play! zi

br.137 | Maj 2020.

REVIEW:

RESIDENT EVIL 3 REMAKE

REVIEW:

XCOM CHIMERA SQUAD

HARDWARE:

COOLERMASTER MH752

IGRA MESECA

FINAL FANTASY VII REMAKE

EARLY ACCESS:

MOUNT & BLADE II: BANNERLORD

DOBRODOŠLI

BROJ 137 – MAJ 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

April. Najbitniji mesec na planeti. U Aprilu su rođeni veliki književnici Šekspir, Hans Kristijan Andersen, Emil Zola i čuveni Pulicer. U Aprilu su 1896. godine održane prve moderne Olimpijske Igre. U Aprilu su završavani i ratovi, ali i počinjani. Jurij Gagarin je poleteo u svemir, takođe u Aprilu. Bilo je i atentata. Linkoln je ubijen u Aprilu. Titanik je potonuo, a braća Rajt su izveli prvi uspešan let. Rodili su se Čarli Čaplin sa jedne, a JP Morgan sa druge strane. Jedne aprilske noći desila se i čuvena „Midnight Ride“. Rodio se najveći diktator, a poginuo najveći vojni pilot u istoriji. Famozni Lenjin je ugledao svetlost dana, takođe u Aprilu.

Desila se katastrofa u Černobilju, a Mendela je pobedio na izborima. Rodio se car Hirohito, Vašington je postao predsednik, a Muhamedu Aliju je oduzeta titula.

I sada zamislite kakav bi svet bio bez Aprila. Ne bismo imali Hamleta i Otela. Andersonove bajke ne bi postojale. Ko zna šta bi bilo sa Olimpijskim Igrama. Da li bi se ikada ovoliko razvio svemirski program da nije bilo „space race“ koja je i te kako bila potpaljena Gagarinovim izletom u orbitu.Šta bi se desilo da Linkoln nije ubijen, a da Titanik nije potonuo? Koliko bismo čekali na razvoj avio prevoza? Da Pol Rivije nije odjahao svoju noćnu trku, možda bi danas Britanija bila i na američkom kontinentu. Da li bi bilo komedije bez Čaplina? A šta bi bilo sa Teslom, Edisonom i ostalima, da se nije rodio JP Morgan? Kakva bi Rusija danas bila, da nije bilo Lenjina?

Zamislite svet bez Hitlera. Ne bi bilo Drugog svetskog rata, ne bi bilo dešifrovanja Enigme, ne bi bilo Turningovog pronalaska, a možda ni kompjutera kakvog ga danas znamo.

Da nije bilo černobiljske katastrofe, ne bismo imali S.T.A.L.K.E.R. igru, a ni fenomenalnu seriju. Ni Mendela ni Vašington ne bi bili predsednici.

I da...Ni ovaj broj Playa ne bi bio ovakav, jer ne bi bilo ni mene :)

50 IGRA MESECA: FINAL FANTASY 7 REMAKE

94 HARDWARE: COOLERMASTER MH752

16 OTKAZANO: STAR WARS 1313

FLASH VESTI 6

EDITORIJAL: Mali rečnik skraćenica 12

SERIJA: Mythic Quest – Raven's Banquet 14

OTKAZANO: Star Wars 1313 16

GTA TRIBUTE: GTA 2 18

PATREON STRANA 20

TEMA MESECA: Shadowlans alpha 22

STEAM EARLY ACCESS: Mount & Blade II: Bannerlord 26

BETA: Valorant 28

PREGLED MESECA: Top igre maja 34

Bleeding Edge 38
Hidden through time 42
Resident Evil 3 Remake 44
Call of Duty Modern Warfare 2 Campaign Remastered 48
Final Fantasy VII Remake 50
Green Hell 56
One Piece Pirate Warriors 4 60
Special Review - Quantic Dream trilogija 62
A Fold Apart 64
Artificial Extinction 66
Bright Memory 68
Deep Sky Derelicts 70
In Other Waters 74
KUNAI 76
Moving Out 78
Oneiros 80
SnowRunner 82
XCOM Chimera Squad 84

U POKRETU: Android igre 88

BESPLATNI KUTAK 90

RETRO KUTAK: Diablo II 92

HARDWARE: CoolerMaster MH752 94
HARDWARE: SteelSeries Apex Pro 96
HARDWARE: Rampage Falcon-X Headphones 98

HEARTHSTONE SPECIJAL: Ashes of Outland 100

26 EARLY ACCESS: MOUNT & BLADE II: BANNERLORD

84 REVIEW: XCOM CHIMERA SQUAD

56 REVIEW: GREEN HELL

18 GTA TRIBUTE: GTA 2

ODUSTALO SE OD DIGITALNE ZAMENE ZA OTKAZANI E3 2020

E3 događaj koji se svake prethodne godine tradicionalno održavao u Los Anđelesu sredinom juna je za ovu godinu otkazan kao posledica pandemije korona virusa.
Zajedno sa objavom da je E3 2020 otkazan, organizator događaja ESA je objavio da se traga za alternativnim načinima, odnosno kreiranjem online događaja koji bi bio zamena.

ESA je u zvaničnoj objavi pružila objašnjenje da zbog korona virusa neće biti u mogućnosti da održi digitalni E3 događaj, kako ne bi rizikovala zdravlje zaposlenih. Umesto toga će se fokusirati na saradnju sa izdavačima kako bi oni svoje objave pojedinačno pružili fanovima u narednim mesecima.

Mnogi izdavači koji su do sada sve velike vesti donosili upravo na E3 konvencijama već rade na rešenju u vidu specijalnih objava. Majkrosoft je već objavio da će se događaje do sredine naredne godine održati isključivo u digitalnom formatu, što će verovatno pratiti i ostali, dok je Bethesda odustala od bilo kakve vrste događaja, već će nove vesti predstaviti bez ikakve pompe.

THE LAST OF US 2 ODLOŽEN DO DALJNJEG

Nakon velikog broja ranijih odlaganja, The Last of Us 2 je ponovo odložen, ali ovoga puta na neodređeni period, pošto Naughty Dog sada nije pružio novi datum.U zvaničnoj objavi na Twitter profilu sajta Naughty Dog je navedeno da su se sada isprečili logistički problemi u razvoju igre, koji se mahom tiču problema distribucije. Otkriveno je da je razvoj igre gotovo priveden kraju, ali da je želja da svi igrači u svetu istovremeno dobiju priliku da zaigraju The Last of Us 2, zbog čega je dovedena odluka o odlaganju.Iako nije direktno spomenuto, glavni razlog za novo odlaganje je korona virus, a pošto nije poznato do kada će trajati pandemija, sigurnije je bilo ne podeliti novi datum, već sačekati smirivanje situacije.

Ovo je drugo odlaganje za ovu godinu, pošto je prvobitno planirano da The Last of Us 2 izađe 21. februara, pa je odložen za 29. maj, a sada samo ostaje nada za fanove da “do daljnjeg” neće predugo trajati. Sony je prošlog meseca izjavio kako pomno prati situaciju i svojevremeno je objavljeno da nema potrebe za odlaganjem, ali se sada ispostavlja da ipak postoji potreba za tim.

KOJIMA PLANIRA DA KREIRA REVOLUCIONARNU HOROR IGRU

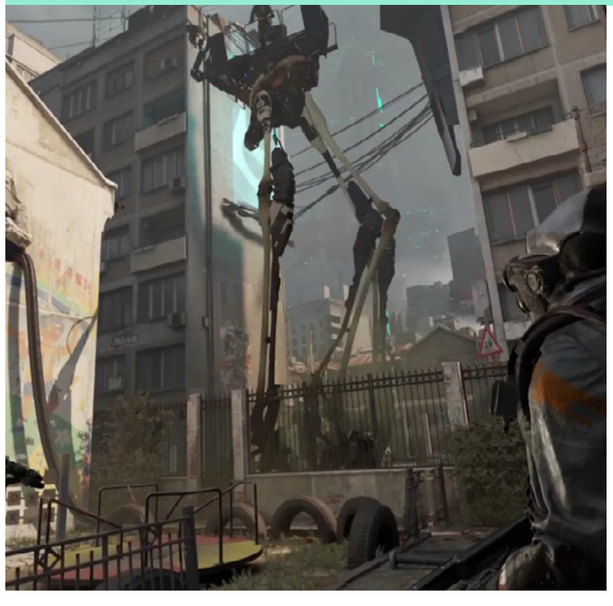
Na polju horor igara nema preterano mnogo inovacija u odnosu na ranije godine. Broj igara koje su uvele nešto inovativno u žanr praktično možemo nabrojati na prste, a veći horor element je uveden sa popularizacijom VR uređaja, gde pre svega mislimo na Resident Evil 7.

Hideo Kodžima planira da tu monotoniju u žanru nadmaši i ima ogromnu želju da kreira revolucionarni horor naslov, kojim bi nadmašio sve ostale. Ovaj producent navodi da je i sam po prirodi plašljiv, tako da mu to nije mana, već će mu pomoći da ostvari ideje, kojih već ima nekoliko.

On je u jednom intervjuu istakao da njegov propali projekat za Konami, Playable Teaser, uspešno radi sa elementom zastrašivanja, pošto se mnogi plaše nepoznatog. Kojima želi da naredna horor igra koju napravi bude toliko strašna da će “se fanovi unerediti”.

Kojima ima dosta planova na umu, pošto želi da se oproba u produkciji filmova, kreiranju mangi, nastavku za Death Stranding, ali se nadamo da će se konačno odlučiti za jedno i što pre ga isporučiti fanovima.

STIGAO MOD KOJI OMOGUĆAVA POTPUNI PRELAZAK HALF-LIFE: ALYX POMOĆU MIŠA I TASTATURE



Half-Life: Alyx više nije VR-only iskustvo.
Već od prvog dana pojavljivanja Half-Life: Alyx, zajednica modera je prionula na posao ukidanja VR barijere i kreiranja opcije za igranje putem tastature i miša.

Prethodnih nedelja se pojavio mod koji je to omogućio, ali nije bilo dostupno preći čitavu kampanju, zato što određene sekvence i zagonetke nije bilo moguće rešiti putem tastature, već su se zatevali VR kontroleri.

Sada stigao novi mod koji omogućava potpuni prelazak Half-Life: Alyx igranjem putem miša i tastature na standardnom ekranu. Moder “r57zone” je naveo kako kod određenih zagonetki treba više truda ali ih je moguće preći. Proces instalacije i podešavanja ovog moda je malo teži, ali na svu sreću postoji detaljno iskustvo koje vam omogućava da Alyx pređete u potpunosti na ovaj način.

Mod je potpuno besplatan za preuzimanje, i to možete učiniti putem ovog linka, gde vas očekuje detaljno uputstvo za instalaciju, zajedno sa opisanim kontrolama.

Verovatno je da će u budućem periodu biti još modova koji će doneti bolje iskustvo igranja, ali ako želite da Alyx pređete bez kupovine još uvek skupih VR uređaja, ovo je dobra prilika za to. Na kraju ostaje samo da procenite da li je iskustvo potpuno ili ne.

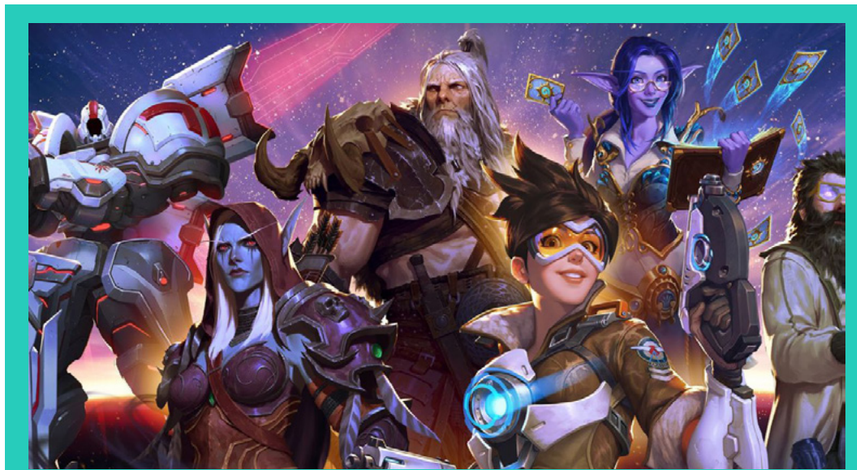
POTVRĐEN REMASTER ZA SAINTS ROW 3, IZLAZI U MAJU

Nije prošlo dosta vremena od kada se na sajtu regulacionog tela ESRB pojavila remaster verzija igre Saints Row The Third, a Deep Silver je već izašao sa zvaničnom najavom.

Najava Saints Row 3 remastera je stigla sa trejlerom, ali i datumom izlaska, te smo saznali da se otkačenim vratolomijama vraćamo 22. maja na PC-u(Epic Games Store) i trenutno aktuelnim PS4 i Xbox One konzolama.

Iza remastera stoji studio Sperasoft, koji je u prethodnom periodu posvećeno radio na remodeliranju okruženja, karaktera i oružja. Članovi studija su izjavili kako je i svaki automobil redizajniran, dok je grad obogaćen novim teksturama, sa preko 4000 izmenjenih asseta.

Saints Row The Third Remastered će biti "puni paket" pošto osim vizuelnih osveženja donosi i sve prethodne DLC dodatke koji su izdati nakon izlaska, a ima ih preko 30.



BLIZZARD NAVODI DA JE JOŠ UVEK RANO GOVORITI O ODLAGANJU BLIZZCONA ZBOG KORONA VIRUSA

Svi događaji koji su podrazumevali masovna okupljanja u narednim mesecima su zbog korona virusa otkazani ili odloženi, dok su i pojedine digitalne konverencije doživele istu sudbinu.

Fanovi se naravno pitaju šta će biti sa jesenjim mesecima i krajem godine, ali je za to još uvek rano govoriti. Isto mišljenje deli i Blizzard, koji je povodom pandemije korona virusa specijalnu objavu na zvaničnom sajtu posvetio BlizzCon 2020 konvenciji.

Navedeno je da su timovi susreću sa brojnim poteškoćama zbog rada na daljinu, ali se i dalje radi na planovima koji se delom privode kraju. Međutim, pošto je situacija trenutno teška i nije poznato kada će se završiti, Blizzard još uvek nije siguran da li će BlizzCon biti izvodljiv početkom novembra, tako da je o odlaganju ili otkazivanju događaja rano govoriti.

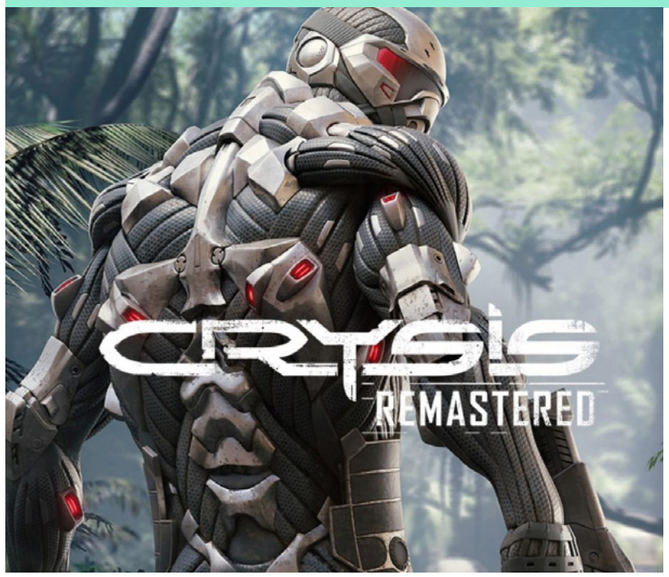
Od prvog BlizzCona 2005. godine pa sve do sada bile su dve godine kada događaj nije uopšte održan, tako da ako se kojim slučajem izdanje za ovu godinu odloži neće biti prvi put.

RESIDENT EVIL 3 REMAKE PRODAT U PREKO 2 MILIONA PRIMERAKA ZA MANJE OD NEDELJU DANA

Resident Evil 3 Remake je još jedan u nizu uspeha za kompaniju Capcom sa jakom prodajom nakon prvih nekoliko dana od izlaska. Prema najnovijem finansijskom izveštaju, RE3 rimejk je tokom prvih pet dana prodat u preko 2 miliona primeraka na PS4, Xbox One i PC platformama, čime se ovo izdanje već približilo obaranju prodaje koje je dostigao original iz 1999. godine, sa 3,5 miliona prodatih primeraka. Što se tiče ostatka, prošlogodišnji Resident Evil 2 Remake je sada dostigao 6,5 miliona prodatih kopija, dok je ukupna prodaja za kompletnu Resident Evil franšizu dostigla prodatih 95 miliona kopija, čime je potvrđena pozicija najboljeg IP-a kojeg Capcom ima u vlasništvu.

RE3 Remake će nastaviti da se prodaje odlično i u narednom periodu, dok Capcom uveliko sprema nove igre za serijal. Prema nedavnim glasinama, naredne godine nas očekuje Resident Evil 8 sa radikalnim promenama za serijal, dok 2022. stiže rimejk čuvenog Resident Evil 4.

CRYSIS REMASTERED I ZVANIČNO PREDSTAVLJEN



Nema više razloga za skrivanje, dobili smo i zvaničnu najavu.

Crytek nije puno čekao na zvaničnu najavu remastera prve igre u Crysis serijalu, nakon što je greškom na sajtu objavio podatke o njegovom postojanju. Stigla je i zvanična objava na sajtu, sa kojom dobijamo više detalja.

Grafika će dobiti znatna osveženja i to ne onakva standarna za remaster izdanja, već se Crytek potrudio da u ovo izdanje dovede i neku novu tehnologiju, a zahvaljujući unapređenom CRY endžinu dobija se ray tracing tehnologija. Ray-tracing će zajedno sa kvalitetnijim teksturama, doneti i poboljšani depth of field, izmene u funkcionisanju osvetljenja, dodavanje efekata čestica kojih nije bilo u originalu i drugih inovacija koje će načiniti da Crysis Remastered izgleda znatno bolje od originala.

Ovaj naslov će izaći za PC, PS4, Xbox One i Nintendo Switch, a u Cryteku jako uzbuđeni što će igranje omogućiti novim generacijama igrača. Ono što mnoge igrače na PC-u interesuje nije otkriveno, tako da ćemo morati da sačekamo na sistemske zahteve, kao i na datum izlaska, pošto za sada samo stoji "coming soon".

MICROSOFT U MAJU NAVODNO PREDSTAVLJA SLABIJU VERZIJU NEXT-GEN KONZOLE – XBOX SERIES S

Majkrosoft se priprema za skok u budućnost sa narednom generacijom konzola, i prema mnogim pretpostavkama pravu najavu ćemo dobiti u narednim nedeljama, odnosno tokom maja.

Xbox Series X konzola je tizovana još tokom The Game Awards ceremonije, a u mesecima nakon toga su otkriveni detalji koji se tiču performansi i specifikacija. U susret majskom predstavljanju se pojavio novi niz glasina koji otkriva da Microsoft ima još jednog keca, to jest konzolu, u rukavu za predstaviti.

To bi bila Xbox Series S konzola, generalno slična X srodniku, ali slabija po performansama i samim tim pristupačnija kupcima sa ograničenim budžetom. Navodi se da bi Series S konzola imala snagu od 4TF, čime bi bila snažnija od prethodne generacije i sa mali svotu novca donosi next-gen iskustvo. Tu spada upotreba SSD-a kao skladišni prostor, moderni dizajn, UI, ray tracing i slično, dok bi se verovatno žrtvovao frejmrejt sa visokim rezolucijama.

Ovo nije prvi put da se spominje pristupačnija Xbox konzola naredne generacije, pošto je ranije bilo reči o Series S konzoli, doduše sa kodnim imenom Lockhart. Veliki šou koji Majkrosoft sprema neće proći samo u znaku konzola, već se očekuje i predstavljanje specijalnih bežičnih slušalica koje bi bila zamena za one zastarele i donele bi podršku i izvlačile maksimum iz zvučnih kartica novih konzola.

Pored hardvera nadamo se i otkrivanju nekih ekskluziva koje bi krasile Xbox Series S i X konzole. Glasine govore da Xbox Games studiji vredno rade na novim igrama, među kojima se nalazi i Fable reboot, o kojem se toliko govorilo prethodnih godina.

