalj za oči igrača. Atmosferičnost grada je do detalja iskazana grafičkim stilom, dobrim rasporedom tipova neprijatelja i odgovarajućom muzikom.

Muziku u Streets of Rage 4 je najbolje opisati kao šlag na torti, a u ovom slučaju ni boljeg šlaga ni bolje torte.

Redovi ove recenzije su nastali uz prateće numere iz igre, što mislim da samo za sebe govori o prefinjenosti iskomponovanih nota za Street of Rage 4.

DotEmu je odradio đavolski dobar posao, za koji verujem da nije bio nimalo lak. Pogotovu zbog pritiska prošlih naslova, a uz to je prošlo dve i po decenije. Ovaj developer je uspeo da napravi nešto što je u fazonu stare škole, ali opet zadovoljavajuće za današnje standarde, što je spoj koji retko ko ostvaruje. Mnogima to ne polazi za rukom ni sa rimejk naslovima. Stariju gardu fanova će možda rastužiti što je Streets of Rage 4 pozajmio malo elemenata iz svake SoR igre, ali je to podarilo novi stil igračima, koji svakako preporučujemo.

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4,
IZDAVAČ:
DotEmu
CENA:
25€

RAZVOJNI TIM:
DotEmu, Lizardcube,
Guard Crush Games
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

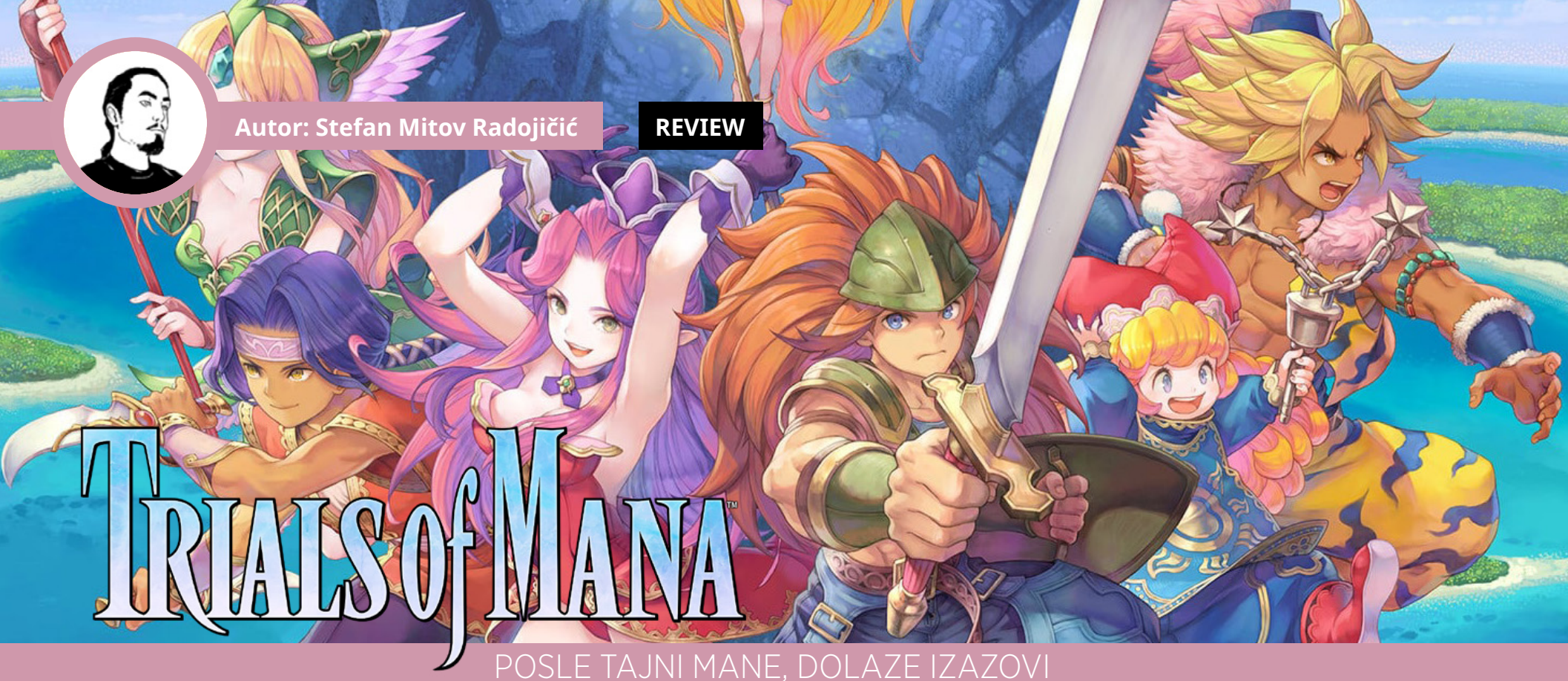
9

- ✓ Odlična retro estetika
- ✓ Inovacije u serijalu
- ✓ Muzika!
- ✗ Super štitovi
- ✗ Pojedini iritantni neprijatelji (Dilan)



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW



“IAKO JE PRIČA DOBRA GLASOVNA GLUMA VARIRA”

Pored svega glupavog što se dešava u svetu ove godine jedna stvar je apsolutno sigurna, a to je ogroman talas remake i remaster naslova koji su nam stigli i koji još treba tek da nam pristignu. Square Enix je odlučio da odradi veoma brzi dupli udarac sa Final Fantasy 7 Remake i Trials of Mana igrama. Dva legendarna JRPG naslova koji apsolutno zaslužuju ovako kvalitetne prerade.

U svetu igre Mana drvo počinje da vene, a snage tame i zla počinju da jačaju. Tri ogromna okršaja će odvesti svet u doba rata i uništenja. Na vama je da odaberete jednog od 6 junaka i iskusite kako će oni završiti upleteni u ceo konflikt i kako će pokušati da spasu svet. Na njima će biti sa izvuku iz svoje prvobitne nevolje, svaki će imati jedinstveni početak, da odu do grada u kome živi mudrac i usput nađu još saputnika i prijatelja koji će im pomoći. I konačno pronađu Mana Mač kako bi spasili svet.

Originalna igra je izašla davne 1996 godine i čak i tad je bila veoma napredan i ambiciozan naslov, pogotovu kad je gejملهj u pitanju. Ono što nam remake donosi je kompletna vizuelna prerada, poboljšanje borbi i mnoga manja RPG podešavanja. Veći deo vaše avanture će naravno biti izveden tokom prolaženja kroz razne lokacije između većih

gradova gde možete malo odmoriti i nabaviti novu opremu. Zone kroz koje prolazite iako veoma linearne imaju po neki deo sa strane koji može da se istraži i gde se nalaze skriveni predmeti. U ovim oblastima ćete naravno naletati na obilje raznoraznih čudovišta koji će postepeno, kako napredujete kroz priču i dobijate nivoe, postajati sve jači i naravno raznovrsniji što će definitivno držati dosadu podalje. Za razliku od većine JRPG naslova, čak i onih koji imaju aktivan sistem borbe umesto poteznog, ovde ćete ekstremno brzo uletati u bitku i u zavisnosti od vas isto tako brzo i završiti. Nećete morati da brinete za kojekakve ekrane učitanja



pre i posle bitke, koliko god oni mogli da budu kratki. Pored vašeg glavnog lika imaćete priliku da dodate još dva sporedna kojima veoma lako i intuitivno možete podesiti AI da radi ono što vi želite. I što je prijatno iznenađenje AI zapravo radi veoma dobro i više nego često će vam pomagati i boriti se veoma dobro protiv protivnika. Sama borba je relativno laka, imate lak i težak udarac, možete da izbegnete udarce kotrljanjem u stranu i u zavisnosti od lika ili klase imaćete pristup specijalnim potezima ili magiji. Sad što se klasa tiče tek od 18. nivoa imaćete izbor između dve klase za svakog lika, svetla ili tamna strana, a posle toga imaćete izbor

između 4 klase. Treći nivo izbora klasa je novo dodat u igru i to dolazi tek kad završite igru bar jedamput. Ostali RPG delovi u ovakvom naslovu su poprilično prosti. Imaćete jednostavan i mali broj oružja i oklopa koje budete kupovali, predmeti za lečenje i magiju ce biti u izobilju da se nađu i kupe, i jedini jedinstveni su specijalna oružja za likove i napici koji vam dižu skill poene. Pri svakom napredku dobijate po jedan ili dva poena i vrlo lako ćete moći da ih skupite pregršt tako da ne morate da brinete kakav build pravite i posle ćete sve to moći da lako promenite.

