play! zine

br.135 | Mart 2020.

REVIEW:

ZOMBIE ARMY 4 DEAD WAR

dreams

IGRA MESECA

REVIEW:

MINISTRY OF BROADCAST

HARDWARE:

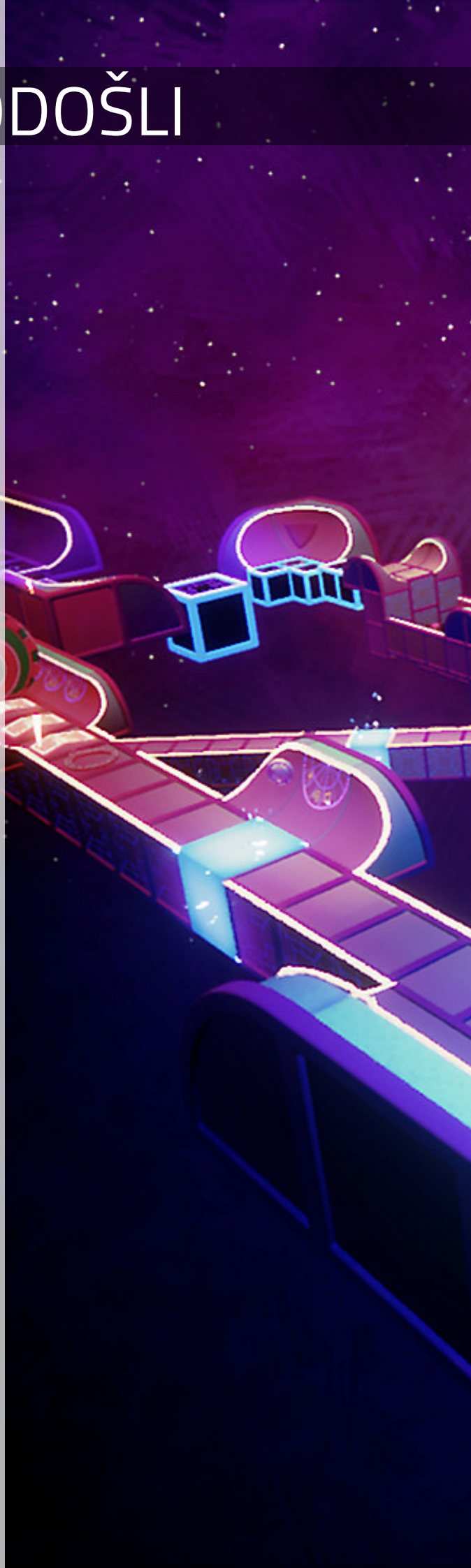
GIGABYTE RADEON 5600XT GAMING OC 6G

INTERVJU:

HYPERION STUDIO LIMITED

GAMING KVIZ

DOBRODOŠLI



BROJ 135 – MART 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

Da li je uvodnik tako nazvan zato što uvodi čitaoce u štivo? Ili je uvodnik uveden pre ostalih delova teksta/knjige/časopisa? Ako ga metnemo na kraj da li će postati izvodnik?

Jah, hajde sad ozbiljno. Da li je Dreams najbolja igra ikada? Da li je Warcraft III: Reforged najgora igra ikada? Da li ćemo prestati da se žalimo na sve? Da li ćemo prestati da preorderujemo igre zato što je neko rekao „e vidi, pravimo novu igru“? Da li je potrošačka filozofija na pragu da uništi gaming kao izvor zabave i preobrati ga u izvor novca? Da li je Stadia mrtva ili je GE Force Now samo toliko dobar? Da li je streaming budućnost igranja igara? I kako će se sa tim nositi proizvođači hardwarea? Mnogo pitanja, malo odgovora. Nekako mi se čini da postoji univerzalan odgovor na sva ova pitanja, a to je NE. U praksi bi bilo malo teže dati takav lakonski odgovor, ali srž je tu. Tehnologije evoluiraju, ali sve ostalo nekako trpi degenerativne promene. Kao što deca imaju skoliozu jer jedu previše kašica kada su mali.

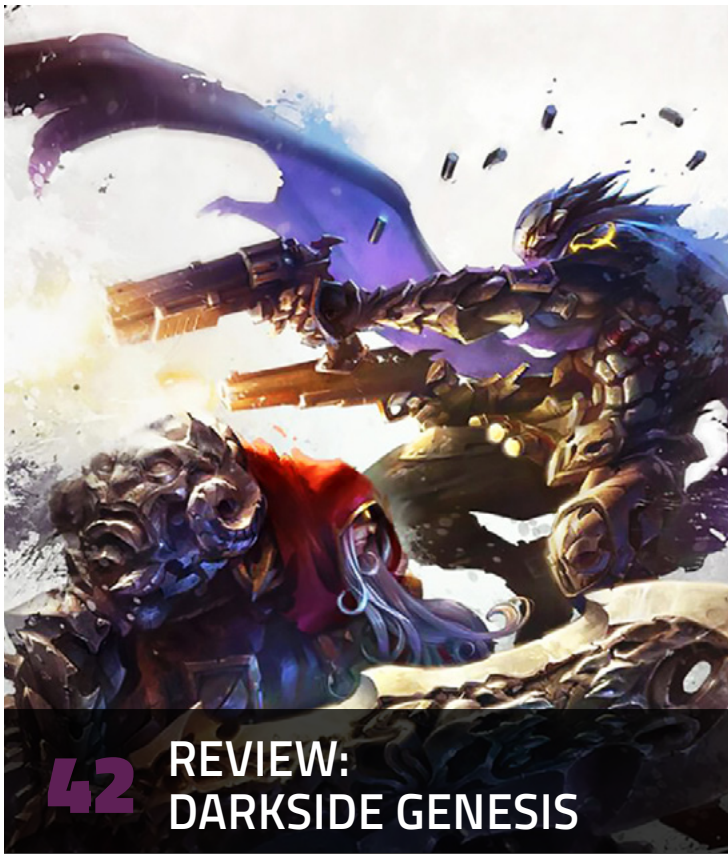
I zato dosta kukanja, igrajte i uživajte. I čitajte play, naravno!

dreams

Sadržaj

46 IGRA MESECA: DREAMS

66 REVIEW: WARLANDER



42 REVIEW: DARKSIDE GENESIS

84 HARDWARE: NACON REVOLUTION PRO

30 STEAM EARLY ACCESS: JOURNEY OF LIFE

FLASH VESTI 6

PATREON STRANA 10

TEMA MESECA: Warcraft III - Reforged 12

EDITORIJAL: Simbolizam u Dark Souls igrama 16

INTERVJU: Clock Drive Games 26
INTERVJU: Hyperion studio limited 28

STEAM EARLY ACCESS: A Long Way Down 30
PRVI UTISCI: Panzer Corps 2 32

GAMING KVIZ 34

PREGLED MESECA: Top igre marta 38

Darksiders Genesis 42
Dreams 46
It came from space and ate our brains 50
Ministry of Broadcast 52
Monster Energy Supercross 3 54
Pillars of Eternity II - Deadfire Ultimate Edition 56
Street Fighter V Champion Edition 60
The Dark Crystal - Age of Resistance Tactics 62
Ultimate Racing 2D 64
Warlander 66
Zombie Army 4 Dead War 70

RETRO KUTAK: Deus Ex 74

U POKRETU: Android igre 76

BESPLATNI KUTAK 78

HARDWARE: Gigabyte Radeon 5600XT Gaming OC 6G 80
HARDWARE: Nacon Revolution Pro Unlimited 84
HARDWARE: SteelSeries Apex 3 i Rival 3 88

32 PRVI UTISCI: PANZER CORPS 2

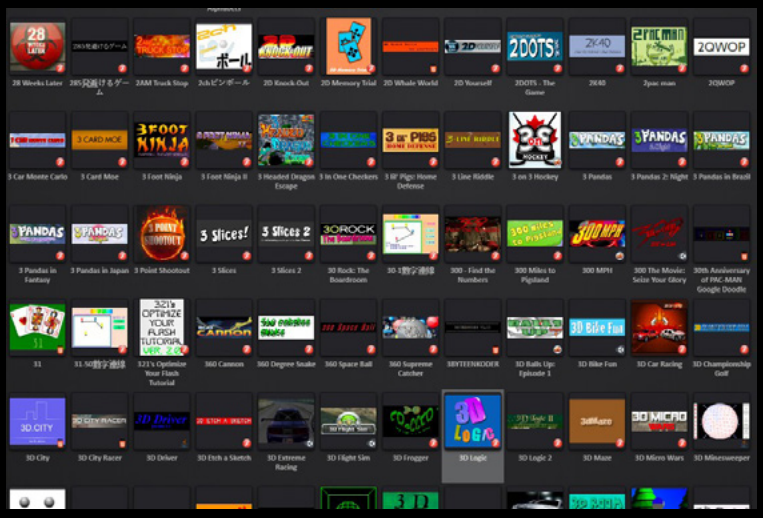
12 TEMA MESECA: WARCRAFT III REFORGED

PREKO 36.000 FLASH IGARA USPEŠNO SAČUVANO OD SIGURNOG ZABORAVA

Početak 2020. godine nije označio samo početak nove decenije i svetlu budućnost u svetu video igara, već i kraj jedne ere, koja je bila deo života i odrastanja mnogih igrača.

31. decembar ove godine je datum koji označava trajni prekid podrške za program poznat kao Flash, u korist upotrebe modernijih standarda, poput HTML5 i Unity. Iako je ukidanje podrške najavljeno još pre 3 godine, mnoge igre bi jednostavno nestale, pošto je samo mali broj developera bio spreman da igru prebaci u novi endžin.

Tako bi sa prekidom podrške nestalo na hiljade mini-igara koje je Flash pokretao, ali se na svu sreću to neće desiti, na čemu se možemo zahvaliti grupi iz projekta Flashpoint. Ljudi iz ovog projekta su do sada uspešno sačuvali preko 36.000 igara, i sve su potpuno besplatne za igranje i na raspolaganju su svakome ko poželi da se priseti ovog važnog delića istorije.
Flash igre danas nisu preterano popularne, ali pre jedno desetak godina i ranije su bile izuzetno igranje, i sajtovi sa njima(Miniclip na primer) su prosto cvetali od poseta. Sada ove naslove možete igrati na Flashpoint sajtu, ali ih ujedno možete i preuzeti, i to sve, što će vam zauzeti preko 290GB prostora.



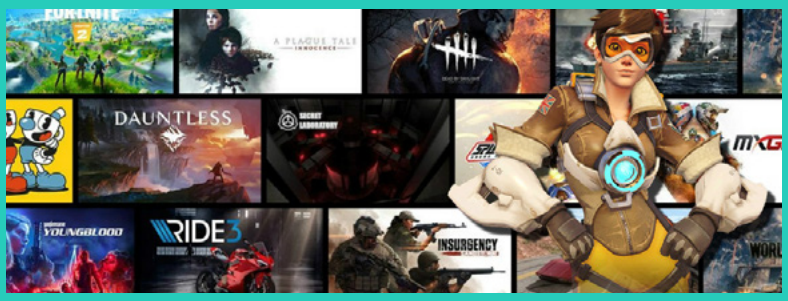
ZVANIČNI SAJT ZA PLAYSTATION 5 JE POČEO SA RADOM, USKORO OTKRIVANJE SVIH DETALJA

Izuzetno smo blizu dugo očekivanog zvaničnog predstavljanja Playstation 5 konzole, što se moglo zaključiti na osnovu ranijih glasina, a sada je i Soni praktično potvrdio da nas to uskoro očekuje.

I to time što je zvanično pušten u rad sajt namenjen isključivo narednoj generaciji Playstation konzola, koji je odmah u startu dodatno potvrdio očekivani datum izlaska, kao i zvanični logo.

Na istom sajtu stoji preporuka posetiocima da se prijave na newsletter kako bi ispratili sve nove detalje koji će u budućnosti biti otkiveni, a tiču se cene, tačnog datuma i igara koje će biti dostupne od prvog dana.

Ranije glasine su otkrile da je puna najava Playstation 5 konzole planirana za 5. februar sa otkrivanjem svih detalja, ali sada nam ostaje manje od jednog dana da vidimo da li će se to stvarno i odigrati, ili smo osuđeni na još čekanja na najavu budućnosti kompanije Sony.



ACTIVISION-BLIZZARD POVUKAO SVE SVOJE IGRE SA GEFORCE NOW SERVISA

GeForce Now servis kompanije Nvidia je izlaskom iz dugog perioda beta testiranja privukao ogromnu pažnju igračke javnosti, pošto je moguće potpuno besplatno zaigrati na najvećim podešavanjima i najzahtevnije naslove.

Ovaj servis za strimovanje igara je privukao dosta pažnje i developera, koji su, kako iz Nvidia kažu, zasuli razvojni tim zahtevima da i njihova igra bude dostupna putem ovog servisa, što je dobar pokazatelj o budućnosti servisa.

Ipak, postoje i oni koji su iz nepoznatih razloga rešili da svoje igre povuku sa GeForce Now servisa, kao što je to nedavno učinio Activision-Blizzard. Ovaj izdavač nije pružio nikakvu objavu ili obrazloženje povodom ovog poteza, već se za izostanak igara saznalo preko GeFoce Now foruma, koji je ujedno naglasio da bi se igre mogle i vratiti u budućnosti.

Teško je suditi, pošto ne znamo pravi razlog za ovaj potez, ali on će svakako naškoditi kompaniji Activision-Blizzard i Overwatch i Call of Duty igrama, pošto trenutno vlada veliko interesovanje za ovim servisom, i može uticati na povećanje prodaje igara, pošto su mnoge igre tako dostupne i onima sa slabijim računarima.

FALLOUT 76 U APRILU STIŽE NA STEAM, ZAJEDNO SA WASTELANDERS EKSPANZIJOM

Poprilično dugo je Fallout 76 bio dostupan samo putem Bethesda.net platforme, gde je viđeno dosta problema za igrače, kontroverzi vezanih za mikrotransakcije, nepravedno banovanih modera, i mnogo toga još.

Ono što valja priznati ovoj kompaniji je da nije odustala od igre, već na njoj i dalje radi, mada dosta sporo, ali radi. Trenutno je u pripremi nova velika ekspanzija za Fallout 76, ali i još veći iskorak ka dostupnosti na tržištu.

To se ogleda u tome što će Bethesda ovu igru od 7. aprila biti moguće zaigrati na Steamu, uz sve prethodne ispravke, kao i novi sadržaj. Ono što je mana kod dolaska igre na Steam, je da nećete moći da prebacite valutu(Atome) sa naloga vezanog za Bethesda.net, već morate sve ispočetka.

Od drugih novina vezanih za Fallout 76, veliki Wastelanders apdejt sa sobom donosi nove misije vezane za glavnu priču, izmene u postojećim kvestovima, kao i ljudske NPC karaktere sa kojima možete vršiti interakciju, na šta se čekalo praktično od početka.

Od ostalih novina se očekuju oružja, čudovišta i sistem reputacije koji zavisi od odabira dijaloga tokom interakcija sa ne-igrivim karakterima. Wastelanders apdejt će biti potpuno besplatan za sve igrače i pojaviće se istog datuma kao i Steam verzija, dakle 7. aprila.

POTVRĐENO JE DA DOBIJAMO NOVU CALL OF DUTY IGRU OVE GODINE

Osim objavljivanja finansijskih rezultata za prethodni kvartal, Activision je potvrdio da će i ove godine biti nove Call of Duty igre, čime se nastavlja tradicija duga 15 godina.

Međutim, ono što nije podeljeno ovog trenutka jeste o kojoj se igri radi, kao i koji je studio zadužen za njen razvoj. Activision uverava fanove da je u pripremi odličan sadržaj koji će se dopasti fanovima, i da je već pokazao dobre rezultate sa prvim testovima.

I pored toga što Activision nije otkrio dodatne detalje, prošle godine se pojavilo nekoliko glasina vezanih za Call of Duty 2020, u vidu nagle promene razvojnih timova, pošto je studio Sledgehammer sa svojim naslovom smenjenza kasnije godine, i na njegovo mesto je došao Treyarch.

Ovaj studio navodno radi na Black Ops 5 koji igrače vodi u period Hladnog rata, i želi da ispravi sve ogromne nedostatke koji su postojali sa Black Ops 4, a jedna promena je već otkrivena – neće biti jetpackova.

Takođe, od ovog serijala možemo očekivati još spin-off naslova na mobilnim uređajima, pošto je Call of Duty Mobile pokazao odlične rezultate i značajno podigao igračku bazu franšize.

SYSTEM SHOCK 3 PONOVO U PROBLEMIMA, RASPUŠTEN RAZVOJNI TIM

Još od same najave za System Shock 3, oduševljeni fanovi su dosta puta zaredom bivali razočarani raznim problemima u razvoju i ponovnim odlaganjima.

Igra je već nekoliko puta interno odlagana, a dodatni kamen spoticanja u razvoju je bila i finansijska situacija studija Starbreeze, koji je bio primoran da proda prava na ovu igru, čime je vlasništvo prešlo na OtherSide Entertainment.

Problemi za System Shock 3 time nisu prestali, već su se sada pojavili i novi, koji otkrivaju da je ovaj naslov u ozbiljnim problemima. Kako otkriva portal VGC, glavni razvojni tim, koji je godinama radio na System Shock 3, je sada raspušten od strane studija Otherside. Izvori iza ove objave su poprilično kredibilni, pošto dolaze od strane ljudi koji su radili na igri i koji su otpušteni, poput kreativnog producenta, Čejsa Džonsa.

Izvori su naveli i da je potencijalni razlog za raspuštanje razvojnog tima to što se dosta kasnilo po pitanju sadržaja, do čega je došlo zbog mnogih drugih nedostataka. Otherside Entertainment još uvek nije pružio objavu povodom otpuštanja developera, ali situacija svakako nije obećavajuća.

Mnogi fanovi su se ponadali da će System Shock 3 uskoro ugledati svetlost dana, pošto smo prošle godine dobili par tizera i trejlera, zbog čega smo pomislili da ima napretka u razvoju.

HALF-LIFE: ALYX DOBIO TAČAN DATUM IZLASKA

Valve je rešio da sa najnovijom Half-Life igrom ne ostavi fanove da čekaju preterano dugo do izlaska, već će od prvobitne najave do samog pojavljivanja na tržištu proći samo par meseci.

Ovo je naglašeno još sa prvobitnom najavom igre Half-Life: Alyx, ali sve do sada nije bio poznat tačan datum izlaska, već se samo spominjao mart ove godine kao neki okvirni period.

Valve je već ranije rekao da neće odlagati dolazak ove igre, a sada je konačno otkrio tačan datum izlaska – 23. mart. Kao što već verovatno znate, Alyx je VR igra i biće dostupna za sve VR uređaje koji su dostupni na PC-u, samo trebate obratiti pažnju na sistemske zahteve.

Dobro je znati da barem ova igra neće biti odlagana, a sada znamo i da imamo dovoljno vremena da se pripremimo. Ako ste već zagrejani za kupovinu Half-Life: Alyx uz prednaručivanje dobijate i 10% popusta.

GTA 4 SE OVOG MARTA VRAĆA NA STEAM, ALI BEZ MULTIPLEJERA

Početkom prošlog meseca je GTA 4 jednostavno nestao sa Steam platforme, bez ikakvog detaljnog objašnjenja, osim navoda da je krivica na Games for Windows Live servisu, i tada bez ikakve naznake da će se ikada vratiti.

Ipak, sada stižu pozitivne vesti iz Rockstara, koji je objavio da će se GTA 4 zvanično vratiti na Steam 19. marta, kada će postati dostupan za kupovinu kao Complete edicija, što znači da će igra za nove kupce biti obogaćena ekspanzijom Episodes from Liberty City. Zajedno sa povratkom igre u prodaju, oni koji su već posedovali igru će morati da apdejtuju svoju verziju na complete edition.

Međutim, GTA 4 se ne vraća na Steam u netaknutom stanju, već će multiplejer biti uklonjen, zajedno sa tabelama, tako da nadmetanja sa ostalim igračima više neće biti. Igra će takođe ostati i bez nekoliko radio stanica, ali je navedeno da je reč o privremenom uklanjanju stanica i da će se vratiti kasnijeg datuma.

POČELA JE NOVA SEZONA U FORTNITE: BATTLE ROYALE, TU JE I DEADPOOL

Nakon početka drugog poglavlja u Fortnite: Battle Royale, ova igra je doživela velike promene u gejmpleju i po pitanju lokacija na mapi, a nedavni dolazak druge sezone nastavlja da menja stvari.

U fokusu nove sezone su pre svega promene na mapi, pošto smo dobili neke stvarno egzotične lokacije, koje su uglavnom smeštene u blizini vodenih površina. Tako imamo veliku jahtu, luksuznu kuću na plaži, luku i neku vrstu tajnog podzemnog pristaništa sa otvorom za sletanje i poletanje helikoptera.

Naravno, ove lokacije nisu nasumično dodate, već su u skladu sa temom nove sezone, a to su tajne operacije i tajni agenti. U igri se sada nalaze razni tajni prolazi koji vas vode do specijalnih predmeta i oružja, ali imaćete i susrete sa negativcima.

Kao i sa svakom sezonom, stigao je novi Battle Pass koji donosi obilje skinova sa kojima možete izgledati kao tajni agent, a tu je i zanimljivo stvorenje sa kojim možete ići po mapi i predstavlja neku uvrnutu vrstu mačke. Na kraju trejlera je otkriveno i da će Deadpool stići u Fortnite, i to kao skin, a postoji šansa da će mu biti posvećeno i više od toga.

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.

I ovog meseca sa nama je Danilo Kartalović, kome se najiskrenije zahvaljujemo.

“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

© 2019 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY, and MODERN WARFARE are trademarks of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. "PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, PS4 is a trademark of the same company. All rights reserved.

Autor: Borislav Lalović

FACT, FICTION, SHITSTORM ILI PO SRPSKI "SVIJETU SE NE MOŽE UGODITI"?

GDE JE ISTINA U SLUČAJU WARCRAFT III - REFORGED?

Shitstrom služi da se privuče pažnja. Nema greške oko toga. I da se ne zavaravamo, kada se desi nešto što generiše nezadovoljstvo u bilo kom smislu, današnja gejming zajednica ima tendenciju da celoj stvari doda toliko toga negativnog da na kraju više nije bitno ni šta je tačno ni šta nije, nego da se što jače pljune u određenom smeru. Ponašanje dostojno reality show programa, rekao bih.

Ovakve stvari su common thing postale u poslednjih par godina. I ne ograničavaju se samo na gaming, ima ih u svakoj pori društvenog života. I sve te stvari imaju neke zajedničke osobine. Kada se desi nešto što nekome nije po volji, kreće akcija. Potpuno odsustvo kritičkog osvrta i razmišljanja, ukombinovano sa dramatičnom dozom hejta, začinjeno sa „teškim rečima" koje se više nego olako upotrebljavaju, često potpuno izvan konteksta. Dalje imamo lančanu reakciju. „Viđeniji" mislioci će svoje mišljenje podeliti na internetu i tu počinje zabava. Pod uticajem pomenutih mislioca, osobe koje imaju manjak informacija i višak slobodnog vremena isto to vreme troše na prežvakavanje tuđeg mišljenja, uz dodatak poluinformacija i tako dobijamo shitshow.

Kada se jednom zapali, ta vatra može da traje nedeljama in a kraju više se ne zna ni ko pije ni ko plaća, ali jedno je sigurno. Što jače pljuneš, imaš veći reach, nezavisno od platforme na kojoj se oglašavaš. Problem sa ovim je što ljudi koji su katalizator to rade iz sopstvenih sebičnih pobuda, a ne iz „brige" za društvo ili zajednicu, kako to pokušavaju da prikažu. Mehanizam je jednostavan, „udare" na emocije i naslađuju se posledicama.

Predivdeo sam da će se nešto slično desiti sa novom-starom igrom Warcraft 3:Reforged. Oluja se ne stišava i čini se da neće još dugo. Čitam gomilu članaka još od dana izlaska i povremeno se toliko iznerviram da mi ne bude dobro. Postoje ljudi koji imaju toliku moć izvrtanja činjenica i spinovanja informacijama da bi im i srpski političari pozavideli.

U međuvremenu, Warcraft3: Reforged postade najniže ocenjena igra u istoriji Metacritica (0.5 user score atm). User score izveden na osnovu 28 000 glasova! Nisam našao približnu cifru ni za jednu igru na pomenutom sajtu. Očigledno je reč o review bomingu i to nije tajna. Ali u ovolikoj meri to nije zabeleženo. Gde leži problem? Igra ima mane, ali da li je 0.5 realna ocena? Apsolutno nije. Ostavite po strani floskule „ na internetu svako može da kaže šta hoće" ili „review bombing je način da se privuče pažnja". Ako izađeš na internet i čisto iz revolta „oceniš" nešto nerealno niskom ili nerealno visokom ocenom, ne možeš se smatrati ozbiljnom osobom. I tu nije u pitanju moralisanje, u pitanju je odsustvo argumentovane interakcije sa svetom oko sebe i nerealnim prikazivanjem stvari, što te naposletku svrstava na marginu nepoštovaoca istine, da ne kažem lažova. Ne možeš lažima da se boriš protiv neistine.

Šta je pošlo naopako sa Warcraftom? Svašta se tu dešavalo. Najavljen je na pretprošlom Blizzconu i to je vest koja nas je prilično iznenadila. To svakako nije bilo očekivano te godine. Najava izlaska na leto 2019. činila se previše optimističnom, što se na kraju i pokazalo kao nedostižno pa se datum pomerio na neodređeni „kraj godine". Čak ni Blizzcon 2019. nije jasno označio datum izlaska. Tek posle dosta peripetija saznali smo da igra izlazi 28. Januara ove godine. Trebalo je da bude jasno da ne ide baš sve kao podmazano. Još

u Novembru 2018. znalo se da je kompletan art oursourceovan. Lemon Sky, art studio iz Malezije, je bio zadužen za art assete u igri. Očigledno su imali previše problema i morali su dosta da prerađuju prvobitno prikazane modele. I to je verovatno jedan od većih razloga zbog kojih je igra „kasnila". Ali to nije najveći problem. Najveći problem je stanje u kojoj je igra na kraju izašla i „izneverena očekivanja" fanova. I tu konačno dolazimo do teme teksta. Ko je šta obećao, ko je šta pogrešno shvatio, ko je koga prevario, i slično. Hajde da probam da odvojim činjenice od fikcije i da vidim da li je 0.5 realna ocena.

Obećano, a neispunjeno

Na Blizzconu 2018. je bilo obećano da će kampanje da se malo izmene da bi se dovele u liniju sa Hronikama i WoW loreom u celini. Jok. To prosto nije tačno. Na tom Blizzconu nije bilo reči o tome. Glasine su krenule sa sajma, ali kao posledica izjave „ne bih smeo o tome da pričam". Eventualno, kasnije se dosta pričalo o tome i stvarno se razmatrala mogućnost o širenju priče, ali je u Novembru 2019. sve razvejano jer igrači nisu želeli promene. I zaista, bolje je da se ne dira u nešto što je tako dobro napisano i tako lepo ukomponovano kao priča Warcrafta 3.

Na tom istom sajmu se pojavila i sada već nadaleko čuvena scena ispred Stratholmea u kojoj Arthas konfrontira Uthera i kreće u čišćenje. Obećano je preko 4 sata remasterovanih cut scena i sinematika koji će da budu prerađeni u 4K rezoluciji. Očekivali su ljudi da će ingame cutscene biti kao ona „reklamna", prikazana na Blizzconu. Takođe su očekivali da će svi CGI cinematici biti iznova urađeni, kao onaj početni. Očekivanja su jedno,stvarnost je drugačija. Na kraju, CGI cinematici su skalirani na 4K, ingame scene su ostale kao u klasičnoj igri, ni nalik onome što je prikazano na sajmu. Čak ni ta scena ispred Stratholmea nije ostala kao prikazana, nego je i ona „spuštena" na ingame nivo.

Jedna stvar jeste zaista loša – taj prokleti Arthas vs. Illidan cinematic. Ovo je zaista trebalo da bude mesto gde će se Blizzard cinematic tim, koji zaista može da napravi CGI trailer za biorazgradivu kesu i da to bude uzbudljivo, pokazati

u punom svetlu. Ali avaj, izgleda da je neko drugi radio na tome pa smo dobili razočaravajući epilog.

A šta je sa ostatkom? Ako mislite da je lako i brzo napraviti čak i 5 minuta CGI cinematica, onda ne znate ništa o tome. Ako mislite da je reklama isto što i finalni proizvod, onda ne znate ništa o marketingu. U trenutku kada se kaže „želimo da Reforged bude što bliži originalu“, malo je verovatno da se tu ne misli i na ingame cutscene. Da, slažem se. Ona koja je prikazana na Blizzconu nije u live igri. A ko je rekao da će biti? Bojim se, niko. Remasterovana scena je remasterovana i samim dodatkom novih modela. Da li je neko obećao filmske scene? Nikako. Shvatite tu scenu kao reklamu. Da li ste ikada dobili Big Mac kao na slici? Da li ste ikada „okusili osećanje“ pijući Koka Kolu? Nope. Kao i sve ostalo, i igrice se reklamiraju. A Stratholme scena je upravo to. Samo dobra reklama.

Launch day

Dan pre lansiranja igre, Blizzard je objavio blue post gde je naveo sve probleme koji su identifikovani u igri i sa kojima će igra biti puštena live. Iskreno, iako je dokumentovano, ovo je jako diskutabilna odluka. Zašto puštati igru sa toliko problema? U pitanju je probijanje svih rokova i guranje projekta u „agile“ vode, gde će se problemi popravljati usput. Pogrešno, ako mene pitate. Pogotovo što 90% igrača ne čita blue postove. Jer pobogu, lakše je urlati okolo.

To nas dovodi do navedenih problema. Većina bagova su čisto tehničke prirode i zaista jeste nespretno i neodgovorno pustiti igru sa tolikom količinom istih. Doduše, kako su i obećali, već u prvoj nedelji su izbacili zakrpu koja pokriva veliki broj idiotskih propusta, a do kraja meseca bi trebao da se pojavi prvi „major patch“ koji bi trebao da sredi kompletan multiplejer koji je prilično razglavljen.