Kako bismo videli da li je sve ovo istina moraćemo da sačekamo još par nedelja. Iskreno se nadamo da je Majkrosoft sada zagrejaniji sa novom generacijom nego kakav je bio sa Xbox One, koju je PS4 prosto pregazio u svakom aspektu.

PREDSTAVLJENA ZVANIČNA PEAKY BLINDERS IGRA

Dok se čeka na dolazak šeste sezone serije Peaky Blinders, imamo priliku da u avanturama Tomija i ekipe uživamo kroz zvaničnu Peaky Blinders video igru. O ovoj video igri smeštenoj u dvadesete godine prošlog veka se govorilo prošle godine, ali je sada zvanično predstavljena sa sve trejlerom.

Peaky Blinders: Mastermind je igra studija Futurlab koji sarađuje sa kreatorom serije, Stivenom Najtom, kako bi svi elementi bili što verniji izvornom sadržaju. Ovo je igra sa elementima rešavanja zagonetki, gde ćete iz ptičije perspektive pratiti 6 članova porodice Šelbi, od kojih svaki poseduje jedinstvene sposobnosti.

Kontrola nad svim karakterima se vrši praktično istovremeno i od igrača se zahteva izuzetna pažnja tokom igranja sa uspostavljanjem saradnje između članova porodice i sposobnosti koje poseduju radi rešavanja problema i napretka kroz priču.
Igra je kreirana u stilu koji se odnosi na vešto razmišljanje protagoniste Tomija, koji ne razmišlja niti o prošlosti niti o budućnosti, već živi u trenutku, što će se videti tokom igranja. Grafički stil deluje zanimljivo i upotpunjen je odličnom muzikom sa šmekom perioda odigravanja radnje, za šta je zaslužan bend Feverist

Peaky Blinders: Mastermind će postati dostupan za kupovinu putem Steam platforme tokom leta ove godine.

play! zine

PATREON | PLAY!ZINE

PODRŽI PLAY!ZINE.

POMOZI NAM DA OSTANEMO BESPLATNI!

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

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

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

BECOME A PATRON

PATREON.COM/PLAYZINE

Autor: Milan Janković

AR, VR, MR ŠTA JE ŠTA?

Šta je realnost? Ono što je stvarno, opipljivo, za šta znamo da postoji i vrši uticaj(pasivan ili aktivan) na okruženje. To je jedan od načina opisivanja realnosti, što je u neku ruku i bespotrebno, jer u neku ruku nemamo potrebu za razmišljanjem o tome šta je stvarno a šta ne, pogotovu kada se radi o industriji zabave.

Kada je u pitanju digitalna tehnologija, pojmu realnosti je pripojena nova dimenzija, ili čak više njih, kako bi onaj ko uživa u nekom sadržaju stekao potpuno novi doživljaj, drugačiji od, recimo, pukog gledanja u ekran. Manipulacija realnošću je dovela do razvoja nekoliko grana koje sa sobom nose različite vidove iskustva i imaju određenu zahtevnost, a brzi rast je veoma teško ne primetiti. Ovim tekstom ćemo se pozabaviti tim varijacijama i opisaćemo svaku ponaosob.

Pojam Augmented reality(AR), iliti izmenjena realnost se odnosni na dodavanje digitalnih elemenata putem nekog softvera u živi svet, što se uglavnom odvija pomoću kamere i na ekranu telefona. AR je najpopularniji na mobilnim telefonima, i zahvaljujući izuzetno prostom načinu funkcionisanja i niskoj zahtevnosti, već se masovno koristi u velikom broju aplikacija, poput filtera za lica koja viđate na Snapchate i sličnim društvenim mrežama. Video igre sa AR komponentom imaju veliku popularnost, a definitivno ste čuli za Pokemon GO, koja vam u stvarnom svetu putem ekrana postvalja Pokemona a vi trebate baciti pokeloptu i uhvatiti ga. Postoji još primera igara, i stalno ih je sve više, sa tim što određeni developeri ne uspevaju da izvuku maksimum potencijala.

Virtuelna realnosti(VR) je definitivno pojam sa kojim ste se susreli najviše puta. On korisniku pruža potpunu imerziju u jedan drugi, virtuelni svet, koji isključuje vizuelnu konekciju sa stvarnim okruženjem. To se postiže putem uređaja-kaciga za virtuelnu realnost, koje se sastoje iz ugrađenih slušalica i za svako oko imaju po monitor visoke rezolucije koji sliku prikazuje tako da ne izaziva veliki napor. Uređaji za virtuelnu realnost imaju široku primenu, pre svega u industriji zabave, ali se dosta koriste i za trening budućih radnika, koji u virtuelnom svetu vrše praksu na polju zavarivanje ili upravljanja nekom teškom mašinom, što je skup proces u stvarnosti. Kada su u pitanju video igre, napravljen je veliki iskorak od običnih demo iskustva jer sada čitavi naslovu mogu biti igrani sa VR headsetom, što je moguće sa Resident Evil 7 i Half-Life: Alyx igrama, ali i mnogim drugim. Najpopularniji uređaji su Oculus Rift, Valveov Index VR i HTC Vive. Ipak, VR je još uvek daleko od pojma masovne upotrebe, pošto su uređaji relativno skupi za kupovinu, a uz to je potrebno i dodatno ulaganje u vidu jakog računara ili konzole, kako bi se sadržaj uopšte pokretao.

Sa druge strane, Mixed Reality(MR) tehnologija predstavlja kombinaciju AR i VR-a, pošto stvarni svet dolazi u interakciju sa digitalnim. Recimo, u stvarnom svetu vidite neki zanimljivi, ali nepoznati logo i onda pomoću uređaja to skenirate i automatski vam iskače prozorče sa objašnjenjem, a da pritom ne gubite uvid u okruženje. Trenutno najpoznatiji uređaj za pomešanu realnost su Majkrosoftove HoloLens naočare, i slična kreacija kompanije Google, koje tek trebaju dostući puni potencijal, i za sada se sa njima eksperimentiše kada je u pitanju primena u svakodnevnom životu.

Možda ste čuli i za skraćenicu XR – extended reality. Ne radi se o nekoj drugačijoj vrsti koja se razlikuje od prethodne tri, već je to pojam koji pokriva VR, MR i AR tehnologije na jednom mestu kao sredstva koja pružaju dodatne informacije o svetu, bilo da je on stvaran ili imaginarni.

Autor: Milan Janković

MYTHIC QUEST – RAVEN‘S BANQUET

KOMIČNI POGLED “IZA ZAVESA” JEDNE IGRE

Produkcijska kuća kompanije Apple(nije Netflix zamislite) u saradnji sa francuskom kompanijom Ubisoft je kreirala seriju Mythic Quest: Ravens Banquet, koja zapravo predstavlja naziv fiktivne igre u stilu World of Warcraft. Radnja započinje uoči puštanja u rad prve velike ekspanzije, sa karakterima koji se već međusobno poznaju i mi ih ujedno upoznajemo.

Iza serije stoje isti umovi koji su doneli It‘s Always Sunny in Philadelphia, a i u glumačkoj postavci ćete videti par poznatih lica, što će definitivno obradovati fanove ovog starijeg sitkoma. Tu je Rob Mek Elhini, kao kreativni producent Jan Grim, Deni Pudi koji igra pohlepnog developera zaduženog za mikrotransakcije, i drugi likovi koji upotpunjuju određene pozicije koje jedan studio treba da ima, poput pisca, osnivača, menadžera i slično.

Kroz devet epizoda, koliko prva sezona ima u ponudi, karateri će se susretati sa nizom komičnih problema koji se tiču igre i prikazuju moderne probleme jednog studija i sferi razvoja igara, pogotovu multiplejer tipa. Tako ćete videti koliko reputaciju igre kontroliše jedan nepodnošljivi jutjube, šta se desi kada se glavni developer naljuti i sve skupe predmete u igri načini besplatnim za igru, kao i kako je potrebno svaki momenat okrenuti u svoju korist. Nećemo previše otkrivati kako bi vi sami uživali u seriji i otkrivali različite segmente jednog studija, ali je odnos između karaktera odlično povezan kao u ranijim stikomima, što je blagotvorno na sam tok serije.

Ono što ova TV serija želi da pokaže, i u tom je već uspela sa prvom sezonom je da se radno okruženje u industriji video igara prikaže kao ne značajno različito od onog u bilo kojoj drugoj industriji. Odnos moći između šefova i zaposlenih je tu, nadređeni koji vrše pritisak, romanse na radnom mestu, uticaj spoljnih problema na rad, nepoštovanje mišljenja od strane kolega, i gomila drugih stvari se nameće tokom trajanja 9 epizoda prve sezone.

Producenti su kao cilj imali i da prikažu neke probleme sa kojima se zaposleni susreću u jednom studiju, i to je poprilično dobro odrađeno, da se lako primeti tokom gledanja. Problemi poput toga što većinu čine muškarci, crunch kultura, niska zarada, toksičnost na radnom mestu i generalna disfunkcija.

Gejming industrija je stvarno plodno tle za bilo kakav tip serije, pogotovu komedije, i bitno je pametno iskoristiti ono što je u ponudi. Mythic Quest je savršeni primer za tako nešto, i producentski tim je pokazao da dobro razume izuzetno kompleksni svet industrije igara, kao i da ga lako može spojiti sa ostalim aspektima modernog društva.

U ovim godinama, kada komedije ovog tipa nisu preterano zanimljive i imaju poteškoće da se probiju do publike, Mythic Quest predstavlja pravi dragulj namenjen svim demografijama i bez obzira na to da li ste aktivni igrač ili jednostavno volite da odgledate kvalitetni sadržaj. Iako igrače baca usred naiz-

gled razvijene priče, tok je odličan sa prijemčivim junacima koje pratimo kroz celu sezonu.

Od nas VELIKA preporuka za Mythic Quest, a ako vam je jedna sezona „malo“ sadržaja, onda sačekajte i drugu koja je najavljena još pre izlaska prve. Izgleda da su bili ubeđeni u uspeh serije i pre njenog emitovanja.

Autor: Milan Janković

STAR WARS 1313

Star Wars univerzum je najlakše opisati kao neko plodno područje, gde god na mapi ovog fiktivne galaksije tamo daleko stavite prst, tu se krije neka avantura i dobra priča. Da je stvarno tako imali smo brojne primere do sada, sa igrama koje su pomoću priča iz stripova i filmova pretočene u potpuno nove avanture. Jedan odličan primer je nedavno objavljeni Star Wars Jedi: Fallen Order, koji se bavi pričom potpuno levog junaka o kojem nismo čuli u ovom eposu do sada.

Ipak, koliko god da određena priča ima potencijala i pozitivne reakcije fanova na samo delić detalja, nemilosrdni korporativni čekić ume da presudi drugačije. U ovom slučaj u čekić je kompanija Disney, a presuđeno je bilo LucasArts u projektu Star Wars 1313 koji je svojevremeno bio u razvoju.

Kako bi se stekla kompletna slika, vraćamo se u period leta 2012. godine. E3 sajam je, LucasArts je došao da predstavi ono na čemu radi, iako nekako prerano za stanje pre-.produkcije u kojem se nalazio, naslov Star Wars 1313 je predstavljen sa sve trejlerom. Trejler se sastojao od animacija koje su prikazivale lokaciju održavanja radnje sa tonom koji bi igra nosila, čime je otkriveno da će biti namenjena odrasloj publici sa krvavijim elementima, što su mnogi prihvatili sa oduševljenjem. Praćeno odličnim prikazom na E3 sajmu, LucasArts je iste godine na Gamescomu doneo još trejlera i detalja čime je hajp u publici dostigao nove visine.

I onda muk...

Star Wars 1313 je bio građen u Unreal endžinu sa fokusom premeštenim sa dždedajskih moći na ljudska umeća i oružja poput blastera, te platforming elemenata, a kao glavna inspiracija se navodi GTA i Gears of War serijal. U tom maniru, planirani protagonista je bio Boba Fett, lovac na ucenjene glave koji se pojavljuje u originalnoj Star Wars trilogiji, i priča bi se odvijala na podvodom metropolisu Coruscant, što je upućivalo na akcionu avanturu smeštenu u urbanističkom okruženju.

Igra je navodno trebala da bude u direktnoj vezi sa serijom Star Wars: Underworld, koja nikada nije dospela na male ekrane i pored ogromnih napora Džordža Lukasa.

Trejler(https://youtu.be/J_1_Nvn7DPM) koji je prikazan sa premijernim predstavljanjem je prikazivao dva krijumčara koji pokušavaju da dostignu nivo 1313 na Coruscant, leglo kriminalaca, gde sve polazi naopako i prikazuje se delić akcije koja je obećavala. LucasArts je govorio da bi igrači na raspolaganju imali egzotična oružja i gedžete koja bi Boba Fett koristio da razotkrije navodnu zaveru.

Muk naveden iznad je uzrokovala kupovina LucasArtsa od stranije Diznija, kompanije koju uspešan prikaz nije zanimao i već krajem 2012. godine je rad na Star Wars 1313 zaustavljen. Nakon perioda prožetog velikim pritiskom na zaposlene, aprila 2013. godine LucasArts se gasi, svi zaposleni dobijaju otkaz i ideja iza Star Wars 1313 nestaje. Postoje priče i nada da neko i dalje razvija ovaj ambiciozni naslov, ali u godinama nakon otkazivanja igre jedino što smo dobijali su fotografije koje prikazuju svet igre, i nekoliko animacija. Nažalost, to nije nikakva uteha za igrače već predstavlja samo još veću žalost što nikada neće ugledati svetlost dana.

Autor: Milan Janković

GTA TRIBUTE

GTA 2 – STARA ŠKOLA I DALJE VLADA

U prvom delu našeg serijala smo se bavili skromnim počecima i problemima koje je imao prvi GTA, a sada govorimo o drugom delu koji ima nešto konkretniju i bogatiju ponudu

Grand Theft Auto 2 se pojavio 2 godine nakon originala, 99. godine za PC, prvi Playstation i Gameboy konzole. Kao developer, iza ove igre i dalje stoji DMA Design dok se sada Rockstar Games pojavio u ulozi izdavača, a kod narednih nastavaka će preuzeti potpunu kontrolu nad serijalom. Već pri samom pokretanju igre se susrećemo sa nečim nesvakidašnjim u to vreme - igranim filmom. Ovaj naslov je kao uvod imao film sa pravim glumcima i prikazivao je jurnjavu glavnog protagoniste sa mafijom i policijom. Film možete potpuno besplatno pogledati i preuzeti sa zvaničnog sajta Rockstar Gamesa(llink u opisu videa).

GTA 2 krasi retrofuturistička nota sa blago poboljšanim teksturama u odnosu na original, ali ovde nemamo lokacije podeljene na više gradova, već se radi o jednom metropolisu podeljenom na tri nivoa - centar, predgrađe i industrijski distrikt. Svaki od ovih distrikta poseduje određene institucije koje će protagonista obilaziti i u njima rešavati misije, a zanimljivo je da grad u dvojci nema konkretno ime, već ga developeri opisuju kao bilo koji grad u Americi.

GTA 2 je očuvao dosta elemenata koje je imao njegov prethodnik, pre svega po pitanju gejmpleja. Dešavanja u igri pratimo iz ptičije perspektive(top down), a kao standard je ostalo javljanje na telefon kojim se započinju misije. Tu su naravno i krađe automobila koje doprinose cilju da se sakupi što veći skor kako bi prešli na sledeći nivo. Umesto osam karaktera, sada imamo samo jednog protagonistu, Klaud Speed, koji istražuje grad i rešava sve što mu se pruži.

Ono na čemu se definitivno nije štedelo je broj bandi koji postoji u igri, ima ih ukupno 7. One su napravljene po uzoru na one koje haraju stvarnim svetom, pa tako imamo latinose, ruse, jakuze, korumpirane političare i ostale. Osim po imenu, svaka banda se razlikuje po svojim karakteristikama, voze određena kola i bave se određenim biznisom. Protagonista ovde hoda po veoma tankoj liniji, jer radi i za i protiv kriminalnih organizacija u isto vreme što će igračima predstavljati problem kod napredovanja kroz igru i dalje će produbljivati priču. Igrači će kroz rešavanje misija i ubijanje članova bandi sticati poštovanje drugih, ali će gubiti rispekt ostalih što znači da će ga one napadati čim se nađe na njihovoj teritoriji. Za borbu sa mafijama imate na raspolaganju bogatu ponudu oružja koje možete nalaziti na mapi.

Grad je ovde prosto rečeno postao živ, svaki karakter vodi neku svoju aktivnost, pa tako dok igrate možete sresti nekoga usred pljačke ili krađe automobila. Pred vama će se odvijati okršaji između mafijaških organizacija ili pucanje na slobodne prolaznike od strane manijaka, slično što i vi radite u igri, zar ne. U gradu podeljenom na tri distrikta možete obilaziti razne oblasti koje karakteriše nešto specijalno, a izuzetno je zanimljiv način čuvanja napretka u igri. To se čini odlaskom u crkvu Jesus

Saves gde biste po ulasku čuli zvuk haleluja ili damnation, u zavisnosti od toga da li imate dovoljno novca ili ne.

Celokupni gejmplej je bio korak napred za to doba i taj tip igara, upravljanje vozilom i karakterom je generalno prosto i zadovoljavajuće, bez mnogo konfuzije za igrače. Misije su podeljene na tri nivoa a svaki od njih je predstavljen drugom prebojenošću telefonske govornice, kojom se započinjao određeni zadatak. Kroz rešavanje misija se zarađivao i duplirao novac, kao i iskustvo, a na samom početku su se otključavali i posebni delovi grada, poznati kao bonus arene. Zajedno sa življim gradom, došle su i nove aktivnosti za igrače. Po prvi put u GTA serijalu imamo sporedne misije, koje su u dvojci predstavljene kao uloga vozača. Na taj način je moguće voziti taksi i autobus i zarađivati nešto novca od toga. Jeste skromno, ali i te kako značajno za novije delove u franšizi.

GTA 2 je obeležila i razlika između verzija igara na konzolama i PC-u, što je delom bilo kao posledica tehničkih mogućnosti hardvera. Kod ranije spomenute mehanike čuvanja, zvuke u crkvi nije bilo moguće čuti na Playstation verziji. Konzolna verzija je imala dosta nižu lestvcu po pitanju ljudi koje je potrebno ubiti a igranje je bilo moguće samo u jednom podešavanju doba dana, podne ili sumrak, dok je na računaru moguće igrati na oba podešavanja.

GTA 2 je posedovao i multiplejer, poput originala, ali napredniji. On nudi 4 modova igranja koji uključuju borbu oružjem i trkanje između igrača. Bitno je da napomenemo da je ovo poslednja igra sve do GTA 4 koja je imala ugrađeni multiplejer. Ponuda muzike kroz radio stanice je takođe obogađena u odnosu na keca, jer imamo čak 11 radio stanica sa dosta većim brojem numera. Na ovom polju je zanimljivo da nije moguće slušati sve radio stanice na jednom mestu, već to zavisi od vaše lokacije u gradu.

Možda i najbolje od svega u priči o GTA igrama iz prošlog milenijuma je da dvojka na modernim računarima radi bez ikakvih problema, dok je original dosta teško pokrenuti..
Takođe GTA 2 je moguće kupiti putem Steama i iskusiti draži jedne fantastične igre iz prošle ere, a ako ste već igrali, onda je zaigrajte ponovo zbog čistog osećaja nostalgije.

GTA 2 je bio korak napred u pravom smeru sa pobošljavanjem proverene formule, a sledeći deo u serijalu donosi veliku promenu u odnosu na prva dva dela, pre svega u gejmpleju. To će biti tema za sledeći broj časopisa Play!Zine

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

Autor: Borislav Lalović

SHADOWLANS ALPHA

Od završetka Legion ekspanzije, dobar deo igračke populacije hejtuje i WoW i Blizzard. Bilo je tu dosta diskutabilnih odluka i neočekivanih poteza, tako da su takve reakcije igračke komune i razumljive. Što se samog WoWa tiče, tekuća BFA ekspanzija se uklapa u neki šablon o kome se odavno govori. Naravno, pričam o fenomenu "neparnih" iteracija kao mnogo boljih i kvalitetnijih od onih parnih. Svi će se složiti da je WotLK bolji od TBC ekspanzije, pa da je Pandaria bolja od Cata ekspanzije i na kraju da je Legion neosporno bolji od WoDa. Battle for Azeroth je od samog starta imao mnogo problema, što tehničke što narativne prirode. Narodu se nije svidelo konstantno topovanje jednog sistema progresije drugim, dok su se mnogi i našli u čudu razvojem priče, jer je Blizzard odlučio da neke od ključnih momenata izostavi iz gameplaya nego ih plasira u obliku publikacija. Ni savršena produkcija full CGI cinematica (kojih ima više od pola sata ukupno) nije uspela dovoljno da rasvetli priču, koja je i sada pred sam kraj ekspanzije ostala prilično opskurna, osim ako niste pročitali baš dosta related štiva. Čak i tada, uz svo znanje, neki plot threadovi su ostali nerazjašnjeni i čekaju svoju kulminaciju u budućnosti.