Grafika je unapređena od običnog pixer art prikaza u full šareni animirani anime still. Iako će biti dosta NPC likova koji su isti samo sa drugim bojama odeće ili kose idalje je njihov prikaz veoma lepo urađen. Naravno najviše vremena je posvećeno pri obradi glavnih likova, velikih boss čudovišta i negativaca kao i naravno sredine i okoline po kojoj avanturišete. Apsolutno je posvećen trud i vreme da svaka zona izgleda zanimljivo dok je istražujete i prolazite tuda.

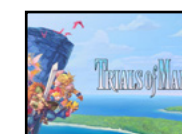
Odma moramo reći da glasovna gluma veoma varira što se tiče kvaliteta i izvedbe pod engleskim jezikom, koji će većina igrača slušati. Iako je audio kvalitet dobar sama predstava teksta koji glumci čitaju ne samo da se ne

poklapa lepo sa animacijom nego često zvuči veoma nasumično i loše. Naravno ovo nije tokom cele igre ali u momentima kad se pojavi brutalno jako vas izbac iz takta. Na drugu ruku muzika i pesme koje prate zone u kojima igrate su apsolutno zadivljujuće. Iako se naravno ponavljaju konstantno dok ste u nekoj zoni nikad vam neće biti iritantno da ih slušate, zapravo vrlo lako će vas njihov pozitivan ritam naterati da pevušite uz njih. Takođe možete slušati i originalnu muziku i zvukove iz originala, samo to odaberite u opcijama.

Greške su minimalne i skoro nepostojeće. Likovi koji vas prate će ponekad ostati zaglavljnjeni u nekoj od zavučenih oblasti mape ili će se kratati malo čudno ali će se vrlo brzo teleportovati do vas. Nedostatak aktivnog ciljanja na druge protivnike kad aktivirate ovo i pobedite nekog protivnika je jedina manja zamerka. Možda najveća zamerka je zapravo nedostatak multiplayer moda koji je bio veoma prisutan u originalnim Mana igrama.

Square Enix svakako pokazuje kako zna ne samo da odradi vizuelni i tehnički remake nekih starih naslova nego da ujedno zna i da istim naslovima oda počast i sve ovo uradi kako treba bez gubitka i trunke onoga što je činilo originalni naslov tako popularnim i

odličnim. Ovo je svakako velika preporuka novim i starim JRPG fanovima kao i onima koji bi želeli da se upuste u ovaj žanr. Relativno prosta i pitka priča kao i zadovoljavajući sistem borbe će svakako lako uvući bilo kog igrača u ovaj svet. Ukoliko idalje niste sigurni da li bi vam ovo bilo zanimljivo uvek možete skinuti Demo i probati pre nego što kupite igru.



IGRU USTUPIO:
**COMPUTER-
LAND**

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

RAZVOJNI TIM:
Square Enix
TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

8

- ✓ Brzi i zabavni okršaji
- ✓ Drdo karaktera i jedinstvenih priča
- ✓ Opcije za ponovno igranje i više prelazaka
- ✗ Malo sporednih aktivnosti
- ✗ Glasovna gluma diskutabilnog kvaliteta



Autor: Dragana Ličina Danojlić

REVIEW

WARTILE

A SADA NEŠTO MALO DRUGAČIJE

Wartile je vikinška digitalna društvena igra, nešto što zapravo ima smisla ali što do sada nisam imala prilike da igram. Ako volite da farbate figure, da ih skupljate, ako volite skandinavsku mitologiju i ratovanje, volite društvene igre a i video igre onda je ovo savršen hibrid za vas. Vaše figure će se za vas pokretati po ovoj digitalnoj diorami u realnom vremenu. Od vas će zahtevati planiranje, razmišljanje i hitno reagovanje tokom igranja, tačnije zahtevaće razvijanje strategije od igrača kroz planiranje poteza, građenje svog vikinškog tima, te kroz „hlađenje“ sposobnosti vaših boraca. Kako sam opis igre na zvaničnom sajtu kaže, suština ove igre je u pozicioniranju i donošenju taktičkih odluka. U skladu sa situacijom vašeg ratnika morate pomeriti ili izlečiti karticom za lečenje na vreme, u isto vreme držeći oko na ostalim ratnicima vaše male čete i njihovim potrebama, tako da sve to održava lep tempo u igri i ne dozvoljava vam da se opustite.

Igru počinjete sa dve figure a kako napredujete tako vam se otvaraju i dodatne figure koje možete da sakupite. Možete otključati šest figura i pet klasa, ratnika, kopljanika, strelca, varvara i šamana. Svi oni imaju specifično zdravlje, kretanje, štetu koju nanose, vrstu napada, oklopa i odbranu kao i posebne veštine u obliku karata. Figure koje imate možete da naoružate boljim oružjem ili opremite

boljim oklopom, da im dodate različite sposobnosti koje vam daju prednost. Pre svake bitke možete da izaberete kojeg ćete lika povesti u bitku i šta time želite da postignete, tako da vremenom vaš tim i vaša strategija postaju kompleksniji. Sposobnosti vaših ratnika su predstavljene u obliku kartica od kojih svaki ratnik ima tri koje otključava kroz igru. Pre bitke vi možete da izaberete koju ćete sposobnost da koristite u istoj.

Što se tiče perioda hlađenja vaših ratnika i njihovih sposobnosti, oni važe i za vas i za neprijatelje. Ukoliko pomerite ratnika ili izvršite neku drugu radnju sa njim vi ćete morati sačekati pre no što taj ratnik bude dostupan za sledeću akciju. Taj sistem hlađenja ratnika i sposobnosti određuje

redosled kojim ćete igrati sa svojim ratnicima, tačnije vi određujete redosled ali ovaj sistem diktira da ga pratite.

Ne morate da dajete zasebnu naredbu vašim ratnicima da izvrše napad jer automatski napadaju sledećeg protivnika. Vi naravno možete da promenite cilj napada vašeg ratnika ili da odigrate dodatnu sposobnost u vidu kartice te time da izlečite vašeg ratnika, otrujete drugog, da ga ošamutite, postavite zamke itd. Te mogućnosti pak nisu neograničene pošto ih zarađujete kroz broj pobeđenih protivnika u vidu poena koje nosite iz bitke, ti poeni se troše na ove dodatne sposobnosti. Što se tiče kupovine oružja i oklopa, oni se kupuju u prodavnici u glavnoj strani igre sa novcem koji skupite tokom misije.



Možete tako svom ratniku da dodate štit, koplje, luk tako da vam tim bude podešen kao jedna opasna ratna mašina.

Mapa je donekle interaktivna tako da možete da uništavate ili aktivirate određene delove iste. Animacija je sasvim korektna ali ne i spektakularna, koliko diorama izgleda fenomenalno toliko detalja zapravo nedostaje figurama i njihovoj opremi. Kameru možete da pomerate tako da vidite 360 stepeni cele diorame ali ponekad nemate direktan pogled na celu situaciju pa to od vas zahteva da sami procenite da li su vas neprijatelji uočili, tj. koliko oni vide sa svoje pozicije.

Što se tiče same priče ona je korektna i uvodi vas u osnove vikinške mitologije,

međutim nećete dobiti ni trunčicu više od osnove. Vaši ratnici imaju imena i specifične sposobnosti ali vrlo štru bio-grafiju. Na početku i na kraju svake bitke vas u bitku igra uvodi naracijom.