Razumem nervozu i ljutnju igrača stanjem multiplejera na sam launch day. Ali ne mogu da se otmem utisku da je bes mnogo više fabrikovan i maliciozno usmeren jer „blizzard failed again“. Warcraft 3 multiplayer je davno prošao zenit, aktivnih igrača nema mnogo pa zaista čudi toliki flame na, primera radi, „nepostojanje turnira“ sada umesto u trenutku kada je ta opcija ugašena (prošlog leta). To je samo jedan primer, a ima ih dosta.

Shitstorm begins

Prva stvar koju su igrači primetili je ta da je stari battle.net Warcraft 3 klijent, zamenjen novim, koji je integrisan u blizzard app. Već se to nije dopalo igračima jer su oni koji nemaju „Reforged“ bili naterani da pređu na novu verziju klijenta. Klijent koji je prepun bagova. Moram priznati da ta Blizzardova odluka deluje zbunjujuće i nelogično. Ali ipak, ako pođemo od

činjenice da i stari novi igrači mogu zajedno da se igraju, jasna je ideja. Lakše je voditi računa o samo jednom klijentu. Naravno, gomila problema je pogodila i stare igrače, ali ponovo ovo se čini preduvano. Da se ovakav propust desio u vreme najveće popularnosti DotA-e, još bih i shvatio, ali ovako...Previše se otelo kontroli. A već posle prvog mini patcha, multiplejer je igriv. Svakako da ovo ne služi Blizzardu na čast, ali nije nešto zbog čega bi trebala da se oštri giljotina.
Situacija oko refunda ponovo može da bude diskutabilna, ali zamislite da vam odjednom veća količina kupaca traži povrat novca. Prva stvar koja bi meni pala na pamet je da nešto nije u redu. Sa te strane, možda mogu da razumem što su na početku odugovlačili sa refundom. Ali optužba da vam „ne dozvoljavaju da vratite svoj novac“ je presmešna. Pogotovo kada je reč o Americi i američkoj kompaniji, gde vam ne gine zatvor ako muljate sa novcem. Naposletku, vrlo brzo je auto-refund postao dostupan tako da ne vidim dramu oko toga.

EULA

Ovo je možda podiglo i najviše prašine od svega. Blizzard je, pre nego što je pustio Warcraft 3: Reforged live, izmenio End user licence agreement u delu koji se zove CUSTOM GAME ACCEPTABLE USE POLICY. Važeći EULA document datira iz Juna 2018. dok je deo koji se tiče custom game kontenta revidiran 21. Januara ove godine. I to je očigledno najveći kamen spoticanja, i neko izgleda ima veliki problem sa činjenicom da Blizzard eksplicitno štiti 100% prava na svoju intelektualnu svojinu, nešto što im se obilo o glavu sa DotA modom.

Nego, šta je problem ovde? Blizzard kaže da sve custom mape jesu i ostaće njihovo vlasništvo. Takođe, vi kao budući autori automatski se odričete svih prava u korist Blizzarda. Zvuči oštro? I jeste. Ali ovde imamo jednu neistinu koja kruži netom. Naime, iako vam Blizzard zabranjuje da otuđite evenutalni novi ground breaking mod koji napravite, apsolutna je laž da vam brani da zarađujete na njemu. I to piše u tom istom dokumentu. Naravno, nećete zarađivati prodajom prava nekoj trećoj kompaniji, ali ćete svakako moći da prikupljate donacije, sve dok su to donacije fizičkih lica. Deluje ograničavajuće, a da li je? Da li zaista mislite da je u redu da se nekom anonimnom licu koje “igra igru”, dozvoli finansiranje od neke kompanije ili čak konkurencije? I onda to licemože da proda svoj rad za neku sumu finansijerima? Mislim da je Blizzardu jednom bilo dovoljno i da više ne žele da se dovedu u sličnu situaciju.

Elem, kako to pogađa nas, obične igrače? NIKAKO!! Pa zašto se onda bunimo? Ljudi štite svoju imovinu. Doduše na malo posesivniji način, ali svakako ne bez razloga. Ako ste zaista ultra talentovani moder koji će napraviti novi DotA mod koji će ponovo doneti revoluciju u svet igara, svakako ćete naći način da finansirate svoj projekat (ili ćete raditi bez profita jer ste moralna gromada).

The zaključak

Svemu ovome je doprinelo i „kratko pamćenje“ gejming zajednice. Blizzard je uvek imao launch probleme. WotLK ekspanzija je bila problematična u prvih nekoliko dana. Čak smo i tu imali “false advertising” u obliku 1vs1 PvP vazdušnih okršaja. Diablo 3 sa famoznom „error37“ i black marketom takođe. Da ne spominjem užasnih nedelju dana od launcha WoD ekspanzije. Blizzard je poznat po problemima i ovo nije ništa novo. Ali ljudi vole da se naslađuju kada veliki igrači prave spektakularne greške. Iako u velikom broju slučajeva ti isti ljudi nemaju ama baš ničim da se pohvale, daju sebi za pravo da blate druge. Ne služi nam na čast da nečiji rad, ma kakav on bio, blatimo samo blaćenja radi. Ne služi na čast ni obmanjivanje drugih igrača, gurajući im tuđa prežvakana mišljenja koja govore šta govore. Da li smo nesposobni da sami formiramo svoje mišljenje? Da sednemo i odigramo igru pa donesemo sud?

Da li će slično da se desi sa svakom igrom koja ne ispuni očekivanja igrača? Videli smo da ni Kojima sa svojim Death Strandingom nije izbegao „osudu“ određenih igrača kojima se nije svidelo delo, odnosno nisu dobili nešto što su sami izmaštali. Da li će slično da se provede i Cyberpunk 2077? Imam osećaj da velika većina ljudi koji žive na internetu samo čekaju „na penal“ franšize i igre koje su ostavile traga u industriji. Zašto? Kao što sam rekao na početku, postoji određena logika. Review bombing je način da se ukaže na problem i privuče pažnja. Ali nisam siguran da je to dobar način. Ocena 0.5 neće me odbiti od igranja. Kao što ni ocena 97 neće uticati na mene da probam Super Mario Odyseey. Ali to nije razlog da odem na Metacritic i zalepim desetku Warcraftu ili nulu Mariu.

Warcraft 3: Reforged je daleko od savršene igre. Daleko od savršenog remastera. Ali daleko i od totalnog promašaja. Projekat koji je zbrzan, ali još uvek može da napreduje i da dostigne neki nivo koji bi mogao da bude više nego prihvatljiv. Projekat iz koga Blizzard treba da izvuče pouku, ali i igrači takođe. Ne dajite svoje dragocenosti drugima na obradu. A vi dragi igrači, odvojite želje od činjenica, razočaranja mogu da budu teška i bolna.

Autor: Nikola Aksentijević

SIMBOLIZAM U DARK SOULS IGRAMA

NAPOMENA: Tekst će biti u velikoj meri konfuzan za ljude koji nisu upoznati sa igrama i njihovom pričom.

Grandiozna i kriptična priroda serijala Dark Souls učinila je da se on čini bližim modernoj mitologiji nego pukoj video-igri. Kako su bogovi mrtvi, lordovi odsečeni, a vođe zaveta beživotne ili zaključane, poslednja instalacija u vidu Dark Soulsa 3 definitivno deluje najsumornije. Narativ u igri je još suptilniji nego u prethodnim delovima, što dodatno sugeršine neke bitne simbole o kojima će se kasnije detaljno govoriti. Iako činjenice i odnosi između likova mogu biti korisni za uspostavljanje nekog njihovog mesta u svetu, oni mogu i da odvlače pažnju s većih poruka koje leže ispod svega toga. Baš kao što izabrani nemrtvi počinje u zatvorskoj ćeliji na početku prve igre, nije slučajnost što je polovina likova „zarobljena“ u trećem delu i nestaju u oblaku dima da bi se pojavili u Firelink svetilištu kad otkriju svoju svrhu zahvaljujući vama. Postoji tona debata i romani teksta koji raspravljaju o tome kako se ovi karakteri teleportuju van „ćelija”, ali se veoma malo njih upitalo – zašto?

Kako je povezivanje vatre institucionalizovano u trećoj igri, možda je jedino prikladno da je popularizacija serijala dala uspona ekstremnoj fascinaciji ljudi uspehom i strogim bukvalizmom. Ironija u svemu tome je to što je celokupna poruka serijala Dark Souls da se takvi nagoni pokažu iluzornim i, grubo rečeno, pogrešnim. U prvom delu Soler je u potrazi za sopstvenim suncem našao samo prazninu na kraju svog putovanja. Umesto tog takozvanog „Sunca“ nalazi „sunlight maggot“, tj. masku koja zaslepljuje svog nosioca svetlošću, nešto slično masci Čuvara vatre u trećem delu. Na sličan način, Sigvard umire nakon ispunjavanja sopstvene svrhe, a i mnogi drugi likovi pate od iste sudbine pošto se oslobode svojih okova.

Imamo dva izbora: da jurimo svoje žudnje ili da ih napustimo. Ipak, mi nikad nemamo potpuno pristup ovim izborima sve dok ne dostignemo njihov izvor - Prvi plamen, večni cilj (skoro)uvek van našeg domašaja. Za Solera, to je bilo njegovo Sunce, za Vendrika - Našandrina ljubav, a za Sigvarda obećanje i ključ izvan njegove ćelije, ali svi ti nemrtvi su u potrazi za Prvim plamenom. Baš kao što pepeo „zahteva” žar. Mijazaki je otkrio da u Dark Soulsu 1 Soler ide na hodočašće da poveže vatru u sopstvenom svetu, još više potvrđujući teoriju da je vatra samo simbol relevantan individui, označavajući večnu žudnju ili cilj te osobe. Svrha nemrtvih ili čovečanstva u serijalu odlično je opisana citatom Karla Junga: „Možemo uvideti da je jedina svrha ljudskog postojanja ta da upali sveću u tami pukog bića.“
Karl Gustav Jung, „Sećanja, snovi, razmišljanja“, 1962.

Mi idemo do nesuđenih granica da bismo ispunili tu svrhu i u tom procesu čak gubimo svoju ljudskost i uzimamo je od ostalih, razarajući njihov trud i vreme uloženo dok se mi penjemo preko njih ka našem odredištu. Kad se dočepamo svog ultimativnog cilja, mi stojimo pred njegovom oronulom kapijom bez shvatanja zašto, zaboravljajući i kada smo stigli. U prvom delu serijala možemo izabrati da odagnamo sve iluzije u dobu mraka, čovečanstva ili da obnovimo Prvi plamen i ponudimo svoje biće, vrednost i vratimo kontrolu natrag u ruke bogova. Strah od onoga što leži u Ambisu mami neke da

obnove Plamen, dok ostali uranjaju u mrak u potrazi za istinom.

U drugom delu serijala otkrivamo da oba izbora imaju mane, pošto vode ka eventualnom povezivanju vatre, otkrivajući nam da je cela ova praksa jedna velika laž. Tama koju smo nekad poznavali nestala je, a iluziji vatre je suđeno da bude obnavljana do večnosti. Rečeno nam je da moramo kombinovati tamu s vatrom, čoveka sa ženom, ali ovaj san postaje nedostižan kako se ciklus ponavlja kroz doba dok ne dostigne stanje ritualizovane savršenosti. U Dark Soulsu 3 povezivanje vatre postaje institucionalizovano unutar sistema stvorenog da kontroliše čovečanstvo. Proces je nametnut moćnima, nezavisno od vrline koja ih čini moćnim, i tako postajemo svesni tog sistema koji nas porobljava. Kako su i te moćne individue izgubile volju za povezivanjem vatre, Ambis izbija kroz šavove univerzuma dok se nova pretnja uzdiže iz dubina.

Iako u prvom delu nijedan kraj nije konkretno „ispravan i dobar“, doba tame je naglašeno kao nešto sputavano i ignorisano, dok je povezivanje vatre u neposrednoj vezi sa božanskom iluzijom i kontrolom. Drugi deo potpuno uklanja ove izbore sa scene i pojašnjava simbolizam Prvog plamena, menjajući prirodu univerzuma brisanjem „pravog” doba tame. Svet treće igre jeste onaj u kojem je potera za

“...NAŽALOST, OMANUO SAM U SVOM PODUHVATU...ALI MOŽDA TI MOŽEŠ ODRŽATI BAKLJU ŽIVOM...”

OSKAR, VITEZ ASTORE, DARK SOULS 1

> “U POČETKU BEJAŠE DVA DUHA, BLIZANCI SPONTANO AKTIVNI, TO BEJAŠE DOBRO I ZLO, U MISLI, REČI I DELU”
>
> **ZARATUSTRA**

vatrom postala ekstremna i usiljena. Tama je „toliko sputana“ da mora da se suzdržava unutar ogromnih ljuštura koje nose hodočasnici. Nazvane „pus of man“, ove kreature koje najviše liče na Manusa iz Dark Soulsa 1, očigledno korumpirane Ambisom izbijaju iz Gundira i mnogih drugih neprijatelja iz igre. Ono što je veoma bitno naglasiti jeste da se ovo ne dešava Gundiru u zoni Neočuvanih grobova. To služi kao zaveštanje ideji da je Ambis jednostavno ekstremna odmazda rođena iz potiskivanja čovekove prave prirode i da ne bi postojao prilikom doba tame, makar i lažnog u nekoj meri(podrazumevajući da je, pored toga što se nalazite u dobu tame, ovo i neki period dalje prošlosti kad posećujete tu zonu). Osnovni koncept prihvatanja tame iz Dark Soulsa 1 nastavlja se u trećoj instalaciji franšize, a sve to dok vam se prezentuje novo rešenje pristupa celom ciklusu koje je uspostavljeno u drugoj igri.

Čest je nesporazum postojanja ciklusa vatre i tame u Dark Soulsu 1, nakon dodataka drugog dela serijalu. Možda je namera bila da postojanje ciklusa bude prisutno u prvoj igri, ali to nije konkretno referencirano. Štaviše, mnogo je bitnije to što bukvalno rešenje za njega nikad nije predstavljeno. Dark Souls 2 nas je upoznao sa ciklusom i time izbrisao iz postojanja pravo doba tame. Iako težimo ka tome da pričamo o ciklusu „vatre i tame“, ovo nije baš precizno izražavanje. Bolji opis bi bio „ciklus vatre“, u kojem je zapravo doba tame zamenjeno pukim odsustvom vatre. Razlika između ova dva izraza veoma je bitna, pošto Dark Souls 3 repozicionira originalno doba tame kako bi poštedeo poruku ili važnost prvog dela. Dark Souls 2 nam daje dve opcije: popeti se na tron ili ga napustiti, a sve što nam je rečeno jeste da te opcije nisu dovoljne. Dark Souls 3 nastavlja ovakav razvoj, sa standardnim krajevima koji vode ka dobu vatre ili kraju vatre, bez kraja nazvanog „doba tame“. Bez obzira na validnost bilo kog od krajeva u prvom delu, igra odlično oslikava sliku stanja društva i čoveka bez potrebe za konkretnim begom od istog. Iz posmatranja Kaducejevog štita, prisutnog u sve tri igre, može se teoretisati da su primordijalne zmije, Frampt i Kat, zapravo ista zmija s glavama na obe strane. Isti koncept se može uočiti na prstenu zvanom „Reversal ring“ u trećoj igri, gde se mogu videti dva šiljata kraja koji simbolizuju muškarca i ženu kao suprotnosti istog prstena. Iako na prvi pogled beskoristan, ovaj prsten je ključni predmet povezivanja filozofije prvog i trećeg dela serijala.

DARK SOULS

Dark Souls 1 može se opisati kao kafkijanska kreacija mita koji se bavi stanjem društva i čoveka. Glavni lik je rođen u okovima, preživljava patnju smrti iznova i iznova bez razloga i, kad se konačno suoči sa božanskom autoritativnošću, otkriva da je njegova misija iluzorna i bez razumljive alternative. Ceo serijal igara predstavlja duboko filozofsko uranjanje u egzistencijalne teme, ali za razliku od čistog apsurdističkog pristupa, Dark Souls pravi suptilne komentare na temu žudnje i glorifikacije iluzije kao eksternih izvora vrednosti. Svaki lik traži nešto van sopstvenog bića i plamen ga privlači kao nekakvog moljca. Vatra je pokazana kao nešto opasno kad se prati slepo i izvan sebe samog.

Ukazano nam je da je strah ono što nas tera da povežemo prvi plamen, sputavajući nas pri istraživanju dubina čovečnosti. Čini se da je „ispravan" kraj onaj u kojem uranjamo u doba tame, donoseći kraj svim iluzijama i prihvatajući dubinu ljudske duše, čist čin progona pohlepe i prihvatanja kontemplacije. S druge strane, podjednako je „ispravno" povezati vatru, jer je tama čovečanstva potencijalno previše opasna u slučaju njenog potpunog oslobađanja. Odgovor na ovo pitanje je čisto subjektivan i tema je za debate o kontroli protiv slobode, institucije protiv individue, iluzije protiv realnosti. Ovime se alegorično predstavlja priroda čovečanstva i društva u kojem strah od samoispitivanja kolektivno proizvodi iluziju i patnju, koja se ponavlja iznova i iznova, potrebnu da bi se ta iluzija održala.

Manus i Ambis su dodati u kasnijem proširenju za igru oslikavajući čoveka pretvorenog u čudovište prepuštenom Katovim postupcima. Treba razumeti da ne samo što izabrani nemrtvi (Undead) pobeđuje Manusa, već i da je Kat ovo učinio u praskozorje doba vatre kao napad na fragmente Gvinove duše, preobrativši time njegova Četiri kralja u službu tame. Četiri kralja su vrlo verovatno neuspeli Gospodari tame koje pobeđujete pored Manusa dok se uspinjete ka tronu. Osnovna činjenica da se nijedna instalacija serijala ne odigrava u dobu tame tera čoveka da posumnja da nije ni predviđeno da doba tame postoji bukvalno, već kao bitan aspekat čovečanstva ili fokalna tačka serijala.

Lepota Dark Soulsa 1 jeste u tome što u samo dva izbora koja su nam data, jednom koji vodi ka patnji sadržanoj u iluziji i drugom koji vodi ka potencijalnoj patnji sadržanoj u ludilu, „najbolji" izbor, nazovimo ga metaizbor, rađa se i postoji samo iza četvrtog zida igračevog uma – da li biti deo društva znajući da je iluzorno, negujući tamu u svom srcu? Ili, s druge strane, da li napustiti sve površne ciljeve radi razumevanja onoga što se nalazi u Ambisu i sebi samom? Dark Souls 1 je slika individue i društva, i ne predstavlja nešto što će se jednostavno razrešiti bukvalnim krajem u igri. Za opcije koje se nalaze u samoj igri, doba tame izgleda znatno superiornije, u najmanju ruku zbog toga što ga univerzum još uvek nije u potpunosti iskusio. Kat objašnjava da je misteriozni pigmej počeo doba tame veoma davno otkako je vatra iščezla, ali je Gvin doneo kraj tome žrtvujući sebe samog i postavljajući čovečanstvo pod stražu njegove dece kako se Gospodar tame nikada ne bi rodio.

DARK SOULS 2

Dok filozofija prvog dela serijala ostaje otvorena za večnu raspravu i kontemplaciju, druga igra je drastično promenila formulu govoreći nam da bi čak i napuštanje vatre dovelo do eventualnog povezivanja vatre, dela beskonačnog ciklusa u kojem se kraljevstva uzdižu i padaju. To je eliminisalo definiciju pravog doba tame, a samim time i njegovu simboličku vrednost u univerzumu. Otkrivamo da se nalazimo u ukletom stanju i da je „kletva života, zapravo, kletva želje". Na kraju igre, sedimo na svom tronu, bukvalno nazvanom „Tron želje", ali sa opcijom da ga odbijemo u proširenoj verziji igre. Ne postoji opcija za tzv. „doba tame" i posledice napuštanja trona su nejasne. Vendrik nas naziva „tragačem vatre, okupatorom tame" i od njega učimo da moramo kombinovati oba aspekta. Aldia nam specifično kaže da je trenutna forma čovečanstva laž i da „...ne postoji put. Iza obima svetlosti, iza domena mraka... I, ipak, mi ga i dalje tražimo, nezasito..." Dok se može raspravljati o tome da li je ciklus postojao i u prvom delu, problem koji postoji u Dark Soulsu 2 jeste to što je „treći" kraj, tj. rešenje za ciklus u kom se svet nalazi, bukvalno predstavljen unutar igre.

Iako znatno drugačije prirode od prvog dela, nastavak predstavlja veliki doprinos simbolici serijalu. To je učinjeno direktnim opisom procesa povezivanja Prvog Plamena kao eksternog objekta požude, simbolizovanog Tronom želje, istovremeno i simbolom stanja zajednice i društva. To razumemo iz dva Aldijina citata od kojih prvi upućuje na Vendrika i Vengarla koji su tražili ljubav odnosno rad samo da bi izgubili sopstvene ciljeve u toj opsesiji:„Jedan čovek je izgubio sopstveno telo, ali opstao i razvukao se, u obliku glave. Ostali gone čari ljubavi, nedostižne. Šta je to što tebe vuče?" i, između ostalih citata o životu:„...postoje samo dva puta. Naslediti red ovog sveta ili ga razrušiti. Samo pravi monarh može preuzeti takav izbor na sebe."

> "RODJENI SMO U TAMI, UGREJANI U VATRI, ALI OVU VATRU NE MOŽEMO DOTAĆI. ONI ČIJA FASCINACIJA VATROM OPSTANE, NAUČE DA JE DRŽE U SOPSTVENOJ RUCI."
>
> **LORENCIJE VELIKE MOČVARE, DARK SOULS 1**

DARK SOULS 3

Dark Souls 3 baca fokus na smisao zatočenosti i indoktrinacije vatre i Tame. Zavet Muljograditelja (Mound-Maker na engleskom) poseduje predmet, takozvani „okovani pršljen", u čijem opisu stoji: „Graditelji mulja veruju da su to okovi bogova", zajedno s opisom zasečenog biča: „Okovi ropstva leže duboko u srcima celog čovečanstva", i, konačno, zatočeničkog lanca: „Zatočenik je onaj koji je sve uložio u puko verovanje, sklonost koja se najočiglednije nalazi u najvećim herojima". U Dark Soulsu 3 naši okovi potiču od naše slepe vere u povezivanje vatre i to je zauzvrat stvorilo kult obožavanja tame u Katedrali bezdana. Dva ekstrema otkrivaju svojim postojanjem srednji put, simbolizovan sumrakom, šupljenjem i originalnom tamom iz prvog dela. Iako biva suptilniji od prve igre, Dark Souls 3 ponovo ukazuje na vatru kao nešto iluzorno i još opasnije kad se sistematski primeni.

U trećem delu povezivanje vatre postalo je gotovo mehaničko. Iznova i iznova je nametnuto moćnim individuama protiv njihove volje, vrlo verovatno kao primer analogije za Mijazakijevu dalju ulogu u serijalu. Laž je jača nego ikad i likovi deluju šuplje i mrgodno, bez Aldije, Vendrika ili Lukatijela da nas vode. Umesto toga, Dark Souls 3 nas razbija tišinom ovih likova, ostavljajući nas, kao i likove, u stanju odsustva. Iako su neki razočarani zbog razrušenog i devastiranog Anor Londa ili tužni zbog, uglavnom neinteraktivnih, vođa zaveta, ovo se sve savršeno uklapa jer mi vidimo posledice svog neprestanog iščekivanja za nečim višim od serijala čija je poruka potpuno pogrešno shvaćena. Ovo je simbolizovano putem Oldriča čija je glad za mesom ljudi i bogova postala baš razlog njegovog proglašenja za Gospodara. Poruka je ovde dvostruka: dok se jedna strana sadrži u kreaciji mašinerije za napredak, neki se uspinju do vrha „ne zbog vrlina, već zbog moći", a druga je sadržana u indoktrinaciji iluzije koja daje plod indoktrinaciji Tame kao što se vidi u Katedrali bezdana.

Po mnogo tačaka Oldrič podseća na Ničea, koji je bio na beskonačnom zadatku potrage za spoljašnjim zadovoljstvom i prigrlio Bezdan, ubijajući bogove u procesu i oslobađajući nas iluzije. Niče pominje „duboko more" u nekoliko bitnih tačaka svojih spisa, a ono za njega simbolizuje dubine čovečanstva umesto spoljašnjeg, ilu-

zornog, božanskog. U „Tako je govorio Zaratustra“, prilikom pozdravljanja izlazećeg sunca, Zaratustra je odlučio da bi morao da uđe u „duboko more“ u potrazi za čovečanstvom, pošto i sunce mora zaći da osvetli podzemni svet i prelije ga svetlošću. Ničeova filozofija nosi mnogo sličnosti s modernim japanskim budizmom, što predstavlja razlog njegove popularnosti u Japanu, znatno veće nego na Zapadu. Ničeovo rešenje za nihilizam predstavljale su ljubav i evolucija čovečanstva, umesto potraga za zadovoljstvom u spoljašnjem. Baš kao kod Vatre i Tame, Niče pravi poređenje između „dubokog mora“ i sunca kao suprotnosti, sugerišući da neko treba da postane ne samo izvor sunca već i da istraži dubine čovečnosti da bi taj cilj dostigao. Nažalost po Oldriča, on ispada promašena verzija Ničeovog natčoveka, simbola samo religiozne indoktrinacije Tame.

Zaista, evolucija čoveka bila je cilj duboke vere. Opisi predmeta zovu aktivnosti katedrale „nečistim“ i transformacije „groteskama“. Gledajući štap Čoveka-larve kaže nam: „Ljudi-larve su očigledno bili preporođeni, ali kao šta?“, dok nam duša Đakona Bezdana kaže: „S vremenom, oni posvećeni zapečaćenju horora Bezdana pokleknuli su pod njihovom moći. Izgleda da im negovanje Plamena, kao ni negovanje vere, nije moglo pružiti spas“, što nam govori da je vera originalno stvorena da zadrži tamu, ali je ta strategija na kraju rikošetirala i preobratila njihove aktivnosti. Opis dragulja Bezdana naglašava da „postoji tama koja leži izvan vidokruga“, a ljudski ostaci, nagrada za Oldričev zavet, govore da su „ostaci najteže stvari unutar ljudskog tela i da će potonuti do najnižih dubina zamislivih“, dajući nam utisak da je Bezdan zapravo Tama u svojoj najekstremnijoj manifestaciji.

Bukvalna razlika između Bezdana i Tame jeste to što Bezdan simbolizuje suprotnost procesa ponovnog povezivanja Vatre. Dok je povezivanje Vatre ritualizovano i nametnuto Gospodarima u Dark Soulsu 3, slika doba dubokog mora može biti sačinjena od sistema sagrađenog za sistematsko ovekovečenje ekstremne Tame. Ako Lotrik predstavlja fašizam, Bezdan predstavlja religiozni terorizam rođen kao odmazda. Opis prstena Bezdana govori da „u katedrali spavaju stvari najužasnijih razmera i, kao takvi, đakoni zahtevaju najveći mogući narativ...“, implicirajući da vera, sama po sebi, može da se koristi kao opravdanje za gnusne postupke. Važnost samog Bezdana jeste to što igra ulogu novog antagoniste Vatre, uz to čuvajući izraz „Tame“ u cilju njenog održavanja kao rešenja ili fokusne tačke serijala. U isto vreme, Bezdan postoji kao sistem u kojem se Tama prati slepo, suprotno od onoga što se dešava unutar Lotrika.

Svi smo postali privrženi popularnoj frazi „Praise the sun!“, ili, po naški, „Slava suncu!“, bez ikakvog razmišljanja o značenju tih reči. U trećem delu serijala, posledice sistematičnog obožavanja spoljašnjeg znatno su izraženije, npr. čak i Gospodari, odstupajući od svojih dužnosti, preuzimaju oblik žara ili pepela. To se poklapa s Ničeovom porukom da je bog mrtav i da je sunce laž ili da su, konkretno rečeno, vrednosti koje su pred nas postavile više sile izgubile validnost. Umesto „Slava suncu!“, mi čujemo alternativnu formu te fraze od Siris Neosunčanih zemalja: „Blagoslov meseca nad tvojim podvigom“. Kad je Karl Jung pisao o suncu kao simbolu boga, on ga je nazvao esencijalnim za život, ali ipak destruktivnim i, baš kao i Niče, izjavio je da čovek mora pronaći unutrašnje sunce unutar sopstvenih dubina kako bi pronašao mir.

Ista poruka se lako mogla otkriti u prvom delu serijala s Ambisom i dobom Tame, ali dok je priroda Ambisa bila nejasna i s dodatkom ciklusa koji je funkcionalno eliminisao doba Tame, Dark Souls 3 je uveo i Vatru i Tamu u njihovim ekstremnim formama da bi repozicionirao Mijazakijevu originalnu Tamu kao rešenje.

Jedna od najinteresantnijih i najviše uznemirujućih rečenica u trećoj igri jeste Oseirosova: „Neuki robovi, kako brzo zaboravljate“. Dok je činjenica da je Oselot nevidljiv fascinantna na simboličkom nivou, teksture deteta koje su pronađene unutar fajlova igre više su nego uznemirujuće. Ipak, uz sve to, Oseiros je slep i fanatički traži ono što ne može videti. On nas pita da li smo zaboravili moć njegovog deteta, misleći na poteru za moći ili čak i Aldijinu laž. Njegov sin je veoma sličan Solerovom „suncu“ po načinu na koji ga izbegava. Aldija nam kaže da nema puta iza dobra i zla, ali, uprkos tome, mi ga i dalje tražimo ubijajući Oseirosa i prateći njegov put kroz lažni zid. Tim postupkom dolazimo do mračne i prazne verzije svetilišta Firelink, primećujući odsustvo Čuvara Vatre, što označava uništavilo koje je moglo doći nakon potrage za značenjem spoljašnjih izvora. Ispod mape, može se videti nešto slično Ambisu, mada je možda u pitanju bag unutar igre, s bojom i teksturom sličnom onoj kad se borimo protiv Manusa. Jedini lik u oblasti alternativne verzije svetilišta jeste stara sluškinja koja označava nagradu nakon potrage za starošću, iluzornim i smrću.