I u tom raspoloženju, ovog meseca konačno se pojavio igriv (samim tim i podložan dataminingu) alpha build za novu ekspanziju, Shadowlands. I prema onome što je iskopano, kao i prema reakciji igračke komune, ovo može da bude pogodak. Upravo ono što je Blizzardu trebalo, pogodak koji će im vratiti samopouzdanje koje je svakako poljuljano svime što se dešavalo proteklih 15, 16 meseci.

Novina ima mnogo i zaista, ako budu funkcionisale kako je zamišljeno i predstavljeno, može da se desi da ćemo dobiti jednu vanserijski dobru ekspanziju, sa nikad intrigantnijom pričom i gomilom sadržaja. No krenimo redom.

Shadowlands frakcije

Svaka od četiri "covenant" zone će imati više frakcija sa kojima ćete moći ostvariti interakciju i bolje se upoznati. Tako u Bastionu imamo Kyrian i Dark Kyrian frakcije koje su za sada vidljive. Maldraxxus je prilično živopisan sa raznim undead jedinicama koje su svojevrsne pod-frakcije tog vojničkog sistema.

Nigth Fae frakcija vas očekuje u šumama Ardenweald-a dok Venthyr nudi Courth of Harvesters. Naravno, pošto je ovo alpha, možda će doći do nekih promena do finalne verzije igre.

Dungeons and Raids

Srž svake WoW ekspanzije su svakako instancirane tamnice za 5 ili više igrača(popularne instance i raidovi). Naravno da toga neće manjkati ni u "senovitim zemljama". Prema dostupnim informacijama, pojavljuje se mnogo bitnih i veoma zanimljivih likova. Još na Blizzconu smo čuli imena instanci i znamo da ih ima 8. Četiri leveling i 4 lvl cap instance. Pored toga imamo i Thorgast Tower of the Damned koji predstavlja endless scenario kao i Castle of Nathria, raid sa 10 bossova. Ono što sada znamo jesu i imena određenih glava protiv kojih ćemo da se borimo. Lista je živopisna zaista, a neki od njih su i Hakkar the Soulflayer (boss u Zul Gurub vanilla raidu), Mueh'zala originalni troll loa smrti, koji je po svemu sudeći glavni krivac za imenovanje Dark Lady kao novog warchiefa od strane Vol'jina. Tu je i Mordretha, čije ime ima nesumnjive veze sa jednom od građevina u Icecrown zoni (Mord'rethar: The Death Gate).
A tu je i naš stari poznanik Kael'thas, koji nikako da nauči da ne može da ostvari svoje zamisli. Svaka čast na upornosti ipak.

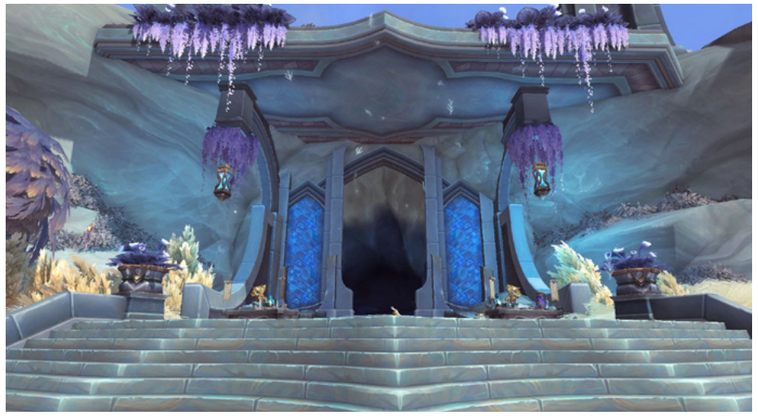
Covenant abilities

Covenanti će biti fokalna tačka ove ekspanzije i progres sa njima biće nešto na čemu ćete raditi tokom vašeg bivstvovanja ovde. Svaki od četiri Covenanta ima svoje zaštitne moći koje će vam život učiniti lakšim. Tako Kyrian nudi Summon Steward a Venthyr Door of Shadows. Na drugoj strani Neclorod vam daje Fleshcraft, a Nightfae Soulshape.

I to su bazične moći. Dodatno, svaka klasa će imati specijalizovane ability-je i to je u stvari ono prema čemu ćete odabrati svog Covenanta.

Exile's Reach, nova startna zona

Exile's Reach je nova startna zona u kojoj će novi karakteri levelovati do lvl10 i potom nastaviti putovanje dalje. Ako je u pitanju alt, moćićete da odaberete kroz koju ekspanziju ćete da putujete, dok je za nove igrače prvi put obavezna BFA ekspanzija.



Celo levelovanje kroz ovu zonu je jedan gigantski tutorijal u kome ćete dobiti osnovne ability traitove, naučićete da koristite emote, imaćete prvi elite quest, kao i prvi class specific quest chain. Za kraj ćete imati i mini instancu, tako da ćete znati da koristite i dungeon finder. Sve u svemu potpun i jasan tutorijal za početnike. Posle završenog posla na ovom ostrvu (da, ostrvo je u pitanju), zgodno će se pojaviti pripadnici Wildhammer klana (za alijansu) i prevesti vas na sigurno, u Stormwind. Tu ćete naučiti prvi riding skill i dobiti mounta za DŽ.

Shadows rising novela

Uporedo sa sve više dodataka na alpha servere, pojavile su se i nove informacije o pratećoj noveli koja će da objasni uvod u Shadowlands. Knjiga će pratiti avanture princeze Talanji i trolla Zekhana, dok sa druge strane ćemo pratiti lov Allerie i Tyraliona. Pogađate, loviće Sylvanas. Knjiga već sada može da se preorderuje, dok bi trebala svetlost dana da ugleda 14. Jula.

Uvodni quest hintovi

Izgleda da se nešto prilično loše desilo sa nama kao likovima na samom početku ekspanzije. Sudeći prema dostupnim dijalozima, pre nego što smo uplovili u sigurnost novog main huba Oribosa, bili smo u Mawu. Maw je zona gde idu najcrnje duše, a sada idu sve jer je mašina smrti u kvaru. Ako smo bili u Mawu pre nego što nas je neko izbavio, znači da smo bili mrtvi. Da li smo? Još uvek ništa nije jasno, ali sve je moguće. Bilo bi kul, zar ne?

Lore karakteri

Videćemo mnogo poznatih likova iz Warcraft prošlosti. Naravno, za neke od njih već sada znamo da će igrati bitnu ulogu. Sudeći prema dostupnim informacijama, Bolvar će imati sličnu rolu kakvu su imali Khadgar ili Magni u prošlim ekspanzijama. On će očigledno biti prvi koji će nam objasniti neke mehanizme po kojim funkcioniše Shadowlands, a usput ćemo otkriti i neke detalje o njegovoj prošlosti.

Tyrande će izgleda pratiti Dark Lady do unutar Maw-a gde će Nigth Warrior biti isprašen, a sama Tyrande će biti poslata u Ardenweald. Da li to znači da će nadobudni elf umreti ili ćemo je ipak spasiti, ostaje da se vidi. Jedno je sigurno, Night Warrior nije dorastao moćima koje poseduje Sylvanas.

Pored njih, srešćemo i Uthera, koji se bavi rešavanjem problema u Bastionu i Yseru koja će verovatno imati puno interakcije sa narodom u Ardenwealdu. Ima tu još poznatih faca. Tu je Kel'Thuzad, Alexandros Mograine, Lady Vashj, Rezan (loa of kings koji je ubijen) kao i neizostavni Millhouse Manastorm.

Što se same Dark Lady tiče, još uvek nema mnogo detalja o priči koja će se razvijati oko nje. Za sada je izvesno da su njeni lojalisti odustali od podrške, tako da imamo jednu uniformnu priču sa te tačke gledišta. Ostaje pitanje, da li je to privid situacije sa nekim plot twistom na kraju ili su developeri odustali od cele priče o raskolu ostaje da se vidi. Za sada se čini da će Forsaken frakcija biti obezglavljena pod krilom Horde još duže vreme. Kada i ko će preuzeti vođstvo, još uvek se ne zna.

Za razliku od BFA, ovde su stvari prilično jasne. Jailer je glavna pretnja i to znamo od starta. Šta želi, kako želi i koji mu je glavni cilj, nije jasno. Kao što nije jasno ni protiv koga deluje. Jedno ipak jeste jasno. Iako sarađuje sa Dark Lady,

daleko od toga da nema potčinjene. Ima ih mnogo i izgleda u svim zonama.

Bastion storyline

Bastion je prva zona u koju stupamo. Neću odavati puno stvari, ali čini se da ćemo ovde prisustvovati i rešavati sukob između onih koji su uspeli da prođu proces uzdizanja i onih koji to nisu. U tom poslu sarađivaćemo sa Utherom, koji se svojski trudi da taj konflikt reši što je pravednije moguće.

Cela priča kulminira u instanci koja nosi ime Necrotic Wake, dok ćete u celoj zoni napredovati za dva nivoa i zonu napuštate kao lvl 52 karakter.

Revendreth storyline

Revendreth je poslednja zona i u njoj ćete napredovati od lvl 57 do max 60 levela. Preview ostale dve zone još nije dostupan na alpha serveru.

Revendreth je svojevrsno čistilište, zona koja odiše gotskim elementima, vampirskim loreom i mogućim vezama sa Nathrezim rasama i Burning Legionom. U ovoj zoni je smešten i prvi raid u Shadowlandsu.

Na kraju, uspevate da zaslužite iskupljenje i dobijate mogućnost da se vratite u Oribos da odaberete Covenanta kome ćete se prikloniti do kraja ekspanzije.

Torghast karakteri

Mnogo zanimljivih karaktera će se izgleda pojaviti u tornju prokletih. Osnovana sumnja je da su oni krenuli u Shadowlands zajedno sa nama, ali su "zapeli" u Mawu iz nekog razloga. I dok smo mi slobodni da šetamo po celim "senovitim zemljama" to nije slučaj sa našim starim znancima koji su vezani za Torghast. Nije poznato da li su mrtvi ili živi, ali njihovo prisustvo u ovoj kuli je uznemirujuće. Između ostalih tu su Jaina, Genn, Nathanos, Lich King, Thrall, Garrosh ... Lista je impresivna i nadasve zanimljiva za špekulisanje.

Ostale sitnice

Uz sve ovo što smo videli, brojne su tehničke i kozmetičke promene koje, da smo ih pobrojali, ne bismo mogli da uglavimo sve u jedan broj časopisa. Sve rase/klase su dobile dodatne opcije za karakterizaciju. Sve klase su dobile revamp. Imamo povratak brojnih popularnih moći iz prošlosti (unprunning). Gomila je novih armor setova, oružja najrazličitije vrste.

Svaki NPC će sada da vas primeti (kroz animaciju glave) kada mu prilazite, što dodatno daje na imerziji u svet oko vas. A to je samo vrh ledenog brega.

Za sada, Shadowlands izgleda lepo i obećavajuće. Kako će dalje teći razvoj, uzimajući u obzir COVID-19 situaciju, ostaje da se vidi. Za sada i dalje važi informacija da će igra biti dostupna pre nove godine.

Samo da se nastavi u ovom smeru. Reklo bi se da je Blizzard ponovo na dobrom putu.

Autor: Nikola Aksentijevic

STEAM EARLY ACCESS

Mount & Blade II Bannerlord

VITEZOVI KALRADIJE PONOVO JAŠU

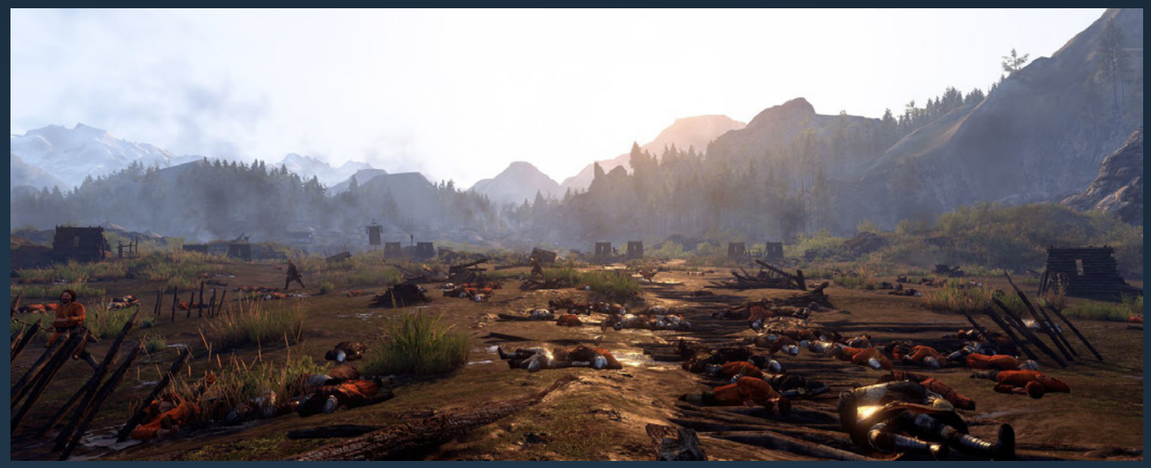
O sam godina. Toliko je prošlo od najave nastavka jedne od apsolutno najzabavnijih igara prethodne decenije. Iako su tokom godina izlazile ekspanzije za prvu instalaciju u vidu veoma lošeg With Fire and Sword, pristojnog Viking Conquest-a, kao i jako dobre multiplejer ekspanzije Napoleonic Wars, originalni M&B, sa svojim glavnim proširenjem u vidu Warbanda je ostao isti po skoro svim merilima. Ova igra je prvenstveno imala jednu od najaktivnijih moding zajednica zbog same modabilnosti igre i njenog srednjovekovnog karaktera. Tako su brojni modovi potpuno menjali igru i unosili ogroman poriv za igranjem iznova i iznova. Ipak, već tada, igra nije zračila nekom jakom grafičkom podlogom, dok iako su modovi unosili tonu novih mehanika u gejmplej, nije ostalo previše mesta za poboljšanja kroz godine, pogotovu kako je igra sve više i više starila, doduše jako dobro. Kada sve ovo čujete, naravno da je lako shvatiti zašto je jedna od najiščekivanijih PC igara u poslednjim godinama nastavak franšize – Bannerlord. Sam dokaz za tako nešto jeste činjenica da M&B 2 čvrsto stoji u pet najigranijih igara na Steamu od svog izlaska, tik iznad GTA V. Ipak, da li je osam godina čekanja vredelo?

Da. I ne. Prvenstveno, igra jeste reklamirana kao pravi nastavak Warbanda, zadržavajući osnovne sisteme i jednostavno proširujući svaki uz nove dodatne opcije. Problem jeste što u trenutnom ruhu u kojem je igra počela svoj Early Access period nećete pronaći previše unapređenja u odnosu na Warband, gde su čak i neki sistemi izostavljeni, dok su novi sistemi nedovršeni. Ovo zvuči jako loše, ali srećom razvojni tim je već prvih dana razuverio zajednicu, i uprkos problemima, igra je i dalje dobar napredak u odnosu na Warband, pogotovu kada govorimo o samom borbenom sistemu, i pojedinim kampanjskim elementima. Igra izgleda bolje od prethodnika, mapa je promenjena, kao i vremenski period na kojem je bazirana(oko 200 godina pre Warbanda, tj. 11. vek), doduše sve to je već podrazumevano i očekivano od igre koja je najavljena 2012. godine. Svi gradovi, zamkovi i sela, takođe izgledaju živopisnije i bolje, a i povećan je broj interakcija sa meštanima svakog kao i broj bitnijih NPC-eva u istim. Ipak, ono što je novo jeste sistem klanova i dodatne menadžment opcije, kao i izgradnja svoje porodice, tj. svog klana. Naime, možete imati potomke, pa ako vam je permanentna smrt uključena u opcijama, vaš potomak ili najbliži rođak će vas naslediti i preuzimate kontrolu nad njegovim ili njenim likom. Takođe, kraljevstva imaju neke dodatne zakonodavne sisteme, dodele poseda, kao i dodatni menadžment pri posedovanju naselja, kako gradova, tako i zamkova. Opsade su znatno poboljšane sa dodatom interakcijom sa merdevinama, opsadnim kulama, katapultima, trebišetima, borbenim ovnovima i balistama. Iako sve ovo zvuči jako dobro na papiru, činjenično stanje Bannerlorda jeste takvo da igra nije u izbalansiranom stanju, pa dobar deo novite ta ne funkcioniše kako treba ili ima ozbiljne probleme sa sopstvenom beskorisnošću. Ovo je rekurentna tema celokupne igre i gotovo svakog njenog sistema.

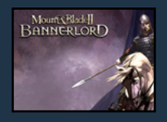
Zašto je onda, kada se sve ovo kaže, Bannerlord i dalje ultimativno vredna igra vašeg vremena? Zato što je apsolutno prokleto zabavan, uz sve svoje nedostatke. Warband formula je ostala ista, a to je zapravo ogroman plus, jer je to činilio i Warband posebnim. Nedostatak kvalitetnih igara koje se bave srednjim vekom, sposobnost da iz trećeg lica vodite svoju vojsku u ratne pohode i pokolje tokom istih i apsolutno savršena atmosfera. Borbeni sistem je doživeo poboljšanje u vidu kvalitetnijih animacija, responzivnijeg i mnogo boljeg streličarstva, kao i neke dodatne promene oko konjičke borbe i korišćenja štita, što su sve veoma dobrodošle novotarije. Iako se i u samoj borbi javljaju dizbalansi, kao i AI koji veoma često ume da brljavi i donosi loše odluke, igra je ipak znatno teža od Warbanda, pogotovu na startu.

Grafička podloga je za nekoliko nivoa bolja od Warbanda, što se očekuje od 10 godina novije igre. Animacije su znatno bolje i deluju fluidnije, pogotovu osećaj udaraca i pogodaka strele. Zvučni efekti su takođe jako dobri, a verovatno najbriljantniji deo celokupnog audio-vizuelnog iskustva jesu brojne numere za sve frakcije u igri, kao i druge ambijentalne kompozicije. Ovaj deo je potpuno inspirisan istorijskim okruženjima naroda po kojima su frakcije bazirane i savršeno doprinose već odličnoj atmosferi igre, dok su neke numere jako inspirisane kompozitorima kao što su Bazil Poledouris i Džems Horner.

U odbranu Bannerlorda se može navesti i da su developeri veoma odgovorni i imaju blisku komunikaciju sa igračkom populacijom, pa je svaki dan otkad je igra izašla u EA, izašla po zakrpa koja popravlja mnoge probleme sa balansom i bagove. Takodje, razvojni tim je naveo da će u sledećih godinu dana na nedeljnoj bazi izlaziti zakrpa sa novim sadržajem za igru, dok je sama lista stvari koje treba da budu dodate pozamašna i impresivna. S obzirom da je veći do istih završen, samo je ovo način testiranja, ako je verovatni razvojnom timu iz Turske, onda će finalni proizvod izgledati apsolutno maestralno i zapravo zaslužiti broj 2 pored svog imena, kao i ovoliki period čekanja. Da li sada, u ovom momentu, vredi kupiti igru? To ostaje na vama. Warband je bio jedna od najzabavnijih igara prethodne decenije sa fascinantnom selekcijom modova. Bannerlord već ima apsurdno aktivnu moding zajednicu, i čak uz sva pucanja i bagove, kao i nedostatak sadržaja, predstavlja jedno veoma zabavno iskustvo. Ako ste bili fan prethodnih igara, volite srednji vek, ili vam jednostavno treba doza tog mlataranja mačem u oklopu, već sada ne možete pogrešiti. Pogotovu ne na duže distance, jer kako se čini, Bannerlord je već sada investicija za budućnost, ako ništa, makar zbog modova koji predstavljaju ceo sijaset različitih igara u jednoj.