Igru je danski razvojni tim pokušao izdati preko Kickstarter platforme ali nisu uspeali da skupe ni polovinu potrebnih sredstava tako da je igra bila otkazana. Pošto je beta verzija bila dostupna preko Steam platforme doživela je i da bude izdata, te i da izađe verzija za Xbox One i PS4. U vreme pisanja ovih redova je u to ime i izašao DLC koji nudi par novih misija i mapa kao i novog lika.

Ova igra je nešto poput sastava koji je odgovorio na temu, nije briljirao ali ume da zasija u ponekom momentu.

“VIKING TABLETOP GAME”



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel dual Core i5
GPU: GeForce GTX 560 ili Radeon HD 6870
RAM: 4 GB RAM
HDD: 10 GB



IGRU USTUPIO:
EVOLVE

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4
IZDAVAČ:
DECK13
CENA:
19.99€

RAZVOJNI TIM:
Playwood Project ApS
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

7

✓ Digitalna društvena igra

✓ Vikinzi na dohvata miša

✗ Nezanimljiva animacija

✗ Nerazvijena priča



Autor: Božidar Radovanović

REVIEW



ZAJAŠITE TALAS U OVOM INOVATIVNOM SIDE-SCROLLING NASLOVU

Kada sam upalio ovu igru na prvi pogled mi je delovala kao tipična arkadna side-scrolling pucačina sa aviončićima.

Izgledala mi je kao još jedan pokušaj nostalgичnog vaskrsnuća igara pomenu-tog žanra iz 80-ih, s tim što se ova malo brćnula u bazenu radioaktivnog ener-getskeg pića. Koliko sam samo pogrešio.

Wavey The Rocket je debi naslov Up-perRoom Games studija. Ovi momci su definitivno bili inspirisani arkadama prethodne generacije, ali su uspeali da okrepe svima poznat "idi pravo i upucaj sve zlotvore" gameplay. Naime, pu-canja nema uopšte. Jedini neprijatelji su pregršt zidova, cevi, objekata u pokretu i ostalih prepreka koje morate izbeći kako se vaša raketa ne bi trenutno slupala.

Raketica koju vodite je naravno, glavni junak priče, Wavey. Inače veoma šašav i opušten batica koji dane provodi vozikajući se po raznim krajevima svemira i pijuckajući svoje omiljeno piće

uz groovy beat-ove, sada je u velikom problemu. U galaksiji se pojavila pod-mukla korporacija Evil2, koja je toliko zla da su morali da je kvadriraju. Uz aktivnosti koje inače praktikuju zlokob-ne kompanije, ova je takođe preuzela tržište osvežavajućih napitaka i pred-stavila svoju bljutavu alternativu. Došlo je vreme da Wavey podigne ustanak.

Wavey se konstantno pomera s leva na desno. Sa vrha njegove glave niče jarko obojena linija, to jest talas, koji zapravo predstavlja putanju kojom će se kre-tati. Pomeranjem miša manipulišete frekvenciju i amplitudu ovog talasa, što za rezultat trenutno menja putanju, brzinu i smer kretanja našeg protago-niste. Tako je, možete da idete i unazad.



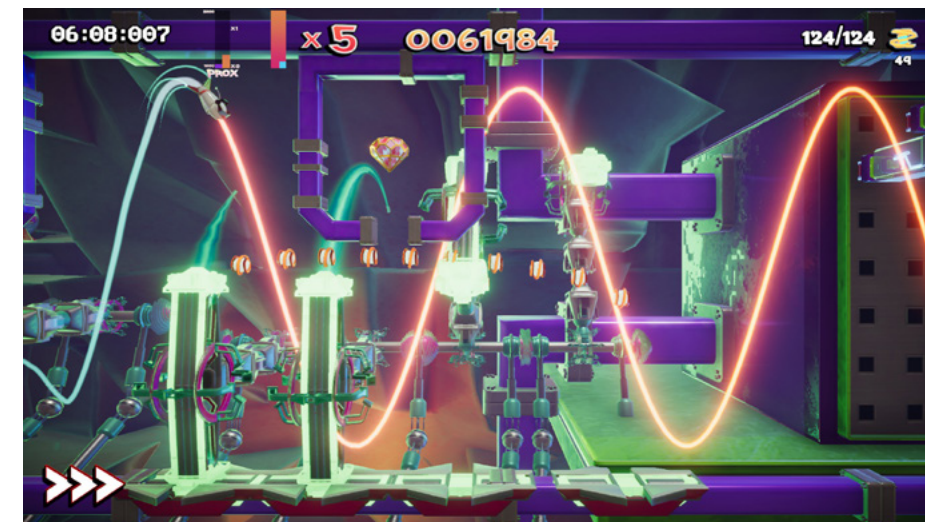
“ZA DODATAN IZAZOV OTKLJUČAJTE GRANDMASTER NIVOE.”

Postoji i dash opcija - brz način da se pravolinijski repositionirate u gustim situacijama.

Ovo je obično deo gde se kaže da nije sve tako komplikovano kao što zvuči. Kada bih to rekao slagao bih vas. Igra je od samog starta jezivo teška. Sudar sa bilo kakvim objektom će raskomadati Wavey-ja, pa ćete se temeljno naumirati. Na svu sreću, imate neograničen broj života i solidan broj checkpoint-a po nivou, što ovom naslovu daje onu svima poznatu "samo još jednom da probam" reputaciju. Pucaće vas adrenalin i osećaćete se kao da se bavite nekim ekstremnim sportom dok manevrišete po uskim prolazima. Obuzeće vas nagon da dokažete sebi i igrici da možete da savladate svaku prepreku koju vam postavi. Uz veoma zabavnu i kreativno osmišljenu mehaniku kretanja, ovo je glavna čar igre.

Kada malo uđete u štos valjano je vra-titi se u prethodne nivoe i popraviti taj high score. Na score utiču mnogobrojni zlatnici koje možete pokupiti, kao i broj smrti i vreme koje vam je trebalo da završite nivo. Postoji i 3 dijamanta po levelu i koje je malo, a nekada mnogo teže pokupiti. Ako želite još veći izazov, ili pak da narušite integritet vaših živaca, morate ciljati S rank u svakom nivou. Ako ne daj bože uspete u tom poduhvatu, otključavaju se takozvani Grandmaster leveli. Ko zna kakve vas strahote tamo čekaju.

Grandmaster leveli sa strane, igra vas neće štedeti ni u glavnoj kampanji. Igra ima preko 80 nivoa, koji uključuju neke mini igre, kao i boss fight-e. Uprkos ovom bogatom sadržaju, nećete se osećati da je repetitivna, jer će uvek postojati neki novi element da vas iznenadi i osveži gameplay, ili da vam zagorča život. Nivoima pristupate kroz hub sistem. Da biste napredovali u narednu sekciju morate da pređete sve prethodne nivoe ili da posedujete određen broj dijamanta. Jedina mana ovog sistema je odsustvo brzog načina putovanja kroz hub, imajući u vidu da igra ima preko 80 levela.



A po kakvim krajevima galaksije se smuća Wavey? Okruženja se kreću od blokova obližnjih zgrada i svima omiljenih kanalizacija do neonski obo-jenih igraonica i egipatskih grobnica, gde su naravno sahranjene drevne ra-kete. Zvuči prilično otkačeno. Ceo duh igre je, čini se, inspirisan crtačima iz 90-ih. Negativci i ostali likovi koje ćete upoznati su preterani i blesavi jednako kao i sleng koji koriste. Kroz celu igru vas prate fantastično odgovarajuće hip-hop fank numere u kojima je bas gitara glavna zvezda. Pojedine pesme zalaze u teritoriju muzike iz liftova i erotskih filmova doduše.

Iako je ideja koju su želeli da podele zaista simpatična, rekao bih da vizue-lna realizacija ne može da se meri sa fenomenalnim gameplay-om. Vizija je tu, ali mislim da bismo imali komplet-nije iskustvo da je uloženo malo više vremena i resursa u dizajn 3D modela i pozadina.