Baš kao što je sunce bilo iluzija u Anor Londu u Dark Soulsu 1, probijanje ka istini u spoljašnjem ispada podjednako iluzorno u Neočuvanim grobovima. Sluškinja mračnog svetilišta nas pita da li je prekasno za nas, u slučaju da smo zatočeni kao „ona“, misleći na našeg Čuvara Vatre, zatočenog u verovanju povezivanja Vatre. Povratkom u naše svetilište i pružanjem očiju prvog Čuvara Vatre našem, ponovo otkrivamo da čak i odsustvo Vatre eventualno vodi ka njenom ponovnom povezivanju. Znamo da oba izbora vode ka patnji, pa se osvrćemo u potrazi za trećim putem iza Vatre i Tame.

> “SENKA NIJE BAČENA SAMA OD SEBE, VEĆ JE ROĐENA IZ VATRE. I SAMIM TIM – ŠTO JE SVETLIJI PLAMEN, MRAČNIJA JE SENKA.”
>
> **VENDRIK, DARK SOULS 2**

U japanskoj noveli „Žena u pesku“ Kobo Abea, čovek u potrazi za slavom i statusom pada u ogromnu rupu u pustinji. Unutar rupe ima malu kolibu i ženu koja služi svim njegovim potrebama, nešto slično Čuvaru Vatre. Misteriozne individue iznad nude mu čak i hranu. On beskonačno pokušava da pobegne, bez ikakvog uspeha, a sve vreme vidi smrt u pesku kako se steže oko njega. Svakog dana je prisiljen da gura pesak nazad samo da bi se ovaj ponovo suzio sledećeg jutra – Sizifovska kazna za onoga ko traži zadovoljstvo u spoljašnjem. Kao sporedni projekat, on kopa rupu i nalazi način da proizvede vodu unutar nje. Konačno, jednog dana kad izađe iz svoje kolibe, vidi merdevine od konopca pred sobom. Zbunjeno zureći u njih, penje se do pola puta i zatim staje. Pogleda dole, u rupu koju je počeo da kopa, silazi i tu se priča završava. Priča nam govori o odluci koja postoji unutar i izvan oba izbora koja su nam data u životu. Ovde, dva veća izbora s kojima se čovek suočio – da li ostati u rupi ili je napustiti – postala su irelevantna i, u suštini, oba su bili zatvori, svaki na svoj način. Slično tome, i u prvom delu serijala Dark Souls, Hokaj Goug je dostigao prosvetljenje dok je bio zatočen u kuli. Prikladno je i da se Jorška, jedina živa osoba koja igra ulogu vođe zaveta u Dark Soulsu 3, nalazi zatočena unutar kule. Jedna njena rečenica tera nas da se zapitamo o redosledu kojim neko pronalazi srednji put ka prosvetljenju.

Rezolucija prisutna u „Ženi u pesku“ veoma je budistička, baš kao što je to i koncept „šupljenja“, tj. oslobađanja sebe svih potreba i veza, i pronalaženje srednjeg puta između dve suprotnosti. Kad prvi put sretnete Sigvarda u liftu u naselju nemrtvih, on postavlja pred vas alegoriju ovog koncepta - opisuje lift putem kojeg je došao odozgo, koji ne može ići gore bez odlaska nadole pre toga. Ovo nije ništa drugačije od redosleda po kojem se vi uspinjete do Anor Londa u Dark Soulsu 1, odlazeći prvo do prvog Zvona pobude, samo da biste bili prisiljeni da odete do najvećih dubina pre uspona do grada bogova. Skačete s lifta na pola puta da biste se susreli sa Sigvardom gde uništavate vatrenog demona i imate zdravicu. Ovde je takođe ogromna lomača koja se može ugasiti. Oko vas ljudi sede u stolicama i urastaju u drveće, simbolizujući

uzvišenost koju čovek nalazi između ekstrema visokog i niskog, mikrokosmos prevazilaženja i Vatre i Tame. Baš kao što doba Vatre i Tame vode ka njihovim verzijama zatočenosti, srednji put je potreban upravo kao što je opisano u Abeovoj priči. To se ne vidi sve dok osoba, tražeći svoju svrhu, ne shvati da mora pasti u najveće dubine pre uspona ka ultimativnom cilju.

Ideja zatočeništva napretkom, samo da bismo našli sebe same vraćajući se starim istinama, uspostavljena je u uvodnim klipovima prvog i trećeg dela franšize. U uvodnom klipu prvog dela narator nam kaže da su se Nemrtvi sjatili severno, ka zatočeništvu, a u Dark Soulsu 3 govori: „Pri odlasku na sever, hodočasnici otkrivaju istinu starih reči". Nemrtvi su već i ranije pominjani kao hodočasnici.

U trećem delu, stanje šupljenja ne predstavlja se više u negativnom smislu ili kao rezultat gubljenja čovečnosti. Takođe znamo da su ljudi iz Londora šuplji, a ipak nisu poludeli. Iako je u trećoj igri nagovešteno da šupljenje dovodi do toga da čovek izgubi razum, to je važno kao i oslobađanje od ovog ishoda. U kanadskom egzistencijalnom filmu „Kocka" nekoliko ljudi ulazi u veliku mašinu ispunjenu zamkama bez tvorca. Kažnjavani su beskonačno bez očiglednog razloga, primorani da uče obrasce i matematiku mašine i ubijaju jedni druge. Jedan od ljudi je ozbiljno autističan i on jedini preživljava na kraju. Film predstavlja koliko je naše društvo postalo apsurdno, i skoro pa zahteva određeno mentalno stanje da bi se preživelo.

Dark Souls 3 diskutuje o potencijalnom ludilu koje se može naći između dobra i zla, s dodatkom zaveta Graditelja mulja i, na kraju igre, pomračenje se pomalja iznad naših glava, što su dva primera kombinacije svetla i tame koja se mogu pronaći u igri. Greška u potrazi za iluzijom prikazana nam je u Neočuvanim grobovima, dok je horor potrage za Bezdanom prikazan unutar Katedrale i Oldriča. Doduše, Mijazaki bi mogao da nagoveštava i da, kad silazimo u tamu, postoji granica do koje možemo ići pre nego što dostignemo ludilo. To se može videti u sceni u Katakombama gde Anri stoji iznad poludelog Horasa koji stoji unutar Tinjajućeg jezera, razdvojen samo krhkim mostom.

Tek nakon što uvidimo šta predstavljaju oba ekstrema dobra i zla, možemo pronaći balans i slobodu, a baš ovi ekstremi postoje kao institucije u Dark Soulsu 3. U kraju zvanom Uzurpacija Vatre mi postajemo šuplji da bi sjedinili Vatru i Tamu unutar nas.

Moramo takođe žrtvovati Anri, našu ženu ili muža, simbol suprotnog pola. Naznačimo doduše da Anri nije mrtva/av ipak, pošto se može videti u krajnjoj sekvenci kako kleči sa ili bez oklopa, potencijalno umirući samo u našem svetu i vraćajući se kao bilo koji drugi nemrtvi. Ono što je veoma bitno doduše je to da tokom „venčanja“ mi usisavamo Anri unutar nas. Na desnoj strani platforme leži prsten preokreta sa dva šiljata kraja, simbolizujući sjedinjenje muškarca i žene. Anri nosi isti oklop i igra sličnu ulogu kao Oskar u prvoj igri, koji je inicijalno trebao da igra znatno veću ulogu, konačno se se održujući sa suprotnom primordijalnom zmijom. Oklop elitnog viteza, koji Oskar ostavlja za svojim mrtvim telom, nema opis koji predmeti u igri obično imaju i ono što je jedinstveno je to da su mogli da ga nose i muški i ženski karakteri. U Uzurpaciji Vatre, apsorbovanjem ovog lika i naše suprotnosti, mi kombinujemo Vatru i Tamu baš kao što nam Vendrik kaže u drugom delu franšize.

Iako se vidi da Dark Souls 3 konkretno diskutuje o zatočeništvu, čak i u prvom delu serijala Čuvar Vatre je bio zarobljen iza rešetaka. Ona gubi govor i utihla je sve dok ja ne oživimo. Čuvar Vatre je onaj koji ne može umreti, koji neguje Plamen i igrača, održavajući ljude na putu potrage za dostignućem i ratom između sebe samih. Priroda žena je u Dark Soulsu predstavljena kao da su slepe, zatočene i neme, a ipak prisiljene da čuvaju žudnju i iluziju. Smaragdni glasnik u drugoj instalaciji je „rođen od strane zmajeva, izmišljen od strane ljudi“, i ruke Čuvara Vatre u trećem delu su krvave od nošenja tog bremena i propalih klonova zaključanih unutar kule. Ludlet nam govori da je Čuvar Vatre „umnogome sličan nama. Zatočenici, oboje očuvani da povežu Vatru“. Čuvar Vatre predstavlja žene, dok Nemrtvi predstavljaju muškarce i dok se možda čini da su oni ti koji prisiljavaju žene na njihove uloge, pre će biti da je interakcija između njih ono što stvara ciklus zatočeništva. Tačnije, kad neko preda vrednosti u ruke nekog drugog, bilo da je to bog, osoba suprotnog pola ili društvo, rađa se ciklus zatočeništva. S druge strane, kada neko može postati izvor sopstvenih vrednosti, on postaje gospodar sebe samog i razbija ciklus.

Prsten preokreta je pripadao Gvindolin, koja je bila/o kombinacija muškarca i

žene, a ceremonija venčanja u trećem delu odigrava se tamo gde je prvi put srećete u Dark Soulsu 1 - ritual osvetljen mesečinom. Ovde kombinujemo obe suprotnosti da bismo kasnije naišli pomračenje iznad, simbolizujući spajanje Vatre i Tame, muškarca i žene.

Nas ka ovom kraju vode Joel i Jurija koji pripadaju grupi šupljih iz Londora. Gledajući prstenje koje Jurija nosi, možemo uvideti da su šuplji prezreni i da čuvaju mnogo tajni. Samo prstenje dozvoljava osobi da izgleda kao čovek i služi kao vrsta prerušavanja. Štaviše, jedan od prstenova ima krljušt, istu onu koju poseduje primordijalna zmija, a možemo da otkrijemo da Jurija služi Katu kad je ubijemo. Ti šuplji, ili čak - prosvećeni, moraju da se kriju od ostatka društva u pokušaju da izgledaju normalno spoljašnjem svetu. Mijazaki nam ovde izgleda govori da put ka slobodi ili prosvećenju nije u potrazi za bilo kojim ekstremom, već postoji unutar nas koje društvo izbegava, koji prihvatamo i svetlo i tamu unutar sebe samih. Kreiranjem Bezdana i kombinovanjem originalne tame sa šupljenjem, njegova stara poruka je našla način da progmiže svoj put u poslednji deo u novom obliku, ne predstavljajući više beznačajnu suprotnost vatre kao u Dark Soulsu 2, već srednji put. Iako ne postoji tačan ili definitivan kraj u bilo kojoj igri, izgleda da Uzurpacija Vatre daje simbolički značaj i poželjnija je od originalnog doba Tame u prvoj igri, a, kao još veći uspeh, razrešava celokupnu zagonetku postavljenu pred nas u okviru prve igre. Poruke prve dve igre u velikoj meri su razjašnjene i proširene. Vatra je iluzorna, Tama mora biti pokorena, a unutar sebe samih mi moramo kombinovati obe kako bi otkrili mir.

> "NASLEDITI VATRU, OBGRLITI TAMU. TO JE ZOV PRAVOG VOĐE..."
>
> **VENDRIK**

Autor: Borislav Lalović

CLOCK DRIVE GAMES

Šta je Warlander?

Warlander je akciona roguelike igra. Osnovna mehanika ova igre to što ima real time mash slicing, odnosno mogućnost da zaista targetujes mesto u koje želiš da udariš protivnika i tako presečeš neprijatelja. Možeš da mu odsečeš ruke,noge i glavu! Npr. odsečeš mu nogu, oni će krenuti da puze, odsečeš mu ruku, slabije te napadaju. Postoji vrsta taktiziranja, a to sečenje ima svoju vrednost u borbi.

Igra je zamišljena kao rouglike putovanje, slično kao Slay the Spire. Na mapi postoje nodovi kroz koje se krećeš. Neki imaju obične borbe, dok se na nekim tučeš sa bossovima, dok neku služe da bi se izlečio, dobio nekakv buff i slično. To putovanje se ponavlja, sve dok ne ubiješ poslednjeg bosa. Tada se vracaš na početak i igra postaje sve teža i teža. Svaki put kada ubijaš bossove, dobijaš ključ koji ti polako otključava priču o glavnom liku, koji se zove Brus.

On je pripadnik jednog od klanova, koji su u međuprostoru dve frakcije, druida i tehnosa. Te dve frakcije su u ratu i klanovi su zaglavljeni između njih. Njega su tehnosi smrtno ranili i tada mu old god nudi pakt, da ga vrati u život i pojača raznim sposobnostima, ali da zauzvrat mora da se osveti tehnosima.

Njegov pratilac je mač, koji se zove Ferguson. On je njegov prijatelj, koji ga savetuje i koji mu otkirva neke delove priče.

Ono što igru menja od proste akcije je fokus na taktičkoj borbi. Na početku krećemo samo sa mačem, a kako se leveluje lik, dobija nove magije i sa njima mogu da se kombinuju razne mehanike.

Mač je glavno oružje i tokom igre ne koristi ni jedno drugo?

Tako je. Ima dodatne sposobnosti, ali mač je jedino i glavno oružje i neće moći da ga promeni. Sam fokus igre je oko mačevanja.

Igra je u početku najavljena kao akciona avantura, da bi kasnije postala roguelike.

Rad na igri je krenuo pre 3 godine i ona jeste upočetku trebala da bude akciona avantura, kao neki hero journey. Ipak, kako je prolazilo vreme, zbog nekih okolnosti to je ispalo kao preambiciozni projekat za tim koji je radio. Samim tim, doneta je odluka da se promeni u malo drugačijem formatu, koji je izvodljiviji. Igra, doduše, zaista ima priču. Možda ne kao akciona avantura, ali kao jedan roguelike naslov.

Kako je nastao vaš studio - Clock Drive Games.

Igru je prvobitno razvijao studio Ejpiks, ali 2018. godine je Clock Drive Games napravljen kao kooperacija Ejpiksa i Roming Korporacije. Od tada funkcioniše kao zaseban entitet

Šta je inspirisalo Warlander i taj setting masovne prirode i tehnologije?

Osnova je bio Jedi Knight. Goran Rajišić kao kreativni direktor je bio inspirisan legendarnom igrom i tom mogućnošću da igrač može da seče proitvnike svojim mačem. Ideja je bila da postoji alternativni seting, ali da igra poseduje taj taktički momenat. Postojale su razne iteracije, koje su se menjale dok nismo došli na ovaj interesantni spoj prirode i tehnologije. Kako je igra napredovala, taj koncept se profilisao. U nekim prvim idejama više je bilo okrenuto ka šumi, pa smo tek kasnije dodavali tehonologiju, dok nije napravljen balans.

Vidim da igra ima razvijen Talent tree, šta sve tačno može da se izabere na drvetu.

Postoji osnovna podela na aktivne i pasivne magije. Pasivne magije npr. povećavaju energiju, helte itd, dok ak-

tivne magije sliže da ih koristiš tokom borbi. Kada otključaš talenat, on ti se pojavi u donjem desnom uglu i može da se korsiti kao magija.

Drvo ima 3 dela. Leva strana drveta je malo defnazivnija i bazira se na odbrambenim mehanikama. Sredina se fokusira na sve radnje sa mačem, a na desnoj strani su malo specifičnije magije.

Da li postoji verzija igre za konzole ili za sada samo postoji PC verzija.

Plan je da se radi i verzija za PS4 i Xboxb One, ali moramo prvo da vidimo kakva je reakcija na igru. Definitivno postoji razmatranje te ideje.

Šta se kod vas u studiju najviše igra od igara.

Igra se sve i svašta. Čak i igre koje nisu toliko bliske našoj. Igra se sve od kooperativnih igara, survivala, pa čak i Mobe. Na igračkom smislu nam je baš šarena ekipa.

Kakav je plan za budućnost ako sve prođe po planu.

Ideja ja da prvo vidimo kako će da prođe Warlander. Ako sve prođe po planu, želja je neki DLC. To nam je glavni fokus i možemo svašta da unapredimo sa njom.

Da li će igra imati multiplayer?
Nažalost, ne. Od samog početka fokus je isključivo na singleplayer modu i tako će ostati.

Igra je izašla 26. Februara i da li znamo kakva će cena biti.

Cena je 15EUR.

CLOCK DRIVE GAMES

Autor: Borislav Lalović

HYPERION STUDIO LIMITED

Hyperion je mali studio iz susedne nam Hrvatske koji rade na igri Journey of Life. Iako relativno nepoznati, zanimljiv koncept igre smestio ih je prošle godine u žižu javnosti kada je, iako u early access-u, igra dospela u top 250 najprodavanijih na Steamu. Studio i igra dobijaju podršku igrača sa svih strana, a sama igra se prodaje u 80 zemalja, a među njima je i Srbija.

Imali smo zadovoljstvo da sa ekipom Hyperiona malo popričamo i da se bliže upoznamo. U nastavku pročitajte kako je tekao razgovor, a onda brzo na Steam po Journey of Life.

Play: Pozdrav društvo, možete li ukratko predstaviti tim koji stoji iza Hyperion Studios?

Hyperion: Trenutno su u Hyperion Studiu zaposlene 3 osobe, a imamo i vanjske suradnike za PR i prevoditelje. Adriano Žeželić je direktor studia, a bavi se i modeliranjem, Level Designom, UI, 3D modelima, teksturama i CM-om.

Thomas Lesniowski je glavni programer, živi u Njemačkoj i zadužen je za rješavanje kompleksnih gameplay rješenja. Tu je i Siddhante Nangla iz Indije, koji je AI programer, a zadužen je za produkciju što efikasnijeg koda.

Play: Pošto ste relativno mlad studio, sa kakvim problemima se srećete i da li gaming industrija ima budućnost na Balkanu?

Hyperion: Trenutno nemamo problema, igra se prodaje u cijelom svijetu tako da smo sa tim dijelom zadovoljni. Naravno, uvijek postoje neki bugovi koje rješavamo što je prije moguće. Jedini problem je bio na samom početku, a to je bilo financiranje projekta. Što se tiče budućnosti gaming industrije na Balkanu, vjerujem da je ima, znam za jako puno dobrih projekata s naših prostora koji su u tijeku i nadam se svijetloj budućnosti.

Play: Kako ste došli na ideju da se bavite pravljenjem video igara i odakle inspiracija za Journey Of Life?

Hyperion: Budući da sam za druge igre radio 3D modele, htio sam pokrenuti nešto svoje. Najveća inspiracija su mi bili Minecraft, Rust i The Forest. Na tim igrama sam odrastao i godinama sam želio da netko napravi kombinaciju tih igara, ali da iz njih izbace zombije. Nažalost, ili danas mogu reći na sreću nitko to nije napravio pa sam ja odlučio napraviti igru po svom guštu, a to je bio Journey Of Life.

Play: Da li mislite da je survival žanr odgovarajući za proboj na veliku scenu?

Hyperion: Možda nije najbolji žanr zbog velike zasićenosti tržišta. No, ja smatram da ljudi žele nešto slično, a i komentari to pokazuju.

Play: Malo o tehnikalijama. Koji engine koristi igra? Kakva je dinamika razvoja, da li ćemo imati mešanje žanrova?

Hyperion: Koristimo Unreal Engine 4. Razvoj ide prema planu, iako smo imali nekoliko problema koji su nam poremetili planove, ali smo sve uspješno rješili. Zadnje vrijeme smo bili fokusirani samo na polish trenutnog stanja, tako da sve funkcionira kada krenemo dodavati ostatak stvari.

Play: Ako smo dobro razumeli radnju, cilj je napraviti brod iotići sa ostrva. Da li planirate multiplayer ili nešto slično gde će drugi igrači moći da vam osujete planove?

Hyperion: Ne,cilj je napraviti naselje i izgraditi što veći grad, a pritom treba voditi računa o resursima potrebnima za gradnju, a posebno o hrani za ljude. Brod će biti za putovanje na daljne biome, ali samo za potrebe nekih rijetkih stvari koje se neće nalaziti na tropskom otoku. Multiplayer je u igri od početka, a nedavno smo dodali dedicated server kako bi ljudi mogli hostati svoje servere.

Play: Da li igra ima kraj i da li planirate nastavak?

Hyperion: Realno, igra nema kraj i zato se sve svodi na sandbox, iako ima i survival i RPG elemenata. Uskoro ćemo objasniti kako i zašto se igrač našao na otoku, tako da naši igrači dobiju potpunu sliku.

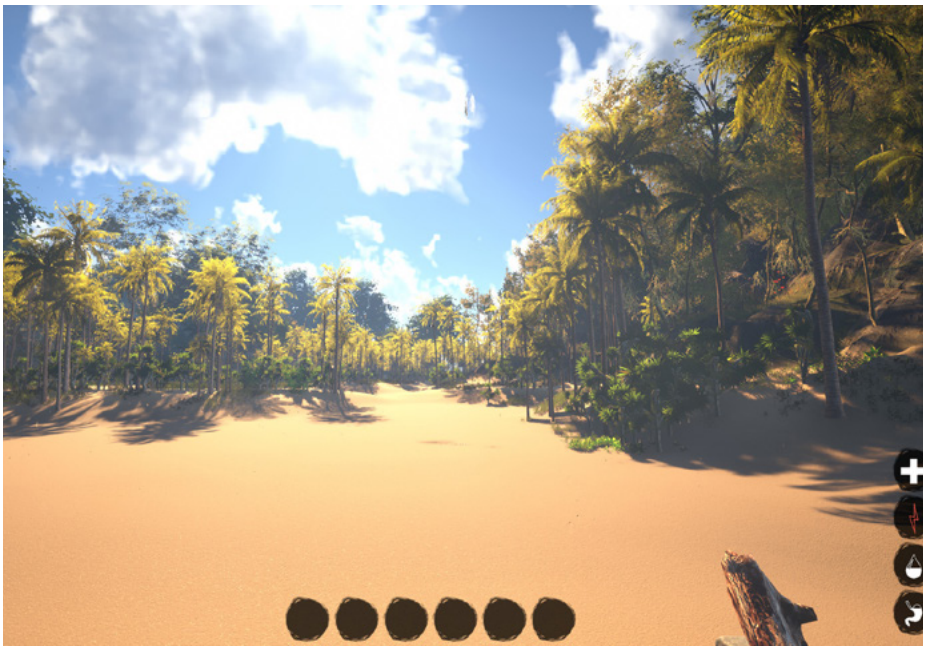
Play: Na Balkanu ne možemo da pričamo a da ne pomenemo pare. Da li su finansije problem i kako se snalazite sa tim?

Hyperion: U početku smo se snalazili na razne načine, a igra je bila puštena na Steam u jako ranoj fazi. Morali smo je pustiti tako rano jer je to bio jedini način financiranja. No, nakon nepunih

godinu dana dobili smo investiciju u iznosu od 100.000 € koja nam je pomogla da napokon prodišemo i da zaposlimo nove ljude. Danas možemo reći da je ta financijska inekcija spasila studio i pomogla mu da dosegne svoj potencijal i na tome moram zahvaliti CRANE-u Hrvatska.

Play: Igra je trenuto u Early Access fazi na Steamu. Kada možemo da očekujemo datum izlaska full igre?

Hyperion: Završena igra bi trebala izaći kroz par mjeseci. Svakim updateom dodajemo neku novu vrijednost i sada to izgleda puno bolje nego što je izgledalo prije par mjeseci. Ako sve bude išlo po planu, očekujemo da će na proljeće igra izać ivani u svom punom izdanju.



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

Hyperion: Savjet je da slijede svoje snove i da ne odustaju. Iako je u početku bilo teško, danas ne žalim za neprospavanim noćima i satima rada na kompjuteru, jer na kraju sve dođe na svoje. U današnje vrijeme svijet je na dlanu, gaming industrija raste iz dana u dan i smatram da svi oni koji imaju viziju mogu puno toga postići. Naravno, preduvjet je trud, rad i zalaganje.

Play: Upravo se završila jedna velika gaming dekada. Koje su vaše omiljene igre u proteklih 10 godina?

Hyperion: Rekao bih da su to Rust, The Forest i Factorio.

Play: Koje biste pitanje želeli da smo vam postavili a nismo?

Hyperion: Želio bih da ste pitali koliko primjeraka smo prodali u Srbiji. :D Nažalost, točan podatak ne mogu kazati, ali ono što mogu reći je da se igra prodaje na cijelom Balkanu, pa takoi u Srbiji i nadam se da će se još više prodavati nakon ovog intervjua. :)

Play: Hvala Vam na razgovoru i srećno u nastavku rada na igri!

Hyperion: Hvala i vama, nadam se da će ovaj intervju inspirirati mlade ljude koji vole gejming i da će i oni ostvariti svoje snove, a vama želim puno uspjeha u daljnjem radu.

Autor: Miloš Živković

Journey Of Life

ROBINZON KRUSO SA ALIEXPRESSA

Iz komšijske programerske nam kuhinje Hyperion Studio Limited, stiže delo čije ime će vas navesti da se zapitate - o čemu je zapravo ova igra. Na prvi pogled moćan i zvučan naziv, postavlja samom sebi visoke standarde u pogledu zadovoljavanja krajnih korisnika. O čemu se zapravo radi i kakve utiske je igra na nas ostavila, pokušaćemo da vam dočaramo u daljem tekstu.

Naime, ovaj naslov vas vodi na pusto ostrvo na kom ćete u stilu Robinzona Krusoa morati da pronađete način da preživite dane, nedelje i duge mesece. Tu su naravno i otežavajuće okolnosti koje će vam praviti probleme u preživljavanju. Okolnosti poput veprova, vukova i ostalih životinja ovog, i ne tako pustog ostrva.

Igru započinjete kreiranjem vašeg karaktera, a u izboru postoji dosta opcija. Neke i nedostaju, kao recimo izbori frizure gde ćete imati samo tri (?!). Ali što se ostalih detalja tiče, moglo bi se reći da je izbor velik. No čak ni taj veliki izbor neće biti dovoljan, ako budete hteli da kreirate recimo lik Mikija iz Kupinova. Mada na kraju krajeva, izgled je i manje-više nebitan, jer ćete celu igru igrati iz prvog lica. Dobra moša...

U početku igre ćete imati određene zadatke koje morate da ispunjavate, kako biste na pravi način započeli avanturu. U tome će vam pomoći lista zadataka i sastojaka koji vam trebaju za izgradnju određenih oruđa i materijala. Međutim, nikakav posebno koristan savet nećete imati po pitanju pronalaženja ovih materijala na ostrvu. Ovo bi moglo da dovede do toga da besomučno lutate satima u potrazi za nečim što čak niste ni sigurni kako izgleda, jer većina kamenčića koje ćete tražiti, užasno liče jedni na druge. Što i jeste uobičajena priroda kamenčića...

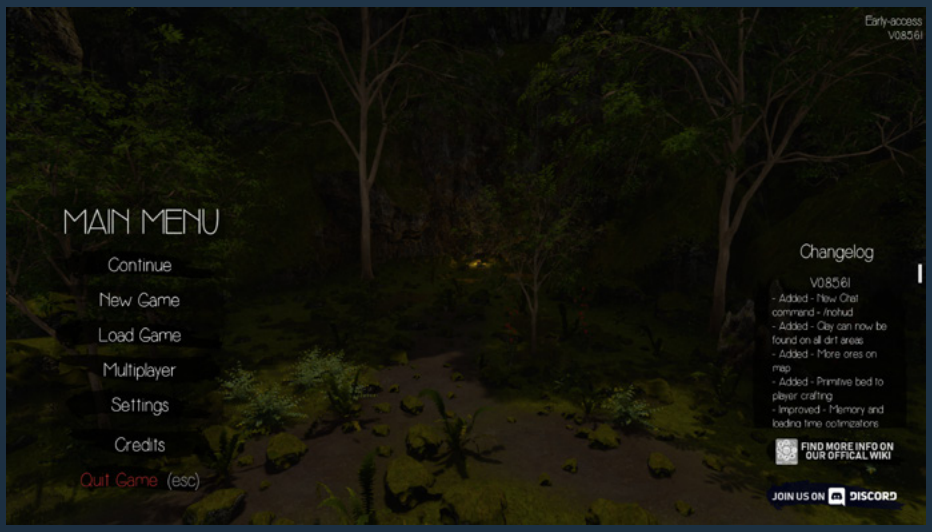
Stalno ulaziti u almanah koji služi kao dnevnik, kako biste proveravali kako neki kamenčić izgleda, stvarno je nepraktično. Alternativno, opcija koja pomaže u pronalaženju jesteopcioni tab, koji obaveštava kada se nalazite blizu nekog materijala. Sigurno ćete često uhvatiti sebe kako svakih 5 sekundi otvarate taj tab. A na kraju kada i nađete resurs i priđete mu, dešavaće se da ne dobijete apsolutno ništa. Zvuči kao težak bag, zar ne? Ali čak i da nije, na "raspolaganju" imate pregršt drugih sličnih bagova, koji će vam i onako omamljenu želju za igrom dodatno ubijati.

Grafika nije za padanje u nesvest. Iako predeli lepo deluju, većina stvari izgleda dobro samo kad ste im daleko. Izbliza, sve izgleda nekako prosto. Totalno ironično, dodatni problem pravi optimizacija igre, zbog čega će vam i pored siromašne grafike trebati fina, ili bar ne tako skromna konfiguracija.
A sada i malo pohvala posle kudnje! Predeli u suštini izgledaju dovoljno dobro da vam mogu pomoći da se uživite u atmosferu pustog ostrva. Pogled ka planinama u zvezdanoj noći, zaista ume da "zablista". A i ambijentalni zvuci su korektni i dodatno upotpunjuju vizuelne aspekte.

Sama po sebi, igra je dobro osmišljena iako nije epohalno otkriće, s tim da smo na slične igre preživljavanja na

ostrvima već nailazili. Međutim, ono što nedostaje je dobro poliranje konačnog proizvoda. Uz pregršt bagova, igra jednostavno ne odaje utisak gotovog naslova. Mnoštvo propusta koje igra poseduje, prosto kao da ispuštaj neki zvuk vapaja u pomoć, u željnom iščekivanju kvalitetne zakrpe. To će se sigurno i neminovno pojaviti pre ili kasnije, ali nikakav "peč" neće moći da utiče na konačnu ocenu ove igre, koja jednostavno - nije zadovoljavajuća.