> “ZVUČNI EFEKTI SU TAKOĐE JAKO DOBRI, A VEROVATNO NAJBRILJANTNIJI DEO CELOKUPNOG AUDIO-VIZUELNOG ISKUSTVA JESU BROJNE NUMERE ZA SVE FRAKCIJE U IGRI, KAO I DRUGE AMBIJENTALNE KOMPOZICIJE.”



IGRU USTUPIO:
TALEWORLDS ENTERTAINMENT

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
OS: Windows10 (64-bit)
CPU: AMD Ryzen 5 3600X
GPU: Nvidia GTX 10603GB
RAM: 8GB
HDD: 60GB

RAZVOJNI TIM
TaleWorlds Entertainment

CENA
49.99€

PLANIRANI DATUM IZLASKA
30 Mar. 2020

STEAM LINK
https://store.steampowered.com/app/261550/Mount__Blade_II_Bannerlord/

- ✔ Živopisan svet
- ✔ Zvučni efekti
- ✘ Early access nedorađenosti

Autor: Predrag Ciganović

CLOSED BETA

VALORANT

DA LI JE CS:GO DOBIO ADEKVATNOG PROTIVNIKA?

Šta je Valorant?

Valorant je najnovija First Person Shooter igra, dizajnirana od strane Riot Games-a, kompanije koja je stoji iza čuvene MOBE - League of Legends.

Za sve koji prvi put čuju za ovu igru, a verujemo da vas nema puno, Valorant bismo najlakše opisali kao mešavinu CS:GO-a i Overwatch-a. Igrači su podeljeni u dve ekipe od po 5 članova. Jedna ima za cilj da postavi bombu, takozvani Spike, dok je zadatak druge ekipe da spreči taj napad.

Za sada zvuči identično kao CS:GO, ali ipak nije sve tako. Najveća razlika je to što Valorant sa sobom nosi 10 potpuno različitih likova, a svaki od njih nosi potpuno poseban set magija, zbog čega neke igrače pomalo podseća na Overwatch, ali tu stajemo sa sličnostima između dve igre.

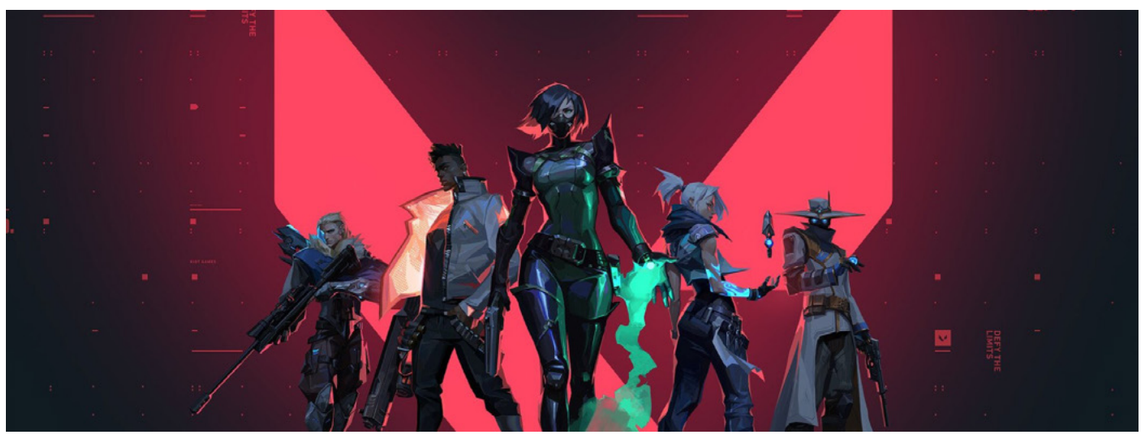
Kao i u Kanteru, igra ima svoj sistem ekonomije. Za svaku dobijenu rundu dobijate 3000 kredita, dok za prvi poraz dobijate 1900, što se povećava sve do 2900 sa 5 vezanih izgubljenih rundi. Ipak, svaki frag vam donosi 200 kredita, te nema razlike da li koristite snajper, pištolj ili SMG.

Pomenuli smo da igra ima 10 agenata, pa bi bio red da kažemo i par stvari o njima.

Pošto nam je svima dobro poznato da je Riot maksimalno PC kompanija, nije neočekivano što nam heroji stižu iz raznih zemalja sveta.

Svi heroji imaju po četiri magije. Dve koje se mogu kupiti, jednu signature i jednu ultimate.

Kada vam neko kaže da je lik iz Sjedinjenih Američkih Država, odmah možete da zamislite šta bi on mogao da bude. Vojnik koji može da bombarduje, jel



> “NAČULITE UŠI, POŠTO SVAKI ULTIMATE IMA SVOJ ZVUK KOJI SE ČUJE BILO GDE NA MAPI”

tako? E pa Brimstone je baš to. Prva magija mu je Stim Beacon. Postavi mali aoe i svi igrači u tom krugu će brže pucati i reloadovati. Iako na trenutak deluje kao OK spel, za sada se ispostavilo kao jedna od manje korisnih magija u igri. Druga magija mu je molotov, kratko i jasno. Kada kliknete na treću magiju, otvara vam se minimapa i možete do 3 puta u rundi da bacite smoke na različite lokacije, što je jedna od njegovih najkorisnijih sposobnosti. Ulti funkcioniše na sličan način u smislu da otvara minimapu, samo što ovoga puta poziva na Orbital Strike, koji sprži sve igrače koji se nađu u velikoj aoe zoni.

Zatim idemo malo južnije u zemlju sambe i fudbala. Iz Brazila nam stiže Raze, heroj koji je već stigao da dobije nerf. Na početku je delovala kao veoma jak heroj, ali kako su ljudi polako naučili da igraju protiv nje, više nije toliko veliki problem. Njena prva magija je Boom Bot, mali robot kojeg pustite da ide u pravom smeru. Ukoliko vidi protivnika, zaleti sa na njega sa ciljem da eksplodira. Može da nanese veliku štetu, ali ga nije problem uništiti. Sledeća magija je Blast Pack, lepljiva bomba koju možete da bacite ispred sebe. Odbija svakoga u blizini, zbog čega se i najviše koristi kako bi Raze skočila na više pozicije. Treća magija je Paint Shells. Zamislite HE granatu iz CS:GO-a koja eksplodira u više malih i radi mnogo veći dmg. E to je ova magija .Njen ulti takođe nije najomiljeniji, najviše iz razloga što mnogi ljudi misli da pravi preveliku štetu. Ulti je Rocket Launcher, koji kada aktivira ima nekoliko sekundi da ispali. Raketa je veoma brza i radi masovan dmg u aoe-u, te nije čudno da ponekad uzme i više od jednog fraga.

Prelazimo u Afriku. Tamo nas čeka haker iz Maroka, Cypher, koji na prvi pogled možda ne deluje toliko moćno, ali u timskoj igri itekako jeste. Prva magija je Trapwire, žica koju može da postavljate po zidovima i nevidljiva je protivnicima dok ne priđu baš blizu. Ukoliko je dotaknete bićete vidljivi na mapi i pomalo stanovani ukoliko je ne uništite odmah po kontaktu. Sledeća magija je Cyber Cage. Funkcioniše kao smoke, osim što usporava neprijateljske igrače koji prolaze kroz njega. Treća magija mu je kamera. Može da je postavi bilo gde i ponovnim klikom na nju može da vidi ono što i ona vidi i usput ispali strelicu koja prikazuje protivnike. Ultimate sposobnost mu omogućava da na sekund vidi gde se nalaze svi živi protivnici. Ipak, za to mu je potrebno jedno protivničko mrtvo telo.

Potom se selimo u Englesku. Ovde nas čeka Phoenix, agent koji kada baci svoje vatrene magije leči se, ali na protivničku vatru prima dmg, pošto nije svaka vatra ista. Prva magija je vatreni zid koji traje par sekundi i nanosi štetu svakom ko prođe kroz njega, osim naravno Feniksu. Moguće je pucati kroz zid. Druga magija mu je tehnički flash-bang, koji može da ispali levo ili desno ispred sebe. Signature magija mu je molotov, koji za razliku od Brimstono-vog kraće traje, ali može da ga hiluje. Kada aktivira ulti, postavlja marker i narednih par sekundi je besmrtan. Tačnije, ukoliko umre ili ukoliko istekne tajmer, vraća se na poziciju gde ga je aktivirao. Odlična magija kada treba da pušujete nepoznatu zonu.

Iz Norveške nas dočekuje Breach, heroj koji voli da baca magije iza zidova, dok njegovi saigrači rade sav posao. Šalu na stranu, Breach za sada spada među bolje heroje, s tim što mu je potreban zid da bi bacao magije. Prvu magiju čardžuje, uperi u zid i radi dmg svima koji se nađu iza. Druga funkcioniše slično, jedino što flešuje mete iza zida, umesto što nanosi dmg. Za signature i ulti magiju mu pak nije potreban zid. Jednostavno zatrese zemlju i dejzuje sve protivnike koje zahvati u velikoj zoni ispred sebe. Razlika je u tome što ulti to radi mnogo bolje i u mnogo većoj zoni od treće magije.

Kada počnete da igrate Valorant po prvi put, primetićete jedan veoma

dosadan voice line koji će vam ubrzo prirasti srcu. To je Sova iz Rusije, koji i nema baš ruski akcenat, ali nema veze. On koristi luk i strelu za svoje magije, ali ne i za pucanje. Prva magija mu je dron, dosta nalik Cypherovoj kameri, koga možete da kontrolišete i ispalite strelicu koja otkriva pogođene protivnike. Dron se takođe može uništiti. Druga magija je Shock Bolt. Ispali strelu koja može da bounce-uje i nanosi štetu svima u toj maloj zoni. Signature magiju mu je u suštini wall hack, što je u ovoj igri totalno dozvoljeno. Ispali strelu koja vam prikazuje sve protivnike u velikoj oblasti, ako ih ta strela vidi. Ona se takođe može uništiti. Ultimate sposob-nost mu je Hunter's Fury. Dere se i pritom ispaljuje 3 long range strele koje nanose po 80 dmg-a svakoj meti koju pogode i pritom na kratko daje vision.

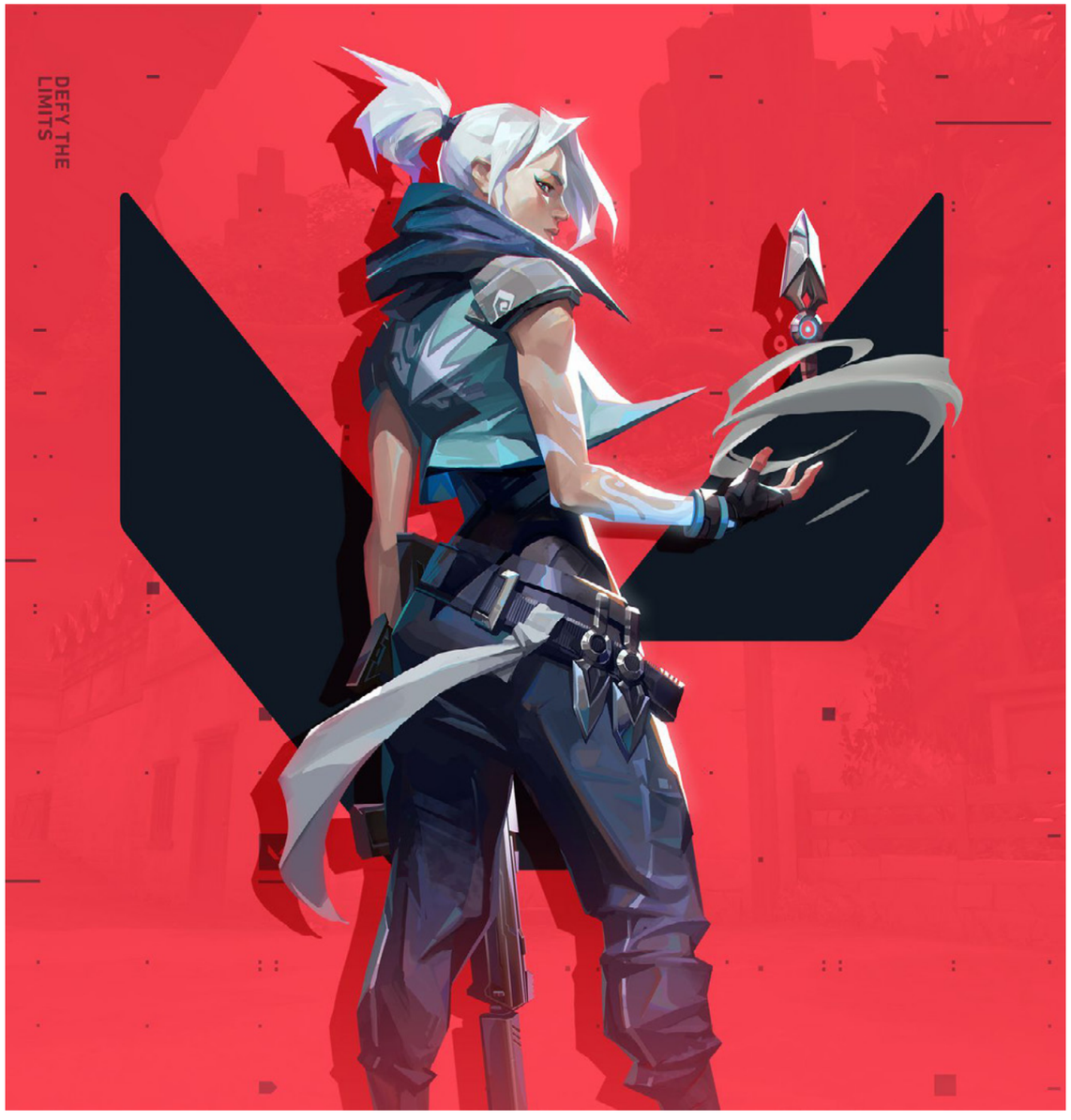
Vreme je da odemo u Aziju, gde nas čekaju Sage i Jett. Jedna je iz Kine, dok nam druga stiže iz Južne Koreje, a Japan u fazonu što smo baš mi izostav-ljeni, a Riot jbg, ovi bolje pikaju LoL.

Sage je "support" heroj koji je trenutno definitivno jedan od najjačih u igri. Njena prva magija je zid, koji vam doz-voljava da uradite toliko stvari. Možete da ga koristite defanzivno, ofanzivno i što je najbolje možete da se popnete na njega. Jedna od boljih magija u igri. Zatim ide slow. Baci kuglu koja pukne i zamrzne veliku zonu. Svi koji prolaze kroz nju su usporeni, a ukoliko trčite ili skačete, proizvešćete zvuk. Signature magija joj je hil. Može da leči i sebe i svoje saigrače i koliko god da imate helta, ona vas napuni do 100, nebitno da li ste na 5 ili 95. Uz sve to ima i veoma jak ulti, koji vrlo kratko i jasno, oživi jednog saigrača.

Za razliku od nje, Jett nema baš toliko sjajne timske magije, ali je zato jedan od heroja koji može da pravi one flashy plejeve. Može da skakuće visoko, skakuće napred, dok je ulti veoma zabavan, iako nije baš najbolji. Dobije 5 noževa koje može da ispaljuje, jedan po jedan ili sve odjednom. Deluje super kul ako uspete da ubijete metu, ali često ne bude bolji od obične puške. I da, zabo-ravili smo njenu prvu magiju, koja je smoke, samo lošiji, pošto veoma kratko traje. Jedina dobra stvar je što ga baca veoma brzo, brže od ostalih agenata koji imaju smoke.

Ostala su nam još dva heroja. Mislio sam da je za oba lokacija nepoz-

"PHANTOM, PUŠKA NAJSLIČNIJA M4 UBIJA IZ JEDNOG METKA U GLAVU"



nata, ali je Viper ipak takođe iz SAD-a. Krenućemo od njene druge i signature magije. Obe sposobnosti koriste isti pool otrova i mogu da traju onoliko koliko imate tog otrova. Kada istekne taj bar, vaše magije prestanu da rade, ali se zato pune kada su isključene. Jedna magija je tehnički smoke, koji nanosi štetu svakom ko prođe, dok je signature magija veliki otrovni zid, sličan Feniskovom, samo što duže traje i ima veći range. Prva magija joj Snake Bite, koja je gotovo ista kao Nether-toxin od Vipera iz Dote. Bacite otrov na aoe, radite dmg i usporavate protivnike. Ulti joj je veoma kul, ali takođe veoma situacioni. Napravite veliki zeleni otrovni oblak u koji možete da uđete i da vas protivnici spolja ne vide. Kada uđu unutru polako gube helte i veoma slabo vide, dok Viper ima mnogo bolji vision. Jedna od najboljih magija za odbranu bomb plentova.

Za sam kraj nam ostaje Omen, čija je lokacija stvarno nepoznata. Njegova prva magija ispaljuje senku koja pomalo oslepi svakoga koga dotakne. Druga magija mu je blink ili mali teleport. Ne može daleko da se blinkuju, niti da to koristi baš tokom fajta, ali ga zato može staviti na visoke lokacije, što često može da iznenade protivnike. Treća magija mu je long range smoke, ali malo drugačiji. Za razliku od ostalih smoke magija, kada uđete u ovu, odlično vidite sve što se nalazi u tom krugu, ali ne i van njega. Ulti mu se zove From the Shadows i omogućava

mu da se teleportuje bilo gde na mapi. Ipak, taj teleport ima svoj cast time. Takođe kada izabere gde želi da se teleportuje, na tom mestu se stvori senka. Ukoliko protivnicu upucaju tu senku, Omen će se vratiti na mesto gde je bacio ulti.
To je to što se tiče heroja, vreme je da pređemo na mape. Za sada u igri postoje samo 3 mape i svaka donosi nešto drugačije. Haven je najveća mapa, koja se razlikuje po tome što ima čak 3 sajta. To često čini veliki problem za defanzivnu stranu, pošto attackeri imaju novu opciju. Bind i Split imaju dva sajta, kao klasične CS:GO mape, ali ono što ih razlikuje je to što Bind ima teleportere. Ovo je još jedna potpuno nova mehanika, pomoću koje igrači na brzinu mogu preći sa jednog sajta na drugi. Ipak, to pravi mnogo zvuka i igrači će znati kada se nalazite u tom istom teleportu. Split je takođe zanimljiva mapa, ali i najklasičnija bez previše noviteta.

Što se tiče oružja, ne postoje razlike između dva tima kao u CS:GO-u. Izbor je takođe manji, ali opet dovoljan da zadovolji svačije potrebe. Pištolji su veoma slični Kanterskim, pošto imamo slične verzije Deagle-a, CZ-a i USP-a u vidu Sherif-a, Frenzy-a i Ghost-a. Shorty je ipak drugačiji, pošto je bukvalno mini šotka sa dva metka. Imamo dva SMG-a. Jedan od njih je solidna puška i podseća na MP5, dok je drugi verovatno i najgore oružje u igri. Ono što je najvažnije, imamo 4 rifle puške. Najjeftiniji je Bulldog, koji nije loša puška, ali zaostaje u odnosu na konkurenciju, pa ima funkciju sličnu kao Famas i Galil. Zatim, malo skuplji tu je Guardian, koji za razliku od ostalih rifle pušaka nije automatski. Može biti veoma opasan, naročito sa defender strane, ali opet kaska za glavnim puškama kao što su Vandal i Phantom. Dve najkorišćenije puške u igru su nešto nalik Kalašu i Emari. Obe puške su odlične na svoj način, osim što Phantom, tj. da kađemo M4, ubija iz jednog metka u glavu. I da, naravno, postoji i Operator, tačnije Valorant verzija AWP-a.

O heavy i shotgun puškama nije toliko bitno pričati jer ih slabo ko ozbiljan koristi, mada šotke uvek mogu biti korisne u bliskim borbama.

Za sve prave zaljubljenike u FPS igre, definitivno bismo svima preporučili da isprobaju Valorant. Sistem pucanja je veoma sličan sistemu iz Kantera, zbog čega svim CS:GO igračima neće biti problem da se naviknu na novu igru. Neke magije možda jesu jake, ali uglavnom služe za utility, te se koriste na sličan način kao što koristimo granate u CS:GO-u. Neke ultimate magije su stvarno fantastične i mogu da promene tok runde, ali se zato i retko dešava da igrač iskoristi ulti više nego dva puta po poluvremenu.