S tim na umu, Wavey The Rocket je izuzetno zabavan i inovativan na-slov koji će privući ne samo mazo-histe i hardcore igrače koji traže svoj adrenalinski fiks, već i casuale koji žele malo da se provozaju i oprobaju reflekse. UpperRoom Games su zaista briljirali sa svojom prvom igrom i ako ovako nastave čeka ih veoma svetla budućnost.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7, 8, 10 64-bit
CPU: Intel Dual-Core 2.4 GHz
GPU: NVIDIA GeForce 8800GT
RAM: 4 GB
HDD: 8 GB

IGRU USTUPIO:
PLAN OF
ATTACK

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4,
Nintendo Switch
IZDAVAČ:
UpperRoom Games
CENA:
16.99€

RAZVOJNI TIM:
UpperRoom Games
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

7.5

- ✓ 80+ nivoa.
- ✓ Fenomenalan gameplay.
- ✓ Nostalgичna estetika.
- ✗ Sporo kretanje kroz hub.
- ✗ Nasumični skokovi u težini.
- ✗ Par propusta u grafici.



Autor: Dragana Ličina Danojlić

REVIEW



ŠTA KOJI GOLF?

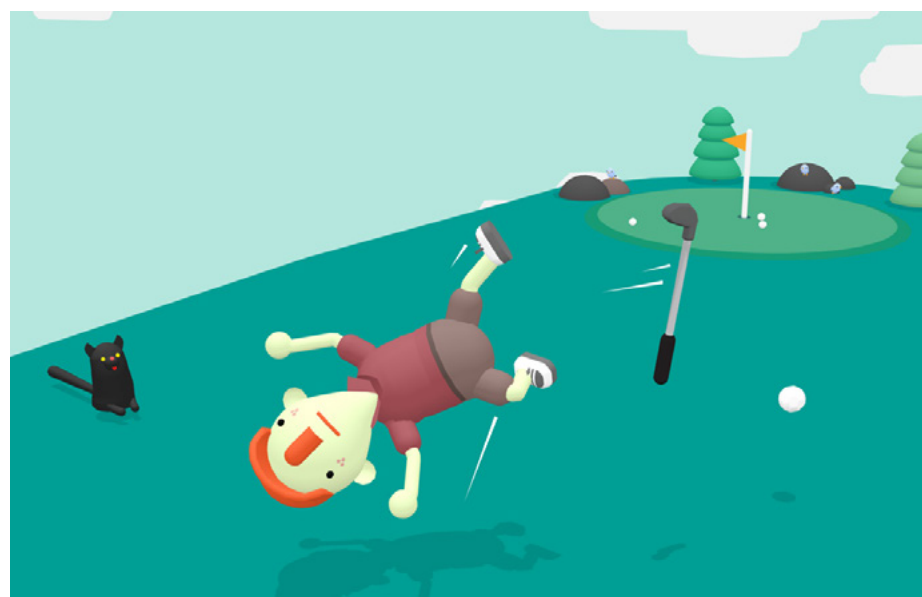
Moj prvi i jedini susret sa golfom se desio posredno, preko prijatelja koji je u nekom momentu shvatio da voli golf, poker i jahte. Tad sam saznala da u Beogradu postoje golf tereni i da je taj vid zabave dostupan ovdašnjem plebsu. Na tome se sva moja zainteresovanost i zaustavila, na informaciji da to postoji, da je moguće i da neko tamo negde kod nas to i igra. Stoga nimalo ne čudi što sam u prvom pregledu naziva dostupnih igara za opis ovog meseca preskočila ovu igru. Golf mene lično ne zanima. Tu uskače naš divni urednik na čiji sam predlog pogledala trejler ove igre i saznala da je ovo igra za ljude koji mrze golf, napravljena od ljudi koji nemaju pojma o golfu i da vas igra i neće napraviti nekim bajnim i vajnim igračem golfa.

Pomislila sam: „Znači savršena je za mene.“

Pa pošto je dika i ponos ove igre ideja da ne volite golf a igra ipak ima veze sa golfom, vi zapravo igrate simulaciju golfa sa svim živim i neživim što vam dođe do ruke. Igra ima sijaset različitih terena i izazova u kojima vi kao igrač treba da bacite, vozite ili da kontrolišete objekat do zastavice ili rupe. Kontrole su

vrlo jednostavne, usmerite vaš objekat ka nečemu i pustite ga, i za to su vam potrebna cela dva dugmeta na kontroleru, što se ne menja tokom cele igre. A s čim moliću lepo vi zapravo gađate te rupe za golf? Sa štapom za golf, sa celom kućom, sa vazom, sa stolicom, sa kutijom, ponekad i sa lopticom za golf! Igrajte golf s čim vam je srcu drago. Cilj nivoa i objekat se menjaju u nivoima ali se ideja da ovo treba biti zabavno i šaljivo ne menja kao i kontrole. Što je dobra vest.

A šaljivost igre vas zapljusne već na početku, kad zamišljate da ciljate ka rupi sa lopticom a frljnete celog igrača golfa ka istoj. Ponekad ćete pokušavati da doterate kancelarijsku stolicu do rupe pre ovce i stvarno je smešno što je ovca bolja i agilnija od vas i vašeg smešnog smisla za fiziku i predviđanje. Kao potpuna suprotnost golfu u pravom životu i njegovim igračima, ova igra ne uzima sebe za ozbiljno, igra se sa svakim mogućim



aspektom svog postojanja, brza je, neobična i vrlo jednostavna.

Sa lakim i intuitivnim kontrolama smeštenim u šaljiv svet je ova igra već ispunila dobar deo očekivanja i objasnila zašto je doživela da kao igra za mobilni izađe na Switchu. Ono što igri dodaje na zabavi jeste da su ti nivoi ne samo šaljivi već i izuzetno dizajnirani i da su njeni modovi vrlo raznoliki. Svaki teren ima tri nivoa koji su tematski povezani i često iznenade sa smerom na koji su nadogradili osnovnu ideju, osim toga nivoi su uglavnom i jedinstveni. To izgleda tako da kad sednete i razmislite o nivou shvatite kakav je to bio sastanak razvojnog tima vezan za baš taj nivo, to nije bio onaj tip sastanka gde stvari počnu ozbiljno i završe kao u nekom LSD tripu, ovo je krenulo neozbiljno, zakrenulo ka još neozbiljnijem i završilo na trci ovce i kancelarijske stolice u tome šta će pre stići do rupe.

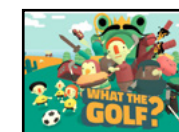
I dobro kažete vi, to super zvuči, ali svi mi imamo mobilne telefone i mogućnost da igramo ovu igru na telefonima, zašto bi je igrali i na Switchu? Zato dragi igrači što na Switchu ova igra ima i party mode koji je stvarno hvale vredan. Igra je sama šaljiva i još je bolja u društvu. Ovaj režim je ograničen na dve osobe koje na istom terenu bacaju, voze, katapultiraju sve što igra zada do iste rupe. U ovom režimu vi i vaš

protivnik dobijate različite automatski dodeljene likove poput tostera, kornjače, psa, viteza, burgera, svi sa zabavnim imenima, i svi oni se ponašaju u skladu sa zakonima fizike za objekte tog oblika. Broj likova je ograničen ali to nama nije bitno uticalo na zabavu. Ovaj režim funkcioniše tako što ćete zajedno vi i vaš protivnik prolaziti kroz mapu i niz terena koji se na istoj nalaze, onaj koji pobjedi dobija bod sve do poslednjeg izazova gde ćete vi i vaš protivnik igrati jedno protiv drugoga, izbegavajući rakove ili bacajući lopte, na protivnika pokušavajući sve do tada prikupljene bodove da skinete vašem protivniku i da pobedite. Da napomenem to sve odlično funkcioniše bez ikakve promene kontrole i logike same igre.