"IGRU ZAPOČINJETE KREIRANJEM VAŠEG KARAKTERA, A U IZBORU POSTOJI DOSTA OPCIJA."



IGRU USTUPIO:
HYPERION STUDIO LIMITED

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
OS: Windows 10 64bit
CPU: Intel Core i7-4690K / AMD Ryzen 5 1600
GPU: GTX 1050 / AMD RX 470
RAM: 8 GB RAM
HDD: 4 GB available space

RAZVOJNI TIM
Hyperion Studio Limited

CENA
14.99€

PLANIRANI DATUM IZLASKA
April 15, 2018

STEAM LINK
https://store.steampowered.com/app/794490/Journey_Of_Life/

✓ Opuštajući pogled na krajolike

✗ Loša optimizacija

✗ Puno bagova

✗ Nedovoljno kvalitetnih elemenata

Autor: Nikola Savić

PRVI UTISCI

PANZER CORPS 2

IGRAMO SE TENKIĆA

Strategija Panzer Corps, duhovni naslednik legendarnog Panzer General iz 1994. godine, konačno dobija svoj nastavak, jednostavnog imena Panzer Corps 2. Ukoliko ste ljubitelj poteznih strategija, posebno ukoliko volite drugi svetski rat i tenkove, onda ovde i nemam šta puno da vam objašnjavam. Za one koji nisu upoznati sa prethodnikom i žanrom generalno, ukratko rečeno, u pitanju je tip potezne taktičke strategije gde je fokus na tenkovskim bitkama tokom Drugog svetskog rata.

Studio Flashback Games nam sada konačno donosi nastavak, koji u svojoj srži i dalje predstavlja tu istu zabavnu igru koju smo voleli pre desetak godina, ali unapređenu i ispoliranu na svakom polju. Verovatno najbitniji dodatak koji u startu treba pomenuti jeste veliki broj opcija za kastomizaciju koju ovaj nastavak donosi.

Sada je moguće vašim generalnima dati imena, slike i veliki broj gejmplej detalja, odnosno „snaga“ i „slabosti“. Generalni mogu imati do 15 svojih jačih strana i 15 slabosti, i ovo sve omogućava da ga maksimalno prilagodite vašem stilu igranja i načinu na koji želite da pristupite borbama. Svaka „slabost“ koju uzmete vam otključava jedan dodatni perk (odnosno jaču stranu), tako da je broj kombinacija i finog štelovanja je isključivo na vama.

Mimo ove kastomizacije komandanta, tu je i zaista ogroman broj mogućnosti opšte kastomizacije gejmplej elemenata. Bukvalno možete da namestite praktično šta god želite i tako igru za vas napravite ili neverovatno teškim nepraštajućim izazovom, ili laganom limunadom gde vaše jedinice mogu da budu praktično superheroji. Ovo je odlična stvar jer mislimo da savršeno rešava jedan od glavnih problema koje ovakve igre obično imaju, a to je kako da zadovolji i one više „kežual“ igrače,

ali ujedno i da utoli glad tvrdokornih stratega koji žele izazov, i mislim da bi ovakav pristup bilo odlično videti i kod drugih strategija ovog tipa, ono što bismo nazvali „sam svoj balanser".

Igra nudi osnovnu kampanju, ali pored nje i ogroman broj drugih scenarija sa kojima se možete zabavljati do mile volje. U odnosu na prvi deo, igra već sada ima više nego duplo misija i scenarija. Od scenarija, neki predstavljaju stvarne istorijske bitke koje su se zaista desile i kojima možete „okrenuti tok istorije", ali pored njih tu je i veliki broj fiktivnih scenarija, sa bitkama koje nemaju svoje pandane u realnosti. Naravno, ukoliko vam sve ovo nije dovoljno, možete praviti i sami svoje scenarije zahvaljujući kreatoru scenarija, koji vam pruža veliki broj mogućnosti da stvorite bitke kakve vi želite, što će verujemo dati dugovečnost ovoj igri kada se zajednica baci na posao stvaranja zanimljivih scenarija.

Od prvih utisaka treba još pohvaliti i novi interfejs koji je zaista inovativan i lak za razumevanje, što je još jedna odlika koju igru može učiniti pristupačnijom čak i onoj publici koja tradicionalno ima „strah" od ovakvih tipova igara, i zaista se vidi da je studio Flashback Games na ovome stavio veliki fokus, pri tome produbljujući gejmplej tako da i stara garda igrača bude zadovoljna.

Toliko za sada o Panzer Corps 2, na osnovu onoga što smo igrali u ovoj zatvorenoj beta fazi. Igra ima veliki potencijal i nadamo se samo da će doći do peglanja nekih sitnih bagova i problema na koje smo naleteli tokom igranja, ali za to mislim da ima sasvim dovoljno vremena do 20. marta, kada će izaći u „punom" izdanju. Našu recenziju ćete moći da čitate u aprilskom broju časopisa.

RAZVOJNI TIM
Flashback Games

IZDAVAČ:
Slitherine

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
19.03.2020.

PLATFORMA:
PC

Gaming kviz

Da li znate sve što se igara tiče? Da li ste spremni da se testirate? Ali bez pomoći interneta! Hajde da vas vidimo!

1. Ako iznad Beograda sija sunce, iznad Old Mournholda sija
a) Sunce
b) Mesec
c) Yserina zvezda
d) Ništa
e) Reflektori Pink televizije
(3 boda)

2.Shivan se potrudio da vam raspe iznutrice, što automatski znači da ste u igri
a) Mortal Kombat
b) Descent: Freespace – The great war
c) TES4 Oblivion
d) Serious Sam
e) Resident Evil: Biohazard
(2 boda)

3.Caleb voli da:
a) gleda fudbal
b) postavlja zamke
c) pije krv
d) vodi decu u obdanište
e) igra Contru na NES konzoli
(2 boda)

4.Ekipa u havajkama vam povalja ortake i uzme keš i drogu. Vi ćete
a) iznabadati ih glavom
b) sesti i plakati
c) organizovati se sa mafijom
d) postati kuvar
e) pregaziti ih tenkom
(3 boda)

5.Kada čujete Apprehention, vi ćete
a) ugasiti svetlo
b) otići na karaoke
c) zaigrati Half-Life
d) instalirati The Longest Journey
e) resetovati ruter
(2 boda)

6.John Carmack ima Quake, a Tim Sweeney:
a) Unreal
b) Half-Life
c) Diablo 3
d) The Thief
e) Detroit: Become Humans
(2 boda)

7.Bilo je to davno, davno još pre milion godina, pojavila se prva PC igra
a) Tetris
b) Space Invaders
c) Spacewar!
d) Winning Eleven
e) Duke Nukem
(5 bodova)

8. Kako se zvao gospodin koji je napravio prvu PC igru?
a)Steve Russel
b)David Braben
c) Brian Holinka
d) Boba Živojinović
e) Alan Turning
(6 bodova)

9. Koliko je Pyramid Headova u Resident Evilu 2 izvršilo samoubistvo?
a) samo 2
b) 5
c) 1
d) e čuj samoubistvo
e) nijedan, Pyramid Headovi su u Silent Hill serijalu
(2 boda)

10. Sedite u kafiću na periferiji Bataje i odjednom povučete falš vazduh i nađete se u šumi punoj predimenzioniranih glavatih krtica. To je:
a) Arcadia
b) The middle earth
c) Nothingem forrest
d) Skyrim
e) Boralus
(5 boda)

11. Koju bombu (da ne kažem boNbu) koristite za oslobađanje taoca iz sobe sa otmičarima
a) kašikaru
b) M84
c) hidrogensku
d) MP40
e) MG42
(5 bodova)

12. Ako šamarate impa (znam, zvuči pogrešno) onda igrate
a) Dungeon Keeper
b) World of Warcraft
c) Doom 3
d) Battle for the Middle earth
e) The Elder Scrolls Online
(5 bodova)

13. Bullet-time je
a) ono što se desi kada upucate sat na zvoniku
b) vreme u kome ste otporni na metke
c) usporavanje vremena u toku akcije
d) marketinški trik za prodaju municije
e) vreme za koje metak stigne od tačke A do tačke B
(2 boda)

14. Koja od navedenih igara nikada nije imala cheatove
a) Warcraft III
b) Age of Empires 2
c) C&C: Red Alert 2
d) Lastiš
e) Izbori
(4 boda)

Gaming kviz

15.Koja igra je zabranjena na Novom Zelandu
a) Glamočko gluvo
b) Manhunt
c) God of War
d) Postal 2
e) Call of Duty: WW2
(8 bodova)

16.Ako dobijete poruku „Right on Commander“, vaše ime je:
a) Svetislav Pešić
b) Jameson
c) Jack
d) Eisenhower
e) Sam Fisher
(8 bodova)

17. Ko će vam od navedenih ponuditi vatru:
a) Ripley
b) Gen Greymane
c) Boy
d) Firebat
e) Geralt
(5 bodova)

18.Na koliko CD-ova je dolazila originalna Baldur's Gate igra?
a) 1
b) 5
c) 3
d) 16 disketa
e) 1 ali DVD
(11 bodova)

19. Ako vidite natpis „CROLYWOOD“ vi ste u:
a) Hrvatskoj
b) Serious Sam-u
c) The Witcher 3
d) Dungeons and Dragons
e) God of War
(7 bodova)

20. Ako ste pogođeni „navođenim golubom“, vaš neprijatelj ima koliko nogu?
a) 16 pari
b) nijednu
c) obe polomljene kada ga uhvatim
d) jednu drvenu
e) 4
(5 bodova)

21.Ravenholm je u
a) Half Life
b) Far Cry
c) Portal
d) Half Life 2
e) Resident Evil 2
(7 bodova)

22. Koja igra ima samo jedno slovo u naslovu?
a) Z
b) A
c) M
d) nema takve igre
e)Š
(7 bodova)

23. Kako se zove početno vozilo u igri Carmageddon?
a) Red dead
b)... redemption
c) Red Eagle
d) Red Fury
e) Red Butt
(7 bodova)

0-49 bodova
Za vas važi krilatica, važno je učestvovati. Mada na vašu veliku žalost, vreme učestvovanja u igrama je prošlost. Sada ili si pukovnik ili pokojnik. A pokojnika je mnogo više. Ali nemojte se obeshrabriti. Između posla, dece, žene, ljubavnice (ili muških parnjaka ako ste dama), svaka čast da se još uvek igrate, barem učestvujući.

50-69
Vi ste onaj tip što voli da mu lupa mehanička tastatura i da sve šljašti u bojama. Komp je u rangu Pentagonovih super računara, ali na njemu pikate Fortnite. Kada vas pitaju šta je unutra, vi kažete i7 i 64 kile svežeg rama. Valjda ako je q7 dobar džip, logika je i da je i7 dobar računar. Ipak, bez obzira na sve, imate neko gamersko znanje te stoga, čestitamo.

70-89
„Opa, svaka čast." Ne nadajte se, to vam govore ove dve prošle grupe. Vi ste u zlatnoj sredini, ali ovde „zlatno" i ne miriše baš najbolje. Kada vam ne ide u Dark Soulsu, vi lepo otvorite Informer i trujete se. Ili posežete za cheatovima pa se onda hvalite da ste prešli igru sa Guitar Hero kontrolerom igrajući nogama.

90-109
Znate onaj meme kada devojka slika tangice oko kolena dok je u drugom planu dečko zabuljen u monitor. Dobra stvar za vas je što biste se okrenuli da ih svučete i dalje kako već ide. U slučaju devojaka, ova rečenica ne zvuči baš najsrećnije ali šta sad. Uglavnom, poenta priče je da ćete vi biti prikovani za igru sve dok vas neko ne zavede seksom ili hranom da se odvojite od te proklete DotA-e ili WoWa, ne daj Bože nečeg trećeg. Kada ste bili mlađi, soba vam je bila džumbus u kome se nije znalo koji kabl je za šta, keva je dobijala epi napad od svetala iz kućišta, vrat vas je boleo od promaje iz kulera dok je mačka redovno rušila tornjeve CD-ova koji su bili poslagani okolo.
Nije prolazila ni jedna sezona da nešto novo ne ubacite u taj nenormalni custom made tower, ali to je posebna priča. Sada ste stariji pa morate i da spavate. Možda ste i u vezi, pa sve ovo zvuči kao daleko prošlo vreme (šmrc). Ali pamćenje vas i dalje služi, kuku vama.

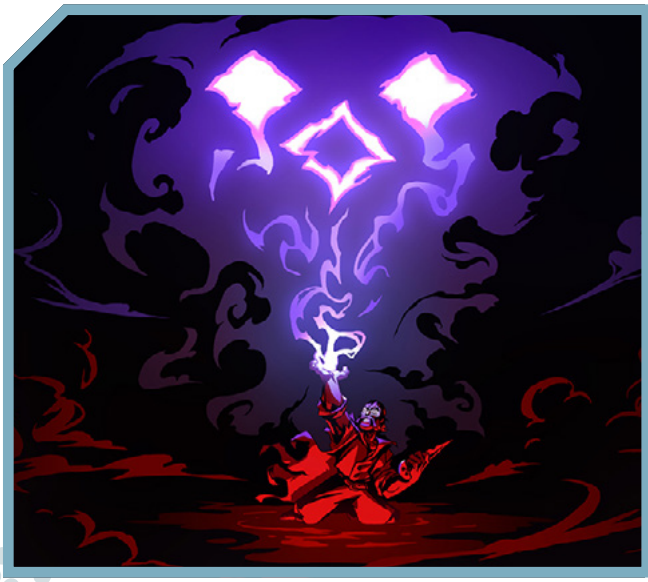
110 i više bodova
Srsly WTF??
Da li ustajete od monitora? Kupanje, jelo, socijalni život? Ne? Da? Da nije radio Google? Ili možda vi radite u Googleu, dok se u slobodno vreme (tih 15 minuta dnevno) družite sa Ilonom i Bilom i diskutujete kako da razvučete optičke kablove na Marsu jer zaboga, WoW ne sme trpeti zbog Space programa. A bogami ni bilo šta drugo. Obožavate da pokazujete svoje znanje, svemu u razgovoru dajete triviju iako niko to nije tražio. Imate 64 jezgarni procesor umesto mozga i na sve u životu gledate kao na igru. Ipak, preporuka je „slow down", pregorećete mladi.

Rešenja

1D, 2B, 3C, 4C, 5C, 6A, 7C, 8A, 9E, 10A, 11B, 12A, 13C, 14C, 15B, 16B, 17D, 18B, 19B, 20B, 21D, 22A, 23C

Autor: Milan Janković

TOP IGRE



CURSE OF THE DEAD GODS

Potraga za blagom, naizgled beskrajni lavirinti prepuni čudovišta i zamki su ono što vas očekuje u Curse of the Dead Gods. Ovaj izometrični roguelike vam donosi obije sadržaja i veliku slobodu u istraživanju mračnih hramova, gde će vam najbolji prijatelji biti vatra i svetlost. Ovde ćete se kao protagonista susresti sa nizom kletvi koje vas mogu sputavati ili vam mogu pomoći, ali od vas zavisi kako ćete svaku kletvu prihvatiti. Veliki izazov za igrače je i pohlepa, pošto će oni koji su konstantno žedni za bogatstvima brzo nastradati. Curse of the Dead Gods krasi i dobar grafički stil, obogaćen šarenolikim animacijama.

3. MART - PC

THE DIVISION 2 – WARLORDS OF NEW YORK DLC

Tačno godinu dana nakon što se pojavio, The Division 2 dobija novo pojačanje u vidu ekspanzije nazvane Warlords of New York. Kao što već možete zaključiti, ekspanzija nas vodi na mesto događaja iz prvog dela ovog serijala, ali se radi o potpuno novom narativnom iskustvu. Naš zadatak je da na Menhetnu pronađemo bivšeg DIvision agenta i da ga sprečimo u namerama koje sprema kako bi dodatno pogoršao stanje razorene nacije.Pred igračima je čak 4 novih oblasti, nove vrste neprijatelja, i gomila drugih novina, od kojih je najzapaženije podizanje maksimalnog nivoa na 40. nivo.

3. MART - PC, PS4, XBOX ONE

MARTA

ORI AND THE WILL OF THE WISPS

Nakon nekoliko godina razvoja, i raznih odlaganja, novo putovanje u ovom serijalu počinje. Ori and the WIll of the WIsps nas vodi u još lepši svet, prepun raznih novotarija i većeg broja izazova, u vidu neprijatelja. Verujemo da će gejmplej biti na višem nivou od prethodnikovog, ali nas više privlači odlična ručno crtana grafika i muzika na kojoj je radio jedan od renomiranih svetskih ansambla.

11. MART - PC, XBOX ONE

NIOH 2

Novi Nioh stiže ovog marta i sa sobom nosi velike ambicije da nadmaši original. Radnja u Nioh 2 se odvija pre dešavanja iz prvog dela, gde nemamo protagonistu, već je pred igračima zadatak da sami kreiraju svog karaktera, koji poseduje yokai duh. Taj yokai se nadograđuje eliminisanjem neprijatelja i omogućava izvođenje specijalnih poteza. Međutim, yokai je mač sa dve oštrice i igrači moraju kotrolisati tu moć kako bi opstao. Nioh 2 možete igrati sami, ili u društvu prijatelja, kroz kooperativni multiplejer za do 3 igrača.
Za sada nema najava PC verzije

13. MART - PS4

DOOM ETERNAL

Možda je dobar deo igara planiranih za mart odložen za kasnije mesece, ali je zato Doom Eternal da ojača ponudu igara. Prvobitno planiran za jesen prošle godine, Doom Eternal sada stiže sa dodatno ispeglanim mehanikama i velikim brojem novina. Kao što verovatno znate, očekuje vas dosta napucavanja sa demonima uz obogaćene pucaljke, i još nadogradnje u vidu testera za bolje komadanje. Pored priče, igrače očekuju i multiplejer modovi igranja, poput asimetričnog moda, u kojem se jedan Slayer bori protiv dva demona kontrolisana od strane igrača. Još jedan zanimljivi mod je Invasion, u kojem možete "uleteti" u singlplejer kampanju nekog drugog igrača i napadati ga kao demon.

20. MART - PC, PS4, XBOX ONE

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Novi Animal Crossing stiže pred igrače i to ekskluzivno za Nintendo Switch. U ovoj igri ćete pobeći na izolovano ostrvo od kojeg možete kreirati pravi raj koristeći prirodne resurse. U New Horizons vas očekuje pregršt različitih aktinvosti koje će vas zaokupirati. Pred igračima je i vreme koje parira onom iz stvarnog sveta, što je odlični dodatak, tako da tačno znate kada je vreme za uživanje u zalasku sunca. Svoju kreaciju možete lako podeliti sa prijateljima, a čak ih možete pozvati i da vam pomognu u kreiranju istog.

20. MART - SWITCH

HALF-LIFE: ALYX

Half-Life serijal se vraća na velika virtuelna vrata sa igrom Alyx. Ovaj naslov nas vodi u dobro poznato okruženje iz prva dva naslova, ali će ugođaj biti znatno drugačiji i moderniji, pošto ćete celu igru prelaziti igranjem u virtuelnoj realnosti. Ranja se odvija između prve i druge Half-Life igre, gde pratimo protagonistu Alyx u naporima da spase planetu od vanzemaljaca. Kampanja će trajati punih 15 sati i tokom njenog trajanja igrači mogu očekivati dosta istraživanja i rešavanja zagonetki kreiranih na inovativne načine. Igra će biti dostupna za sve VR uređaje kompatibilne sa PC platformom, a za sada je najbolja opcija da se opredelite za bilo šta drugo osim za Valve Index VR, koji je rasprodat u celom svetu.

23. MART - VR(PC)

BLEEDING EDGE

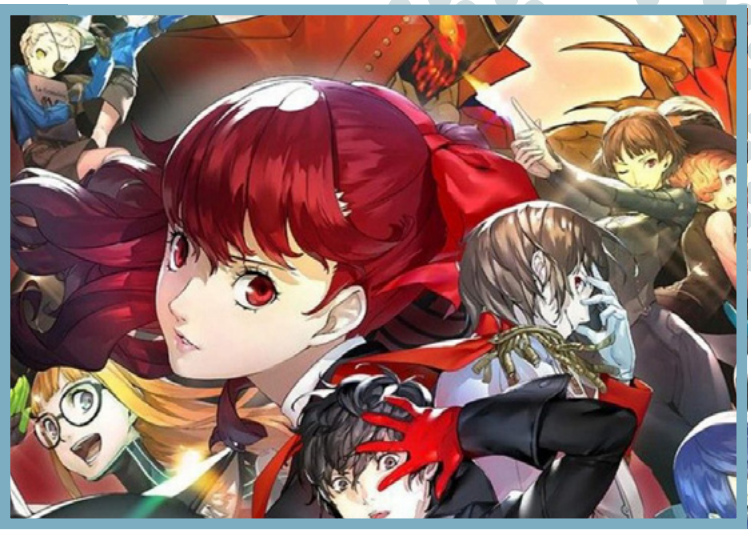
Pored toga što radi na drugom delu u Hellblade serijalu, studio Ninja Theory nam donosi i Bleeding Edge, multiplejer brawler prepun razvaljivanja. Pred igračima je široka ponuda jedinstvenih karaktera, kako po izgledu i stilu, tako i po izboru nadogradnji, koje vam daju prednost u ringu. Ova igra u principu funkcioniše kao Overwatch, samo sa direktnom borbom. U ponudi će biti više modova igranja i više mapa. Ova igra se dosta ističe od ostalih na tržištu, ali tek ostaje da se vidi koliko će Ninja Theory daleko otići kako bi Bleeding Edge uzdigao do vrha i popularizovao u već esport.

24. MART - PC, XBOX ONE

PERSONA 5 ROYAL

Persona 5 se pojavila još pre 4 godine, ali je Atlus nastavio da obogaćuje igru raznim novotarijama, što je na kraju dovelo do odluke da se kreira potpuno nova verzija igre, nazvana Royal. Developer ovo praktično računa kao zasebnu igru, pošto je urađeno dosta izmena u odnosu na izvorni sadržaj, a ujedno nas upoznaje i sa novim likovima.

31. MART - PS4



MOUNT & BLADE 2: BANNERLORD

Nakon 8 godina produkcije, drugi deo u Mount & Blade serijalu, Bannerlord, konačno izlazi 31. marta. I pored toliko godina razvoja, igra dolazi kroz Early Access program na Steamu i Epic Games Store, ali donosi dosta toga. Bannerlord nas vodi u period od 200 godina pre događaja iz prve igre i u veličanstvene sukobe u koje ćete voditi svoje trupe, kako kroz mala sela tako i kroz naseljene gradove tog doba. Bannerlord je održao suštinu originala, ali je sve to ujedno i proširio kako bi se testirala taktička i borbena iskustva igrača. Razvojni tim će tokom perioda u Early Accessu konstantno dobijati novine.

31. MART - PC

Autor: Igor Totić

REVIEW

DARKSIDERS® GENESIS

POKUŠAJ: 2

Recenziju za Darksiders Genesis sam pisao još u Decembru prošle godine i nisam bio oduševljen. Ceo utisak sam sažeo u ocenu 6.5 i nadao sam se budućim unapređenjima i ulaganjima u franšizu. Kolege iz drugih magazina nisu delili moje mišljenje i dali su joj poprilično visoke ocene i na kraju se svelo na metaocenu 77 i ocenu korisnika oko 8. Baš mi je bilo čudno, s obzirom na gomiletinu bagova i pucanja igre koje sam lično doživeo. Nateralo me je da pogledam malo bolje, da razmislim da nije možda do mog računara, da nije do neke „day one“ zakrpe ili jednostavno možda nisam imao sreće sa kopijom? E, sad testiram na PS4, neutralna platforma, svima će raditi isto, svi će imati isto iskustvo, svi će imati isti patch.

Ja i dalje ne razumem zašto ova igra ima visoke ocene.

„Ali Totke!“ reći ćete, „igrao si samo singlepayer prošli put, nisi mogao da iskusiš sve čari ove igre!“. AHA! Ti skeptični čitaoče, ovoga puta jesam igrao co-op i to sa osobom koja je takođe veliki fan franšize.

Prvo smo igrali na istom ekranu, ispostavilo se da je vrlo loše iskustvo. Ekran se deli na pola, pratite samo vašu polovinu i kompletno se izgubite u procesu, vrlo brzo smo odustali od ovog tipa co-opa i počeli da igramo online, svako na svojoj konzoli. Ovde se igra pretvara u tipičan co-op kakav treba da bude i našli smo čak i neku zabavu.

S obzirom da sam je ja igrao ranije, znam tačno gde se šta nalazi na po misijama, gde su skriveni ključevi i trezori i tačno sam znao kuda treba da idem, ali sam ostavio drugaru da se snađi i da nas navodi, čisto da vidim svežu prespektivu. Prvi njegov komentar je bio na katastrofalnu mapu i oteo mi se osmeh jer sam znao tačno o čemu priča.

Igra nudi aktivnu promenu heroja tj promenu između Strife i War u sred

igre, ali drugar je hteo da proba Strife i da ga igra do kraja. Ja nisam imao ništa protiv jer War je ljubav <3.

Igra očigledno nije namenjena da se igra ovako, jer Creature Core (objašnjen u PC review) se deli in a Strife i na War, ali za jednog igrača. Ovo znači da je ortak budžio Strife, ja War i vrlo brzo nam je ponestalo opcija za upgrade jer smo popunili sve za svog izabranog heroja. Igra želi da vi menjate heroje i balansirate unapređenja između njih, ali sama promena heroja u co-op je katastrofalna. Promena se sastoji tako što se aktivira magija za promenu heroja (vrlo često slučajno u silnom button mash), onda saigrač treba da priđe dovoljno blizu drugom heroju i da ponovi istu proceduru kako bi se zamenili. Zamislite koliko bi bilo kul da recimo Strife zaluta vrlo blizu nekom bosu koji kreće u animaciju svog najjačeg napada, igrač se prodere „BRT SWAP“ i tad War, koji je negde u daljini, sa njim instant zameni mesto, postavi blok, pogleda demona duboko u oči i kaže „Pick on someone your own size!“ dok Strife sprema power shot da se reše bosa jednom za svagda. Naježio sam se od same pomisli. Međutim, mi smo izbegavali swap kao pošast jer je samo stavljao naše heroje u blokiranu, vrlo volnerabilnu, poziciju.

Naravno, kamera i platforming su konstantno igrali protiv nas. Izometrija nikada, nikada nije dobra za brz platforming, pogotovo ako zavisi da oba igrača skoče u isto vreme u istom pravcu ili ako su neke zagonetke koje su vremenski ograničene. Više puta smo ginuli samo jer nismo mogli da odredimo gde i kako ćemo sleteti iz skoka na male stubiće.

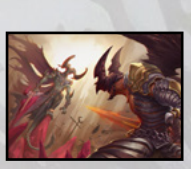
> “IGRA JE OČIGLEDNO NAMENJENA DA SE IGRA U CO-OP”

> “WAR JE LJUBAV <3.”

Ali ono što nisam očekivao je da nam bude zabavno, a jeste. Kad god smo rokali bilo šta i kad god nismo morali da skačemo sa platforme na platforme ili da se nađemo iza nekog zida, imali smo lepo iskustvo, onako baš „ložačko“.

Ja i dalje stojim iza svoje originalne recenzije. Mislim da igra ima dosta problema ali i zanimljivih ideja kojima fali dublja realizacija. Opet, za cenu igre i to što je spinoff i ne treba da očekujem puno. Samo mi je i dalje žao što je Strife predstavljen baš ovde. Zbog zabave koju nam je co-op pružio, igri ću dati još pola poena na originalnu ocenu, ali singleplayer i dalje ostaje isto ocenjen. Videćemo kako će se pokazati Switch verzija.

> “JA I DALJE STOJIM IZA SVOJE ORIGINALNE RECENZIJE”



IGRU USTUPIO:
DEAD GOOD MEDIA

PLATFORMA:
PC, Nintendo Switch PS4

IZDAVAČ:
THQ Nordic

CENA:
40€

RAZVOJNI TIM:
Airship Syndicate

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 7.5

- ✓ Muzika je fenomenalna
- ✓ Odlična Darksiders borba
- ✓ Co-op ume da bude zabavan
- ✗ Mapa je katastrofa
- ✗ I dalje veliki broj bagova
- ✗ Platforming i kamera su i dalje užasni

DARKSIDERS GENESIS

PORTABILNA MRLJA

Evo je i Switch verzija.

Ako pratite moje Switch recenzije, primetićete da u većini hvalim portabilnost igre i relativno dobre portove. Switch je takva platforma da zbog svoje mobilnosti dodaje dodatnu vrednost igrama bilo da su one dobre ili loše. Ali sad, kad sam uporedno igrao PC, PS4 i Switch verziju Darksiders Genesis, mogu da kažem da je Switch verzija najlošija.

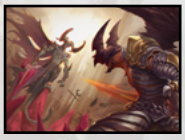
Ovo neće biti dugačak tekst. Sve što sam imao da kažem o igri, rekao sam u prethodne dve recenzije tako da neću ulaziti u duboke detalje. Priča, izvođenje i bagovi su se preneli sa platforme na platformu tako da za sve njih i dalje važe ista mišljenja. Ali bez obzira da li vam se igra sviđa ili ne, sama portabilnost ne bi trebalo da se dovodi u pitanje jer to je ista igra zar ne? Apsolutno je tako, samo što ovde to veoma šteti igri.
Ako biste počeli da igrate Darksiders Genesis na Switch-u, bez prethodno igranja bilo gde drugde i to jos portabilno, odmah biste primetili jako sitne karaktere i izuzetno muljave teksture.

Daleka kamera i niski detalji kako heroja tako i neprijatelja nikako ne idu u prilog ovom portu. Neprijatelji su toliko sitni i mutni da čete se mučiti da razaznate šta se dešava u trenutku kad vas napadju horde. Pošto prelazim igru već treći put (ispostavlja se da sam najveći fan ovde igre) znam tačno šta će i kad će me napasti, ali ni to nije pomoglo kad se nađem u gomili i apsolutno ne razaznajem šta se dešava. Na kraju se sve svelo na klasičan YOLO button mashing koji nije ni malo zabavan.