Sve u svemu, ako nas pitate, mislimo da je Valorant jedna super zanimljiva igra na kojoj ima još mnogo da se radi, što i nije čudno s obzirom da je igra u closed beti. Ima potencijala da postane vrhunska igra i da CS:GO konačno dobije protivnika kada su u pitanju FPS igre, ali za to će takođe biti potrebno vremena. Važno je napomenuti da je ovu igru radio Riot i ako su spremni da ulože i upola truda koliko su uložili u League of Legends, sigurni smo da će ovo biti novi velikan na sceni.

RAZVOJNI TIM
Riot Games

IZDAVAČ:
Riot Games

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
Leto 2020.

PLATFORMA:
PC

Autor: Milan Janković

TOP IGRE MAJA

SOMEDAY YOU'LL RETURN

Mesec maj započinje sa izlaskom nove horor igre koja direktnu inspiraciju vuče iz Silent Hill serijala i sličnih igara, što znači da igrače očekuje dosta psihičke torture i zastrašivanja. Priča prati oca koji je nakon nestanka ćerke rešio da krene u pitragu za njom u šumama Češke, čija lepota ume da prevari. Radnja se odvija u drevnoj šumi koja je prepuna starih stvorenja i duhova koji će progoniti glavnog lika, ali mu kroz torturu objasniti šta mu se događa u životu. Stvorenja koja se pojavljuju u igru su kreirana na osnovu priča prepunih simbolizma i folklora koji vuče poreklo iz 9. veka. Glavne mehanike su preživljavanje pomoću kraftovanja opreme, spravljanja lekovitog bilja i interakcije sa svetom, u vidu praćenja tragova na zemlji i sličnih obrisa. Zanimljiv dodatak je sistem karme, zbog kojeg će svaka odluka imati određenu posledicu, dobru ili lošu u zavisnosti od izbora.

5. MAJ – PC, PS4, XBOX ONE

POPULATION ZERO

Još jedan MMO stiže na Steam platformu, sa zanimljivim obrtom u survival žanru. Umesto preživljavanja u nedogled, ovde za to imate samo 168 sati(nedelju dana). Ovaj tvist zvuči veoma zanimljivo, jer nakon tog perioda planeta na kojoj se nalazite postaje nemoguća za život. Nakon perioda od sedam dana dolazi do resetovanja progresije, ali samo delimično, pošto se vraćate na početak sa svim prethodnim iskustvima i određenim aspektima koje se prikupili tokom igranja. Potrebno je izgraditi skrovište, istraživati planetu i napredovati kroz narativ koji je takođe prisutan. Ono što je još bolja stvar je da će se sa svakim nedeljnim ciklusom dodavati novi sadržaj u vidu regija, mehanika i sličnog, tako da su osveženja zagarantovana.

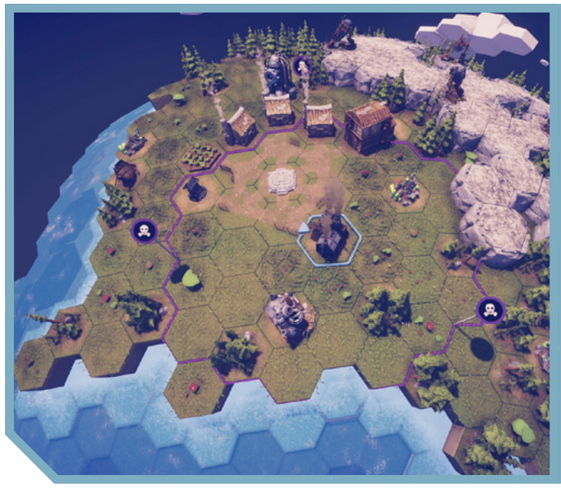
Grafički igra izgleda prelepo, i pomalo podseća na No Man's Sky. Samo se nadamo da sličnost neće pratiti i prvobitni skandal koji je ova igra imala.

5. MAJ – PC

ARBORIA

U fazu ranog razvoja na Steamu se pridružuje fantazijski roguelite Arborioa. Ovaj naslov je zasnovan na simbolizmu i mešavini mitologija, i kome se nalazite kao Yotun, ratnik u borbi da spase svoje pleme od istrebljenja. Igrači odlaze u duboki podzemni svet koji je proceduralno generisan sa svakim novim igranjem, a pošto je u pitanju roguelite, toga će biti više puta. Na taj način je jedino moguće ostvarivati napredak, pošto nakon svakog pokušaja izlazite mudriji i sa raznim nadogradnjama i biomutacijama koje olakšavaju borbu protiv boss karaktera i drugih neprijatelja. Borbena mehanika je dinamičnog tipa sa izometričnim prikazom što će olakšati potrebu za brzim reagovanjem tokom igranja.

7. MAJ – PC(EARLY ACCESS)



BEFORE WE LEAVE

Ako želite da se opustite i udaljite od nasilnih igara prepunih ubistava i sličnog, onda će Before We Leave biti prava igra za vas. Ovaj naslov studija Balancing Monkey Games nudi iskustvo izgradnje kolonije na udaljenoj planeti bez nasilja. U kampanji je cilj da se iznova izgradi civilizacija kroz sakupljanje resursa, širenje znanja i infrastruture, dok od skormnog početka ne dogurate do tehnologije sa kojom ćete moći da izgradite međuplanetarnu mrežu. Igra nudi dosta strateških elemenata menadžmenta resursima sa kojima će vaša kolonija rasti, samo je potrebno čuvati se intergalaktičkih kitova.

8. MAJ – PC

STAR WARS EPISODE 1: RACER

Čuvena igra inspirisana podracing trkama viđenim u Star Wars: Episode I, sada dolazi i na moderne konzole – PS4 i Switch. Igra je u onom izdanju u kojem se pojavila 1999. godine, tako da se ne radi o remasteru već samo o portu. Racer nudi odlično iskustvo trkanja raznim letelicama sa svih 25 učesnika, dostupnih za igranje, 8 mapa na kojima je moguće trkati se, a tu je i opcija za nadogradnju podracera.

Šteta što nismo dobili remaster ili rimejk ove kultne igre, ali je lepo videti da će i PS4 i Switch platforme imati split-screen multiplejer.

12. MAJ – PS4, SWITCH

THE WONDERFULL 101: REMASTERED

Igra koja se originalno pojavila za Wii U 2013. godine i koja je igračima omogućila da se igraju sa stotinu heroje – The Wonderful 101 - sada dolazi u vidu remastera zahvaljujući studiju Platinum Games. Remaster nije namenjen samo za Switch uređaje već dolazi i na ostale platforme sa osveženom grafikom i poboljšanim kontrolama koje će biti znatno lakše u odnosu na original. Ova akciona igra pruža veliku količinu različitog sadržaja, zahvaljujući velikom broju heroja koji poseduju jednistvene moći, koje će se koristiti u borbi sa zanimljivo urađenim svetom i grafičkim stilom.

22. MAJ – PC, PS4, NINTENDO SWITCH

MANEATER

Jedna od zanimljivijih igara na koju se dugo čeka je Maneater, u kojoj menjate stranu. Umesto kao čovek koji pokušava da se spase, vi ćete igrati kao ultimativni predator morskih dubina – džinovska ajkula. Igra je kreirana kao RPG, pa tako započinjete kao ajkulica, žderete kroz ekosistem i preživljavate kako bi izrasli do finalne forme. Tada vaša poslastica postaju (mahom) nedužni plivači. Postoji opcija za nadograđivanje osobina ajkule koju kontrolišete, a postoji i priča koja predstavlja parodiju na rijaliti emisije. Maneater nudi ogromno vodeno okruženje sastavljeno od 7 regija koje ćete istraživati kroz razne stadijume rasta i to sa sve smenjivim ciklusom dana i noći.

22. MAJ – PC(EGS), PS4, XBOX ONE, SWITCH

SAINTS ROW THE THIRD REMASTERED

Dok fanovi očekuju najavu najnovije pete igre u Saints Row franšizi, Deep Silver donosi remaster verziju igre Saints Row: The Third. Dobro poznata priča u kojoj sami postavljate pravila dolazi sa osveženom grafikom koja će načiniti grad Steelport lepši nego ikada, a tu su i brojna druga poboljšanja. Originalna priča je upotpunjena svim DLC sadržajem koji se pojavljivao nakon izlaska originala. Saints Row The Third donosi dosta ludog gejmpleja sa bogatim arsenalom i puno komičnih scena, a sve možete proživeti u društvu prijatelja zahvaljujući kooperativnom modu.

24. APRIL – PC, PS4, XBOX ONE

MINECRAFT DUNGEONS

Mojang donosi sasvim novo iskustvo za fanove Minecrafta u vidu spin-off dungeon crawlera, koji nema mehanike kraftovanja i gradnje. Umesto toga, u kockastom svetu istražujete proceduralno generisane pećine u kojima vas očekuju zamke, skrivena blaga i zagonetke koje morate rešavati kako bi napredovali. Minecraft Dungeons je maksimalno uprošćen za maksimalnu zabavu, tako da nema ni sistema klasa ili nadogradnji, već je moguće odabrati bilo koje oružje sa oklopom i stupiti u avanturu. Mojang je objavio da će igra podržavati multiplejer za do 4 igrača, u lokalnom i multiplejer obliku.

Ovo je odlično osveženje od standardnih avantura u Minecraft svetu, ali opet ne preterano različito.

26. MAJ – PC, PS4, XBOX ONE, SWITCH

Autor: Milan Janković

REVIEW

BLEEDING EDGE

HERO ŠUTERICA SA BROJNIM INOVACIJAMA I PUNO POTENCIJALA

Zahvaljujući Blizzardovoj kreaciji Overwatch, žanr hero shooter igara je dostigao nove visine, sa brojnim kopijama i konkurentskim naslovima drugih developera, koji nisu imali nekog preteranog uspeha. Ove 2020. godine, kada je na snazi Battle Royale manija, dobili smo igru Bleeding Edge, koja nastoji da uvede inovacije na polju herojskih pucačina. Bleeding Edge je najnovije čedo nindži iz studija Ninja Theory, za koje se prvobitno vezuju Hellblade: Senua's Sacrifice i DmC ostvarenja.

Ova nova igra je kompetitivna multiplejer mešavina pucačine i tabačine(brawler).

Kroz perspektivu igranja iz trećeg lica, ulećete u arene za borbe formata 4v4, sa pravilima raznolikim u zavisnosti od odabranog moda igranja, kojih trenutno ima samo dva, što je izuzetno malo.

Mod igranja Objective Control je dosta sličan Domination modu viđenom u brojnim drugim igrama, gde za zadatak imate zauzimanje tri objektiva koliko ih je postavljeno na mapi. Kako bi se istakao od konkurencije, ovaj mod igranja uključuje komponentu nasumičnosti, pa je tako pojedini objektiv aktivan za kratko vreme i igrači moraju prelamati u hodu da li će se braniti ili napadati.

Drugi je nazvan Power Collection i kako mu ime govori, potrebno je sakupljati baterije i odneti ih do mesta predstavljenog na mapi. Liči pomalo na CTF, ali je podeljen u dve faze igranja, tako što u prvoj morate sakupiti što više baterija možete, a sa početkom druge faze ih morate dostaviti i pritom ometati neprijatelje da učine isto. Postojanje vozila u vidu hoverborda je zgodan dodatak koji omogućava da brže dođete do objektiva nakon što ste eliminisani.

> "MODOVI IGRANJA SU DOSTA ZABAVNI, ZBOG SLIČNOSTI SA POSTOJEĆIMA JE LAKO USKOČITI, ALI SU TAMAN TOLIKO OSVEŽENI DA VAS DOBRO ZABAVE TOKOM IGRANJA"

> "PORED JEDINSTVENIH SPOSOBNOSTI, SVAKOG HEROJA JE MOGUĆE DODATNO NADOGRAĐIVATI KROZ PRIKUPLJANJE MODOVA"

Modovi igranja su dosta zabavni, zbog sličnosti sa postojećima je lako uskočiti, ali su taman toliko osveženi da vas dobro zabave tokom igranja. Srž zabave u ovim varijacijama igranja je timski rad, jer je potrebno dosta strategije između igrača kako bi se do pobede stiglo što lakše, jer se ipak radi o timskoj igri. Cela akcija tokom igranja je produbljena postojanjem mapa, kojih ima samo 4. Svaka od njih je jedinstvena po izgledu, ali i po rasporedu opasnosti koje nude nevezano za tok meča ili mod. Na jednoj mapi će vas pržiti električna ograda ako joj se približite, na drugoj vozovi jurcaju ko ludi i mogu vas udariti, a čak postoje i nasumični momenti tokom kojih baraž raketa dolazi sa neba.

Mehanika borbe strogo zavisi od heroja sa kojim igrate, pošto su oni podeljeni po grupama. Od ukupno 11 heroja raspoređenih u standardne role, po 3 pripadaju ulogama tenka i hilera, dok su preostalih 5 damage heroji. Svi oni se značajno razlikuju, kako po izgledu, tako i po stilu borbe, koji prati određena težina, pa tako recimo imate besmrtnu zmiju, nindžu, afričkog ratnika, pa čak i delfina smeštenog u mechu. Svaki heroj ima svoje oružje na raspolaganju, zajedno sa po tri specijalne sposobnosti kojima radite specijalni udarac, postajete nevidljivi, brži, moćniji i slično. Dubina borbenih mehanika je dodatno prožeta postojanjem super-poteza, kao i opcijom da igrači sami modifikuju likove. Modove koje sakupljate napredovanjem kroz nivoe, koristite da heroja obogatite novom sposobnošću ili da mu povećate health/armor, čime je gejmplej dodatno obogaćen i traži duži boravak u meniju igre, što je pozitivno. Kompleksnost gejmpleja u koji vas uvodi Bleeding Edge je svakako najzanimljiviji aspekt koji će vas držati tokom igranja, jer nije previše odbojan.

“MANJAK SADRŽAJA TRENUTNO NAJVEĆI PROBLEM”

Sa kozmetičke strane, heroji predstavljaju određene strane sveta, neke smo već spomenuli, ali i sami možete primetiti odakle je koji karakter potiče na osnovu stila govora tokom igre i odeće koju nosi. Vizuelni izgled se može menjati kozmetičkim dodacima, kojih ima jako malo, a i oni postojeći mahom samo menjaju prebojenost karaktera, pa se i na ovom polju vidi mana u vidu manjka sadržaja.

Ako Ninja Theory nastavi da aktivno održava Bleeding Edge u narednim mesecima, definitivno će morati da poradi na dodavanju sadržaja, koji je trenutno najveći nedostatak i može biti odbojan igračima. Potrebno je još mapa, ali i modova igranja, pa čak i onih esencijalnih, poput guranja payloada ili čistog deathmatcha.

Vizuelno gledano, Ninja Theory je svet igre kreirao po uzoru na stil iz crtanih filmova, što je viđeno u drugim igrama, poput konkurenta Overwatch, a i sam ton je nekako razigran i ne asocira na ozbiljnost, već na zabavu. Tehničke karakteristike, kada je grafika u pitanju, zahvaljujući prostijem stilu animacije nisu preterano opterećavajuće po PC, platformu na kojoj je testirana igra, dok je prisutna i Xbox One verzija. Međutim, moguće je postojanje bagova i povremenog seckanja tokom igranja, nezavisno od platforme, ali to nije preterano učestalo da bi u potpunosti upropastilo užitak. Audio komponenta je dobra kada se gleda glasovna gluma karaktera sa zvucima gejmpleja, ali trn u oku na ovom polju je odsustvo muzike tokom igranja. Vaš auto nije neko ko preterano obraća pažnju na sporedne stvari kada se zadubi u borbu, ali u Bleeding Edge je stvarno bilo nekako čudno igrati bez bilo kakve vrste muzičke podrške.

Potencijala u ovoj igri definitivno ima, kako na polju obične multiplejer pucačine za pikanje sa ortacima, tako i kao eSports naslov iza kojeg stoje profesionalni sportisti sa milionskim nagradnim fondom.

Odlične mehanike praćene osveženjima i zadovoljavajući gejmplej mogu lako pasti u senku, zbog male količine sadržaja, sa kojom bi se učinilo kao da se radi o ranoj verziji igre. Na kraju, sudbinu će odlučiti posvećenost nindža teoretičara i masovna dodavanja sadržaja u narednom periodu, i to u bliskoj budućnosti.
Od mene osmica, gde leži par dodatih decimala na obećanje da će u budućem periodu biti boljitka, kao kada vam profesor da veću ocenu „na kredit“.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7+
CPU: Intel i5 4430 / AMD FX 8350
GPU: Nvidia GTX 760
RAM: 8 GB
HDD: 15 GB

BLEEDING EDGE

IGRU USTUPIO:
NINJA THEORY

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE

IZDAVAČ:
Ninja Theory

CENA:
30€

RAZVOJNI TIM:
Ninja Theory

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8

- ✔ Ubistvene mape
- ✔ Zabavan gejmplej sa puno varijacija
- ✔ Heroje je moguće dodatno nadograđivati
- ✘ Malo sadržaja, pogotovu mapa i modova igranja
- ✘ Slaba audio podrška
- ✘ Povremeno seckanje

Autor: Dragana Ličina Danojlić

REVIEW

hidden through time

RADUJEM SE NASTAVKU

Đu neandertalac, goblin, kauboj, mumija i princeza u bar da pronađu skriveno blago, zaviriše u svaki sarkofag, i prevrnuše svaki sto dok blago nije zasijalo pred njihovim očima.

To bi bio najkraći mogući opis ove igre u kojoj tražite skrivene objekte kroz istoriju, odatle joj i ime „Skriveno u vremenu“. U igri postoji 26 mapa koje vas vode kroz vreme, počevši od praistorije sa dinosaurisima, mrdajući peskom starog Egipta, ratujući srednjim vekom završavajući na vrelini konflikta Divljeg zapada.

Svaki vremenski period počinje od jednostavnijih zadataka sa manjim mapama i manjim brojem predmeta za pronaći, kako napredujete kroz periode tako mape postaju veće a predmeti koje trebate pronaći sve brojniji. Nije potrebno da pronađete sve stvari da biste prešli na sledeću mapu ali je igra kratka, lepe animacije i lepog zvuka pa duže pretraživanje mapa i posmatranje života koji se odvija na njima ne predstavlja napor, već zadovoljstvo. Same mape su dobro izvagane prilikom njihovog stvaranja tako da nikad ne postaju glomazne i neprijatne za igru.

Svaki od predmeta koji tražite će imati neki nagoveštaj gde bi mogao da se nalazi, s tim da su ti nagoveštaji neodređeni i veoma maštoviti, ponekad sam imala osećaj da ne igram samo igru u kojoj tražim stvari već i da igram igru asocijacija.

Igra je donekle i interaktivna pošto predmeti, osoba ili životinja koju tražite mogu biti skriveni u kovčezima, kućama i drugim objektima koje možete da otvarate klikom vašeg miša. A ponekad vam se može desiti da jurite kokošku kroz pustinju da biste je „pronašli“.

Kad, sa zadovoljstvom, pređete igru i mape koje je osmislio razvojni tim možete preći na igranje mapa koje su osmislili drugi igrači i postavili na internet, ili možete vi osmisliti svoju mapu i postaviti na internet da je odigraju drugi ljudi. Vašu mapu drugi ljudi mogu čak i da ocenjuju, kao i vi njihove. Što više tuđih mapa odigrate to ćete bliže biti savršenom rezultatu i otvaranju svih tački koje se računaju kao dostignuće. Meni je igra bila toliko zabavna da sam se okrenula i tim mapama. Ne mogu da vam opišem psihodeliju koju predstavlja traženje predmeta na mapi u kojoj se neandertalac, goblin, kauboj, mumija i princeza nalaze u baru a na vama je da pronađete blago.

Mana ove igre je što kratko traje u istorijskom smislu. Radovala sam se industrijalizaciji, svetskim ratovima i modernom vremenu, možda i uključivanju drugih kultura u opcije na mapama. Stoga se i radujem eventualnom nastavku, igra ima ogroman potencijal i volela bih da se dalje razvije. Sama igra sa unapred osmišljenim mapama kratko traje, tek par sati, i to je poprilično zadovoljavajuće s obzirom na broj dostupnih vremenskih perioda.