Igra ima i dnevne izazove kao i nemoguće nivoe koje možete igrati ukoliko vam dosade druga dva režima, a do tog trenutka će proći mnogo vode ispod Pančevačkog mosta. Pošto sam probala ovu igru imam potpuno razumevanje za osobe koje su sa nestrpljenjem čekale Switch verziju iste, i razumem kako je već u prvoj nedelji uspeła da uđe u prvih 10 najprodavanijih Nintendo Switch igara za tu nedelju. Ja ću ovu igru igrati ponovo i sa zadovoljstvom joj se vraćati, tako da je sa još većim zadovoljstvom preporučujem i vama.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: 2.6 GHz Intel Quad Core
GPU: NVIDIA GeForce GT 750M
RAM: 2 GB
HDD: 1 GB



IGRU USTUPIO:
**DEAD GOOD
MEDIA**

PLATFORMA:
PC, Nintendo Switch,
Apple Arcade
IZDAVAČ:
Triband
CENA:
19.99€

RAZVOJNI TIM:
Triband
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

10

- ✓ Šala je osnova koda ove igre
- ✓ Igra je odlična iako možda mrzite golf
- ✓ Veoma zabavan i kompetetivan party mode



Autor: Igor Totić

REVIEW

Xenoblade Chronicles

Definitive Edition

SUDBINA NIJE UKLESANA

Pre svega, postojala su dva titana, Bionis i Mechonis. Od svog nastajanja, ova dva titana su bila u konstantnom ratu i legenda kaže da su zadali međusobno smrtonosne udarce i tako ostali zauvek nepomični i mrtvi. Vreme je prolazilo i život je počeo da se stvara na njihovim mrtvim telima i time su nastale civilizacije sa Bionisa, među njima i ljudi (Homs) i mašinska rasa Mechon sa Mechonisa. Rat je bio neminovan i ova mašinska rasa je konstantno ratovala sa žiteljima Bionisa. U poslednjem ratu, hrabri general i vođa Dunban je predvodio poslednji napad kako bi odbranili sebe i svoju civilizaciju. Samo on je mogao da kontroliše misteriozni mač Monado koji je jedini mogao da učini neku bitniju štetu Mechonima. Uspeli su da se odbrane ali je Dunban ostao bez osećaja u svojoj ruci jer korišćenje Monado mača ima svoje posledice. Godinu dana kasnije, Dunban se odmarao u svojoj Koloniji 9 sa prijateljima dok mladi naučnik, Shulk, istražuje tajne Monadoa. Odmor nije dugo trajao i Mechoni napadaju Koloniju 9 iznenada. Dunban ne može da koristi više Monado i znatno je povređen, Shulk je jedini koji pokuša i uspe. Posle određenih događaja tokom napada, Shulk, njegov najbolji prijatelj Reyn

kreću u osvetu i traže Mechona odgovornog za ovaj napad.

Ovo je samo generalizovani sinopsis uvoda u priču ove fenomenalne japanske avanture. Ljudi koji su igrali ovu igru na Nintendo Wii primetiće da sam izostavio bitne detalje iz ovog uvoda jer priča ima mnogo obrta i neočekivanih scena već u uvodnoj sekvenci da je šteta da ih ispričam sad. Igra je prepuna Game of Thrones momenata i to mi se jako dopalo. Shulk, glavni lik, i ostatak njegove družine su puni duha i osobina tako da ni jedan lik koga sretnete ili koji vam bude u grupe neće

biti dosadan ili dvodimenzionalan. To je ono što volim u japanskim igrama, što se često likovi razvijaju dalje od onoga što inicijalno upoznamo ili očekujemo, a u Xenoblade Chronicles se to baš naglašava. Ovo podržava i sistem Heart-to-Heart gde razvijate odnose između članova grupe a i raznih NPC što vam donosi dodatne pomoći tokom avanture.

Mislim da sam krenuo da pričam na sve strane, jer ako niste do sad već primetili, Xenoblade mi se baš dopada. Hajde onda da nastavimo sa malo više strukture.



U suštini, Xenoblade je kasičan JRPG sa nekim elementima koji su atipični za ovaj žanr. Melodrama? Check. Mnoštvo šarenolikih likova? Check. Prekomp-likovana priča koja na kraju zapravo ima smisla? Check. Čudne frizure? Check. Potezne bitke? Che...umm kao..? (what, nisu valjda nagazne? prim.ur.) U svakom momentu igrate sa tri aktivna člana ekipe. Ono što izdvaja ovu igru je da nemate preteranu kontrolu nad ostalim i kontrolišete vođu tima. Taj vođa može da bude bilo ko iz grupe, ali ja sam se uglavnom držao Shulka dobrim delom igre. Combat je polu potezni, možda to i nije najbolji opis, ali dosta podseća na KOTOR bitke. Kad uđete u borbu, svi članovi udaraju automatskim napadima i pored njih imate izbor od 8+1 sposobnosti koje možete da iskoristite (sa svojim cooldown efektima). Pošto vi kontrolišete samo jednog lika tokom bitke, imate izbor od maksimum osam magija/sposobnosti (Arts) koje možete da izaberete pre bitke. Svaku sposobnost možete da unapređujete do određenog nivoa sa poenima koje dobijate tokom igranja, a kasnije kupujete od prodavaca knjige koje vam dozvoljavaju da ih unapredite dalje. Vaši članovi grupa takođe imaju istu količinu različitih Artova koje AI kontroliše tokom bitke. Ovde combat pokazuje svoju najveću manu. Debuff i Buff su vrlo bitne stavke tokom borbi i različiti

Debuff se stakuju i proizvode nove statuse. Break prelazi u daze koji prelazi u stun ako se nadovežu posebne magije jedna na drugu. Na primer, Shulk udari Break i sad ja očekujem da će Reyn da iskoristi magiju koja će se nadovezati na Break, ali ja nikako ne mogu da znam da li će on to uraditi ili ne (često ne) i da li mu je taj Art na cooldown ili ne. Da bi se prevazišao ovaj problem, igra imam Chain Attack sistem. Ako se dobro pozicionirate tokom bitke

i napravite trougao između vas tri i neprijatelja, možete da aktivirate Chain Attack. Ovo vam dozvoljava da koristite po jedan Art od svakog člana tima i to je jedini trenutak gde vi imate kontrolu nad ostatkom grupe. Ovde pravite komboe koji dodaju Buffove i Debuffove. Chain Attack ima svoju skalu koja se puni tokom bitke, tako da nećete uvek moći da koristite. Ovde takođe ulazi i Heart-to-Heart mehanika koju sam već spomenuo. Ako su dobri odnosi

“SVET IMA GENERALNO ODLIČNU IDEJU, ALI LOŠIJU REALIZACIJU”





“XENOBLADE CHRONICLES DEFINITIVE EDITION JE SVAKAKO ODLIČAN REMASTER”

između članova grupe, na kraju Chain napada igra će vam ubaciti QuickTime momenat gde, ako ste brzi, možete da okinete još napada u zavisnosti od odnosa između članova. Ovi odnosi su vrlo bitni tokom igre i treba ih graditi. Svi članovi tima dobijaju nešto jedni od drugih, pa čak i talente koje jedan član ima može potencijalno da se prenese na drugog. Takođe, možete da darujete poklone i tako da dodatno gradite odnose. Ovi odnosi su isto bitni tokom craftinga jer će od toga zavisiti koliko i koje vrednosti na primer gemova možete da napravite.

Shulk je poseban jer on kontroliše Monado i ima dodatni set napada koji su vezani samo za ovaj mač. Može da dodatno udari protivničke Mechone, može da bafuje svoje članove grupe da oni mogu da čine štetu Mechonima (obična oružja ih ne štete mnogo), može da baci štit na nekog člana itd. Još jedna vrlo interesantna mehanika koja je vezana za Monado je pronicanje budućnosti. Ako se borite protiv nekog

jačeg neprijatelja, u nekim momentima bitka će se zaustaviti i biće vam prikazano koji je sledeći napad protivnika, na koga će da udari i koliko će mu štete naneti. Posle ove vizije, pali se tajmer koji vam daje vreme da otrčite do člana koji će biti napadnut i da ga upozorite. Onda imate kratki prozor da iskoristite neku magiju koja bi pomogla tom članu ili da pobegnute. Aggro je jako bitan element u ovoj igri tako da sam ja uvek išao sa svetim trojstvom: Tenk, healer, DPS. Generalno igra dosta podseća na MMO, ali o tome ćemo više pričati kad dođemo do dizajna i samog sveta.