Port ima i tehničke probleme. Često su opadali frejmovi i često je štucala igra u ključnim momentima. Kad naučite sve nivoe na pamet, primećujete svaki detalj, svako štucanje, svaku imperfekciju.

Za razliku od Sony verzije, nisam imao sa kim da igram na Switch-u i onda se javljao isti problem koji sam imao i u embargo periodu na PC – dosadno je igrati sam. Menjanje heroja je instant i brzo, ali ništa ne može da zameni koordinaciju dva igrača tokom teške bitke. Istina, Switch podžava co-op i local co-op ali nisam imao nikoga ko poseduje i Switch i ovu igru. Cross save ili cross platform igranje bi bilo savršeno za Genesis, jer biste mogli da nastavite svoju sesiju sa prijateljem odakle god možete. Žena hoće da gleda TV i tera vas sa Sonija? Nema problema, nastavljamo na Switch-u. Ponestaje baterije na Switch-u? Nema problema, prebacujem se za PC.

Ne želim da ostavim utisak kao da mrzim ovu igru (iako tako izgleda). Ona je samo...OK, i ništa više od toga. Ali mislim da Darksiders franšizi nije mesto u ovom žanru i da platforming i rešavanja „Zelda-like“ zagonetki nije mesto u izometriji. Strife zaslužuje svoju sopstvenu igru, Darksiders franšiza zaslužuje malo više ljubavi.



IGRU USTUPIO:
DEAD GOOD MEDIA

PLATFORMA:
PC, Nintendo Switch
PS4

IZDAVAČ:
THQ Nordic

CENA:
40€

RAZVOJNI TIM:
Airship Syndicate

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 7.5

- ✔ Muzika je fenomenalna
- ✔ Odlična Darksiders borba
- ✔ Co-op ume da bude zabavan
- ✘ I dalje veliki broj bagova
- ✘ Mapa je katastrofa
- ✘ Platforming i kamera su i dalje užasni

FOOTBALL MANAGER 2020

19.11.2019.

3

www.pegi.info

PC

Mac

SPORTS INTERACTIVE
www.sigames.com

SEGA®

© Sports Interactive Limited 2019. Published by SEGA Publishing Europe Limited. Developed by Sports Interactive Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. Football Manager, the Football Manager logo, Sports Interactive and the Sports Interactive logo are either registered trademarks or trademarks of Sports Interactive Limited. All rights reserved. All other company names, brand names and logos are property of their respective owners.

Autor: Igor Totić

REVIEW

dreams

THE FUTURE IS NOW, OLD MAN!

Davne 2014 sam imao lepu priliku da učestvujem na Global Game Jam koji je održan na jednom našem fakultetu. Bilo je to jedno vrlo uzbudljivo iskustvo jer sam u tih 48 sati koliko smo imali vremena da napravimo igru, video samo trunku kako izgleda svet razvoja igara i koliko su kreativni svi ti ljudi. Mi smo napravili jednu simpatičnu horor 2D avanturu koja nije najbolje prošla po rezulatima, ali smo se svi fino zabavili, upoznali nove ljude i imali smo jedno fenomenalno iskustvo koje nećemo zaboraviti. Moja ekipa se tada sastojala od 5 ljudi koji su se delili na Game i Story design, Art and Animation Designer, Coder/Developer, Sound Designer (moja malenkost). Ovo je bila optimalna količina ljudi, bez prethodnog iskustva u razvoju igara da se napravi tako omanja igra u ograničenom vremenskom roku.

Pomeri vreme 6 godina u napred gde ja ležim u krevetu, jednom rukom jedem Doritose dok drugom rukom dizajniram kompletnu 3D igru.

Dreams je jako teško opisati a i oceniti. Elaboriraću oko ocene na kraju teksta, jer ste je verovatno prvo i spazili, but hear me out. Dreams je švedski sto za 35 evra i možete da jedete koliko poželite a možete da odete i do kuvara da mu preuzmete posao.

Igru počinjete simpatičnim tutorialom gde birate malo čupavo čudo koje će vam maltene biti kursor kroz meni i creator mod. Tu vas igra nauči da igru igrate sa žiroskopskom funkcijom ps4 kontrolera ili sa move kontrolerima (što je još lakše). U početku sam bio skeptičan ovim pristupom ali se ispostavilo da je igra odlično optimizovana i da prati najsitnije pokrete, bez laga i imate baš prirodan osećaj dok igrate. Predivna intro sekvenca vas upoznaje sa svetom i idejom igre, ali vas ubrzo ostavlja da sami odlučujete šta ćete dalje.

Po završetku tutorijala, otvara vam se izbor: igrati ili praviti.

Dreams je kolekcija igara koja je pravljena u Dreams. Jedino tako mogu da objasnim. Igra nudi izuzetan, gotov, game engine, koji je zahteva nikakvo

znanje programiranja niti dizajna zvuka niti narativa. Sve vam je u prstima i u mašti. Ceo creator deo je meni potpuno neverovatan koncept. Imate potpunu slobodu kreranja igre bilo da je 2D, 3D, avantura, pucačina, strategija, retro, i ostali SVI žanrovi koji postoje. U igri možete da pravite svoje modele, da ih oblikujete po vašoj želji. Možete da pravite i crtate pozadine ili da birate iz niza već postojećih templejta. Možete da pravite muziku i zvučne efekte za igre sa ingame muzičkim kreatorom koji je toliko detaljan da bi i dizajneri zvuka pocrveneli. Možete da postavljate razne okidače koji će se aktivirati pod uslovima koje vi odredite. Sve što napravite možete da sačuvate i iskoristite kao model za neku drugu igru. Sve što ova igra nudi u creator modu je neverovatno fenomenalno. Kako napravite nešto, instant možete da testirate i budete sami sebi QA inžinjer, bez učitavanja, bez kompajliranja, bez code commit-a. Sve vam je na dohvat ruke. Možda ovo sve zvuči previše i strašno, ali igra ima i dobre ingame tutorijale za svaki segment ali vas pušta da doz-

> “DREAMS JE KOLEKCIJA IGARA KOJA JE PRAVLJENA U DREAMS”

“DREAMS JE JAKO TEŠKO OPISATI A I OCENITI”

“ZAHTEVA NIKAKVO ZNANJE PROGRAMIRANJA NITI DIZAJNA ZVUKA NITI NARATIVA”

volite mašti da luta i retko kad će vam vezati ruke.

Sa druge strane, igru koju napravite možete da sačuvate ili da pustite da bude javna u online PS4 kolekciji. Ovoj kolekciji mogu da pristupe svi koji poseduju igru i da isprobaju vaše remek delo koje će biti traženije od HL3. Već po izlasku igre, igara ima pregršt i izgubićete se u moru ponuda. Sve igre mogu da se ocene od strane korisnika i sigurno ćete naići na gluposti, ali visoko ocenjene igre su veoma, veoma zaslužile to. Naišao sam na remake Wipeout, Dead Space, Crash Bandicoot koji su me toliko impresionirali detaljima i koliko su verni originalima da nisam mogao da verujem da je ovo napravljeno samo sa PS4 kontrolerom. Onda sam naleteo na originalne igre i shvatio da ima mnogo, mnogo talentovanih i kreativnih ljudi u ovom našem hobiju zvanom video igre. Ljudi su pravili igre koje su ispoliranije od nekih velikih naslova današnjice (gledam u tebe Refunded!) i bio sam kompletno impresioniran na kraju svake igre. Na primer, demo The Encounter je izuzetno detaljan demo svemirske horor igre koja pravi neverovatno atmosferu a količina detalja je na nivou Star Citizen (ako ikad izađe...a neće). Mogao bih da provedem sate komentarisajući svaku kreaciju, ali ih treba igrati i treba doživeti van teksta jer ne mogu da prenesem svoje oduševljenje.

Dreams je igra koja nudi sve. Igrajte se, pravite, uživajte. Ništa vas ne ograničava. Ako vam se ne sviđa neka igra, napravite je sami a ako niste previše kreativni, uletite u more igara koje će biti sve bolje kako vreme teče i kako se igra bude nadograđivala. Dreams ima sve mane svih igara i sve vrline svih igara jer je Dreams kulminacija gaminga do sad. Nek Dreams bude kamen temeljac tehnologije i nek ne bude poslednja igra/alatka koja će pružati ovako iskustvo. Zato ova igra zaslužuje najveću ocenu, ali i najmanju jer u moru đubreta ćete uvek naći dragi kamen a i obratno.

IGRU USTUPIO:
SMARTPOINT ADRIA

PLATFORMA:
PS4

IZDAVAČ:
SIE

CENA:
35€

RAZVOJNI TIM:
Media Molecule

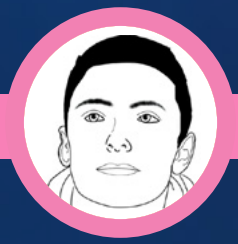
TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 10

✔ Potencijalno sve

✘ Potencijalno sve

NFS
Heat
POLICE
DIAL 911
6



Autor: Milan Janković

REVIEW

IT CAME FROM SPACE AND ATE OUR BRAINS

PROSTI I ODLIČNI UVOD U PROGRAMIRANJE

Top down pucačina ima izuzetno mnogo na tržištu, ali opet svaka nova mahom uspeva da se istakne kod publike određenim elementom koji je privlačan igračima. Vaš autor bi to nekako najbolje uporedio sa picom, niko ne pravi istu ali je uvek super. Tako je i sa It came from space and ate our brains, studija Triangle.

Igra je odrađena u šmeku 90-ih godina, sa estetikom i stilom koji je pratio igre iz tog perioda, kada je žanr bio na žačetku. Premisa priče je ta da je planeta Zemlja napadnuta od strane vanzemaljaca, čime je ljudska rasa pratkično zbrisana. Ostala je samo nekolicina, predvođena protagonistom Džerijem, naoružanim samo pištoljem i baterijskom lampom koji odlučno ulazi u borbu protiv pošasti koje proždiru mozgove.

Priča je prosta kako bi se publika fokusirala na sam gejmplej što i jeste logična odluka razvojnog studija. Mehanika igre je u suštini prosta, ali vam je potrebno malo privikavanja na čitav fazon, pošto imate klasičan nišan koji pokrećete kursorom i tako kroz graciozno okretanje i konstantno pucate na vanzemaljce. Olakšicu imate u vidu nepostojanja municije i potrebe za repetiranjem oružja, ali ista možete nadograđivati sakupljanjem predmeta tokom igranja, koji vam mogu darovati i kratkotrajnu zaštitu. Iz nivoa u nivo postoji promena tempa, tako da nikada nećete imati ponavljanja i uvek će pred vama postojati dobra doza izazova, čak iako igrate na najlakšoj težini. Za igranje vam je na raspolaganju 2 moda igranja, kampanja i survival, oba podeljena po nivoima, koje otključavate prelaskom prethodnog. Tu je i tutorijal ako želite da se uhodate. Nivoa ima nekoliko ali ne previše, tako da bi bilo još bolje da je za prelazak It came from space and ate our brains potrebno više vremena ispunjenog dobrim napucavanjem.

Ono što donosi više zabave jeste opcija za igranje sa još tri igrača, čime se možete okušati na još višim nivoima težine, a ujedno se dobro zabaviti sa prijateljima, ili porodicom, pošto igra nema neko posebno ograničenje

Grafika igre dosta podseća na Minecraft(u pozitivnom smislu), sa ogromnim kockastim poligonima uz koje odlično ide zanimljiva šema boja. U igri dominira mrak, ali su tu boje neonskog tipa sa dominantnom roze bojom vanzemaljaca, takođe u neon fazonu, što će svakako oduševiti mnoge. Muzika je dobra pozadina za rokanje sa vanzemaljcima, sa tehno numerama kojima odiše atmosfera svemira i nepoznatog, a najbolji deo je što odlično prati napredovanje kroz nivoe, i ume poprimiti prilično intenzivan tempo kada vanzemaljci nagrnu na vas.

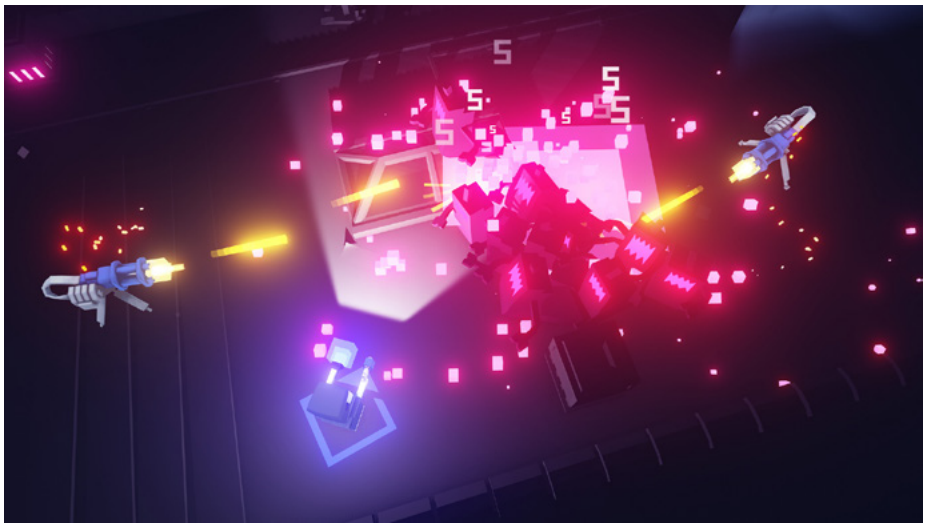
Mana nema preterano mnogo, pored već spomenutog manjka sadržaja, jedino na čemu se može zameriti je na nekim bagovima i na nedostatku opcija kada su kontrole u pitanju.

Na kraju, It came from space and ate our brains je prilično zanimljiva igra koju možete igrati sami, ili je sa radošću podeliti sa prijateljima i porodicom, a zabava vam je zagarantovana dok se probijate kroz gomile tuđina. I naravno, čuvajte mozgove.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: Intel i5
GPU: Nvidia GTX 750
RAM: 8 GB
HDD: 1 GB

IGRU USTUPIO:
ALL IN! GAMES

> "PRIČA JE PROSTA KAKO BI SE PUBLIKA FOKUSIRALA NA SAM GEJMPLEJ ŠTO I JESTE LOGIČNA ODLUKA RAZVOJNOG STUDIJA"



PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: All in! Games
CENA: 15€

RAZVOJNI TIM: Triangle Studios
TESTIRANO NA: PC

OCENA 8.3

- ✓ Zanimljiv gejmplej
- ✓ Odlična paleta neonskih boja
- ✓ Mod igranja za više igrača
- ✗ Dužina igre
- ✗ Kontrole bi mogle biti bolje

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

SRPSKA TELEVIZIJA – THE VIDEO GAME

Ovih dana je sve češća privilegija da u magazinu imamo čast da govorimo o domaćoj gejming kuhinji, a ovo je jedan od tih momenata. Ministry of Broadcast je ambiciozan, prelepo dizajniran i veoma interesantan projekat od strane jednog dueta iz Srbija(i drugog iz Češke, ali zna se šta je prioritet navesti).

Prvo što se primećuje jeste dosta specifičan retro pikselizovani stil igre, koji najviše podseća na 2D platformere sa kraja 80tih i početka 90tih godina prošlog veka. Dašak Orvelovske atmosfere i pomalo tipičnog distopijskog okruženja predstavljenog u „1984." je ono što se nalazi u osnovu ovog Ministarstva, koje u velikoj meri poseduje dodirnih tačaka sa trenutnom realnošću koju proživljavamo. Nalazite se u cipelama(koje ćete veoma brzo izgubiti) jednog od učesnika rijaliti šoua koji organizuje vladajuća sila, a sve kako biste nabavili propusnicu za prolaz iza Zida, tj. granica države, kako biste videli svoju porodicu ponovo. Pobeda vam „osigurava" to, a vi ćete se uz brojne druge učesnike takmičiti za ultimativnu nagradu u novoj sezoni serijala Zadr... ovaj, htedoh reći rijalitija, koji zapravo predstavlja pažljivo lažiran(ili istinit) smrtonosni poligon prepun zamki, prepreka i zanimljivih likova. Dijalozi su najčešće komični, prožeti crnim humorom u svom najboljem mogućem izdanju, pa cela igra ostavlja onaj slatko-kiseli osećaj u stomaku, često uz dosta smeha. Sama priča ne poseduje neki previše originalan zaplet ili preokret, ali savršeno prenosi nešto modifikovaniju poruku stanja društva u kojem se nalazimo, pogotovu u Srbiji, i to zaokružuje jednom dosta čvrstom i udarnom konkluzijom nakon 6 sati svog trajanja.

Što se tiče gejmpleja, starija garda će prepoznati očiglednu inspirisanost prvim Prince of Persia igrama. U pitanju je hardcore platformer sa nešto manje responzivnim kontrolama u retro stilu, sa dodatim puzzle elementima. Zagonetke vam uglavnom neće predstavljati neku prepreku, čak ni one u kasnijim segmentima igre, dok ovde pravi izazov predstavlja zahtevnost vrhunske reakcije i savršenog platformisanja kako biste uspešno prešli neke deonice. Smrtonosne zamke, teški skokovi kao i brojne prepreke ljudske prirode će vas sputavati na svakom koraku, a da biste ih

prešli od vas će igra tražiti besprekoran tajming i preciznost. Ovo u velikoj meri može nervirati neke igrače, dok će brojnima predstavljati veliki plus, donekle odražavajući onaj faktor konstantnog usavršavanja koji se odražava kroz souls-like igre i neke 2D platformere iz starijih era. Bilo da vam se ovaj faktor igre dopada ili ne, sam osećaj uspeha je veoma prisutan, a uz tematiku igre i vaše postupke kroz nju se savršeno uklapa, jer kako se glavni lik bude menjao kroz priču, stvoriće se osećaj kao da se vi menjate sa njim(uz to, bićete višestruko bolji u platformisanju).

Vizuelni stil, koji sam već pomenuo je apsolutno maestralan, i igra pršti specifičnim polu-izbledelim koloritom koji se prelepo uklapa u atmosferu koju igra želi da uspostavi. Pikselizovani pejzaži, odlično dizajnirani likovi koji se urezuju u sećanje, kao i prelepe animacije apsolutno svega u igri potvrđuju njen status jedne od najlepših pikselizovanih igara ovog žanra. Glasovna gluma gotovo ne postoji osim u nekim veoma retkim i specifičnim momentima, ali za razliku od većine igara, ovo ne oduzima na iskustvu i ti suptilni zvukovi, i fantastična zvučna podloga uopšte, koji je zamenjuju se sasvim dobro uklapaju u celu sliku.

Igra je besprekorno optimizovana, a uzimajući u obzir nisku zahtevnost moći ćete da je igrate i na dosta starijim konfiguracijama. Neke sitnice mogu iritirati s vremena na vreme, kao što su malo duža učitavanja pri respawnovanju, što ume predstavljati problem kada budete ginuli po 10 puta za jako kratko vreme. Uprkos svojoj jednostavnosti, možda malo predvidljivoj, ali i dalje dubokoj i čvrstoj priči, i ne preterano izazovnim zagonetkama, Ministarstvo Emitovanja uspšeno se urezuje kao jedan od najsvetlijih primera domaće gejming kuhinje. Bračni par Čežek kao jedni od glavnih aktera na ovom projektu imaju čime da se ponose, a indie gejming scena dodaje još jedan narkotik za sve ljubitelje ovakvih tipa narativa, kao i hardcore platformisanja.

"ZAGONETKE VAM UGLAVNOM NEĆE PREDSTAVLJATI NEKU PREPREKU, ČAK NI ONE U KASNIJIM SEGMENTIMA IGRE, DOK OVDE PRAVI IZAZOV PREDSTAVLJA ZAHTEVNOST VRHUNSKE REAKCIJE I SAVRŠENOG PLATFORMISANJA KAKO BISTE USPEŠNO PREŠLI NEKE DEONICE."

"DIJALOZI SU NAJČEŠĆE KOMIČNI, PROŽETI CRNIM HUMOROM U SVOM NAJBOLJEM MOGUĆEM IZDANJU, PA CELA IGRA OSTAVLJA ONAJ SLATKO-KISELI OSEĆAJ U STOMAKU, ČESTO UZ DOSTA SMEHA."

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: 2GHz
GPU: 1 GB
RAM: 4 GB RAM
HDD: 2 GB

IGRU USTUPIO:
HITCENTS

PLATFORMA:
PC, PS4,
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Hitcent, PLAYISM

CENA:
12.49€

RAZVOJNI TIM:
Ministry of Broadcast Studios

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8.8

- ✓ Prelep dizajn u svim aspektima igre
- ✓ Odlični likovi, humor, atmosfera i priča
- ✓ Zabavno(za neke) i dosta teško platformisanje
- ✗ Zagonetke su mogle biti malo „zagonetnije"
- ✗ Pomalo predvidljiv tok priče u nekim momentima
- ✗ Nezabavno(za neke) i dosta teško platformisanje

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

Milestone je stigao već do trećeg izdanja svoje franšize koja pokriva najveće takmičenje u Supercross trkama, naravno uz sve licence koje ono obuhvata. Monster Energy Supercross 3 je dosta uzbudljivo parče blatnjavog trkanja motorima, ali pre nego što se uđe u samo polemisanje o ovom izdanju, treba se znati da prethodnici nisu postavili visoku lestvicu koju trojka mora da prebrodi.

Gejmplej je u serijalu uvek predstavljao solidnu prepreku za Milestone, s obzirom da je pokušavao da uvede elemente simulacije, uz tonu arkadnih elemenata, pa su igrači iz oba tabora jednostavno bili nezadovoljni. Treći nastavak to uspešno rešava u nekim segmentima, dok i dalje ostavlja neke probleme koji jednostavno bodu oči i odudaraju od generalnog osećaja ponašanja vašeg motora u nekim drugim sekvencama. Osećaj dodira motora sa podlogom i generalno fizika blata je vrhunski odrađena, kao i prilikom skokova. Nažalost, tu taj vrhunski deo prestaje, s obzirom da postoje neki veoma čudni arkadni momenti upetljani u sve to na najneprirodniji način. Naime, možete da naginjete motor pod nerealnim uglovima u vazduhu, dok pri sletanju padovi su tehnički nemogući, čak i da slećete pod potpuno pravim uglom. Motor gotovo da ne oseća ikakav otpor podloge u tim momentima, a pri sudarima sa drugim vozačima, animacije i fizika koja se odigrava u tim momentima je veoma loše odrađena.

Osim nekog „hit 'n' miss" gejmpleja, pravo pitanje je kako igra plasira svojih nekoliko modova pred igrača. Što se tiče karijernog režima, on poseduje sve pozitivne i negativne stvari jedne klasične trkačke karijere. Napredovanje kroz kategorije motokros trka ume biti zabavno, ali ga sputava jednostavna plitkost ovog režima, s obzirom da se svodi na jednostavno igranje trke za trkom, bez ikakvih dodatnih kvestova, sporednih aktivnosti van staze ili izazova koji su postojali u drugom delu ove igre. Pored toga, igra poseduje tipične modove šampionata, običnih

trka kao i nekoliko zanimljivih sitnijih modova i tipova trka, za koje ćete nažalost brzo izgubiti interesovanje. Broj staza je impresivan i obuhvata čak 17 dosta različitih staza koje ćete morati da naučite ako želite da postignete bolje rezultate, jer je AI na višim nivoima težine dosta izazovan i zahtevaće potpunu koncentraciju tokom vožnje.

Grafička podloga je na relativno istom nivou kao prethodne dve igre, pa MES 3 spada u neko prosečno vizuelno iskustvo. Efekti blata su solidno odrađeni, kao i neke od animacija vašeg vozača i skretanja, koje su dosta fluidne i prirodne za ovakav tip igre. Sa druge strane, okolina staze je prilično generična i lenjo definisana sa svojim mutnim teksturama, dok osvetljenje može bacati nekad previše odsjaja i refleksije od staze i od vas samih, sa previše izraženim senčenjem radi postizanja „bolje grafike". Motori, vizuelno, su svi autentično odrađeni, mada se ne oseća prevelika razlika u performansu između različitih modela, dok je zvuk takođe dosta nedistinktan.

Igra poseduje multiplejer, i to sa dedicated serverima, što je velika retkost ovih dana u bilo kojoj igri. Preformans igre u onlajn modovima je veoma dobar i bez nekih većih problema i zamerki. Lag gotovo da ne postoji, a igra je svakako daleko zabavnija u multiplejeru i uspeva da izbegne probleme koji inače krase igre ovog žanra. Osim toga, generalna optimizacija igre je takođe na veoma visokom nivou, a zahtevnost je više nego pristojna, iako igra ne predstavlja vizuelni spektakl, što se i očekuje od Milestone-a svakako. Sve u svemu, MES 3 je veoma teško opisati kao igru koja će vam se svideti ili ne, pošto jedini način da to zapravo utvrdite, uprkos svim ovim rečima, jeste da je isprobate sami zbog njenog vrlo specifičnog gejmpleja koji nije baš u istoj niši kao vaša tipična simcade trkačka igra. Ako ste fan motokrosa ovu igru je veoma lako preporučiti, jer ćete se osećati kao kod kuće, sa druge strane – ovo izdanje predstavlja samo blago unapređenje u odnosu na prethodnika, pa ako posedujete istog, cena od 60 dolara nije ni približno isplativa.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i7-4820K 3.7 GHz
GPU: Nvidia GeForce GTX 1060 6GB / AMD Radeon RX 480 8GB
RAM: 16 GB RAM
HDD: 10 GB

"OSEĆAJ DODIRA MOTORA SA PODLOGOM I GENERALNO FIZIKA BLATA JE VRHUNSKI ODRAĐENA, KAO I PRILIKOM SKOKOVA."

IGRU USTUPIO: **COMPUTER-LAND**

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Milestone S.r.l.

CENA:
49.99€

RAZVOJNI TIM:
Milestone S.r.l.

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 7

- ✔ Solidan gejmplej
- ✔ Zabavan multiplejer, dedicated serveri
- ✔ Sva takmičenja su licencirana
- ✘ Prosečna i dosadna karijera
- ✘ Čudna fizika u nekim momentima
- ✘ Ružna okruženja

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

PILLARS OF ETERNITY II
DEADFIRE

KONZOLNO CRPG-OVANJE

Nakon više od godinu i po dana, nastavak PoE dolazi konačno na konzolne sisteme, u svom kompletnom Ultimate izdanju sa svim dodacima za igru koji su se pojavili. Opis ove igre smo prvenstveno radili kada je izašla za PC 2018. godine, doduše veliko pitanje jeste kako je proteklo prenošenje na konzole ovog kompleksnog cRPGa.

PoE 2 je direktan nastavak prvog dela koji počinje sa određenim bogom koji uspešno razrušava dobar deo stvari koje ste stvorili u prvom delu. Ostali bogovi vas vraćaju u život i završavate u arhipelagu Deadfire, pustoloveći sa svojim kompanjonima iz prvog dela na svom brodu koji na sličan način menja mehaniku vođenja tvrđave u prethodniku. Kao i svaki cRPG, Pillars of Eternity II je primarno narativno iskustvo, ovoga puta sa skoro u celost glasovno odglumljenim scenarijom i nekim dosta rafinisanijim mehanikama. Priča je podjednako dobra, čak i bolja od prvog dela, proširuje univerzum uspešno i na jedan dosta jednostavniji način uspeva da to postavi pred igrača, bez veoma čitalački nastrojenog prvog dela gde je bilo teško skapirati neke stvari bez pomnijeg istraživanja pozadine sveta. Na vašu priču će uticati vaše odluke prilikom interakcije sa ogromnim brojem likova u priči, menjajući konstantno vaše odnose sa četiri glavne frakcije, kao i sa vašom družinom. Sve to može voditi različitim ishodima određenih kvestova i događaja u svetu, pa čak i uticati na vaše odnose sa božanskim bićima, sve dok jurite za pomahnitalim bogom svetlosti koji želi da razori svet.

Gejmplej koji PoE 2 nudi je veoma specifičan za ovaj žanr igara, pa čak i jedinstven. Iako je PC igračima i većini koji su propratili ovu igru ovo poznato, igra na samom početku vam nudi da je igrate u klasičnom cRPG realnom vremenu sa pauzom ili da ipak se okrenete poteznoj borbi. Ovo predstavlja ogromnu razliku u načinu na koji možete igrati PoE 2 do te mere da se može reći da se nalaze dve potpuno različite igre u jednoj. Van tih borbi imaćete tonu razgovora sa NPCevima u tipičnom stilu za ovaj žanr, putovanja kroz poprilično veliku mapu otvorenog sveta, ploveći morima i kopnom u potrazi za sve većim izazovima. Možete unapređivati svoj broj, svog lika, kao i likove u vašoj družini do najsitnijih razmera koje su veoma bliske tabletop nivou detalja, a kreator likova i broj različitih opcija i kombinacija koje vam igra nudi su pozamašne. Neke od njih bolje funkcionišu jedna sa drugom u družini, pa je istovremeno i veliki fokus na optimizovanju vaše ekipe za borbu, pa i socijalne susrete.

> “NA VAŠU PRIČU ĆE UTICATI VAŠE ODLUKE PRILIKOM INTERAKCIJE SA OGROMNIM BROJEM LIKOVA U PRIČI, MENJAJUĆI KONSTANTNO VAŠE ODNOSE SA ČETIRI GLAVNE FRAKCIJE, KAO I SA VAŠOM DRUŽINOM.”

Sve ovo zvuči sjajno i bajno, ali najveće pitanje jeste – kako se sve ovo odrazilo na konzolama? Ukratno rečeno – prilično loše. Prvenstveno dolazimo do veoma konfuzne i kompleksne kontrolne šeme koja je i dalje definitivno optimizovana za tastaturu i miš, umesto za kontroler.