Igra je savršena za ove dane koji se čine da su bez početka i kraja, gde u kući morate naći načina da zabavite sebe i svoje bližnje. Dovoljno je umirujuća i lepo osmišljena da zadovoljava zahteve i oni malo mlađih i onih malo starijih.

> “WHERE’S WALDO TYPE OF GAME”

> “IT HAS AN ONLINE OPTION”

> “AVAILABLE ON MOST PLATFORMS”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 ili noviji
CPU: Procesor 64 bita
GPU: Geforce GT 430 (1024 MB) / Radeon HD 5570 (1024 MB)
RAM: 4 GB
HDD: 500 MB

IGRU USTUPIO: **EVOLVE**

PLATFORMA:
PC, Nintendo Switch, Xbox One, PS 4, iOS, Android

IZDAVAČ:
Crazy Monkey Studios

CENA:
7.99€

RAZVOJNI TIM:
Crazy Monkey Studios

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 9

- ✓ Put kroz vreme
- ✓ Lepa grafika
- ✓ Onlajn opcija
- ✗ Ponekad su predmeti baš teški za uočiti jer su sitni

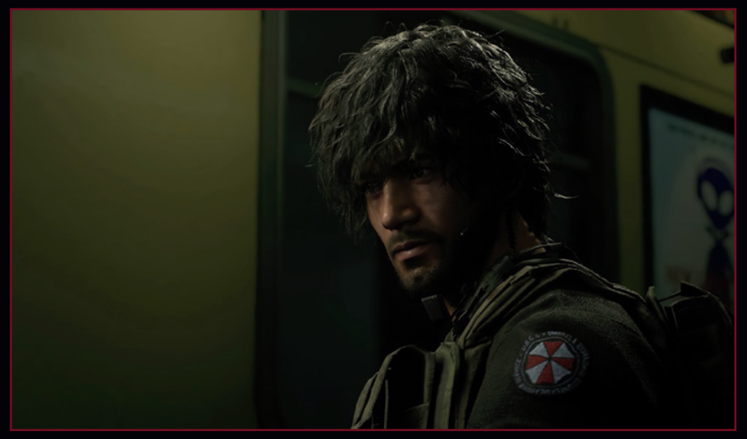
Autor: Aleksa Petronijevic

REVIEW

EKSPANZIJA DVOJKE ILI NOVI NASLOV?

Na početku, kratko upozorenje: Kao neko kome je originalni Resident Evil 3 obeležio prve dane gejminga, ova recenzija će biti poprilično subjektivna, fokusirajući se na aspekte upoređivanja rimejka sa originalom. S jedne strane, ne mogu da kažem da nisam uživao u rimejku jedne od mojih prvih igara koje sam ikada odigrao na PlayStation konzoli, a sa druge, moram da priznam da sam razočaran neiskorišćenim potencijalom kao i nedostatkom sadržaja koji bi zagarantovali ovoj igri status kandidata za igru godine, naročito kada sve velike igre bivaju odložene zbog trenutne situacije u svetu izazvane pandemijom.

Bez sumnje, Capcom je poslednjih par godina heroj ljubitelja dobrog survival horora i prvenstveno Resident Evil franšize. Sa izdavanjem fenomenalne sedmice i rimejkadvojke, podigli su svima očekivanja u stratosferu za predstojeći naslov, a naročitofanovima originala kojima je trojka najdraža igra u serijalu.



Nakon dvaprelaska single plejer kampanje, trojka mi nažalost deluje kao nekakav poveliki DLC za RE2 Remake: sa naglaskom na akciju. Vrlo malo zagonetki, jednostavniji, linearni dizajn nivoa i novi, opasniji, genetski usavršeni, sveprisutni „negativac“ koji vas proganja kroz celu igru. Naravno, govorim o čuvenom Nemesisu, lajtmotivu svakog zvaničnog trejlera koji se pojavio za ovu igru i koji se nalazi na omotu kutije.

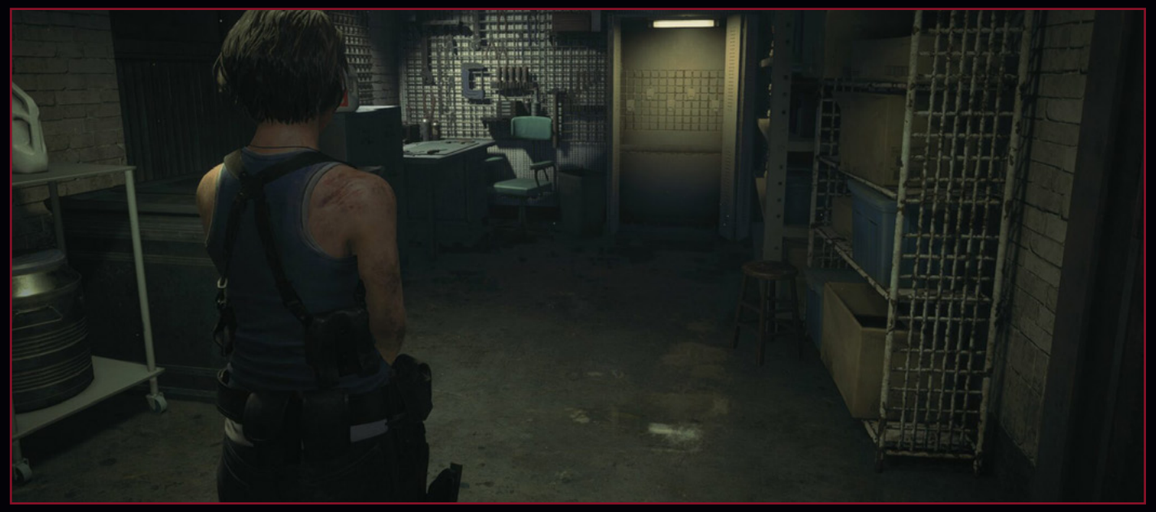
Za manje upućene i one koji su novi u franšizi, NEMESIS je (super)humanoidno stvorenje, daleko inteligentnije od klasičnog zombija, bio-organsko oružje razvijeno u laboratoriji korporacije Umbrella. Transportovan je helikopterom ukontejneru u Rakun Siti, isprogramiran da pronađe i eliminiše svakog člana specijalnih jedinica S.T.A.R.S. Nešto poput SWAT-ovaca u SAD. Pošto ste vi u koži DžilRedfild, jednog od članova pomenutog tima, bićete progonjeni od strane ove nemani koja vas prati u stopu i koju, čini se, ne možete nikako da uništite.

Igra počinje u Džilinom stanu, koja pokušava da se izbori sa traumama kroz koje je inače prošla u prvom delu serijala, u događajima koji su se odvijali u vili Spenserodakle je sve počelo. Nakon par vrlo mirnih i introspektivnih scena, Džil dobija telefonski poziv koji biva prekinut bombastičnim događajem. Od tada kreće akcija, gde naša heroina pokušava da izvuče živu glavu. Nakon nekoliko skriptovanih deonica, Džil naleće na Karlosa Oliveiru, koji je spašava u velikom stilu, onesposobljavajući Džilinog progonitelja u poslednjem trenutku. Karlos, šarmantni momak sa još šarmantnijom frizurom, član jeUmbrella specijalne jedinice za suzbijanje biohazardnih opasnosti.

Od tog trenutka, Džil i Karlos će ukrstiti puteve i pokušati da okupe preživele i pobegnu iz gradadok ih sve vreme progoni gorepomenuti elokventni

negativac („STAAARS“, prim. aut.). Gejmplej je gotovo identičan onom u rimejku dvojke, sa blago pojednostavljenom mehanikom. Pojednostavljenje se odražava u manjku zagonetki, manjoj raznovrsnosti predmeta u svrhu rešavanja istih, manjom potrebom za menadžmentom resursa kojih ima sasvim dovoljno i jednostavnijim i linearnijim dizajnom nivoa. Raznovrsnost neprijatelja je standardna: zombiji, psi zombiji, licker-i, hunteri, drain demos, i sl. uz par bitnih nedostataka iz originala.

Pregršt tipova neprijatelja iz originala nedostaje, što pored kratkog perioda između izlaska prethodnog i ovog dela ukazuje na nedostatak uloženog vremena i truda.Na to takođe ukazuje nedostatak nezanemarljivog broja lokacija. Za razliku od rimejka dvojke, u kome je sadržaj originala i priča ispraćena gotovo do detalja, trojka



zastupa daleko liberalniji pristup i izbacivanje nekoliko nivoa. Srećom, postoje određene lokacije koje ćete prepoznati i koje verno prenose atmosferu originala, a pošto se igra odvija na nekim mestima koje smo prolazili u dvojci, savršeno se uklapaju u događaje kroz koje smo prošli i dodatno ih obogaćuju.

Što se produkcionih vrednosti tiče, apsolutno se ništa ne može zameriti ni ovoj igri. Igra izgleda fantastično, sa prirodnim facijalnim animacijama i animacijama uopšte, odličnom zvučnom podlogom i muzičkom kompozicijom, koje stvaraju odličnu atmosferu.

Pošto se veliki deo gejmpleja (naročito u drugom i trećem činu) oslanja na obračune sa Nemesisom, neizbežno je da se dotaknem tog aspekta igre i verovatno najvećeg minusa igre. U originalu, on je bio izvor strave i osećaja neizvesnosti, koji igraču nikad nije dozvoljavao da se opusti i svako njegovo pojavljivanje je bilo dramatično i prirodno. Nešto poput Mr. X-a u dvojci. Za razliku od njega, novi Nemesis prečesto se pojavljuje i to gotovo svaki put u trenutku kada ga najviše i očekujem da se pojavi, uz izuzetke kao što je početak igre, koji zapravo stvara kontra efekat kod igrača. Bombastičan, eksplozivan gejmplej i jurnjava su bili odlika najgorih delova ove franšize, čini mi se da su kreativni dizajneri iz Capcom-a malo zaboravili na to.

Igra je i vrlo kratka - na srednjem nivou težine svako će je bez po muke završiti za 7 sati. I to govori u prilog o nedostatku sadržaja i vremena koje je bilo potrebno uložiti da ova igra zapravo bude još jedan od instant klasika kakva je dvojka. Nakon završetka kampanje, ne postoji opcija igranja sa drugim karakterom. Jedino je moguće započeti svojevrsni New Game+prelaz, koji se možeobogatiti predmetima koje kupujete u in-game prodavnici od poena koje skupljate ostvarujući određene izazove kroz kampanju. Nisu u pitanju transakcije, već klasičan achievement shop i donekle može da produži vreme uz igru.

Uz sve rečeno, teško je preporučiti ovu igru po punoj ceni bilo kome osim fanovima serijala. Svakome ko nije igrao Resident Evil 2: Remake bih toplo preporučio da kupi taj naslov, a ovaj da sačeka na nekom pristojnom popustu.

Postoji neka čudna paralela između Resident Evil 3 I Resident Evil 3 remake – makar za nas u Srbiji. Treći deo popularnog RE serijala dogodio se u godini kada smo preživeli bombardovanje (ali I onaj jedan od jačih zemljotresa) dok se rimejk pojavljuje u periodu kada preživljavamo drugi vid “opasnosti” (pod navodnicima, da zadovoljimo I teoretičare zavere I one koji to nisu). Sa druge strane, Rimejk je, makar na svetskom nivou, više relevantan za trenutnu situaciju nego što je trojka bila. I tu se zapravo paralela I završava.

Šta je RE3 Remake? U najkraćem, više sinematična i više akciona verzija originalne igre koja je zapravo bila okrenuta istraživanju, uskim koridorima, naravno susretu i sa zombijima pa i samim Nemesisom kao glavnim antagonistom ostvarenja. Lepo izgleda, fino je ispolirana, drugačija u odnosu na original po kojem je nastala i ne možemo reći da je igra dosadna. Ali, to bi sve bilo u redu da je u pitanju neko novo ostvarenje, neki novi (možda i manji) studio ... ne i Capcom ne i Resident Evil.

Bogdan Diklić

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7, 8, 10 64-bit
CPU: Intel® Core™ i5-4460 / AMD FX™-6300
GPU: NVIDIA® GeForce® GTX 760
RAM: 8 GB
HDD: 45 GB

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ:
CAPCOM

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
CAPCOM

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 7.5

- ✓ Omaž na događaje iz Resident Evil 2.
- ✓ Određene deonice koje verno preslikavaju atmosferu iz originala.
- ✓ Prezentacija, bogata produkcija.
- ✗ Akcione sekvence i „susreti“ sa Nemesisom
- ✗ Igra je poprilično kratka
- ✗ Pojednostavljivanje survival horror mehanike i linearniji dizajn

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

COD IZGLANCAN „SAPUNOM“

Nešto više od 10 godina od izlaska verovatno najpopularnijeg multiplejer šutera za to vreme i igre koja je lansirala CoD multiplejer u najvišu sferu popularnosti, dolazi nam rimaster istog, doduše samo singlplejer komponente. Nažalost, pre nego što išta nastavim da govorim, Activision je napomenuo da multiplejer neće dobijati ikakav remaster, niti ima planova za isti.

Ovo je vreme franšize kada je ona zapravo brinula o kvalitetu priče koju je htela da ispriča u singlplejeru, i maltene još od možda trećeg MWa, pa sve do poslednjeg ributa, CoD se nije vratio na staze kvalitetnog narativa u svojim kampanjama. Verovatno svima do sada poznata priča, tj. njen nastavak, o Soupu Mektavišu, Kapetanu Prajsu i ostalim likovima(i izdajinicima). Kontroverzna misija No Russian, gde apsolutno desetkujete populaciju ruskog aerodroma punog civila je i dalje tu, sada u još slikovitijem izdanju sa teksturama više rezolucije. Ostatak kampanje je ostao prilično isti kao u originalnu, ne menjajući skoro ništa osim nekih zanimljivih easter eggova, koji više pokazuju neke likove iz narednih nastavaka u određenim momentima i ponekoj dodatoj sceni ili animaciji u ključnim momentima. Sve to dodaje doduše na doživljaju, a kako(verovatno) niste duže vreme igrali MW2 kampanju, čak i te sitne promene mogu osvežiti iskustvo. Ovo je istovremeno bilo jedno od najdužih singlplejer iskustava koje je serijal imao da ponudi, sa nekih osam sati u proseku, pogotovu sada ako zapravo budete lovili svaki easter egg i promenu unutar same igre.

Gejmplej nije promenjen gotovo uopšte u odnosu na original, samo je dobio još više na fluidnosti sa većim frekvenzijama osvežavanja na novijim monitorima i dodatnoj responzivnosti. Ovo je čak i za današnje standarde jedan od najbržih multiplejer FPSova ikada, pogotovu u poređenju sa osrednjim usporenjem igre u novom MW. Veterani franšize i fanovi ovog brzog tempa neće biti razočarani, doduše oni koji su se navikli na ovaj delimično sporiji stil igre, brzo će se podsetiti starog CoDa. Ovo je stvar ukusa, ali činjenica je da je ovakav gejmplej dosta doprineo apsolutno haotičnoj i akcijom napumpanoj kamanji, pogotovu u nekim od poznatijih intenzivnih misija kao one na motornim sankama ili u gulagu. CoD nikad nije ni išao na realizam, a kulminacija svih ovih aspekata čini celo singlplejer iskustvo ovog izdatka serijala veoma zabavnim.

Najbitniji aspekat remastera jeste kako zapravo igra izgleda, i da li je taj grafički iskorak dovoljno velik da bacite svojih dvadeset dolara Activisionu. MW2 Remastered izgleda znatno bolje, gde nisu teksture samo veće rezolucije nego je i sam stil i osvetljenje u igri dosta promenjeno i izoštreno, u dobrom smislu. Senke izgledaju dosta realističnije, kao i same teksture odeće, i okoline. Fascinantno

“OVO JE ISTOVREMENO BILO JEDNO OD NAJDUŽIH SINGLPLEJER ISKUSTAVA KOJE JE SERIJAL IMAO DA PONUDI, SA NEKIH OSAM SATI U PROSEKU, POGOTOVU SADA AKO ZAPRAVO BUDETE LOVILI SVAKI EASTER EGG I PROMENU UNUTAR SAME IGRE.”

“SENKE IZGLEDAJU DOSTA REALISTIČNIJE, KAO I SAME TEKSTURE ODEĆE, I OKOLINE.”

je da ova igra izgleda odlično u svom originalnom ruhu čak i za današnje standarde, da ne govorimo o solidnom iskoraku koji je remaster napravio. Da, jesu u pitanju trikovi sa osvetljenjom, povećanje rezolucije tekstura i nešto bolji efekti, ali taj korak je već u solidnoj meri poboljšao izgled ove igre stare 10 godina. Jedini veći minus koji bi se mogao istaći jeste da je audio podloga prilično niskog kvaliteta na momente. Imaćete osećaj kao da zvuk prelazi na mono, a istovremeno kao da sam bitrejt zvuka opada drastično pa nekad to ume da zazvuči kao da je igra puštena sa spikera na telefonu. Iako ti momenti nisu prečesti, ovo jeste nedopustivo, s obzirom da ovaj problem nije bio prisutan u originalu, a da ne govorimo o samom budžetu kompanije koja stoji iza ove igre.

Zjapeća rupa jeste nedostatak multiplejera, s obzirom da dajete solidnu sumu novca za igru koja traje svega osam sati. Ipak, kvantitet nije sve i istina je da vam ovo neće pružiti neko RPG iskustvo od stotinu sati, ali ovo jeste jedna od najzabavnijih FPS kampanja, pogotovu ako vam je nedostajao taj brzinski tempo. Ipak, sa igrama kao što su Doom Eternal i slični puleni modernijeg brzog FPSa, koji i dalje nije na tom nivou brzine kao MW2, ako niste apsolutni fan MW priče ili starog gejmpleja serijala, teško je preporučiti ovu igru za cenu koju traži, zbog postojanja boljih i znatno dužih i sadržajem napakovanih alternativa.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7, 8, 10 64-bit
CPU: Intel Core i3-4340
GPU: Nvidia GeForce GTX 670 / AMD Radeon HD 7950
RAM: 12 GB RAM
HDD: 80 GB

IGRU USTUPIO: **COMPUTER-LAND**

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

RAZVOJNI TIM: Infinity Ward
TESTIRANO NA: PC

OCENA 8

- ✔ Easter eggovi
- ✔ Jedna od najboljih kampanja koje je CoD imao da ponudi.
- ✔ Solidan grafički iskorak u odnosu na original
- ✘ Svega osam sati, bez multiplejera
- ✘ Preskupa za ono što nudi
- ✘ Čudni problemi sa zvukom

Autor: Milan Živković

REVIEW

FINAL FANTASY VII REMAKE

TRUNKA RAZOČARENJA U LONCU ODUŠEVLJENJA

> "PRIČA BEZ NJENIH PROTAGONISTA, JEDNAKA JE DISLEKSIJI PRI ČITANJU TOLKINA. NA SVU SREĆU, LIKOVI SU SADA "OŽIVLJENI" VIŠE NEGO IKAD."

Dugo nisam imao potrebu da se vratim u igru, odmah nakon što sam je prešao. Naročito ukoliko je u pitanju neki dugočasovni japanski RPG naslov, kom morate posvetiti bar jednu igračku nedelju, dok ostale igre čekaju po strani kao ljubomorna deca. Ali dopustite da krenem ispočetka.

U mojoj knjizi igračkih mudrolija i istorije, jedini naslov koji je bio duže i intenzivnije priželjkivan od treće epizode Half-Life dvojke, pa čak i od Duke Nukem Forever kom je bukvalno trebalo to "zauvek" da ugleda svetlost dana, bio je Final Fantasy VII. Verovatno najcenjeniji od svih delova u serijalu, u pitanju je igra koja je nesumnjivo najviše zavređivala pravo na remasterizovanje odnosno punokrvni rimejk. I to ne zato što je jedna od najboljih, već zato što je najružnije ostarila! Kako je u pitanju prvi naslov u serijalu koji je koristio 3D grafiku za modele, možete misliti koliko lepo izgleda za današnje standarde.

Na stranu što kao po pravilu, 2D igre zub vremena mnogo više štedi no njihovu trodimenzionalnu braću i sestre, Final Fantasy VII je doživeo više reizdanja i "remastera" nego što bih iz glave umeo da pobrojim. Suštinski, igru možete igrati praktično na bilo čemu. Ali čak i da igrate na računaru i čačkate sa nekim od neverovatnih modova koji su čistom magijom podigli rezoluciju prerenderovanih pozadina, koje su činile gotovo sve lokacije u igri, i dalje biste igrali jedan od najboljih i najružnijih Final Fantasy naslova svih vremena.