Igra vas konstantno nagrađuje opremom tako da ćete ih često menjati. Svi znamo da postoji onaj čuveni efekat gde bolja oprema je ružnija i ne slaže se sa ostatkom, ali možete vrlo lako da promenite izgled jer svaki deo opreme koji sakupite upada u garderobu (mnogo volim ovaj feature). Odevne delove, u zavisnosti od težine, može da nosi bilo ko od članova ekipe, ali su oružja vezana individualno. Reyn će koristiti

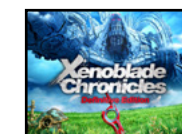
kombo mač štit (u Xenoblade stilu), Shulk će uvek nositi Monado, Dunban poseban tip mača itd. Ovo je ok, jer svako ima svoju ulogu u timu i oružja ih definišu, ali ništa vas ne sprečava da svi budu u kupaćim gaćama i da imaju sjajne statistike.

Svet ima generalno odličnu ideju, ali lošiju realizaciju. Poenta je da svi žive na ovim titanima koji su humanoidnog oblika, pa svaka kolonija, svaki grad se nalaze na nekom delu tela. Naši heroji kroz avanturu putuju od cevanice do glave i svaka zona ima nešto karakteristično za taj deo tela. Na primer, u plućima Bionisa vidimo floru koja izgleda kao bronhije kod čoveka i leluja se na blagom povetarcu u ogromnoj pećini. Zvanično, titani su mrtvi, ali igra vas konstantno malo tižuje sitnim detaljima da možda zapravo i nisu. Putovanje od jednog dela tela do drugog je druga priča. Zone su relativno velike, ali su poprilično prazne. Da, možete da vidite prelepe viste i prelep dizajn kako

otvorenih tako zatvorenih segmenata, ali generalno sem mobova koji vas napadaju i predmeta koje skupljate usput nemate šta da radite. Svaka zona ima neki centralni hub gde se nalaze NPC koji vam daju sporedne questove a ima ih mnogo, možda čak i previše. Questovi se uglavnom ponavljaju u MMO stilu: idi tamo ubi x vukova, skupi x cveća itd. Jedina prednost ovih sporednih questova je to što najčešće ne morate da se vraćate da „predate“ quest nego se on automatski završi kad ispunite sve uslove. Kasnije tokom igre (znatno kasnije) zone počinju da imaju više smisla i više stvari da radite, ali se svakako svodi na ogromnu količinu sporednih questova. Sa druge strane, ovo je JRPG i većina njih zahteva neki grind kako biste mogli da se suočite sa nekim bosom ili nekim težim mobovima. Ovi sporedni questovi su zamenili običan grind u tom smislu da vam daju neku nagradu i svrhu grindanja a ne samo da se vrtite u krug i čekate respawn nekih mobova.

Postoji još gomila stvari koje nisam spomenuo (smena dana i noći, Skill i Skill linkovi, Ether, kraftedovanje gemova...) ali bih kucao satima da sve objasnim. To je još jedna mana igre jer vam u kratkom vremenskom periodu ubaci brdo mehanika i brdo magija a onda naglo uspori. Nisam siguran zašto su se žurili da većinu mehanika ubace već na početku igre, ali sam siguran da nisam koristio svoj pun potencijal do sredine ili pred kraj igre gde sam naučio da balansiram bafove i debafove, da balansiram chain napade i da znam koji Artovi su mi bitni a koji ne.

Xenoblade Chronicles Definitive Edition je svakako odličan remaster. Igra radi jako lepo dokovana i u handheld modu i stvarno mi je pružila sate i sate zabave. Jedna od najboljih JRPG sa Wii je napokon došla na Switch i to u unapređenom izdanju i ja moram da preporučim svim fanovima RPG da probaju ovaj naslov. Nećete ostati razočarani.



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Nintendo

CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
Monolith Soft

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

9

✓ Sjajan remaster kome je mesto na Switchu

✓ Duboka priča sa mnogo obrta

✓ Zanimljiv ali ograničavajući borbeni sistem

✗ Prelepe ali prazne lokacije

✗ Sporedni questovi nisu zanimljivi



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Thatgamecompany inc

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA **DA**

FORZA STREET

Najnovije izdanje u Forza serijalu trkačkih igara se pojavilo za mobilne telefone, tako da je ovo prvi put da Forzu vidimo na prenosivim uređajima. Forza Street ulazi u veliku konkurenciju trkačica kojih ima podosta na mobilnim uređajima, ali pokušava da se izbori za delić pažnje zahvaljujući svom imenu i novim mehanikama.

Forza Street je mehaniku vožnje besnih automobila dodatno uprostila, gde je upravljanje vozilom praktično nestalo. Nema više volana ili nagnjanja mobilnog telefona na levo ili na desno, vaše je samo da stisnete papučicu za gas i da je pustite kada je potrebno. Vožnja se odvija tako što gas držite kada trka krene i prst sa ekrana dižete samo u krivini, to je malo komplikovanije nego što zvuči, pošto morate imati dobar tajming. Uđete li prerano u krivinu izgubićete na brzinu, ne stisnete li kočnicu, zalepićete se za bankinu. Tajming određuje žuta i crvena linja, gde u žutom ste sigurni, a kod crvene već kasnite. Tu je i nitro ubrzanje, koje dopunjujete sa Perfect i Great ocenama tokom ulaska u krivinu. Iako ih ima malo, ovi elementi umeju da donesu odluku u ključnim trenucima, tako da ako jednom loše uletite može se desiti da izgubite trku.

Trke su kratke, baš onakve kakve trebaju da budu za ove platforme, tako da ih možete prekinuti u bilo kojem

momentu. U igri vas očekuje dosta raznih događaja koji se sastoje od nekoliko trka sa boss vožnjom na kraju. Tu stičete reputaciju u svetu vrelih guma i ujedno sakupljate nekoliko in-game valuta koje služe za nadogradnje, nova vozila, kastomizaciju, i samu dopunu energije dok igrate.

U ponudi je veliki broj vozila, odlika ostalih naslova u serijalu, od modernih mašina pa do klasičnih zveri iz prošlog veka. Vozila osvajate kao nagrade ili ih kupujete za određenu valutu. Grafički igra izgleda prelepo, ali nedostaju animacije sudaranja i neki otmeniji efekti koji bi lako radili na android telefonima.

Prosti elementi gejmpla su osvežavajući, ali postojanje nekoliko valuta u igri je zamarajuće i zbunjujuće, pogotovu ako samo želite da igrate iz zabave i nemate vremena da učenje čitavog sistema monetizacije u Forza Street. Mikrotransakcije su takođe prisutne, ali i pored dosadnih obaveštenja one nisu obavezne kako bi se igralo, barem ne na duže staze.

Ova Forza igra je dobrodošla na Android i iOS platformama, i može se reći da je dobro osveženje za trkačice. Tako da je isprobajte bez oklevanja.



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Gameloft

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA **DA**

SONIC AT THE OLYMPIC GAMES – TOKYO 2020

Olimpijske igre u Tokiju su otkazane zbog korona virusa, pa će se najverovatnije održati tek naredne godine, čime se prekida decenijama duga tradicija. I pored ovog problema, igra posvećena narednim Olimpijskim igrama nije odložena. To je Sonic at the Olympics Games - Tokyo 2020.

Ovaj čupavi junak je sa razlogom odabran kao jedan od predstavnika, pošto je SEGA japanska kompanija. Sa njegovim likom i ostalom družinom ćete se takmičiti u velikom broju sportova koji su dostupni kao discipline na igrama, a imaćete i neke sportove svojstvene samo Soniku i drugarima. Ova igra nije samo nabacala sportove pred igrače, već je sve načinjeno kao mapa Tokija, a od našeg uspeha u igrama zavisi pobjeda nad večnim neprijateljem Eggmenom. Na raspolaganju je preko 15 sportskih dešavanja raspodeljenih u nekoliko kategorija, sa dodacima skokova i sakupljanja zlatnih kružica za dodatne poene.