> “IZBACIVANJA IZ IGRE NISU TOLIKO RETKA, ČESTO SE DESE I ZAMRZNUĆA PRI ULASKU U ODREĐENE ZONE I BORBE, A POVREMENO SE JAVE I POKOJI GRAFIČKI BAGOVI.”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-2400 / AMD Phenom II X6 1100T
GPU: Nvidia GeForce GTX 960
RAM: 8 GB RAM
HDD: 45 GB

Često ćete imati problema sa kretanjem vaših likova, izdavanjem komandi u realnom vremenu vašim saborcima(što je pakao, pa se toplo preporučuje da se igra ipak igra u poteznom režimu), kao i sa opcijom korišćenja kursora po ekranu. Ovo je opcionalno, ali često ćete morati da palite kursor kako biste preciznije neke predmete u okolini izabrali ili određene NPCeve pri većim gužvama. Ako na to dodate poprilično lošu optimizaciju i performans igre na izlasku – stvari ne deluju najbolje. Iako su u pitanju dosta „popravljivi“ bagovi, i verovatno će uslediti zakrpa od strane razvojnog tima, nažalost ovo ume ubiti doživljaj pri nekim momentima. Izbacivanja iz igre nisu retka, često se dese i zamrznuća pri ulasku u određene zone i borbe, a povremeno se jave i pokoji grafički bagovi. Iako PoE 2 izgleda impresivno i dosta bolje od prethodnika, u pitanju je i dalje izometrijski RPG koji ne izgleda najbolje što tržište može da ponudi, a čak i Pro verzija PS4 konzole ima momente gde se solidno muči sa ovim izdanjem. Najveći problem jesu veoma duga učitavanja koja su krasila i prvi deo igre, pa ako niste ugradili SSD u svoj PS4, dobar deo vremena u igri ćete provoditi gledajući u loading ekrane. Sve to ima prostora za popravku, ali izgovori ne pomažu previše s obzirom da je inicijalno igra izašla pre godinu i po dana da bi se opravdala loša optimizacija pri portovanju.

Ipak, svemu tome pomaže činjenica da je ovo kompletno izdanje igre sa sva tri DLCa, kao i nekim sitnim dodatnim sadržajem koji svi zajedno skoro dupliraju broj sati koje možete uložiti u igru. Uz sve probleme, od kojih će verovatno dosta biti zakrpljeno, PoE 2 je jedan od najboljih RPG naslova prethodne decenije i predstavlja jedno iskustvo kroz koje morate proći ako ste fan narativnih igara ili RPG žanra uopšte. Ako budete uspeli da se naviknete na čudne i konfuzne kontrole na kontroleru i izabrali pri tome potezni mod, iskustvo koje vas čeka i dalje uspeva da ostavi znatno pozitivan utisak uprkos tehničkim propustima.

IGRU USTUPIO:
OBSIDIAN ENTERTAINMENT

PLATFORMA:
PC,Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Versus Evil, Obsidian Entertainment

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Obsidian Entertainment

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 8.5

- ✔ Priča, likovi, svet
- ✔ Odlični vizuelni efekti, glasovna gluma
- ✔ Broj različitih kombinacija klasa, potezni i real-time mod
- ✘ Loša optimizacija i dugačka učitavanja
- ✘ Užasne i konfuzne kontrole na kontroleru

STAR WARS

JEDI

FALLEN ORDER™

EA

11.15.2019.

16+
www.pegi.info

STAR WARS © & TM 2019 Lucasfilm Ltd. All rights reserved.
© 2019 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Respawn, and the Respawn logo are trademarks of Electronic Arts Inc.

Respawn ENTERTAINMENT

LUCASFILM Ltd.

EA

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

ŠAMPIONSKO IZDANJE ILI NE?

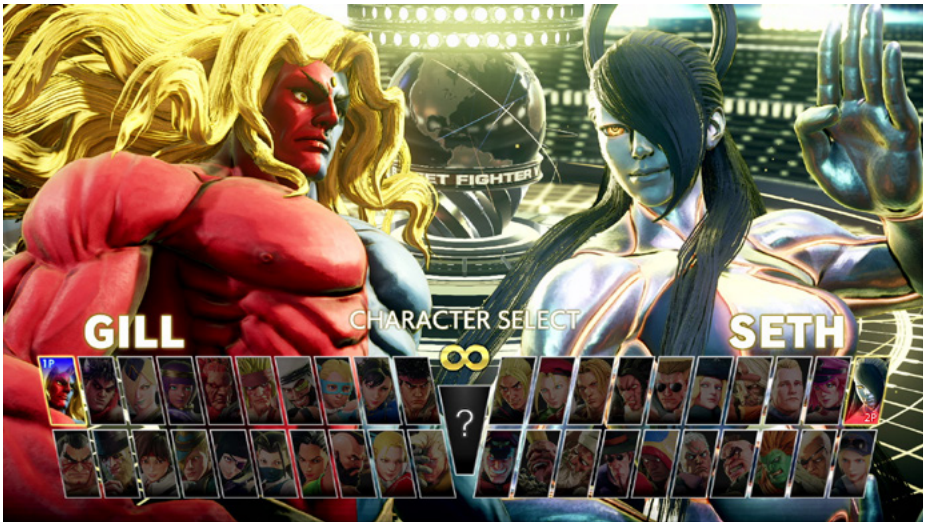
Davne 2016. godine, Capcom je najblaže rečeno uprljao SF franšizu veoma nezgrapnim i lošim petim nastavkom kultnog fajter serijala. Igru su krasili brojni bagovi, problemi sa balansiranjem, užasan net kod koji je maltene onemogućavao igru u online multiplejeru, a najveći problem celokupnog originalnog pakovanja je bila apsurdno mala količina sadržaja koja je, čak i za pohlepni Capcom, bila bezobrazluk.

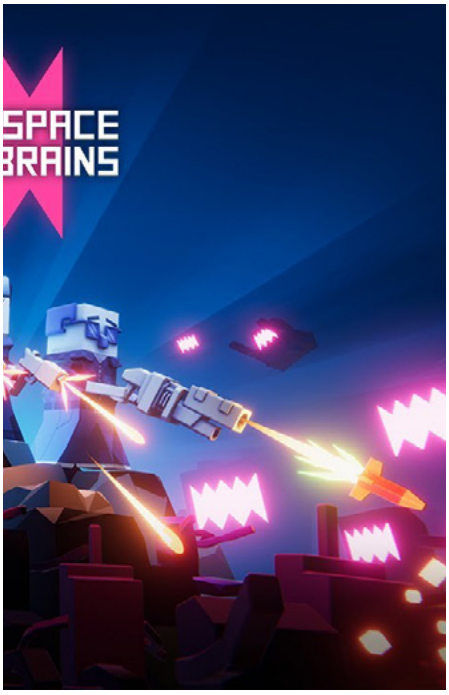
Evo, 2020. je godina, a Capcom nakon 4 godine „slušanja“ igrača i pečovanja igre izbacuje, u vidu DLCa, jedno skoro kompletno izdanje SF5 zvano Champion Edition. Naime, da li je SF5 konačno postao vijabilan fajter u modernom svetu koji krase igre kao što su MK11 i Tekken 7, je pravo pitanje koje se postavlja pred igrače koji žele da kupe ovo izdanje(ili nadogradnju koja je svega pet dolara jeftinija ako posedujete original).

Prvo što se mora napomenuti, SF5 konačno ima pregršt sadržaja koji je po većini trebao da poseduje i na samom izlasku igre, a to je nemalih 40 likova, gde su u Champion izdanju dodate nešto drugačije verzije zlikovaca iz SF3 i SF4, Gilla i Setha. Novi likovi, kao i svi likovi iz sezonskih DLCova su tu, dodaju na raznovrsnosti i ovime SF5 ima pozamašnu postavu karaktera koja je zasigurno tu prisutna da vam drži pažnju neko duže vreme, pogotovu sa više od ukupno 200 različitih kostima za sve likove. To nije jedini sadržaj koji je dodat, na svu sreću, pa sada imate i brojne izazove tokom borbi za brojne sitne nagrade, pa i singlplejer priču koja je nedostajala u osnovnoj verziji. Ipak, najveći dodatak ovome jesu dodatni skillovi, zvani V-Skillovi drugog nivoa koji pružaju dodatne opcije i dubinu borbenom sistemu, iako su ovime tehnički izuzeti ključni potezi iz svake kolekcije poteza određenih likova. Svakako, za svaku pohvalu je sama količina dodatnih gejmplej elemenata za svakog karaktera koje unosi ovo izdanje, što peticu čini tehnički najkompleksnijim Street Fighterom do sada.

Ipak, nije sve tako sjajno i bajno, jer se vraćamo na neke probleme sa balansiranjem likova koji su krasili ovu igru i u njenoj osnovnoj verziji, pa ćete ponovo imati igračke mete, koje se svode čak i na drastične razlike u snazi između određenih karaktera. Da ne pominjemo i arcade mode, koji voli da baca masivne skokove u težini na igrača, što doduše nije novotarija za fanove serijala, s obzirom da je ovo rekurentni slučaj za svaki nastavak u franšizi. Osim ozbiljnih problema sa balansiranjem, ostali su i problemi sa optimizacijom, koji su ipak u velikoj meri popravljeni, ali ne na dovoljno visokom nivou. Kako je ovo u pitanju kompetitivna fajter igra, ozbiljni padovi u frejmrejtu, makar i na pola sekunde nisu ni izbliza dozvoljeni, mada Capcom ne misli tako, s obzirom da su ova zakucavanja i dalje veoma prisutna s vremena na vreme. Online igra je dosta poboljšana, na skoro svim nivoima, pošto je originalni net kod bio užasan i SF5 je bio maltene neigriv na datum izlaska. Nažalost, čak i uz sve ove zakrpe kroz poslednje četiri godine, multiplejer iskustvo nije i dalje na nivou koji nude supraničke tabačine MK11 i Tekken 7, pa SF5 i dalje uspeva da ostane u nekoj niši ispod.

Grafički, igra se nije preterano promenila i zadržala je originalni interfejs iz Arcade izdanja iz 2016., dok su efekti i animacije novih likova podjednako impresivni i fluidni kao i kod već





"BORBE SU BRZE I FLUIDNE, I SKORO SVE IZGLEDA VIZUELNO IMPRESIVNO NA EKRANU, OSIM NEKIH SITNICA KOJE MOGU DA NARUŠE IMERZIVNOST."

postojećih, što je uvek bila Capcomova specijalnost. Borbe su brze i fluidne, i skoro sve izgleda vizuelno impresivno na ekranu, osim nekih sitnica koje mogu da naruše imerzivnost. Najveća od tih je čudna animacija sinhronizacije usana sa glasovnom glumom, pa neke međusekvence u borbama mogu izgledati neprirodno.

Sve u svemu, Capcom je dosta učinio za svoj napopularniji serijal tabačina kroz ove četiri godine, i da je SF5 izašao u ovakvom izdanju 2016. godine, verovatno bi bio hvaljen kao jedna od najboljih igara te godine. Petica je i dalje zabavna igra, štaviše veoma komplikovana i duboka uz to, ali je i dalje krase neki problemi koji ne bi smeli da postoje u kompetitivnoj igri visokog kalibra, pa ostaje čista sumnja da će se SF5 uzdići u eSports svetu do visina na kojima se nalaze Tekken 7 i MK11. Uprkos tome, ovde ima dosta sadržaja, SF5 ostaje zabavna igra za dobar deo fanova i kežual igrača, pa ako ste se premišljali da li da uzmete SF5, a dosadile su vam već pomenute druge opcije, Champion Edition je prava stvar za vas.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7, 8, 8.1, 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-4690K 3.5 GHz
GPU: Nvidia GeForce GTX 960 / AMD Radeon R7 370
RAM: 8 GB RAM
HDD: 30 GB

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
PC, PS4

IZDAVAČ:
Capcom

CENA:
29.99€

RAZVOJNI TIM:
Capcom

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 7

- ✔ Pregršt likova i sadržaja
- ✔ I dalje impresivna grafika
- ✔ Veoma kompleksan i zabavan gejmplej, novi potezi
- ✘ Ozbiljni problemi sa balansiranjem
- ✘ Bagovi i neki tehnički problemi su i dalje prisutni
- ✘ Poneke čudne animacije

Autor: Milan Živković

REVIEW

IGRA ZA FANOVE, A OSTALI - TUTANJ!

Neki kažu da čarolija u svetu već dugo ne postoji. Da je zamrla onomad kada su Vilenjaci otišli na Zapad a Aladin poželeo da Duh bude slobodan. Za mene je pak, čarolija nestala dosta skorije. A pod čarolijom, misim isključivo na onu filmsku! U trenutku kada je kompjuterska animacija zamenila štap, kanap i gomilu drugih rekvizita kojima su nas tvorci filmova decenijama opčinjavali, za mene je prestala da postoji i najveća svetska čarolija - magija filma.

Osamdesete godine prošlog veka su nekako, ostale vrhunac te stare škole kinematografske snalažljivosti. A verovatno jedan od najvećih "magova" te epohe, bio je Džim Henson - tvorac Mapet šoua. Džim je zaslužan za mnoga ostvarenja kojima je život uneo svojim maštovitim i detaljnim lutkama, pa tako i kultnom filmskom klasiku The Dark Crystal.

Kako moderni svet često reciklira stare, u nedostatku novih ideja, tako je prošle iz naftalina u koji su se ruke usuđivali da zavuku samo najtvrdokorniji ljubitelji filma, izvučen The Dark Crystal i u obliku serije koja prethodi dešavanjima filma, ponovo ekranizovan na Netflix-u. I dok je ovaj oblik reanimiranog klasika pobrojao pristojan broj simpatija od strane starih i novih fanova, pred nama je video igra zasnovana na novokomponovanoj seriji.

Ukoliko ste ispratili i razumeli seriju, spremite se da ponovo proživite sva njena dešavanja. Ali ukoliko niste - spremite se na košmar. Jer priča je kroz igru ispričana tako "drveno", da ćete se pre osećati kao da slušate prepričavanje filma od strane pripitog teče, koji ga je gledao samo jednom i to u bioskopu na premijeri dok je istovremeno pokušavao da zavede tetku, negoli da povezujete i emotivno proživljavate ovaj kompleksni narativ. Možda i pohvatate nešto, ali više u smislu suvoparne lekcije iz istorije,

nego kao da sami proživljavate bogatu i osećajnu fabulu.

Igra predstavlja potezni i strateški RPG, inspirisan igrama nalik Final Fantasy Tactics, i poprilično dobro sledi suštinu ovakvih naslova. Važno je primenjivati strategiju pri igranju, a ona uključuje pametno (i gotovo obavezno) korišćenje jedinica koje mogu da leče vaše saborce, kao i štednju poteza kako biste ih iskoristili u najpotrebnijim momentima. Sa druge strane, kontrole i generalna igrivost naslova, nisu baš na zavidnom nivou.

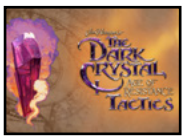
Mnoge akcije zahtevaju nepotrebno više vremena, kao što je recimo odabir komande za kretanje pre poteza, umesto da se samo uputite tamo gde želite ako vam je to bila namera. U kombinaciji sa sporim kretanjem ka cilju čak i nako što istrebite sve protivnike sa mape, kao i sa nerealno i nepotrebno dugim učitavanjima nivoa, Age of Resistance Tactics lako može da postane jako naporan za igranje. Što je velika šteta, s obzirom da su neke od mehanika igre poprilično zabavne. Naročito sistem napredovanja lika, pri kom možete da mu dodelite različite poslove odnosno klase.

Po pitanju vizuelne prezentacije, moram da priznam da The Dark Crystal izgleda poprilično fino. Likovi i okruženja su verno iskopirani iz sveta serije, a iz "polu ptičije" perspektive prezentuju taman onoliko detalja koliko žele. Efekti su pristojni a animacije dovoljno detaljne. Utisak kvare jedino povremeni bagovi koji zaista umeju da budu iritantni. Sva sreća, nije u pitanju nešto što brza zakrpa ne bi mogla da popravi.

Verovatno najlepši segment igre, po skromnom mišljenju vašeg autora recenzije, jeste audio podloga. I to ne mislim na glasovnu glumu i zvučne efekte koliko na samu muziku. Teme koje se protežu duž kampanje, ukoliko vas igra imalo uvuče i dočara The Dark Crystal univerzum, sigurno su zaslužne barem 50%.

I kada se sve sabere i oduzme, pred nekolicinom kvalitetnih segmenata igre, nalazi se mnoštvo problema koji će vam otežavati da doprete do onih dobrih stvari. Duga učitavanja, igrivost otežana lošim kontrolama i povremen skok u težini od kog vam neće biti dobro, samo su neki od elemenata koji srozavaju konačan utisak. Dobre vesti su da, ukoliko serija doživi drugu sezonu, i igra može imato osetno bolji nastavak.

The Dark Crystal: Age of Resistance Tactics ne donosi gotovo ništa novo potezno-strateškom RPG žanru, osim što predstavlja jedinstvenu igru u kojoj će ljubitelji serijala verovatno poprilično uživati. Protkana bagovima, tehničkim poteškoćama i nepraktičnim rešenjima, ovo nije naslov koji se može preporučiti bilo kome. Ali ukoliko ste voljni da malo rizikujete, slobodno se upustite u ovo iskustvo. Ima tu dovoljno materijala i za nekolicinu kvalitetnih sati zabave. Samo ne zaboravite da prvo odgledate film i seriju. Igra je jedan veliki spojler u kom nikako nećete uživati, po pitanju priče.



IGRU USTUPIO:
BONUSXP

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
BonusXP

CENA:
19,99€

RAZVOJNI TIM:
En Masse Entertainment

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 5,9

- ✔ Igra lepo izgleda
- ✔ Odlična muzička podloga
- ✔ Zanimljiv sistem napredovanja
- ✘ Bagovi i duga učitavanja
- ✘ Nesrećne i naporne komande
- ✘ Loše ispričana priča

Autor: Ivan Danojlić

REVIEW

ULTIMATE RACING 2D

UDARA NA NOSTALGIJU, ALI NEDOVOLJNO

Dok ležim bolestan u krevetu već drugu nedelju sada, i čupam kosu jer nemam vode u stanu treći dan zaredom, usput se borim sa egzistencijalnom krizom i tražim razlog da živim, moram priznati da mi ova igra ne pomaže u tome. Od prvog trejlera koji sam video za nju nisam imao visoka očekivanja, ali sam se barem nadao. Sada su i te nade potonule.

Ultimate Racing 2D je trkačka igra iz ptičije perspektive, koja vam nudi mnogobrojna vozila i staze širom sveta za trkanje. Mnogima koji su ikada ubijali slobodno vreme na poslu će izgledati poznato, jer je ovo zapravo unapređena verzija fleš igrice koja se besplatno može naći onlajn. Kada kažem unapređeno, to podrazumeva silne opcije koje su dodate da prošire igru, ali sama mehanika i upravljivost su ostali isti. Igra vam nudi ogroman broj vozila, preko 300 komada, podeljenih u 35 kategorija ili klasa. Neka od interesantnijih vozila ubačenih u igru su: traktori, kvadovi, karting vozila, viljuškari i formule. Svako vozilo ima drugačije podešavanje, ali ništa od toga se ne primećuje tokom igre, jer ćete imati osećaj da nema razliku u upravljivosti između svih njih. Sva vozila unutar jedne klase izgledaju isto osim po pitanju šara i boja, i ne postoje opcije za ozbiljnije modifikacije vozila vizualno. To će često dovoditi do zbunjivanja oko toga koje je vozilo vaše i na koju stranu je okrenuto. Ovaj jednostavan dizajn je sa druge strane omogućio da u jednom trenutku maksimalni broj vozila na stazi bude 20. Kad smo već kod staza, preko 45 ih postoji u igri, i one su uglavnom ili klasične ovalne ili ozbiljnije staze, a neke su čak inspirisane pravim trkačkim stazama. Fizika ponašanja vozila na raznolikom terenu je uglavnom dobro urađena, što se najbolje može videti na zimskim stazama prilikom trkanja motora. Ali zato primedbu imamo na ponašanje vozila kada izađu van staze. Kako vozilo dodirne zemlju van ograničenja staze, imaćete osećaj kao da je vreme stale, toliko brzo ćete se zaustaviti i još sporije ćete se vratiti na stazu. Za ovakav tip igre smo očekivali više slobode koje bi trebalo jedna arkadna trka da ima.

Kada smo već kod izletanja, možemo se dotaći teme AI protivnika, koji će vas

> "DEŠAVAĆE VAM SE DA IZGUBITE VAŠA KOLA U GUŽVI, JER SVA IZGLEDAJU INDENTIČNO"

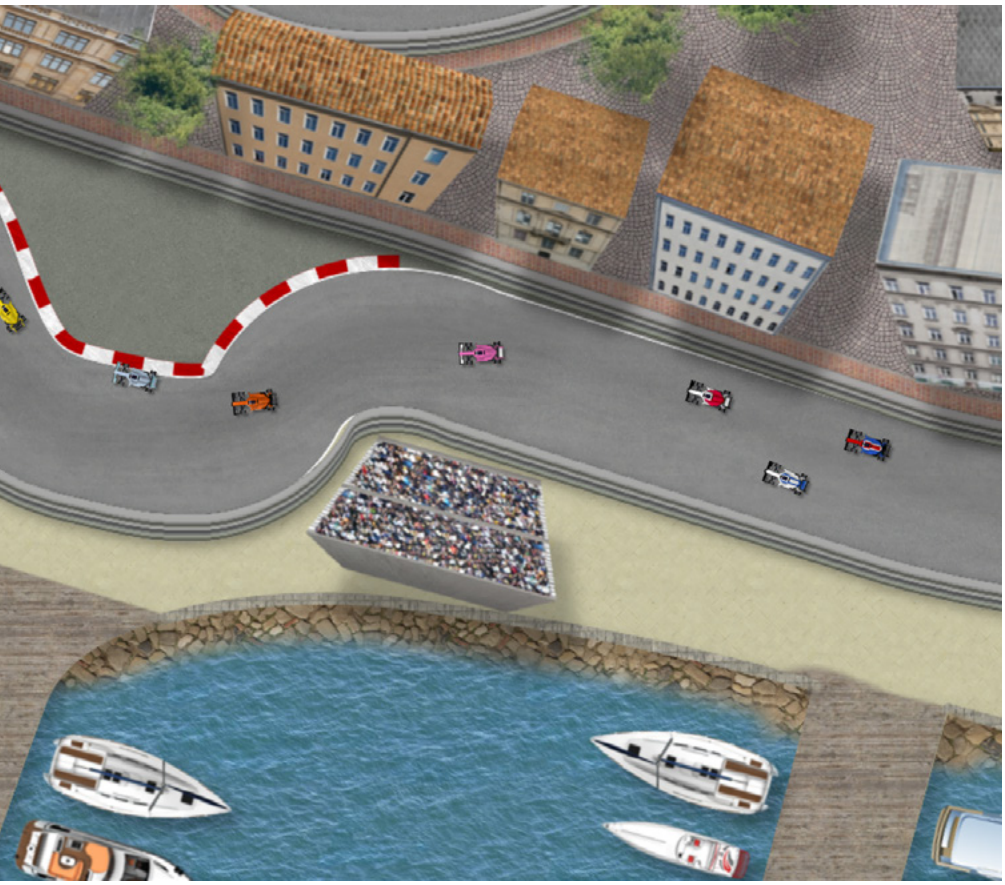
u ovom slučaju ostaviti u prašini toliko brzo, da ćete vrlo verovatno provesti ostatak trke na začelju kolone. Ovo ne bi bio toliki problem da je na višim nivoima težine, ali kada shvatite da i na nižim nivoima imate problema da održite tempo sa ostalima, i da jedna sitna greška može puno da vas košta, znate da protivnik nije dobro optimizovan. Takođe, jedna od mana je ustaljena i predvidiva trasa po kojoj se svi kreću, tako da kada upadnete u neku gužvu lako moći da predvidite i isplanirate vašu rutu bekstva. Jedna od stvari koje će vam pomoći u tome je boost opcija, koja će vam dati vremenski ograničeno ubrzanje. Kada ga istrošite, skala će se automatski napuniti svaki put kada prođete kroz start/cilj.

Od dostupnih modova u ponudi su klasični mod kratke trke, šampionat i karijera. Mod karijere se odvija tako što krećete od kartinga, vožnjom skupljate poene i otključavate više kategorije, tj. jača vozila. Usput ćete skupljati i pare koje ćete trošiti na kupovinu vozila. Kontrole su poprilično jednostavne, i većina igrača će se odmah snaći. Moraćete samo obratiti pažnju da prilikom promene smera vožnje da se ne zbunite.

"DOBRA IDEJA, LOŠA REALIZACIJA"

Kao što smo već spominjali u tekstu, grafički ova igra nije impresivna. Jednostavnost dizajna i monotonost boja iako sa jedne strane omogućuju veliki broj protivnika na stazi, s druge strane izazivaju zasićenost brzo i uželećete se promene. Naravno, ovo ne podrazumeva da pojedine staze nemaju lepe detalje, kao što su jahte usidrene u luci i parkinzi puni vozila ljudi koji su došli da vas gledaju, ali to je samo na nekim stazama.

Ultimate Racing 2D je zabavna igra za jedno veoma kratko popodne, i to je to. Možda bi ova igra dobila veću preporuku da je besplatna, ali pošto se plaća jednostavno ne mogu da je preporučim kao igru vrednu tih para. Za sada jedino mogu da predložim da se zabavite besplatnim originalom na jednom od mnogobrojnih sajtova punih fleš igara, i da sačekate da ova bude besplatna pa da je probate.



IGRU USTUPIO:
APPLIMAZING

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Applimazing

CENA:
8€

RAZVOJNI TIM:
Applimazing

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 3

- ✓ Izbor vozila i staza
- ✓ Split screen mod za dva igrača
- ✗ Monotoni dizajn vozila
- ✗ Upravljivost svih vozila je ista
- ✗ Muzička podloga skoro pa nepostojeća

Autor: Igor Totić

REVIEW

HASAN SECKATI!

Kada je Warlander najavljen, ja sam bio van sebe od sreće. Napokon singleplayer hack `n` slash avantura nalik na Metal Gear Rising: Revengeance ili Jedi Academy. Leteće glave i udovi na sve strane, praviću brze komboe i uživati u krvoproliću i, nadam se, epilepsiji. Ali, tokom razvoja igre, nešto se promenilo i dobili smo kompletno drugačiju igru. Hajp je nestao, razočarenje udarilo, ali ajde da vidimo šta su momci iz Clock Drive Games ipak nama napravili.

Warlander je sada roguedarksoulslite akcija i ne ide dalje od toga. Igru počinjete bazičnim tutorijalom koji vam objašnjava osnove igre i onda vas prepušta svetu. Vi ste Bruce, pokojni druid vraćen u život da osveti svoj klan od Marvina (tako ćemo ga zvati) koji je vođa Techno-a koji su tu da pojedu sve. Šuma vas oživi, da vam drveni svet-losni mač koji govori, zvani Ferguson i avantura počinje. Ovde već nalećemo na problem koji se prožima kroz celu igru a to je da za svaku sjajnu ideju pos-toji loša realizacija. Zvučalo je kao da sam snishodljiv prema sinopsisu radnje, ali toliko detalja se krije u ovoj igri i često se ne otkriju što je šteta. Deep lore se ne posećuje a ideja mešavine prirode i tehnologije je fenomenalna. Svet, priča, pa ni glavni protagonista ne dobijaju dovoljno pažnje a postavljen je u tako fenomenalan svet.

Pošto je igra rogue-lite, već na početku vidite mrežu potencijalnih putanja koje možete da izaberete i sve je procedur-alno generisano tako da će svaki put kad igrate biti drugačiji niz nodova. Nod koji izaberete može da bude arena sa neprijateljima, boss, upgrade ili škrinja sa pasivnim unapređenjima i tako gurate sve dalje do ne dođete do poslednjeg bosa. Svaka arena se učitava, što nije prevelik problem, ali nekako ubija flow igre pogotovo ako nemate SSD.

Kad upadnete u arenu sa neprijateljima, oni vas napadaju u talasima i cilj vam je da ih pobijete sve. To je to, nema ništa dublje od toga. U areni možete naći ponekad skrivenu škrinju ili vaze za lečenje, ali ništa više. Igra ne nudi

nikavu opciju za istraživanje i nevidljivi zidovi će blokirati svaki deo koji bi vam bio interesantan za istraživanje. Što se dizajna samih arena tiče, tu takođe imam podeljeno mišljenje. Arene koje se nalaze unutar nekih prostorija, građevina nisu impresivne i imaju vrlo malo detalja. Dok arene koje su napolju ne mogu da se nagledam. Fenomenalne viste, mnoštvo detalja i sjajni prelazi iz tehnologije u prirodu pružaju izuzetan vizuelni dezert koji je opet sputavan time što ne možete da istražujete.

E, sad, borba i mehanike. Ovde sam vrlo razočaran. Ja ne znam zašto postoji ta želja da se forsira Soulslike borba i stamina sistem. Po mom mišljenju, ovaj sistem ne pripada u ovoj igri. Vi vitlate svetlosnim mačem, koji je po svemu sudeći vrlo lagan i trebalo bi da bude brz. Bruce zamahuje njim kao da je claymore od 200kg. Svaki udarac troši staminu, svaka odbrana troši staminu, svaki dodge troši staminu, svaki promašaj troši staminu. Stani, stani, polako, hajde da objasnim kako sve zapravo funkcioniše.