Nastavak u obliku filma iz 2005. godine pod nazivom "Advent Children", koji se nastavlja na samu igru, želju fanova je još više rasplamsao. Da ne pominjem da je u pitanju jedini film koji sam u životu pogledao dva puta u jednom danu... A prva portabilna PlayStation konzola - PSP, bila je blagoslovena spinoff naslovom pod nazivom "Crysis Core" koji je pratio dešavanja pre same sedmice, i doživeo izuzetno dobre kritike od strane publike i novinara širom sveta.

Već raspamećena baza ljubitelja originala, tražila je objašnjenje zašto niko ne želi da usliši njihove molitve, dok je prepodobni Square Enix odgovarao da je u pitanju zalogaj koji nije lako progutati. Rekreirati igru koja je bila tako velika a sastojala se iz prerenderovanih lokacija, te je preneti u trodimenzionalni prostor, nešto je za šta bi im bilo potrebno negde između 100 i 150 godina, sa skraćenim varijantama godišnjih odmora. Te da bi jeftinije bilo da nam svima organizuju kriogene komore u kojima bismo sačekali na razvoj tehnologije koja bi sa većom lakoćom mogla da iznese takvu igru, nego da se u takav pohod krene u današnje vreme.

I onda se nešto dogodilo... Nešto što su ljudi prestali da očekuju ali ne i da priželjkuju. 16. juna 2015. godine, u sklopu Sonijeve prezentacije na E3 sajmu, na iznenađenje raspamećene publike, najavljen je rimejk ove igre. I dok mi gledanje video klipova sa reakcijama igrača na ovu objavu, pruža neizmernu dozu zabave i dan danas, niko ne može poreći da je u pitanju jedna od najlepših najava neke video igre - svih vremena.

Otkad pišem na temu video igara, ni jedan moj tekst nije imao ovako dugu uvertiru u samu poentu. Ali Final

Fantasy VII Remake to zaslužuje, jer ne samo da je u pitanju rimejk jedne od najvoljenijih igara svih vremena, već je i sam po sebi - apsolutno fantastičan naslov. Konačno, ono “Fantasy” iz naziva igara serijala, i te kako ima smisla!

Igra mi je stigla u ruke, polu-spretno sam je otpakovao, želeći što pre da je zaigram (što ćete, nadam se moći i da pogledate na našem YouTube kanalu nakon čitanja ovog teksta). I nakon što sam uplovio u nju, bio sam nesumnjivo preplavljen emocijama. Iako nije u pitanju moj omiljeni Final Fantasy naslov, verovatno jer nije prvi koji sam ikada zaigrao, rimejk je ubijao moćnim oružjem nostalgije, prenešene u prelepom grafikom oslikano modernizovano remek-delo. Da ne kažem - rimejk-delo, ha!

Inicijalne nalete emocija i uzbuđenja, remetila je nekolicina stvari. Koliko god akcija bila uzbudljiva, kamera je umela vrlo dobro da kvari doživljaj. Bez obzira na odabir opcije u podešavanjima, dešavaće se da ne vidite šta se dešava na ekranu jer je kamera previše blizu likovima ili još gore, okrenuta pod nekim čudnim uglom. Što nije slučaj kada su u pitanju siromašne teksture, koje ćete sa lakoćom moći da zagledate. Teksture kao što su zidovi, vrata ili prerenderovani prikazi udaljenih lokacija (kojima su želeli da evociraju uspomene na original?), neke teksture su toliko ružne da sam u njih zurio i po nekoliko minuta u nadi da se to samo PlayStation poigrava sa mnom i još uvek ih nije učitao kako treba.

Dodajmo ovome i izvesnu količinu misija sa strane, koje nisu neophodne za prelazak ali itekako odvlače pažnju od glavne fabule, i biće jasno da Final Fantasy VII Remake nije igra koja dolazi bez izvesne doze nedostataka, o kojima nismo ni razmišljali da se mogu dogoditi. Sa druge strane, evo i dobrih vesti. Tri stvari koje sam malopre naveo, jedine su zamerke na ovu igru koje mogu da vam iznesem. Ostatak je... Prosto rečeno - sjajan. A sada oprostite suzici u mom oku i dopustite mi da vas zalijem pozitivnim kritikama.

Ukoliko niste istraživač koji juri slabe teksture, već igru igrate pod naborjem pozitivne energije i “onako kako treba”, Final Fantasy VII Remake će vam biti verovatno jedan od najlepših naslova svih vremena. Modeli likova koji oživljavaju davno zavoljene karaktere, stotine i stotine animacija koje im još više života ulivaju, efekti svetlosti, varnica, eksplozija i refleksija koji vam usne do ušiju razvlače u najiskreniji, tupav osmeh sreće... Ispunjenost lokacija, grad Midgar koji izgleda veličanstvenije nego ikada ranije, prolaznici i protivnici, sporedni karakteri i međuanimacije koje su možda i najlepše CGI sekvence koje je Square Enix ikada izrodio, dizajn čudovišta, oružja... Bez obzira na malopre pomenute lošije teksture, da narednih deset željno iščekivanih igara

ovako može da izgleda, ja se ništa ne bih protivio. Apsolutna lepota od video igre. Ukoliko želite najbolju varijantu, naravno igrajte se na PlayStation 4 Pro konzoli, koja ne donosi 4K rezoluciju, ali je svakako podiže bliže njoj. Mada na kojoj god konzoli da se igrate, sigurno je da ćete biti zadovoljni kako je rimejk “ispao”, posle toliko godina čekanja...

Verovatno najsnažniji adut originala, bila je njegova priča. Priča koja se vrti oko etike, moralnih odluka i izbora u borbi za očuvanje životne sredine, odnosno planete. I dok su sve ovo motivi sa kojima se susrećemo i u stvarnom životu, elementi fantastike ovo mogu da emotivno uvećaju, što je svakako ovde iskorišćeno u punom potencijalu. Original je bio ogromna igra, a rimejk koji je pred nama prati samo deo njenog narativnog toka. Sa druge strane, u pitanju je mnogo detaljnije ispričan deo priče koji nimalo ne zaostaje za razvojem njenih likova. Da, ukoliko niste znali, Final Fantasy VII Remake nije kompletno prepričavanje priče originala već samo jednog njenog dela. No, to je izvedeno na takav način da nećete nimalo žaliti što kompletna priča nije prisutna, što svakako neću dopustiti sebi da vam pokvarim. Ako imalo ozbiljno shvatate preporuke, nakon čitanja ovog teksta ćete otići i nabaviti kopiju za sebe.

> “ISPUNJENOST LOKACIJA, GRAD MIDGAR KOJI IZGLEDA VELIČANSTVENIJE NEGO IKADA RANIJE, PROLAZNICI I PROTIVNICI, SPOREDNI KARAKTERI I MEĐUANIMACIJE KOJE SU MOŽDA I NAJLEPŠE CGI SEKVENCE KOJE JE SQUARE ENIX IKADA IZRODIO, DIZAJN ČUDOVIŠTA, ORUŽJA, NEVEROVATNI EFEKTI SVETLOSTI I VARNICA... IGRA JEDNOSTAVNO PRELEPO IZGLEDA.”

“GEJMPLEJ NARAVNO VIŠE NIJE TOTALNO POTEZAN, JER JE FINAL FANTASY VEĆ DAVNO EVOLUIRAO NA POLJU TE FORMULE.”

Priča bez njenih protagonista, jednaka je disleksiji pri čitanju Tolkina. Na svu sreću, likovi su sada “oživljeni” više nego ikad. Dubokih i prepoznatljivih karakteristika, lako je vezati se za svakog od njih. Da napomenem samo, Baret je jedan od najsimpatičnijih likova u bilo kojoj video igri - ikada. Svaki trenutak uz igru dok je on bio na ekranu, za mene je predstavljao pun pogodak. Davno se nisam tako smejao snažnim i uverljivim reakcijama lika, koji je toliko dobro napisan da sada već mogu da znam kako bi odreagovao da ga postavite u bilo koju situaciju.

Osim toga, veze između likova, njihovi motivi ili nedostatak istih, ljubav i prijateljstvo koji ih vezuju, nešto su u čemu je prelako uživati, i još lakše se uživeti. A posmatranje svega toga dok mu preti uništenje i neizvesnost prilika u kojima su se likovi pronašli, tačno je ono čemu bi trebalo da teži svako štivo, bilo da ga čitate, gledate ili igrate.

Gejmplej naravno više nije totalno potezan, jer je Final Fantasy već davno evoluirao na polju te formule. Akcija se sada posmatra iz trećeg lica, aktivna je i nalik nekom “hack ‘n’ slash” naslovu, ali užasno precizno dozirano i uobličeno na takav način, da nema se Final Fantasy stil iz aviona prepoznaje. Dešavanja je moguće zaustaviti, odnosno da budem prezicniji - usporiti, tako da se akcija kreće oko deset puta sporije nego inače. A za to vreme, možete birati narednu komandu ili promeniti kog karaktera kontrolišete.

Za svaku akciju, potreban je jedan segment ATB skale koja se puni prolaskom vremena, ali još brže napadanjem protivnika. Akcije uglavnom koriste jedan segment, ali ima i onih koje koriste dva. I dok su neki potezi unikatni za svakog od karaktera, sve ostale može koristiti bilo ko, upotrebom dobro poznatih “materia”. Materija je zapravo čarobna kugla, koju možete ubaciti u oružje ili opremu, i tako dobiti novu magiju, veštinu ili statistiku. I u originalu je ovaj sistem bio jako lepo razvijen, a ovde nimalo ne zaostaje. Odabir odgovarajuće opreme koja na sebi ima određen broj proreza u koji je Materiju moguće uglaviti, pa čak i povezati između sebe čime se dobija novi efekat, svakako je esencijalno za dalji ishod i težinu igre.

Igru možete igrati u takozvanom “klasičnom režimu”, gde karakter sam napada protivnike a vi ga udopunjujete dodatnim akcijama, na lakšoj ili normalnoj težini. Dok je lakša težina isto što i klasični režim samo bez automatskih napada, normalna težina je deset puta teža i svakako preporuka samo za iskusnije igrače i fanove JRPG žanra. Dok mi je trebalo oko 42 sata da pređem igru na normalnoj težini, verujem da bi mi trebalo čak desetak sati manje da sam igrao na lakšem podešavanju. Što bi bilo desetak sati uživanja manje, a to je zbilja neoprostivo! Zato dobro razmislite šta ćete odabrati, iako je težinu moguće promeniti u bilo kom trenutku.

Ali šta god da izaberete, nema sumnje da će akcija i dalje biti jako zabavna i izgledati izuzetno atraktivno. Bombardovanje čarolijama ili besomučno udaranje po protivniku, neće vas nigde odvesti. Potreba za razmišljanjem, pauziranjem i strategisanjem, u celosti odiše Final Fantasy formulom. Da igra izgleda potpuno drugačije, znao bih da igram Final Fantasy naslov nakon samo pet minuta igranja...

Kombinacija priče, interakcije između likova, gejmpleja i neverovatnih akcionih momenata, izuzetno je dobro odmerena. Tempo samog toka igra, retko kada će vas staviti u situaciju da vam je dosadno. Iako pomenutih misija sa strane ima u nekoliko “nezgodnih” momenata, nema tih trenutaka u kojima ćete se osetiti kao da se bavite repetitivnim radnjama, sa kojima se možete sresti u mnogim igrama današnjice. Svaki minut ovog rimejka, prilika je da posvedočite nekom narednom, izuzetnom momentu, uz koji ne samo da ćete biti oduševljeni, već ćete dublje i jasnije razumeti priču originala, ukoliko su vas ikada kopkala ona dešavanja “između redova” njegovih brojnih sati trajanja.

I sve ovo nahvaliti a ne pomenuti muziku, bio bi greh i izdaja Judinih razmera. Gotovo svi znaju koliko je muzika originala kultna za ceo Final Fantasy serijal, a sada je tako lepo osvežena i dozirana sa idealnom preciznošću. Od početka, obojenog notama borbene melodije pa do samog kraja, gde u klimaks odvodi modernizovana iteracija teme “One Winged Angel”, nema te numere koja neće delovati kao da se nalazi upravo tamo gde i pripada. A kada Baret nakon pobede, nasumično otpeva pobednički džingl po kom je serijal takođe izuzetno poznat, to je samo šlag na torti.

Pa ni zvuk ne zaostaje! Zvučni efekti koraka, odjeka, eksplozija i magičnih napada, sjajno dočaravaju i prate akciju na ekranu. Možda je u pitanju nešto što dobar broj igara danas podrazumeva, ali svaki detalj u vezi sa zvukom na koji sam naleteo, samo je dodao još po jedan klin, zakucavši konačni utisak apsolutnog zadovoljstva u moje mračno, igračko srce. Kao celina, igra je uspela malo čak i da premaši visoka iščekivanja, koja su se krčkala decenijama.

Ne znam da li vam je poznat osećaj kada zažalite zbog sopstvene lenjosti, jer dok ste igrali igru niste hvatali beleške o svim sjajnim stvarima. Pa onda na kraju jednog ovakvog teksta, kunete rođenog sebe što nije duži i što ne govori više o igri, kompletno ignorišući činjenicu da ste prvih sedam pasusa, protraćili na neki tamo “od Kulina bana” uvod. Ali dobro, lenjost ćemo ovaj put opravdati činjenicom da sam u šest dana “sabio” 42. sata gejmpleja, i to strimujući uživo kako bih svoju radost podelio sa ostatkom populacije.

No i pored toga ostaje žal, što na papir ne mogu da nežno spustim što više hvalospeva o jednoj, zaista nesvakidašnjoj igri. Uz žal, tu je i nada da me horda fanova vođena dragim urednikom, poznatim čovekoljupcem, neće vilama najuriti iz kuće, prvim zalaskom izolacije, jer igri nisam dao savršeni 10/10 skor. Naravno, ja kada govorim i o stvarima koje volim najviše na svetu, uvek se trudim da budem maksimalno objektivan. Tako da, slobodno pucajte, ja i dalje pišem tekst!

Savršen skor nije nešto što mislim da ću ikada dati, ili barem ne u skorije vreme. Jer svaka igra teži nedostižnom savršenstvu, a jednoj kao što je ova, mogu čak i da nabrojim izvestan broj mana koje su mogle biti i izbegnute, što bi joj dodatno pojačalo prođu kod igračke publike. Ali i pored svega navedenog, ovo jeste igra koja je na odličnom putu da bude jedno perfektno iskustvo. Što je divno videti, da nakon 20 godina iščekivanja, nešto sa takvog puta ipak nije ni malo skrenulo.

Nije važno da li ste fan originala, serijala ili prvi put čujete za Final Fantasy. Dobro, ovo poslednje možda zavređuje jedan ozbiljan razgovor sa gejmerskim psihoterapeutom, ali nećemo o tome sada, cenjeni čitaoče. Ovo je igra i za nove igrače i stare obožavaoce, baš onako kako je tekst na početku Final Fantasy XV obećavao (a malkice i obmanuo). Da bi vam se igra dopala, biće dovoljno samo da nemate ništa protiv ovog žanra i japanskih igara, specifičnog dizajna i priče. Sve ostalo, sasvim je dovoljan uslov da budete oduševljeni.

A ja? Ja ću, poražen od strane sopstvene kreacije, sigurno neprikladnog teksta za jednu igru vrednu snažnije gomile epiteta, povući se u svoje odaje, da još “malo” provučem pod palčevima ovu nesvakidašnju razbibrigu. Neizostavno se nervirajući što sam ovo ili ono izostavio da pomenem, dok sebi u bradu gunđam, u slatkim mi mukama.

Preporuka. Do plafona. Salonskog stana. Na vrhu solitera. Pa još koji metar više. Za slučaj da to već niste primetili...

IGRU USTUPIO: **COMPUTER-LAND**

PLATFORMA: PS4
IZDAVAČ: Square Enix
CENA: 59.99€
RAZVOJNI TIM: Square Enix Business Division 1
TESTIRANO NA: PS4

OCENA 9.4

- ✓ Složen, ispunjen i prelep svet
- ✓ Detaljnija, lepše ispričana priča za sve generacije
- ✓ Strateška, uzbudljiva, sjajna akcija
- ✗ Nejednako raspoređene sporedne misije
- ✗ Kamera ume da povileni
- ✗ Povremene teksture užasnog kvaliteta

Autor: Bojan Petrović

REVIEW

GREEN HELL

PAKAO JE PRELEP I ZELENE JE BOJE

Mislio sam da trend "survival" igara polako jenjava pod najezdom "MOBA" i "Battle-royal" žanra, međutim Green Hell je to demantovao. Svojevremeno talas "survival" igara prezasitio je tržište i online prodavnice igara. Vremenom se situacija smirila, i od raznih derivata iskristalisalo se par kvalitetnih naslova. Jedan od tih naslova je i Green Hell, koji nas je prijatno iznenadio, čiju recenziju radimo sa malim zakašnjenjem.

Kako se survival žanr kristalisao, pored čega je većina igara na istom principu po pitanju mehanike preživljavanja, u tom moru naslova, gde je mehanika ustoličena ostalo je samo ponuditi igračima različita okruženja u kojima će iskušavati svoje "Bear Grylls" instinkte i stečena znanja i iskustva. Pa smo tako imali različita okruženja, kao što je šuma u igri Forest, morske dubine u Subnautici, i sada Amazoniju u Green Hell.

Pored toga što je već dobio epitet "Forest in jungle" (pun intended), stvarno dosta toga u igri podseća na Forest ali nije njena kopija, već se može reći da je Forest bila inspiracija. Slična igra ali u malo drugačijem okruženju džungle.

Prvi utisak nakon što upalite igru imaćete osećaj da je u pitanju "triple-A" naslov ozbiljne produkcije. Vizuelno-audio dojam može da parira produkciji jednog FarCry serijala, pogotovu kvalitet zvuka i muzike koji vas prati tokom cele igre. Ni vizuelno ne kaska nikako za najnovijim naslovima i grafičkim dostignućima, tako da će igra pored vas oznojiti dobro i vašu grafičku karticu.

Green Hell je story-driven survival igra, čiji razvoj priče i izvođenje podseća dosta na Firewatch igru. Glavna komunikacija između aktera u igri odvija se putem toki-voki uređaja. Voice-acting je odličan za ovaj tip igara, gde je kod većine igara serijala, priča raštrkana po nekim spisima i propratnim dokumentima na koje naiđete u toku vašeg istraživanja. Zvuk i glasovna gluma je ovde na zavidnom nivou, pa ćete vrlo lako prepoznati razne emocije koje karakteri ispoljavaju putem radio veze. Igra vam u početku ne otkriva mnogo ko ste, šta ste i zašto ste uopšte tu. Budite se u šatoru u džungli duboko u Amazoniji i vaša avantura počinje polako da se odmotava. Uz aktivnu

"U PITANJU JE HARD-CORE SURVIVAL IGRA SA VELIKIM BROJEM DETALJA O KOJIMA MORATE BRINUTI."

radio vezu sa vašom lepšom polovinom i uz par dokumenata na koje nailazite tokom istraživanja, počinjete polako da sklapate kockice ove zagonetne priče koju prožima jedna ozbiljna istraživačka avantura i ljudska priča.