Gejmplaj funkcioniše sasvim dobro i mehanike u svakoj disciplini su divno ukomponovane u gejmpla. Samo postojanje priče je osvežavajuće, jer su Sonic, Tails i ostali uvek spremni na delanje. U igri je prisutna tabela sa poenima, tako da ako želite možete pokušati da oborite sve rekorde kada se uhodate, ali postoji i opcija za direktni okršaj sa ostalim igračima, koje možete birati na osnovu regije, što je odlična opcija. Takođe možete slati i izazove prijateljima ako želite da ih održite na ivici svakoga dana.

Šteta je što Olimpijskih igara neće biti ove godine, ali će barem ovaj mobilni naslov malo održati atmosferu i omogućiti nam da se oprobamo u nekoliko sportskih disciplina.

Autor: Milan Janković

CRUCIBLE

Amazon je konačno smelim koracima zagazio na polje kreiranja i izdavanja igara sa multiplejer pucačinom Crucible, potpuno besplatnom za igranje PC igračima putem Steam platforme. Igra se pojavila i kod nas u Evropi nakon par malih problema sa serverima, i imali smo prilike da je zaigramo pre izlaska novog broja časopisa Play!

Prvi utisak koji Crucible ostavlja, i koji je izgleda i najjači, je da u ponudi ima dosta mešavina kako bi se obuhvatila što veća grupacija igrača. Crucible kombinuje dosta elemenata iz više različitih žanrova, gde imamo heroje sa specifičnim ulogama kao u igri Overwatch, ali i elemente iz Dota 2 i Battle Royale igara. Svog karaktera možete levelovati tokom meča sakupljanjem iskustva i odabirom određenih sposobnosti ili oružja u zavisnosti od najslabije karike koju mislite da imate.

Modova igranja za početak ima 3, i svi su kompaktni sa manjim grupama igrača koji se suočavaju na mapi. Heart of the Hives je PvPvE mod u kojem se borite oko objekta sakupljanja određenih predmeta, ali ljudski protivnici nisu jedina pretnja. Harvester Command kao da je izašao iz MOBA naslova pošto cilj nije puko ubijanje, već sakupljanje monete zvane Essence



rasute po mapi, prvi tim koji sakupi 100 poena pobeđuje.

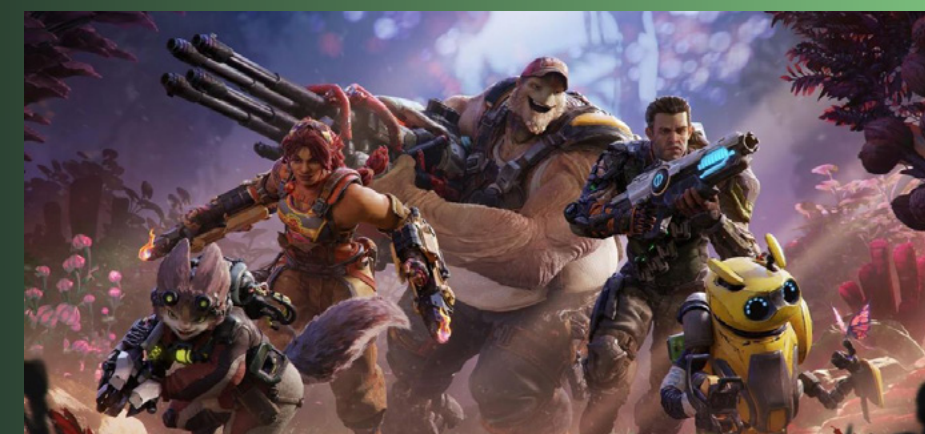
Alpha Hunters je treći mod igranja u Battle Royale fazonu, očigledno, ali sa zanimljivim obrtom. Ovde nema opcije za povratak u borbu putem revive mehanike, već kada jednom stradate završili ste igru. Cilj je ostati poslednji na nogama, a za to možete ući u privremeno savezništvo sa drugim neprijateljem zarad obostrane dobiti, ali čuvajte leđa.

Ovako sa nanizanim pikselima u vidu teksta zvuči zanimljivo, ali nažalost Crucible pati od gomile problema. Prvi je samo jedna mapa, koja brzo dosadi, jer nije preterano velika zbog malog formata igrača, a samim tim moguće je preći je za kratko vreme. Al vođeni protivnici nemaju inteligenciju i ne pružaju izazov već su samo meta za projekte, mehanika napucavanja deluje nekako rigidno, dok i grafički elementi nisu nešto čime se igra može pohvaliti.



Zanimljivo je da se Crucible pojavio kao puna igra, a ne u Early Accessu, kao većina, što je veliki promašaj. Igra je zapravo daleko završene, i pored 4 godina navodno provedenih u produkciji. Amazon Game Studios mora da se vrati baš unazad i da krene da ispravlja ako želi da Crucible uspe.

Za sada, ovo je naslov kojeg bi Amazon kao jedna od najjačih kompanija na svetu trebao da se stidi zbog slabo posvećene pažnje.



RAZVOJNI TIM:
Amazon Game Studios

GDE PREUZETI:
https://store.steampowered.com/app/1274450/Bear_Party_Adventure/

Autor: Borislav Lalović

FPS žanr je posebna zverka u velikom ekosistemu video igara. Pojavio se u čudnom trenutku, možda više kao logičan sled demonstracije povećanih hardverskih mogućnosti, a možda su tu kumovali i sve brojniji oružani sukobi širom sveta.

Bilo kako bilo, sa odumiranjem avantura, FPS žanr se pomalo nasilno uvukao na njihovo mesto i prosto preoteo primat kao „top notch“ žanr koji svaki studio koji drži do sebe mora da neguje.

Ta 1998. godina će kod nas ponajviše ostati upamćena kao godina Mijatove prečke i godina velikih previranja koja će kulminirati godinu dana kasnije (pupupu daleko bilo i ne ponovilo se). U gaming industriji ostaće upamćena kao godina izlaska jedne od najinteligentnijih pucačina svih vremena

HALF LIFE

Do pojave ovog bisera prosto je bilo nemoguće zamisliti da krhotine stakla lete okolo kada u njega ispalite par metaka ili jezivo imerzivnu animaciju protivnika kao što su headcrabovi. Iskreno, mislim da me i dan danas najviše užasava taj tip smrti, kada ti se tako odvratno stvorenje zakači na lobanju i umireš polako u agoniji. Jezivi krici koje su nesrećnici ispuštali dok su lagano ostajali bez mozga i dan danas

se po mom mišljenju mogu ubrojati u naj-horor momente ikada, iako HL nije bio horor igra.

Besprekoran AI je nešto što HL čini onim što jeste. Nikada pre, a tek sa dolaskom F.E.A.R-a nismo imali tako dobar AI u igrama. Poslednje godine obeležavaju sjajne igre sa raznim sjajnim momentima, grafikom, pričom... Ali nikada i ništa osim Half Life franšize

me nije toliko oduševilo u tom smislu. Jeste, AI ume da bude dobar i u drugim igrama, eto taj pomenuti F.E.A.R. Ali uvek je to na uštrb nekog drugog aspekta igre. HL je uvek bio potpun i kompletan paket. I priča i level dizajn i atmosfera i AI i grafika i muzika i...Sve. Dvojka diže stvari na još viši nivo. Uvodi nove, a osvežava stare likove. Misteriozni baja sa aktovkom je još misteriozniji, Alyx je fenomenalnija iz sata u



sat. Epizode su sjajne iako su nažalost bile samo dve.

Gomila je stvari koje mogu da se kažu o ovom serijalu. Suština je da ne postoji besmislen trenutak, nevažna sekvenca ili nešto što je tu samo reda radi. Bilo da ste bačeni u presu za smeće ili gledate lansiranje rakete na Xen. Hoćete pak, da pričamo o nadrealno ludom popu u Ravenholmu i njegovom jezivom smehu? Otkršaji sa marincima iz prvog dela ili sa Combine vojskom iz drugog?