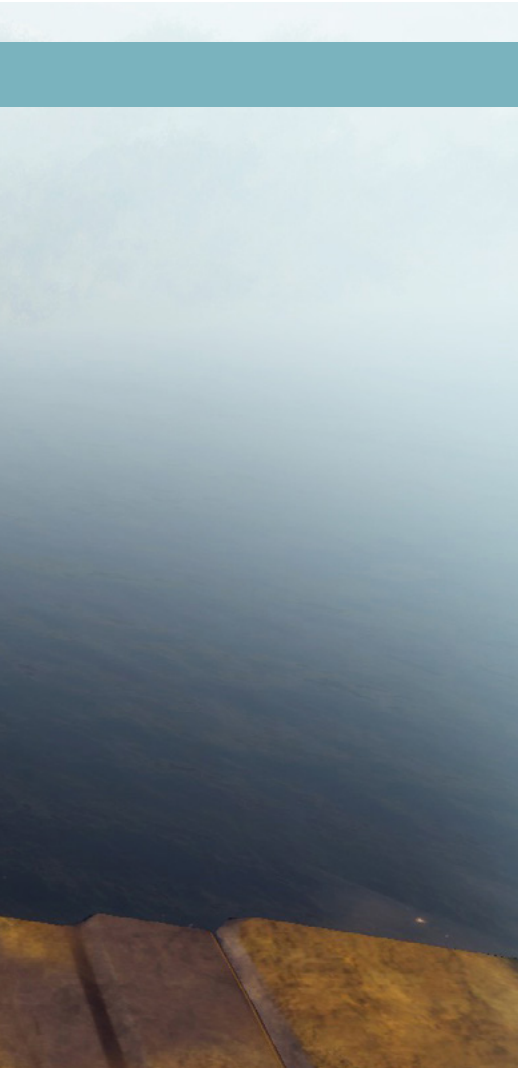
Kad koristite mač, imate tri osnovna poteza. Levi zamah, desni zamah i zamah odozgo što je ujedno i najjači napad. Većina neprijatelja na sebi ima

> “KAD KORISTITE MAČ, IMATE TRI OSNOVNA POTEZA. LEVI ZAMAH, DESNI ZAMAH I ZAMAH ODOZGO”

“WARLANDER JE SADA ROGUEDARKSOULSLITE AKCIJA I NE IDE DALJE OD TOGA.”

oklope i neki deo tela koji je go i koji treba da cilajte. Zamahom u desno, ako neprijatelj ima oklop, će se samo odbiti od njega i morate dobro da ciljate gde ćete tući. Ako pogodite gde treba, Ferguson će proći kroz meso kao nož kroz puter i odstraniti taj deo tela. Neki neprijatelji mogu da funkcionišu bez udova tako da morate da nađete zlatnu tačku koja će ih zapravo dokrajčiti. E baš zbog toga sam očekivao brzu borbu i mnogo više neprijatelja u arenama. Skoči do jednog, iseci mu ruku, baci mač drugome u glavu, zaleti se da pokupiš mač i klizećim startom iseci mu noge. Zvuči zabavno, zar ne? Ovako, sa Soulslike borbom, morate da motrite da li imate dovoljno stamine posle par promašaja da biste nekome isekli ruku, nogu ili šta god. Ali Ferguson je i dalje svetlosni mač a Bruce je, kao i ceo combat, izuzetno trom, spor, trapav i dosadan.

Kroz igru, skupljate razne resurse ispale od neprijatelja i njih možete žrtvovati Drvetu kako biste dobijali razna unapređenja i nove magije. Magije umeju da budu zanimljive kao što je zaletanje na neprijatelja sa štitom ili sposobnost da vitlate neprijateljima sa lozom koja vam izraste iz ruke. Ali sve ove magije imaju prevelik cooldown da čete imati retko prilike da ih maksimalno iskoristite. Opet se pojavljuje problem odlične ideje ali loše realizacije. Kad poginete, zadržavate sve otključane magije (i magije koje ste dobili od bosova) ali krećete ispočetka. Ovo naravno ne bi bio problem da vas igra ne vraća na početni ekran gde birate ponovo New Campaign, pa onda ponovo sinematik (može da se



> “SETTING JE TU, ALI NEISKORIŠĆEN”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 / 8 / 8.1 / 10
CPU: Intel Core i7-3930K (3.2 GHz) / AMD Ryzen 5 1600 (3.2 GHz) ili bolji
GPU: AMD Radeon RX 570 4 GB VRAM
RAM: 16 GB RAM
HDD: 15 GB

preskoči) pa onda prvi razgovori sa Fergusonom (mogu da se preskoče), drugi razgovori sa Fergusonom (može sve da se preskoči ali zašto moram to da radim svaki put kad poginem?).

Igra takođe ne može da se složi sama sa sobom oko dizajna. Neprijatelji su mnogo šareni i preterano futuristički čisti u odnosu na okolinu. Cela premisa je sinergija prirode i tehnologije, dok su neprijatelji izašli iz Moćnih Rendžera. Ima par gorostasa i bosova koji su stvarno fenomenalni, ali većinu vremena ćete provoditi sa boranijom koja se ni malo ne uklapa u setting. Škrinje koje vam daju pasivne bonuse, koje sam već spomenuo, kad se otvore izbace te bonuse u vidu kartica koje lebde ispred vas i bukvalno izgledaju kao placeholderi za nešto što će tek biti implementirano. Bagovi su takođe prisutni i desilo mi se par puta da su neprijatelji propadali kroz zemlju, ukočili se u mestu ili nisu primali nikakvu štetu. Glasovna gluma takođe pati od istog problema. Ferguson je sjajan, dok je Bruce katastrofa. Još par krucijalnih likova se pojavljuje, ali većina ima digitalno modifikovan glas jer nisu kreature sa ovog sveta pa se ne primećuje.

Warlander se izgubio negde tokom razvoja. Ne znam da li im je ponestalo vremena ili para, ali mislim da ovo nije bila njihova originalna vizija. Setting je tu, ali neiskorišćen. Gameplay je tu ali vrlo repetativan i spor. Grafika je tu, ali samo na pojedinim mestima. Priča je tu...negde? Odnos Bruce i Fergusona je na momente sjajan, pun duha i atmosfere, dok je u ostalim momentima kompletni transfer blama. Warlander izgleda kao igra koja je u jednom trenutku presečena na pola i nalepljena joj je neka potpuno druga igra. Ja se iskreno nadam da je ovo samo moje mišljenje i da kompletno grešim i da će momci i devojke iz Clock Drive Games doživeti veliki uspeh i onda, jednog dana, nastaviti Warlander priču, ali kao brzi hack’n’slash kakvog sam očekivao.

IGRU USTUPIO:
CLOCK DRIVE GAMES

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Clock Drive Games

CENA:
15€

RAZVOJNI TIM:
Clock Drive Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 6

- ✔ Prelepe viste
- ✔ Odlična ideja za setting
- ✘ Koji nije iskorišćen
- ✘ Trapav combat
- ✘ Mnoštvo bagova

Autor: Miloš Živković

REVIEW

ZOMBIE ARMY 4 DEAD WAR

POZOMBIRANI HITLER U KONAČNOJ OSVETI!

Da li ste mozda baš vi ljubitelj onih uvrnutih filmova tipa Jurassic Shark ili Iron Sky? Ako ste čuli za filmove, reklo bi se da jeste. A u tom slučaju je igra Zombie Army 4: Dead War prava igra za vas, jer i ona kao i gore navedeni filmovi i filmovi iz tog žanra, spaja nespojivo. Naime o čemu se radi?

U ovom nastavku na Zombie Army Trilogy, naći ćete se u ulozi jednog od preživelih, koji će se svojim veštinama boriti da svet spasi od zombi Hitlera i njegovih hordi. Da, da... 1946. je godina i Hitler je našao nov način kako da čovečanstvu još malo zagorča život. Međutim, nije još sve izgubljeno, i upravo vi ćete pomoći da se svet spasi pošasti demonskog Hitlera, ojačanog zlim silama.

Na tom putu, imaćete naravno i pomagače kako u vidu ljudi tako i u vidu raznih malih spravica i pucaklji. Sve to će vam pomoći da Hitlerove pulene lagano naslažete na patos i sistemom "puc-puc, ožež'-ožež' " probijete vaš put ka narednim preprekama. Na raspolaganju ćete, u svakom momentu imati više vrsti oružja, u zavisnosti od toga kog karaktera ste izabrali. A svu opremu je moguće i nadograđivati kako u smislu statistika, tako i estetskih izmena.

Dakle, oružja ima na pretek, ali ono što nismo mogli a da ne primetimo jeste jako konfuzno nišanjenje. Nekako, kao da postoji neko tajno ubrzavanje kursora koje nismo otkrili. Pa čak i kada smo smanjili osetljivost kamere, u nekim momentima je bilo jako teško nanišaniti male ružne glavice zombi podanika. Sve ovo bi sigurno bilo mnogo bolje da igru igramo na PC-u, jer miš i tastatura su "keva sa varjačom" za pucačine iz prvog lica, no dobro.

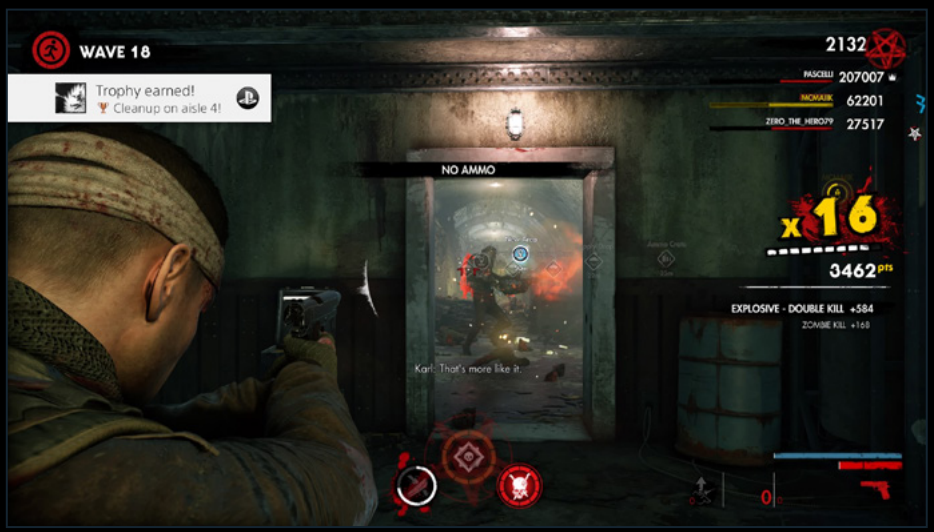
U suštini, jako je bilo teško da se naviknemo na ovaj sistem nišanjenja. Zapravo, nikada nismo ni uspeli u potpunosti, ali uz određena podešavanja, moguće je doći do nivoa da "može da se igra". A bilo bi šteta da ne može, jer igra obiluje interesantnim nivoima i postavkama istih, savršenim za testiranje širokog arsenala vašeg naoružanja. Govorimo o singlplejer kampanji, ali da ne bude zabune igra ima i onlajn segment koji vam takođe može doneti puno zabave.

Muzika u igri je jako zanimljiva i odlično se uklapa u celokupan ambijent. Isto

“PAZITE KOJU OPCIJU BIRATE KAD ZAGINETE!”

tako, trebalo bi pohvaliti i zvučne efekte koji dodatno doprinose na atmosferi. Svi ti jezivi zvuci tumarajućih zombija i “pratećih vokala” okoline, doprinose na dobroj atmosferi. A moramo i da napomenemo jedan sitan ali kul detalj, u kom će igrači na PS4 moći da “uživaju”. Naime, svaki put kada stavite pauzu i odložite vaš kontroler, ne bi li odgovorili na poruku vašoj ljubomornoj devojci koja je u glavi već iskonstruisala šta radite i gde se nalazite, iz kontrolera će se čuti sablasan glas koji vas poziva da se vratite i nastavite igru. Mali ali opak trik programera iz Rebellion Developments-a. Ali i te kako efikasan!

Grafika u igri je na zadovoljavajućem nivou. Lokacije su jako atmosferične i gotovo da možete da zamislite da se nalazite u tim opskurnim predelima alternativne prošlosti. Misije se lepo nadovezuju jedna na drugu, tako da nećete imati problema sa mozganjem gde dalje. Ono što je možda mali minus, jeste to što ukoliko zaginete, imate samo dve opcije za učitavanje igre. Jedna je od poslednjeg čekpointa, a druga iz sigurne kuće. Ukoliko slučajno izaberete opciju da želite da krenete iz sigurne kuće, vaš napredak od čekpointa će biti izbrisan. Pritom nema ni drugih opcija za čuvanje gde bi mogli da sačuvate igru na nekom određenom mestu.



Pa sada zamislite - na poslednjem čekpointu, vaša je energija na nivou devedesetogodišnje penzionerke iz Maksija koja usporeno gura prste u tikvice ne bi li proverila jesu li sveže, a sve to se desi baš pred veliki okršaj sa hordom zombija ili nekim jačim protivnicima. Energije nigde a vi ne možete da učitate deo gde ste bili puni snage i orni za bitku, kao mladi huligan što je sa mesinganom cevkom koju je našao u tatinom alatu krenuo na gostovanje u Inđiju istoimenom klubu. (Dovoljno živopisne analogije?)

Ceo sistem čuvanja predstavlja čudnu odluku programera, ali nije nemoguće i prevazići ga. Kako? Pa npr. potragom za nekom energijom koju ste propustili, pa onda na sve ili ništa - punom koncentracijom na protivnike, jer smrt nije opcija! Taman posla da opet morate da tražite energiju po nivou. Naročito jer, koliko smo mi uspeli da vidimo, ona se pojavljuje na nasumično odabranim mestima. Ako se uopšte i pojavi! Sve

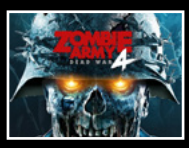
“PRIČA U IGRI JE STANDARDNA ZA OVU VRSTU PUCAČINA IZ PRVOG LICA, BEZ PREVIŠE VELEOBRTA. ALI SA STABILNOM IDEJOM I ZAPLETOM NA POČETKU, KOJI ĆE VAM BAR KOLIKO-TOLIKO POMOĆI DA SE UŽIVITE U OVAJ SVET STRAVE I UŽASA.”

ovo pričamo za srednji nivo težine i naviše, pa ukoliko ste toliko hrabri, evo male napomene. Kad poginete, pazite šta pritiskate, da ne biste morali sve “opet Jovo nanovo”.

Još jedan detalj koji je primetan, jeste to da u nekim momentima vaši meci kao da nemaju uticaj na protivnike, iako ste poprilično sigurni da ste ih overili baš tamo gde treba... To svakako ima veze i sa statistikama oružja, ali nekako je i to čudno odrađeno, pa sve stičete utisak da vas nišan vara kao što je Del Boj varao Bojsija u ponoćnoj partiji pokera. Za one koji ne znaju kako to izgleda, opisaćemo vam u par reči - vešto i bez očiglednih dokaza. Jer iako i sami znate da je prevara prisutna, nemate nikakvih dokaza za to. Pa vam jedino preostaje da pucate u masu po principu “paljba voljno”. Fantomski meci će već u nekom trenutku, valjda pronaći svoju metu. Kad vas već kursor lažljivac ne podržava u tome. Možda i on radi za Hitlera? Hm, treba o tome razmisliti...

Priča u igri je standardna za ovu vrstu pucačina iz prvog lica, bez previše veleobrta. Ali sa stabilnom idejom i zapletom na početku, koji će vam bar koliko-toliko pomoći da se uživite u ovaj svet strave i užasa. Svet u kom zlo preovlađuje i svuda je tama, a vi ste jedino svetlo. Zato osvetlite put pravednima i učinite da svetlost prevlada! Motivišuće, nema šta.

Sve u svemu, da rezimiramo. Ako ste ljubitelj naučne fantastike ili postapokaliptičnih igara sa zombijima i mnogo preživljavanja, onda je ova igra definitivno za vas. Jako je zarazno kada krenete da se jurite sa svim tim nakazama, postavljate im zamke i smišljate taktike kako da ih dignete u vazduh ili bar zavarate ne bi li prošli pored njih. Čak i pored nekoliko zamerki koje smo naveli, igra nudi dosta sati zabave a ne zahteva puno razmišljanja. Tako da, zavalite se u vašu fotelju, stolicu ili krevet i opaučite po zombijima, pa još jednom spasite svet od propasti, makar to i bilo samo u video igri. Sve se to negde računa...



IGRU USTUPIO:
REBELLION DEVELOPMENTS

PLATFORMA:
PS4

IZDAVAČ:
Rebellion Developments

CENA:
49.99€

RAZVOJNI TIM:
Rebellion Developments

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 8.2

- ✓ Odlična dinamika
- ✓ Dosta različitih oružja i nadogradnji
- ✓ Sočna atmosfera
- ✗ Loš sistem snimanja igre
- ✗ Traumatično i preosetljivo nišanjenje

REDRAGON
GAMING DEDICATED
www.redragon.rs

Autor: Borislav Lalović

Jah. Kraj dvadesetog veka je bio nešto što je teško ponovljivo kada je industrija igara u pitanju. Da li zbog upliva mnoštva korisnih tehnologija, da li zbog puke, ekstremno raznovrsne, kreativnosti dobismo nebrojene bisere. Igre koje su do dana današnjeg reper prema kome se mere sve ostale. I sudeći po tome koliko nas zatrpavaju sa nemaštovitim naslovima, raznim rebootovima i remasterima, te igre će još dugo nositi oznaku "best in history".

Slučajno ili ne period kasnih devedesetih i ranih dvehiljaditih obeležiše FPS igre. Svako je želeo svoj deo kolača i svako je imao neku svoju ideju i viđenje kako igre ovog tipa treba da izgledaju. I dok se tada mislilo da su "hodnik pucačine" krajnji domet, jedan čovek nije mislio tako. Tvorac System Shock 2 naslova, došao je na ideju da nelinearni level dizajn ubaci u FPS. I tako dobismo

DEUS EX

Svojevrsni rođak System Shocka 2, ako ni po čemu drugom onda barem po "ocu", ova igra je svojom pojavom unela pomet-nju u dizajniranje FPS igara kao takvih. Ne samo da je predstavljen nelinearni pristup kao okosnica gameplaya, nego je to tako dobro ukomponovano sa vrhunski (za tadašnje vreme) diza-jniranim lokacijama u futurističkim ver-zijama Njujorka i Hong Konga. Nešto kasnije, Project Snowblind će preuzeti dosta tog šarma za sebe i steći titulu nezvaničnog naslednika franšize.

Paradoks sa Deus Ex naslovom ogleda se u tome što je on više pucao na RPG kompleksnost, pa je tu čak i svoga duhovnog predhodika ostavio iza sebe. Da, System Shock 2 je pre svega FPS sa RPG elementima, dok je Deus Ex, pa gotovo kompleksan kao Mor-

rowind. E sada, zamislite da vam se sve ovo servira uz lepu dozu Trijada, Iluminata i svakakve druge gamadi, koju jelte, morate pobiti da biste uradili to i to, spasili svet ili popili sake u Hong Kongu pa onda na večeru u Njujork. Naravno, sve to će vam zakomplikovati Gray Death virus koji preti da resetuje celu civilizaciju na nulu. Da biste to kao glavni protagonista "neuspešno" odradili, svakako će vam pomoći nano-tehnologija koju imate ugrađenu u svoje telo i koju otključavate kako napredujete u igri.

Ali da ova bajka kratko traje postarao se upravo tvorac ova dva fenomenalna shootera. Kako pitate se? Pa pre svega bljuvotinom zvanom Deus Ex 2 (da ne kažem Invisible War), a kasnije se Eidos svojski potrudio da ostali delovi zatrpaju ovu franšizu u blato učmalosti i neinspirativnosti na sveopštem nivou. Ovo se najbolje ogleda u tome što hronološki prve dve igre (iako je dvojka jako jako loša u poređenju sa originalom) završavaju priču za sada. Sve ostalo što je izašlo bavi se prequel dešavanjima(!?), dok će valjda opšte razrešenje čekati nekog novog Warrena Spectora koji će celoj priči dati konačan smisao.

RAZVOJNI TIM
Irrational Games, Looking Glass Studios, Night Dive Studios

IZDAVAČ:
Night Dive Studios, Looking Glass Studios, Electronic Arts

GODINA IZLASKA:
1999.

PLATFORMA:
PC

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Itatake

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA DA

REST IN PIECES

Igara sa beskonačnim trčanjem u fazonu igara Temple Run i Subway Surfers ima na sve strane, ali je uvek prijatno kada naiđemo na neki naslov u kojem su se developeri potrudili da malo izmene pravila. U ovoj igri ne trčite beskonačno, već imate porculansku figuricu koju morate ljuljati kako biste izbegli predmete koji prete da je razore. Igra je koncipirana tako da predstavlja noćne more, tako da ćete u glavnom planu imati strašnog klovna. Kako budete napredovali kroz priču otključavaćete nove figurice i tako spasiti više duša iz košmara. Developeri su dosta poradili na zvučnoj komponenti, tako da vas očekuje puni ugođaj tokom igranja.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Noodlecake

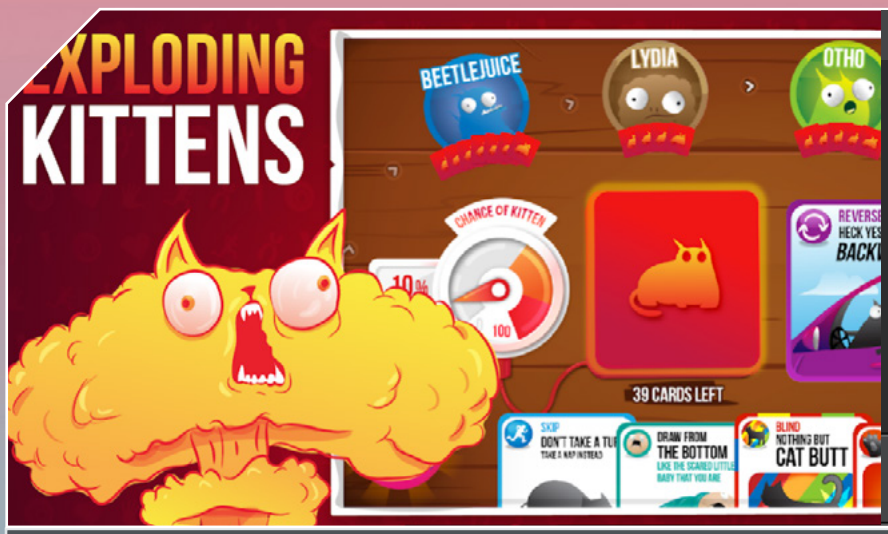
CENA:
500 dinara

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA DA

SUMMER CATCHERS

Moram priznati da je ovo jedna od lepših igara sa kojima sam imao prilike da se susretnem. Suumer Catchers je port Steam verzije istoimene igre i dosta je slična naslovu Alto's Adventure, odnosno podrazumeva trčanje sa jedne strane ekrana na drugu i pritom obilazite prelepe pejzaže i sakupljate nadogradnje. Grafički stil igre je pixel-art i poseduje dosta kolorita, što je karakteristično za Noodlecake Studios. Fanovi auto-runner igara ne smeju zaobići Summer Catchers, a cena od svega 3 dolara je sama po sebi primamljiva, i pritom nema nikakvih mikrotransakcija.



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Exploding Kittens

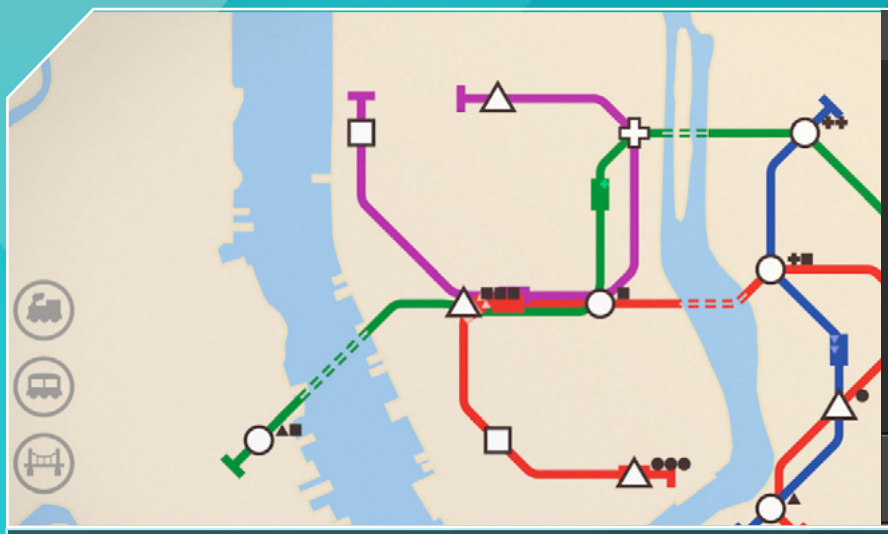
CENA:
3$

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA DA

EXPLODING KITTENS

Nemojte da vas naslov čudi, stvarno se radi o ludoj kartičnoj igri u kojoj se trudite da ne budete razneseni od strane eksplodirajuće mačke. Na raspolaganju vam je singlplejer mod igranja, ali je sve dosta uzbudljivije dok igrate sa drugim igračima. Igra podržava od 2 do 5 igrača u multiplejeru, gde bacate razne karte sa tematikom mačaka i trudite se da nekom drugom smestite eksplodirajuću mačku. Pravila igre su dosta prosta, ali da biste postali pravi majstor potrebno je dosta vežbe.



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Dinosaur Polo CLub

CENA:
150 dinara

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA DA

MINI METRO

Da li ste ikada imali ambiciju da se bavite konstruisanjem metroa i železnica? Ako je odgovor da, onda je ovo prava igra za vas. Mini Metro vam dozvoljava da sami konstruišete sistem podzemnih železnica kroz crtanje pravih linija na ekranu između stanica. Zvuči prosto? To je samo početak, kako napredujete kroz igru mapa postaje sve komplikovanija i zahtevnija. Na vama je da sve lepo izdizajnirate i da očuvate maksimalnu funkcionalnost železnice kako god umete. Igra poseduje preko 20 gradova koji se razlikuju po izgledu i mreži, čime svaki od njih predstavlja jedinstven izazov za igrače. Ako vam toga nije dosta, Mini Metro donosi i nekoliko različitih modova igranja. Puno zabave i mozganja za samo jedan dolar.

Autor: Milan Janković

AAAARRRRGGGGHHHH!

Osim toga što se ističe čudnim nazivom, ova igra se ističe još i zanimljivim grafičkim stilom i estetikom, koji definitivno privući većinu, a pogotovu fanove Monkey Island igara. Ova 2D avantura od vas zahteva da sakupljate razne predmete po brodu i ujedno pridobijete poverenje pirata saradnika, što lako može poći po zlu ako sarađujete sa sumnjivim licima. Igra je dosta zanimljiva i pred igrače stavlja zanimljive zadatke koji će ih primorati da malo mućnu glavom. Ono što je impresivno kod ovog naslova jeste da je reč o kreaciji studenata prve godine Matematičkog fakulteta u Pragu.

RAZVOJNI TIM:
Goppa

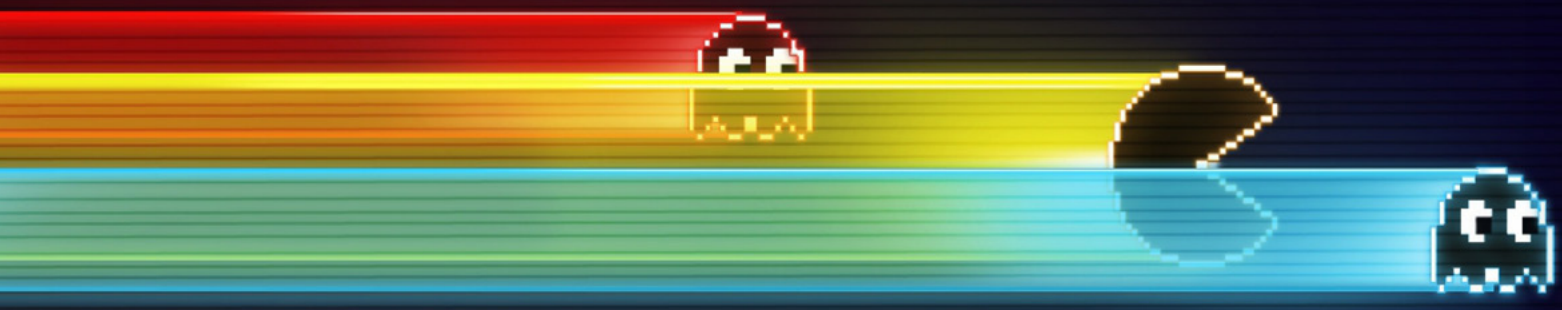
GDE PREUZETI:
https://goppa.itch.io/aaaarrrrgggghhhh

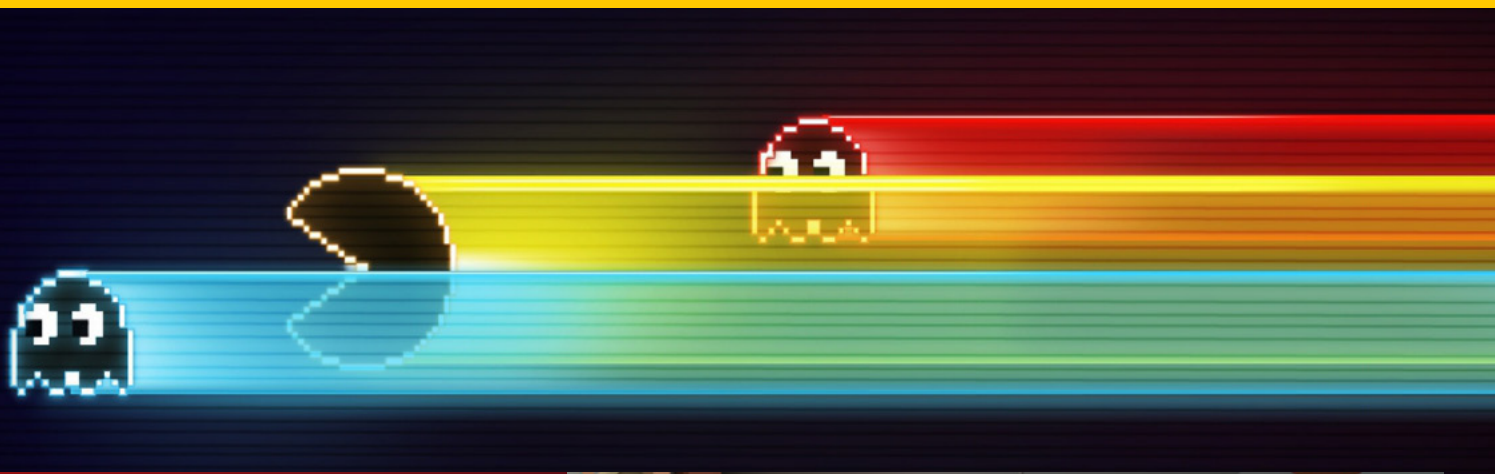
LAST TRAIN HOME

Ako ste ikada imali iskustva da jurite za poslednjim prevozom, bilo da je to autobus ili voz, onda definitivno znate o kakvom se to iskustvu radi. Last Train Home je kratki projekat u kojem ste ukrcani u misteriozni voz sa malim brojem putnika, što je normalno u većini ovakvih slučajeva. Krećete se iz vagona u vagon i ostvarujete interakciju sa ostalim putnicima a usput im i pomažete. Sva kasnije postaje još uvrnutije i misterioznije. Ovaj kratki projekat ne zalazi mnogo u dubinu, tako da je nešto sasvim pogodno za opuštanje.