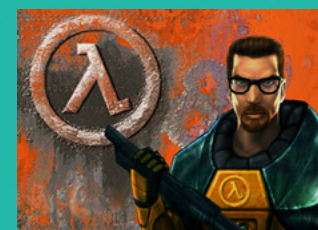
Kada čujete kako komuniciraju i znate da će da vas flankuju ali ne možete da to sprečite?

Za kraj, ova igra toliko utiče na psihi da mi se i dan danas dešavaju fleševi deja-vu efekta kada siđem u podzemnu stanicu kod Vuka.

Jednostavno, Half Life serija stoji kao megalitni spomenik antičkim vremenima industrije video igara, kada je zapravo, bilo bitno šta i kako

igrate. Što bi jedan stari znalac rekao „uznemirujuće realno nadrealan dizajn i atmosfera.“

A koliko vas je instaliralo Counter Strike (dok nije bio samostalan) a da nije prešlo Half Life?



RAZVOJNI TIM
Valve Corporation,
Captivation Digital
Laboratories

IZDAVAČ:
Valve Corporation

GODINA IZLASKA:
1998

PLATFORMA:
PC



Autor: Stefan Starović

COOLER MASTER MM830

Visoka klasa gejming miša

U svetu gejming periferija je odavno već vrlo teško izmisliti nešto potpuno novo pa se proizvođači stalno trude da u svom modelu ponude nešto više i bolje od konkurencije, po mogućstvu po nižoj ceni. Upravo jedan takav model koji „ima sve“ je i Cooler Master MM830.

Cooler Master MM830

MM830 dolazi u vrlo lepom pakovanju a kada izvadite uređaj iz kutije se odmah stiče utisak da se radi o vrlo solidnom proizvodu. Kvalitet plastike je vrlo dobar, gumirani detalji ispod palca desne ruke su vrlo finog kvaliteta i daju dobar utisak. Treba naglasiti da je ovo jedan od onih malo većih miševa, najbolje će se s njim snaći korisnici koji vole palm grip, kao i da je namenjen isključivo dešnjacima. Sa zadnje strane je prosvetljeni okvir Cooler Master logotipa što je vrlo diskretno, ali opet rekao bih i vrlo efektno isticanje brenda.



Poseđuje RGB osvetljenje koje se može podešavati u četiri različite zone i u milionima kombinacija kroz priloženi softver tako da je sa te strane zaista u samom vrhu. Sa donje strane uređaja se nalazi senzor i veliki klizači koji mu omogućavaju izuzetno dobar kontakt sa podlogom.

Tastera ima ukupno 8 i možete ih podešavati do tačana opet preko vrlo

zgodnog softvera. Dva glavna tastera su opremljena Omron prekidačima što znači da bi trebalo da izdrže 20 miliona klikova. Najzanimljiviji su ipak takozvani „clutch“ tasteri koji su spakovani ispod palca, tamo gde bismo obično našli samo forward i back tastere. Naime u neakvoj vrlo zanimljivoj gumiranoj izvedbi se ispod palca nalazi pravi četvorostrani D-pad, sličan onima koje možemo videti na kontrolerima

“KVALITET IZRADE JE NA VRHUNSKOM NIVOU”

za konzole. I on funkcioniše sasvim prihvatljivo – možete mapirati dugmiće, ali možete i napraviti da recimo držanje jednog tastera smanji DPI osetljivost privremeno samo dok je on pritisnut, recimo dok nišanište snajperom. Vrlo zgodna funkcionalnost, ali smo je i ranije videli, recimo na nekim Logitech modelima. Sve u svemu ovo jeste novina ali je pitanje da li je neophodno da tasteri budu raspoređeni u D-pad krstastom rasporedu? Možda bi bilo zgodnije da su tu četiri tastera umesto standardna dva ali nekako drugačije organizovana, slično nekim MMO miševima? U suštini nije ovako loše, ali bih ja recimo lično voleo da je taster koji je najviše pozadi malo približen napred jer mi je u par navrata bilo malo teško da ga dohvatim.

Druga stvar koja svakako iskače na ovom uređaju jeste OLED ekran rezolucije 96x24 piksela koji se nalazi na samom prednjem kraju, ispred D-pad sekcije. Čim upalite miša na njemu će se pojaviti skrolujući Cooler Master logo, a kroz softver možete podesiti da prikazuje različite slike, logotipe i sl, ali samo u belim pikselima na crnoj pozadini. Ovo se pokazalo kao vrlo interesantna opcija za personalizaciju uređaja, recimo ako hoćete da stavite logo svog klana ili svoj nick u igri ili tako nešto. Međutim kao što sam mogao da primetim i kod mnogih Steelseries periferija u poslednje vreme ovakav ekran je lep kada ga vidite prvi put, ali posle već par dana korišćenja potpuno zaboravite na njegovo postojanje, prosto ne služi skoro pa ničemu, bar je to moj utisak.

Performanse

Na spisku specifikacija MM830 miša se svakako ističe optički senzor PixArt PMW3360 sa skoro pa neverovatnih 24.000 DPI osetljivosti, mislim da je to najviša cifra koju smo u ovom domenu



“RGB OSVETLJENJE SE PODEŠAVA U 4 ZONE”

do sada videli. Ovo omogućava do sada neprevaziđenu preciznost ukoliko vam tako nešto zaista i treba. Lift off distanca koja određuje kada će senzor prestati da prati podlogu je po defaultu 2mm, ali je možete podešavati u softveru što je izuzetno korisno. Senzor neće izgubiti tracking čak i ako uređaj pomerite s ubrzanjem od 50G što je nešto bolje nego što se inače viđa kod sličnih uređaja. DPI osetljivost možete podešavati u 4 nivoa preko odgovarajućeg tastera, što će se i reflektovati na LED diodi, a same nivoe možete podesiti kroz softver. Uopšte moram priznati da je Cooler Master softver jedan od zaista sveobuhvatnijih i naprednijih na tržištu.

Zaključak – kuda idu gejming miševi? Cooler Master MM830 je miš koji na papiru ima sve – inovativni D-pad, OLED ekran, neverovatan senzor od 24.000 DPI i sve to po relativno razumnoj ceni od nekih 70-80 evra. Međutim da li je to dovoljno u današnjoj konkurenciji? Tu pre svega možemo da ga uporedimo sa nečim kao što je Steelseries Rival 700 koji takođe ima ekran i dosta jak senzor a jedno 30ak evra je skuplji, ali, a to je veliko ali: ima iza sebe ozbiljnu reputaciju i marketinšku mašineriju koja prati Steelseries proizvode. Prosto je prosečnom igraču verovatno primam-

ljiviji neki ovaj „premium“ miš, ne zato što ima bolje karakteristike ili kvalitet izrade, jer to ovde svakako nije slučaj, nego zato što ima takav imidž.

Ostaje pitanje i da li većini igrača zaista trebaju sve funkcionalnosti MM830? D-pad ima četiri tastera, ok uglavnom ih ima samo dva. Ima OLED ekran – da li to nekome zaista treba? Konačno ima 24.000 DPI maksimalnu osetljivost senzora, upravo sam bacio pogled na moja standardna DPI podešavanja na mišu koji ima maksimum od 12.000 – podeoci su mi 1.200, 2.400, 3.200 i 6.400, dakle ja koristim otprilike polovinu osetljivosti koju mogu, a u slučaju MM830 to bi bila četvrtina. Ukoliko niste među top 1.000 Counter-Strike igrača na svetu verovatno nećete primetiti bilo kakvu razliku, pa se onda sve svodi na to kako vam se miš dopadne i kako vam leži u ruci a to je vrlo individualno.

Karakteristike:

Model	CoolerMaster MM830
Tip	Optički miš
Povezivanje	USB
Senzor	PixArt PMW3360 24.000 DPI
Dodatno	DPI prebacivanje, RGB osvetljenje, OLED ekran, dodatni „clutch“ tasteri

play

z i n e