RAZVOJNI TIM:
HBY

GDE PREUZETI:
https://hby.itch.io/last-train-home





DONT TRUST

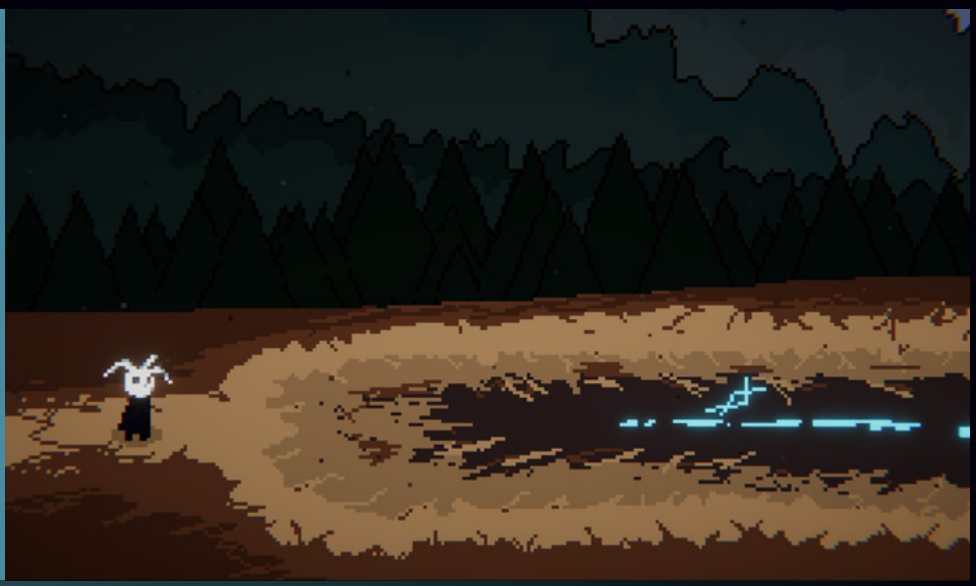
Roditelji su nas oduvek učili da ne pričamo sa nepoznatim ljudima i da im ne verujemo, zato je najbolje ostati kod kuće i pronaći neku bolju zabavu koja nas ne bi uvalila u nevolje. Ovaj naslov koji je grupi developera iz Poljske doneo prvo mesto na Sensei Game Jam vas smešta u ulogu dečaka koji je ostavljen kod kuće, koji preuzima igru na svoj moblini i kreće u nesvakidašnju avanturu. Zahvaljujući odličnoj atmosferi uvek imate osećaj da vas neko gleda, a u sve to imate tri završetka - dobar, loš i poseban završetak. Od toga kako ćete završiti igru zavisi kakve ćete izbore praviti.

RAZVOJNI TIM:
vvrvvd

GDE PREUZETI:
https://vvrvvd.itch.io/dont-trust-the-game

RIFT

Rift je prosti platformer u kojem igrate kao malo stvorenje koje ima moć da se krije u procepima(Rifts). Zahvaljujući toj moći, ono se može prišunjati neprijateljima i eliminisati ih, što daruje igračima taktiču prednost u odabiru čudovišta koje će prvo eliminisati, a ujedno ćete ih nadmudriti pre nego što shvate šta se dešava. Rift pruža dosta izazovak kako budete napredovali, a dobro je što imate checkpoints tako da nećete izgubiti sav napredak već samo delić. Kontrole su proste i lako ćete se navići a pravi test dolazi u vidu boss okršaja.



RAZVOJNI TIM:
ItsNotSimon

GDE PREUZETI:
https://itsnotsimon.itch.io/rift

Autor: Stefan Starović

GIGABYTE RADEON 5600 XT GAMING OC 6G

Bitka za kralja srednje klase se usložnjava

AMD i Nvidia su trenutno u velikom klinču što se tiče grafičkih kartica i međusobno razmenjuju udarce i ispod i iznad pojasa, i iako Nvidia i dalje dominira gornjim delom tržišta, tamo gde je konkurencija najjača su kartice namenjene pre svega Full HD rezoluciji koju i dalje koristi najveći broj igrača prema anketama sa Steama, trenutno i dalje oko 64%. Upravo taj segment AMD napada sa Radeon 5600 XT modelom i zato nam je bilo jako interesantno da ga probamo neposredno po izlasku.

Gigabyte Radeon RX 5600 XT OC

Gledajući spolja ovu karticu sam došao do zaključka koliko su proizvođači grafičkih sada unificirali svoje proizvodnje – postoji „standardni“ model, što bi otprilike bio ovaj, i postoji neki jači, u slučaju Gigabyte Aorus podbrend ili kod drugih proizvođača neka druga zvučna imena. Moguće da ima koji model između koji ima malo jaču frekvenciju ili tako nešto ali se uglavnom baziraju na nekom od te dve klase da kažemo. I sve kartice iz na primer Gaming OC serije liče kao jaje jajetu, makar na prvi pogled. Testirali smo iz Gaming OC serije na primer Radeon 5500 XT i 5700 XT kao i GeForce RTX 2080 Super, a evo sada i 5600 XT – sve kartice su na prvi pogled identične, isti hladnjak, isti portovi, spolja je praktično sve isto. Malo detaljnijim pogledom primetite da recimo 2080 Super ima još konektora za napajanje a da 5500 XT ima kraću matičnu ploču, ali to je sve realno jako sitno. Što ne znači da je to loše – Windforce kuler sa tri ventilatora, gde se srednji vrti u suprotnom smeru, je odlično rešenje i zadovoljava većinu potreba prosečnog korisnika sasvim dobro. Čak bih se usudio reći da je za većinu ovih grafičkih kartica ovo jeftinije rešenje sasvim dobro i verovatno isplativije, naravno sa Aorus modelima dobijate lepše osvetljenje, bolje overkloking mogućnosti i slično, ali suštinski gledano je sve to manje-više šminka, pogotovu ako gledamo cenovno osetljivo tržište kao što je naše.

U radu se kartica ponaša jako korektno, nema nikakve buke i slično, čak sam je zamenio kao svoju svakodnevnu varijantu u odnosu na GeForce 1660Ti i rekao bih da je ponašanje vrlo približno, tačnije nisam primetio nikakvo dodatno zagrevanje, buku i slično, što je svakako dobro za AMD čipove koji su ranije malo kuburili s time.

> "RADEON 5600 XT JE PRE SVEGA NAMENJEN ZA 1080P REZOLUCIJU, ALI JE IGRANJE I U 1440P MOGUĆE"

Performanse i peripetije oko novog BIOS-a

Ako niste čitali naš izveštaj sa ovogodišnjeg CES sajma u Las Vegasu u prošlom broju Play magazina mogli ste da propustite mini sapunicu koja se dešavala na relaciji AMD i Nvidia upravo u periodu kada je najavljen 5600 XT grafički čip a koja je korisnicima donela bolje performanse ali i malo komplikovaniju instalaciju kartice. Naime u prvom momentu kada je AMD najavio ovu grafičku predviđeni termalni output je bio 150W, maksimalni turbo klok je bio nešto niži, a maksimalni memorijski propusni opseg 12 Gbps. Međutim nekoliko dana nakon toga Nvidia je u saradnji sa kompanijom eVGA izbacila GeForce RTX KO edition, nešto oslabljenu karticu, ali targetiranu na cenu od 300 američkih dolara, što bi bilo samo par desetina više od preporučene cene za Radeon 5600 XT modele. Onda je AMD odlučio da uzvrati udarac i da izbaci update za BIOS koji je praktično overklokovao karticu – maksimalna potrošnja struje je povećana do 180W, povećani su boost klokovi a memorijski opseg povećan na 14Gbps. Ako vam sve ovo nije toliko razumljivo postoji lakše objašnjenje – AMD je odlučio da poboljša performanse kartice tako što će joj promeniti parametre rada, praktično da je fabrički overkloku-je i da na taj način bude konkurentnija sa Nvidia čipovima.

Šta to znači za korisnike? Pošto je novi BIOS izdat samo par dana pred lansiranje to znači da se on ne nalazi na većini kartica koje će se na tržištu naći u prvoj turi kao da se nije ni nalazio na kartici koju smo mi dobili na test. Na svu sreću procedura za update BIOS-a na Gigabyte modelima je jako jednostavna, odete na deo sajta posvećen konkretno ovom proizvodu, skinete mali programčić, pokrenete ga iz Windows-a, on nešto uradi i to je to, zaista ne može biti jednostavnije. Međutim to ne mora biti slučaj kod svih proizvođača jer ćete negde to morati da radite iz command prompta i slično, ali na sreću za praktično svaki model postoje detaljna uputstva. Ono što je bitno jeste da ako uzmete karticu sa 5600 XT čipom to svakako proverite i uradite jer razlike u performansama nisu zanemarljive, idu čak od 10 do 14% u nekim naslovima. I ono što je takođe dobro jeste da je postupak pokriven proizvođačevom garancijom tako da se ne smatra overklokingom u klasičnom smislu. Naravno ako niste baš vešti u ovim stvarima možda je bolje pitati ne-

> “SVE GIGABYTE GAMING OC KARTICE LIČE JEDNA NA DRUGU ŠTO JE ZAPRAVO DOBRA STVAR”

kog za savet ili tražiti da vam to urade u prodavnici gde kupujete računar prosto da ne biste uradili nešto pogrešno, ubacili pogrešan BIOS i slično pa posle morali da čekate da vam to u servisu isprave.

Dolazimo na kraju i do performansi a mi ćemo ovde navesti samo one sa novim BIOS podešavanjima jer su one praktično jedine relevantne. I one su vrlo dobre, rekao bih čak i malo bolje od onoga što sam očekivao. Ako gledamo i 1080p (Full HD) i 1440p rezolucije ova kartica je negde u rangu sa GeForce RTX 2060 modelom (ne Super već običnom varijantom). Razlike se bukvalno svode na par procenata u ovom ili onom naslovu zavisno od optimizacije a pri tome su te razlike i u korist Radeona i u korist GeForce kartice najčešće u malim jednocifrenim procentima. To znači da u 1080p igranju imate sasvim dovoljno rezerve i za neke buduće naslove dok za 1440p ćete u većini naslova imati prosečan frejmrejt oko 60 ili više fps, ali će biti i povremenih padova, dok je neka situacija u budućnosti vrlo neizvesna sa novim naslovima. Međutim ako je Full HD rezolucija u kojoj se igrate zaista problema nema, u eSports naslovima ćete verovatno dobijati i dovoljno frejmova u sekundi uz možda neka manja podešavanja da je uparite i sa 144Hz monitorom bez problema. Bitan faktor su i cene RX 5600 XT kartica koje su u suštini negde između 5 i 10% manje od obične RTX 2060, opet naravno zavisno i od izvedbe same kartice, šljaštećih elemenata koje ima i slično.

Korisnici AMD grafičkih kartica baziranih na Navi arhitekturi (5500, 5700 i sada 5600 serije) su nažalost u poslednjih par meseci primetili i određenu količinu problema sa drajverima – dešava se da ekran računara

> “OBAVEZNO PROVERITE DA LI VAŠA KARTICA IMA NAJNOVIJI BIOS JER SU RAZLIKE U PERFORMANSAMA ZNAČAJNE”

u toku igranja ostane prosto crn i da samo reset pomaže, da se pojavi zelena ili ljubičasta boja kao filter preko ekrana i slično. Ja konkretno nisam imao problema tokom testiranja, ali objektivno nijednu od ovih kartica nisam koristio u periodu dužem od nedelju-dve dana, ali jesam imao pritužbe prijatelja koji su iskusili ove probleme. Najproblematičnije je što se problem može a i ne mora ispoljiti, čak i ako govorimo o istom modelu grafičke kartice, prosto izgleda da zavisi od dosta faktora. Sigurno je da AMD radi na rešavanju ovog problema i da će u narednim iteracijama drajvera pokušati sve da ispegla, ali za sada je ovo jedna manja neugodnost koja vas prosto može pogoditi.

Zaključak

I AMD i Nvidia imaju sada jako dobre takmace u nekog srednjem segmentu tržišta – za one manje zahtevne tu su Radeon 5500 XT i GeForce GTX 1660 sa ili bez Super oznake, dok su za ove zahtevnije koji se i dalje igraju u Full HD sada tu 5600 XT i GeForce RTX 2060. Ono što sigurno možemo očekivati i u nekom narednom periodu jeste obaranje cena (mada će one zavisiti i od ponude na tržištu koja će verovatno biti malo pogođena Korona virusom) i sa AMD strane ispravljanje drajvera. Međutim šuška se da će se uskoro sa AMD strane pojaviti i „2080Ti killer“ kartica koja bi trebalo da napadne najviši segment tržišta, dok sa druge strane dolaze i informacije o novoj Nvidia seriji koja će doneti značajno povećanje performansi. Sve u svemu deluje da šta god trenutno da kupite, u kom god segmentu, ne možete mnogo da pogrešite, a sa druge strane konkurencija definitivno gura celo tržište napred i tera proizvođače da stalno inoviraju što je za nas korisnike super situacija.

Karakteristike:

Igra	1920x1080 Ultra settings (average FPS)	2560x1440 Ultra settings (average FPS)
Witcher 3	84.1	64.2
Battlefield 1	132.1	98.4
Assassin's Creed Odyssey	81.2	58.2
Shadow of the Tomb Raider	94.1	63.2

COMPUTERLAND

www.computerlandshop.rs

WEB SHOP

ZEMLJA DIGITALNIH ČUDA

MINECRAFT

PLUSH FIGURE

Sword kacket

Zombie Šolja

Creeper novčanik

Creeper ranac 18"

FORTNITE

POP! YOURSELF

Monopol Fortnite Edition

Fortnite Plush 30cm Pink Bear

Fornite Rančevi

Fortnite Torbe

Fortnite Dukserice

Autor: Stefan Starović

NACON REVOLUTION PRO UNLIMITED

Profesionalni Playstation kontroler

Većina korisnika kada kupi konzolu za igranje samo uzme onaj gamepad koji je stigao uz nju ili eventualno dokupe još jedan dok su tu već u radnji. Ali šta je sa onima kojima to prosto nije dovoljno i žele nešto bolje za igranje na svojim konzolama? Za njih su različiti proizvođači razvili čitav niz „profesionalnih“ kontrolera a sada smo dobili na test model namenjen Playstation 4.

Nacon Revolution Pro Unlimited

Nacon je francuski brend koji je relativno nepoznat van segmenta periferija za konzole – imaju oni i klasičnu gejming opremu ali se nisu proslavili s njome niti je kod nas uopšte moguće naći tako lako. S druge strane sa proizvođačima konzola imaju vrlo blisku saradnju i svi njihovi proizvodi su oficijelno licencirani. To u praksi znači da je u ovom slučaju Sony potvrdio da kontroler može raditi sa njihovom konzolom, može nositi PS4 oznaku na pakovanju i da će sve odgovarati njihovim specifikacijama. U tom smislu će ovaj opis pre svega biti fokusiran na korišćenje sa konzolom, ali je ovaj kontroler potpuno kompatibilan i sa PC računarima. Jedino što ga zapravo odvaja od originalnog Sony kontrolera jeste činjenica da se bežično povezivanje vrši preko priloženog USB adaptera što je s jedne strane malo nepraktično, ali sa druge strane donosi značajno veći domet i stabilnost veze nego kod klasičnih Playstation Dualshock 4 kontrolera. Konačno ako nekome ni to baš ne odgovara kontroler je moguće povezati sa konzolom preko priloženog USB-C kabla i na taj način izbeći u potpunosti neka ometanja i slično.

Čim se otpakuje kutija vidi se da je u pitanju premium proizvod – pre svega tu je vrlo kvalitetna torbica u kojoj se sve nalazi i koja služi za nošenje i čuvanje kontrolera. Tu je

> “MOGUĆE JE MENJATI TEŽINU, KRETANJE DŽOJSTIKA, OBLIK KAPICA NA DŽOJSTICIMA”

zatim mala krpica od mikrofibera namenjena čišćenju, sam kontroler, USB adapter, USB-C kabl i još jedna mala plastična kutijica. U njoj se nalaze dodaci za kontroler, konkretno tegovi za otežavanje uređaja, dodatni vrhovi za thumstick analogne džojstike (ukoliko želite da imate ne udubljene već ispupčene kapice) kao i graničnici koji služe za limitiranje pokreta džojstika. Sve što dodirnete na kontroleru je izrađeno od izuzetno finih materijala koji su em prijatni na dodir em omogućavaju optimalno držanje kontrolera, dosta bolje nego što je to slučaj sa originalnim Sony modelom.

Samo ležanje u ruci je odlično, a odmah ćete primetiti da se sa donje strane nalazi još četiri dodatna dugmeta koja su vrlo dobro pozicionirana i intuitivno ih pritiskate. Šta će ona raditi u igri je već stvar podešavanja kontrolera u priloženom softveru. A softver je zaslužan i za funkcioniranje takozvanih graničnika na džojsticima – naime vi fizički ograničite koliko može da ide džojstik u svaku od strana a onda u softveru podesite njegovu osetljivost kako vam odgovara. Na taj način možete izbeći da na primer na levom džojstiku non-stop držite pritisnuto do kraja da na primer vaš lik u nekoj igri iz trećeg lica ide pravo, i njegovo kretanje možete mnogo lakše regulisati manjim pokretima. Treba naglasiti i da je raspored džojstika asimetričan, nalik na onom na XBOX One kontrolerima i nije ga moguće menjati, pa će možda nekim korisnicima trebati period za privikavanje. Dugmići na vrhu jako brzo odgovaraju na pritisak za šta su zaslužni Omron prekidači koji se nalaze u njima, a najčešće ih možemo sresti samo u gejming miševima. Na prednjoj strani se još nalazi i standardni touch pad kontroler a ispod njega još 4 LED diode koje svetle zavisno od toga koji je profil selektovan. Profili postoje kao predefinisani, ali možete ih naravno podesiti kroz softver i menjati zavisno od igre koju igrate.

> “SOFTVER NUDI ZAISTA OGROMAN BROJ MOGUĆNOSTI ZA FINO PODEŠAVANJE”

Sa zadnje strane kontrolera se nalaze dodatni dugmići kojim možete regulisati jačinu zvuka koji izlazi preko 3.5mm porta, menjati profile ili birati da li kontroler koristite za PC ili Playstation konzolu. Na samim krajevima se nalaze poklopci koje možete otvoriti i koji otkrivaju prostor gde se ubacuju priloženi tegići – možete napraviti simetričan raspored težine ili ne, sve je do vas. Ja lično volim što lakši kontroler ali znam i ljude koji baš preferiraju nešto teže modele tako da je ovo idealno za njih.

I realnim igrama se kontroler ponaša onako kako bi se i očekivalo – dobro leži u ruci, precizan je, nema problem u korišćenju a dodatne funkcionalnosti jako dobro dođu. Naravno ja nisam profesionalni igrač na primer borilačkih igara pa da primetim možda neke nijanse, ali recimo u odnosu na standardni kontroler je meni bio značajno udobniji a mogućnosti podešavanja u softveru dobrodošle.

Da li vredi to tih para?

Dolazimo do najveće problematike jednog ovakvog „profesionalnog“ kontrolera – njegova cena kod nas je oko 185 evra, što dodate još samo malo pa kupite celu konzolu. Svakako za naš standard previše, pogotovu kada uzmemo u obzir da su standardni Sony Dualshock 4 kontroleri negde oko 65 evra, a na povremenim akcijama i značajno niže. Međutim ako želite kompetitivno da igrate neke igre na konzoli ili ako želite prosto sebi da priuštite jedan premium kontroler Nacon Revolution Pro Unlimited je jedna od retkih opcija koje se kod nas mogu naći pa svakako savetujem da ga probate.

> “MATERIJALI SU NAJVIŠEG KVALITETA I ODLIČNO LEŽI U RUCI”

Karakteristike:

Model	Nacon Revolution Pro Unlimited
Povezivanje	Wireles, Wired – USB-C
Raspored	Asimetrični
Dodatno	Tegovi, dodatni thumb stickovi, limiteri kretanja analognih stikova, povezivanje na PC, dodatni back dugmići, Omron tasteri

KONZOLA.RS

XBOX 360 | Wii | DS | PSP | PS2 | PS3

RAZBIJAMO VAŠE KONZOLE

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

Autor: Stefan Starović

STEELSERIES APEX 3 I RIVAL 3

Gejming membranska tastatura

Uzeli smo na test dva uređaja od SteelSeries koji pripadaju nekakvom budžetskom segmentu – s jedne strane to je miš koji je sasvim korektan za cenu po kojoj se prodaje, a sa druge strane tu je tastatura koja izgleda premium ali je i dalje bazirana na membranskim tasterima gde je očigledno da je više pažnje posvećeno dizajnu.

Apex 3

Prvi pogled na Apex 3 tastaturu odaje utisak da je dizajn vrlo u skladu sa njenim skupljim rođacima koji koriste mehaničke tastere. Pre svega upada u oči RGB osvetljenje tastera koje je lepo izvedeno ali sa druge strane deluje da se ispod svih tastera nalazi neka vrsta bele gume kroz koju probija osvetljenje. Ideja o beloj gumi je dvojaka – sa jedne strane ispod nje se nalaze kupole membrana koje zapravo registruju pritisak, a sa druge strane ona je tu da bi donela ovom modelu sertifikaciju IP 32 otpornosti na prašinu i prolivanje tečnosti. IP 32 sertifikacija praktično znači da uređaj nije vodootporan, u smislu ne treba da ga potopite u kadu i da očekujete da posle radi normalno ali ako prolijete vodu ili sok preko nje neće se desiti ništa specijalno – tekućina će samo izaći sa donje strane kroz odgovarajuće otvore i osušiti se. U tom smislu ako vam se desi da prolijete svoje omiljeno energetsko piće po tastaturi nema potrebe za panikom,

> “RGB OSVETLJENJE JE FENOMENALNO I NA MIŠU I NA TASTATURI”

već samo sačekajte da se tečnost ocedi, ako nakon toga osetite da je nešto lepljivo uvek možete malo isprati vodom. IP 32 se odnosi i na otpornost protiv prašine i drugih čestica tako da ni tu nećete imati problema. Jedino što je malo čudno jeste ta bela guma kada je Apex 3 ugašena, ali čim se upali RGB osvetljenje jako lepo probija kroz nju i daje fenomenalan vizuelni efekat. Dobre osobine skupljih SteelSeries Apex tastatura se prenose i na druge karakteristike modela 3 – tu je zaista odličan palm rest koji je identičan sa jačim modelima i po povezivanju preko magneta i po jako lepom osećaju na dodir. Zatim tu je media volume točkić koji posao radi zaista odlično, a ispod njega su i jedan media taster kao i LED diode koje daju informacije o najbitnijim opcijama, na sreću makar je OLED ekran izbačen. Sa donje strane se takođe nalaze i kanalice za sprovođenje kabla što je super, položaj je moguć u tri varijante, a iznad njega su nogice kojima regulišete nagib i koje su izvedene sasvim korektno. Ipak na nekim mestima se moralo i uštedeti pa gornja površina tastature nije urađena od aluminijuma ali je tu ipak vrlo korektna plastika. Takođe RGB osvetljenje se ne može podešavati po tasteru već u 10 vertikalnih zona raspoređenih na tastaturi. Iako ovo može delovati kao manjak, sam efekat koji se dobija je zaista vrlo lep i rekao bih da je ovo ipak jedno od bolje izvedenih RGB osvetljenja na gejming tastaturama. Konačno dolazimo i do tastera koji su klasični membranski, doduše nešto dublji. Iskreno meni za neke poslovne primene i kucanje tekstova kao što je ovaj ovakvi tasteri i više odgovaraju, ali s druge strane da li onda ima smisla da dajem solidne pare na gejming tastere, kako ih SteelSeries naziva, ili mi je dovoljno da imam tastaturu od par hiljada dinara koliko koštaju osnovni poslovni modeli? Ako bih gledao samo iz perspektive utiska prilikom kucanja ova druga opcija je mnogo bolja, s tim da se ovde uz same tastere kupuje i imidž i osvetljenje i sve ostalo. Konačno SteelSeries tvrdi da tasteri imaju deklarisan vek trajanja od 20 miliona klikova što bi trebalo da bude i više nego dovoljno za jedan životni vek tastature. Ono što će mnogi pozdraviti jeste i to da su tasteri jako tihi, pogotovu u poređenju sa bilo kojom mehaničkom opcijom, makar to bila i neka od „silent“ varijanti pa je ova tastatura dobra ako ne želite da smetate ukućanima dok spavaju ili kolegama na poslu u nekoj open-space kancelariji.

Rival 3

Na prvi pogled Rival 3 deluje vrlo slično kao i poslednja iteracija Rival 110 miša – u pitanju je relativno manji i poprilično lagan miš oblika koji je ipak prilagođen dešnjacima, mada bi uz malo kompromisa verovatno mogli da ga koriste i levoruki korisnici. Najveća zamerka je zapravo što se dodatna dva dugmeta, koja su po defaultu forward i back u Windowsu, nalaze ispod palca desne ruke i nije ih praktično ni moguće koristiti levom rukom. Dakle oblik je za nijansu zakrivljen u jednu stranu, ali skoro pa neprimetno. Miš lepo leži u ruci ali ovo svakako nije uređaj za one sa velikim šakama koji vole glomazne miševe. Čak i sam proizvođač navodi da je ovo miš prilagođen claw ili fingertip načinu držanja, dakle neće odgovarati onima sa palm gripom. U skladu sa njegovom veličinom je i težina – ovo je jedan od lakših miševa trenutno u ponudi sa svojih 77 grama težine. Mali redizajn su doživela i dva glavna tastera koji sada nisu iz jednog dela sa školjkom već su potpuno izdvojeni. Ovo je verovatno urađeno iz zbog veće izdržljivosti jer SteelSeries tvrdi da prekidači u ovom mišu na dva glavna dugmeta mogu da izdrže neverovatnih 60 miliona klikova. Ukupan broj dugmića je 6 – dva glavna i točkić, dva sa strane za forward i back i jedno na vrhu za promenu CPI osetljivosti senzora. Materijal je sada već prepoznatljiva SteelSeries gumirana plastika koja je odlična na dodir mada se u ranijim modelima pokazivala da se može ishabati lako, međutim deluje da je za nijansu drugačija od prethodnika pa ostaje samo da se nadamo da će biti izdržljivija. Kabl je urađen od jako mekane gume, iako nije končanog tipa, ovaj princip koji primenjuje SteelSeries se pokazao sasvim odgovarajućim. Sa donje strane se nalaze gumene nožice koje su relativno standardnog tipa ali

> “TASTATURA JE OTPORNA NA PROLIVANJE TEČNOSTI I PRAŠINU”

rade posao sasvim korektno.

Glavna novina na vizuelnom planu je zapravo RGB osvetljenje – pored sada već standardnog SteelSeries prosvetljenog logotipa na zadnjoj strani i predela oko točkića sada je uvedena i cela jedna traka koja u potpunosti ide donjom stranom uređaja. Ovo daje zaista izuzetan vizuelni efekat, iako će nekome verovatno biti malo prenaglašen ali s obzirom da ovo može biti idealan miš za mlađe naraštaje i gejming početnike verujem da će njima upravo ova karakteristika biti najzanimljivija. Naravno RBG osvetljenje, kao i sve ostalo, se može podešavati iz SteelSeries Engine 3 softvera i sinhronizovati sa drugim njihovim uređajima preko PrismSync opcije. Sve u svemu miš izgleda izuzetno atraktivno, ali ne i jeftino, što je zaista uspeh kod uređaja ove cenovne kategorije.

Konačno dolazimo do glavnog poboljšanja – Rival 3 sada ima True Move senzor osetljivosti 8.500 CPI što je praktično duplo više nego što je bila situacija kod prethodnika. Pogotovu treba imati u vidu da True Move senzor ima pravi 1-na-1 tracking i kao takav je značajno bolji od ogromne većina uređaja u budžetskom cenovnom rangu. Treba naglasiti i da senzor ima mogućnost da isprati pokrete brzine do 300 inča u sekundi što je pokret od skoro 7 metara, tako da čak ni jako nagli i brzi pokreti neće rezultirati u nekom nekontrolisanom ponašanju kursora. Na kraju miš ima i ugrađenu memoriju, tako da sva podešavanja koja snimite na njega nosite sa sobom kod druga, u igraonicu i slično, bez potrebe za instaliranjem dodatnog softvera.

Odlična ponuda za miša i čudna varijanta za tastaturu

Cene Rival 3 miša je u Evropi oko 40 evra i jako je konkurentna, kada pomislite da za manje para možete uzeti najčešće samo neki model neimenovanog kineskog proizvođača koji odiše jeftinom plastikom i kič dizajnom, a pre svega mnogo slabijim senzorom, deluje da se itekako isplati investirati u ovaj miš iz budžetske kategorije. Sa druge strane Apex 3 je čudna kombinacija karakteristika –tu zaista premium osećaj i izgled uređaja ali i činjenica da su tasteri ipak membranski. Kada uzmemo u obzir i preporučenu cenu od 80ak evra u Evropi deluje da je uređaj solidno precenjen, za taj novac možete na akcijama gotovo redovno naći mehaničke tastature renomiranih proizvođača, ponekad čak i one sa Cherry MX tasterima. Apex 3 je na svim poljima tačno ono što i obećava a kada ga vidite teško da ćete ostati ravnodušni, ali ipak nije realna konkurencija mehaničkim gejming tastaturama. I onda se postavlja pitanje: da li vam je bitniji imidž ili performanse?

Karakteristike:

Model	SteelSeries Apex 3
LED Osvetljenje	RGB – 10 zona
Tasteri	Membranski
Dodatno	Palm rest, otporna na prolivanje, PrismSync

Model	Steelseries Rival 3
Tip	Optički miš
Povezivanje	USB
Senzor	8.500 CPI
Dodatno	CPI prebacivanje, podešavanje osvetljenja, PrismSync

GUITAR HERO®

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

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

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

rent@guitarhero.rs

www.guitarhero.rs

060/55-26-787

play
zine