Izvođenje je praktično kao i kod većine survival igara. Sakupljanje resursa, pravljenje "craft" potrebnih stvari za preživljavanje na osnovu dostupnih resursa. Briga o vama lično, kao što su higijena, ishrana, voda za piće, spavanje. Ova igra spada u kategoriju "hard-core" naslova ovog žanra, dovoljno je da ću vam reći da je samo vaša ishrana raščlanjena na podkategorije, pa nije dovoljno samo jesti jedan tip hrane, već je morati brinuti o balansu i unosu raznovrsne hrane koja se sastoji od ugljenih-hidrata, masti i proteina. Bilo koja od nutritivnih stavki da ne dostaje, vi ste u problemu. U toku igranja istražujete i pamtite koji vid hrane, od plodova voća i povrća, pa sve do različitih životinja koje ulovite daju različitu vrstu nutrinijenata. Vodu naravno to znate, ne smete tek tako piti iz neke bare, potoka i reke. Postoji rizik od infekcija. Tako da vodu morate sakupljati u određenu posudu i prokuvavati na vatri ili ako već nemate izbora i morate popiti ne-čistu vodu, budite spremni da imate uz sebe biljke koje ćete pojesti kako bi ubili parazite koje nastaju ovim postupkom. Kada smo kod biljaka, one igraju veoma važnu ulogu u igri. Moraćete da ih naučite raspoznavati i pravilno sakupljati "harvestovati". Svaka biljka može dati neke pozitivine i negativne efekte na vas. Najzanimljivi deo izvođenja se tiče samog koncepta probe i pokušaja i vašeg učenja na greškama. Osim prvih par biljaka nećete dobiti unapred opis o efektima na vas. Za svaku novu biljku morate je okušati lično i videti efekat koji izaziva. Bilo da je negativan ili pozitivan tek tada će to zapažanje biti upisano u podacima o biljci za dalje korišćenje. Što se proteina tiče, kao što ste i pretpostavili, najbolji izvor je životinjsko meso i određeni insekti. Razvojni tim se stvarno potrudio da u igru uvrsti veliki broj različitih životinja i insekata. Većinu ćete juriti da ubijete

kako bi preživeli, pa čak i zmije. U tom procesu ćete često biti i ranjavani, što od zmija, paukova i škorpiona preko divljih mačaka koje vrebaju džunglom, do velikih krokodila.

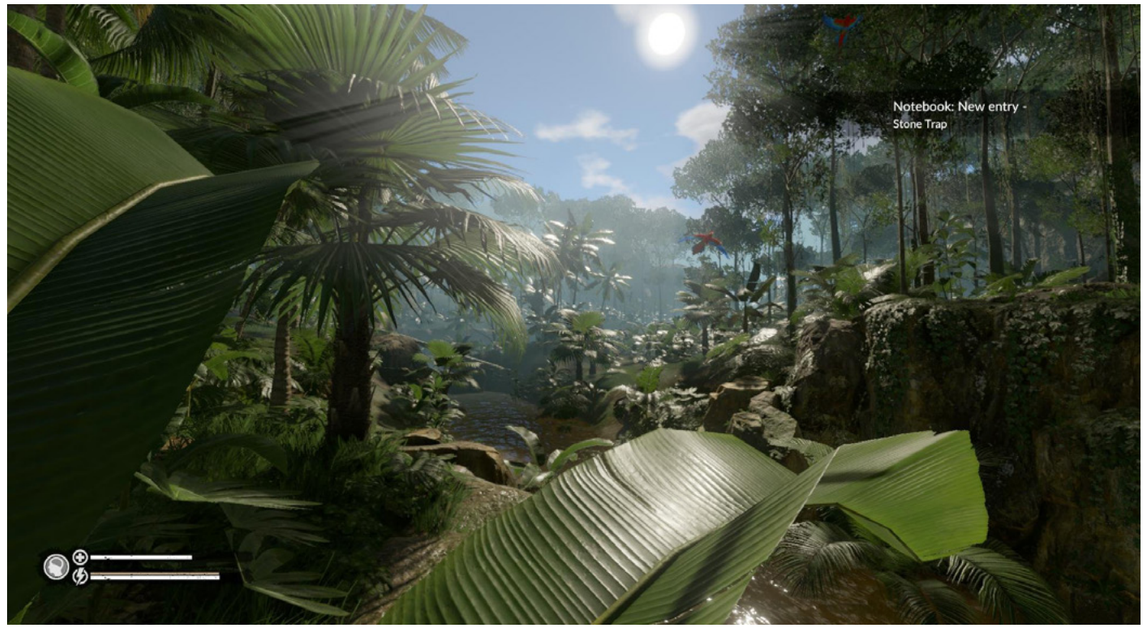
U džungli je sve protiv vas, pa i nešto što na oko izgleda da je lepo i šareno. Ne, nemojte probati da uhvatite šarenu žabu jarkih boja - umrećete. Nije zlato sve što sija! Od određenih biljaka, biće vam muka, dobićete povraćanje, ukoliko mislite da preživite morate naći adekvatnu pečurku, koja ublažava dejstva, problem je što ta pečurka liči dosta na pečurku koju ne smete pojesti. Obična ogrebotina, može biti kobna ukoliko je ne prepovijete zavojima koje ste napravili od određene biljke. Ujed zmije je naravno koban, pa je ranu potrebnu previti sa prethodno spomenutim zavojem koji je sastavljan u komibinaciji sa liskom biljke koja ima anti-otrovna dejstva. Ukoliko ipak dođe do infekcije rane, i tkivo počne da vam truli, ne brinite, crvi su vaši prijatelji. Uvek imajte u svom rancu šaku crva koje ste prethodno pokupili sa crkotine na koju ste slučajno naišli u džungli. Stavite crve na ranu, koji će potom pojesti trulo tkivo i ostaviti svežu ranu, koju potom opet morate adekvatno previti. Pored ovih problema i živih rana, od okršaja sa životinjama, padovima, tu su i alergije i larve koje ce se stvoriti na vašim udovima ukoliko ste predugo bili prljavi,

> “NE DIRAJTE SVE ŠTO JE LEPO I JARKIH BOJA.”

pa se parazit već pretvorio u potkožnu larvu, koju morate naučiti delikatno da sanirate ili u suprotnom...

Takođe, pored prirodnih opasnosti koje vas vrebaju tu su i ratnici obližnjih plemena kojih često ima u grupi po dvoje ili troje. Oni će pokušati da vas opkole i napadnu različitim vrstama oružja. Jedan će jurišati na vas kopljem, dok će vas drugi gađati otrovnom strelom.

Pored svih ovih stvari koje deluju dosta realno i uživo u igri, razvojni tim se potrudio da vam što manje razbije taj “suspense”, pa je tako i sam inventar igre kreativno odrađen u vidu profesionalnog ranca za preživljavanje koji je podeljen u celine koje sami otvarate i smeštate predmete. Nisu u pitanju meniji i opcije kao kod većine igara, već ćete lepo videti sadržaj vašeg ranca sa odeljcima, sa materijale, hranu, oružja i ostalu opremu.



> “SKORO PA KAO “BEAR GRYLLS” SIMULACIJA.”

Veoma detaljno vizuelno odrađeno kao i sama manipulacija sa stvarima u njemu. Ovaj detalj realnosti prati i drugi koji se tiče snimanja vašeg napredovanja. I ako igra poseduje veoma redak checkpoint sistem snimanja, da bi vi mogli ručno da snimite vašeg napredak potrebno je prvo da napravite vaše skrovište u igri gde možete vršiti snimanje. Bez toga ste osuđeni na checkpoint sistem.

Vaš žurnal, kao i knjiga sa beleškama o biljkama, životinjama se progresivno puni podacima kako dolazite u kontakt sa biljkama i stvojrenjima i u zavisnosti od toga šta ste probali od svega toga. Što se tiče izgradnje očekivano kao i u drugim igrama, ovde ćete dobiti listu osnovnih stvari za pravljenje, dok ćete ostale kombinacije sami otkrivati. Tako da vas igra veoma malo drži za ruku i usmerava, velika većina je ostavljana vama na istraživanje, što je i prava draž i čar ove igre.

Tokom igranja primetićete da igra stvarno ima veliki suspense. Propratna tropska ambijentalna muzika koja prati vaše avantura je dinamična. Uglavnom je neprimetna i ne ponavlja se često, ali ukoliko dođe do nekog okršaja ili vam se nešto desi ona se menja. Igrajući igru često sam imao utisak da igram survival horror avanturu, jer ste non-stop napeti i iza svakog žbuna može biti neka opasnost. Što dodatno dolazi do izražaja kada padne mrak u igri.

Orijentacija u igri je takođe maestralno odrađena, ručna karta mape zone u kojo se nalazite koja je podeljena u sektore prema geografskoj širini i dužini, gde za vašu trenutnu lokaciju morate očitati sa ručnog kompasa vašeg pametnog sata na kome se prate i ostali detalji vašeg stanja.

Igrajući ovu igru često mi je prolazilo kroz glavu da je u pitanju možda i ozbiljna simulacija preživljavanja koje imate prilike da gledate na dokumentanim kanalima. Nakon igranja ove igre, steći ćete utisak da ste naučili dosta o preživljavanju u prirodi. Možda i uživo probate neke od recepata koje ste otkrili u igri. Igra će uspeti da u svakome probudi “Bear Gryllsa”.

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

IGRU USTUPIO:
EVOLVE

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Creepy Jar

CENA:
20.99€

RAZVOJNI TIM:
Creepy Jar

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8.5

- ✓ Audio-Vizuelni dojam
- ✓ Igra ima odličan suspense u svakom smislu
- ✓ Veoma visok nivo produkcije od indie razvojnog tima
- ✗ Na momente preteška
- ✗ Princip probe, pokušaja i greške neke će odbiti

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

ONE PIECE: PIRATE WARRIORS 4

PIRATSKO MLATARANJE

> "GRAFIČKI IGRA IZGLEDA JAKO DOBRO, POGOTOVU ZA MUSOU IGRU KOJA PRIKAZUJE NEKOLIKO STOTINA, PA I HILJADA LIKOVA ISTOVREMENO NA EKRANU."

OP: PW4 jeste novi nastavak popularne franšize Musou igara smeštene u svet jednog od najpopularnijih animea koji baš i nema lak zadatak da premaši definitivno najbolji izdatak serijala u vidu svog prethodnika. Trojka je bila primarno dobra musou igra uopšte, jedna od najboljih Warriors igara, pa je ovime prethodna rečenica potstaknuta. Ipak, uprkos tome, četvorka ima šta novo da ponudi, ponajviše na nivou priče i nekih sitnih dodataka borbenom sistemu.

Što se tiče priče, celokupna igra pokušava da strpa najbitnije segmente OP priče u desetočasovnu kampanju, što naravno nije baš zavidan zadatak, niti izvodljiv. Ipak, tih šest segmenata, koji kreću od Alabasta perioda, su pristojno adaptirani, uz glasovnu glumu originalne postave iz animea, kao i neke pristojno odrađene scene u endžinu igre. Pored toga, pri upadima u nivoe, imaćete opcije da birate između likova koji su deo tih segmenata priče, doduše ne uvek, ali igra definitivno pruža dovoljno versatilnosti i izbora novih likova kroz kampanju da vam to nikad ne bude dosadno. Ne treba napomenuti da ipak veći deo priče vam neće biti jasan, u slučaju da niste OP fan ili ne pratite trenutna dešavanja u animeu i mangi. Osim toga, postoji i Treasure Log mod, koji se sastoji od nekih stotinak nasumičnih nivoa u kojima možete voditi bilo kog lika i ispunjavati zadatke zadatog nivoa. Ako vam ne smeta repetitivan krug radnji koje gejmplej podrazumeva, onda će vam ovaj mod pružiti znatno više sati zabave od pomenutog story moda.

Gejmplej je prilično brz, i ne donosi previše novotarija u odnosu na prethodnika osim nekih pojedinosti. Noviteti jeste nešto veći fokus na izbegavanje udaraca unošenjem same dodge funkcionalnosti liku, kao i novih poteza za likove koji bacaju mnogo veći fokus na borbu u vazduhu. Skoro svi likovi imaju dosta novih poteza koji su vezani samo za vazdušne borbe, pa čak su i fokusirani skoro u potpunosti takvog pristupa. Ipak ovo ne funkcioniše najbolje, s obzirom da kamera ume da šeta na sve strane u tim situacijama, pogotovu ako uzmete neke jezivo brze likove kao što je Lufi u četvrtoj brzini. Ovde se javlja i problem balansa između likova, gde su neki dosta korisniji i generalno jači od drugih. Doduše, u musou igrama kao takvim, nije da treba očekivati neki balans s obzirom da igra nije kompetitivnog karaktera. Ono što je doduše veoma pohvalno jeste da skoro svaki nivo u kampanji i Treasure Log modu ima kooperativni režim koji u nekim nivoima dopušta i do četiri igrača istovremeno. Ovaj repetitivni gejmplej krug time postaje mnogo zabavniji ako imate sa nekim da se igrate.

Grafički igra izgleda jako dobro, pogotovu za musou igru koja prikazuje nekoliko stotina, pa i hiljada likova istovremeno na ekranu. Glavni likovi, bossovi i međusekvence izgledaju odlično i efekti udaraca i tehnika likova jako lepo su dočarani i verni originalu. Okruženja nisu doduše najboljeg kvaliteta, s obzirom da je u pitanju anime stil grafike koji uvek pati kada govorimo detaljisanoj geografiji sveta, ali uprkos tome, ne narušava se atmosfera One Piecea i sve lokacije su takođe verne animeu i mangi. Zvučna podloga ovde jeste najistaknutija, s obzirom da sam već pomenuo da je originalna postava iz animea tu da daje glasove svim likovima, dok su tipične gitarama napucane numere u pozadini da uspostave sve ono čime anime odiše.

Na sve to, ostaje činjenica da ova igra nije baš za svakog. Ako ste fan musou žanra, definitivno imate šta da tražite ovde. Ako ste OP fan, tim bolje, ali uprkos svim pozitivnim stvarima u vezi ove igre, populacija na koju cilja uglavnom obuhvata ove dve grupacije. Teško je prevazići repetitivni gejmplej ciklus koji svaka bitka obuhvata, i iako je borbeni sistem nešto dublji i zahteva neko blaže uhodavanje u početku, i dalje to nije dovoljno da zaintrigira neke novije grupacije. Pirate Warriors 4 jeste doduše najbolja igra u serijalu do sada, a Koei Tecmo je definitivno provalio formulu koja će sigurno obradovati sve fanove najpopularnijeg piratskog anime serijala na planeti.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i7-3770
GPU: Nvidia GeForce GTX 1060 3GB
RAM: 8 GB
HDD: 25 GB

IGRU USTUPIO: **COMPUTER-LAND**

PLATFORMA: PC, Xbox ONE, PS4
IZDAVAČ: BANDAI NAMCO Entertainment
CENA: 59.99€
RAZVOJNI TIM: Koei Tecmo
TESTIRANO NA: PC

OCENA 7

- ✓ Kooperativni režim
- ✓ Jako dobri vizuelni efekti
- ✓ Odlično dočarana atmosfera One Piecea
- ✗ Postaje repetitivno nakon nekog vremena
- ✗ Problemi sa kamerom

Autor: Milan Živković

SPECIAL REVIEW

TWO HEAVY SOULS, BEYOND DETROIT RAIN, BECOME HUMAN...

Nikada neću zaboraviti jedno zimsko veče pre petnaestak godina, kada sam na računaru upalio igru o kojoj ništa pre toga nisam čuo, i totalno ostao zatečen. Pričam naravno o pozitivnom utisku i prvoj igri Quantic Dream studija - Indigo Prophecy, na zapadu poznatiju kao Fahrenheit. Naslov koji je nudio izbor pri igranju, dok se drama odvijala pred igračevim očima. Sočna atmosfere natopljena fenomenalnom muzikom, bila je i više nego dovoljan pokazatelj da Quantic Dream ovde neće stati.

Heavy Rain, naredni naslov koji se pojavio ekskluzivno na PlayStation 3 konzoli (jer je Majkrosoft odbio da objavi igru iz straha od pipave tematike), bila je igra o kojoj su pričali svi koje sam poznavao. Znate ono kad zateknete drugara kako sa devojkom operisanom od video igara, prelazi nešto sa ushićenjem kom jedino parira njeno ushićenje? Heavy Rain je bio takav naslov!

Zatim Beyond: Two Souls, jedna od poslednjih PlayStation 3 ekskluziva i moj lični favorit. Igra koja je na momente izgledala kao naslov iz buduće a ne trenutne generacije konzola. Akciona, moćna, razbacana toliko da uživate da je slažete - poput slagalice. A natprirodni elementi, dodaju dubinu koja će uglavnom prijati samo onima koji ne uživaju jedino u realističnim igrama.

Detroit: Become Human, kao naslov sa PlayStation četvorke, odlazi nekoliko koraka dalje i apsolutno je najambiciozniji projekat od svih dotadašnjih, sa nebrojeno mnogo mogućnosti pri prelaženju igre, i naravno sjajnom grafikom koju je omogućila trenutna generacija konzola. Nažalost, u celoj tehnološkoj ambiciji, ova igra pomalo gubi tu Quantic Dream "žišku", obrađujući već pomalo prežvakanu ideju. Te priča, koja je svakako najveći adut ovih igara, zaostaje za ostatkom njihovog opusa...

> "I DOK SU HEAVY RAIN I BEYOND IGRE STARE DESETAK GODINA, GRAFIČKE OPCIJE NA PC VERZIJI ĆE IH I TE KAKO PODMLADITI."

> "AKO VOLITE "FILMOLIKE" TRILERE OD IGARA, A NISTE NIKADA PROBALI NEKU OD POMENUTE TRI - NEMA VIŠE "ALI NEMAM PLEJSTEJŠN" IZGOVORA!"

Ali povratak ovog studija na PC, nešto je pomalo nadrealno. Nisam ni pomišljao da ću ikada zaigrati Heavy Rain na mišu i tastaturi, ali evo i to se dogodilo. Prethodne godine, sve tri igre su objavljene za računare, a sada su dostupne i preko Epic Games prodavnice što je svakako jedan biser više za njihovu, a potencijalno i vašu biblioteku video igara.

Igranje na mišu i tastaturi, isključuje sve one, pomalo čudne komande na koje smo navikli koristeći "motion" kontrole PlayStation kontrolera. To je momenat kada konačno mogu da odahnu sve čaše, bokali, činije sa čipsom i ostali igrački rekviziti, koje smo svi nebrojeno puta poobarali, igrajući igre sa nepotrebnim ili potrebnim "motion" kontrolama.

Pa i druge čudne komande su izbačene, kao recimo kretanje lika držanjem R2 dugmeta (kao da mu dajete gas?), pa su sada više tradicionalne. Mada, kretanje lika na tastaturi svakako je više digitalno i ne pruža istu slobodu kretanja kao kontroler, tako da je kačenje džojstika na vaš računar, svakako jedna od mogućih opcija.

I dok su Heavy Rain i Beyond igre stare desetak godina, grafičke opcije na PC verziji će ih itekako podmladiti. Na računaru, obe izgledaju bolje čak i od PS4 varijanti, što je naravno slučaj i sa Detroit: Become Human. Dostupna 4K rezolucija, antialiasing, poboljšane teksture i poneki model, kao i nekolicina drugih opcija, i te kako su dobrodošle za ove starije, kultne naslove.

I tako pokrećem ove naslove, koje sam po nekoliko puta "obrnuo" još kada su se pojavili, i ne mogu da verujem da još uvek uspevaju emotivno da me zaljuljaju. Nisam otac, a emotivno saosećam sa ocem iz Heavy Rain-a dok se bori za svog sina. Nisam devojka sa natprirodnim moćima, pa se opet poistovećujem u ulozi begunca željnog slobode života. Nisam robot... Još uvek, sasvim. Pa opet navijam za robote iz Detroita, dok se bore za svoju ljudskost!

Postoje ljudi u mom životu, koje i trenutno planiram da iznenada bacim za "volan" neke od ovih igara, te vidim kako će se snaći i koliko će im se ceo fazon dopasti. Naročito uzevši u obzir da i nisu toliko ludi za video igrama... A ukoliko niste igrali neki od ova tri naslova, smatrajte se rednim brojem 4. na mom spisku! Jer propustiti neke od ovih naslova, više je od propuštanja jedne kompletne generacije igračkih triler drama. U pitanju je propuštanje nekih od najboljih video igara u svom, lično popularizovanom žanru.

Ako volite "filmolike" trilere od igara, a niste nikada probali neku od pomenute tri - nema više "ali nemam Plejstejšn" izgovora! Trojka koja je svakako ostavila traga u igračkoj industriji poslednjih desetak godina, sada je pristupačnija više nego ikada. Dugujete sebi da zaronite u "kvantni san". Pa barem samo na trenutak, izviđački, da vidite oko čega se podizala buka. Sve su prilike da će se taj trenutak razvući do odjavne špice... Puta tri.

IGRE USTUPIO: **COMPUTER-LAND**

PLATFORMA: PC, Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ: Quantic Dream

RAZVOJNI TIM: Quantic Dream

TESTIRANO NA: PC

- ✔ Bolja grafika
- ✔ Jednostavnije kontrole
- ✔ Pristupačnije više nego ikad
- ✘ Neiskorišćena prilika da se isprave mane originala

Autor: Igor Totić

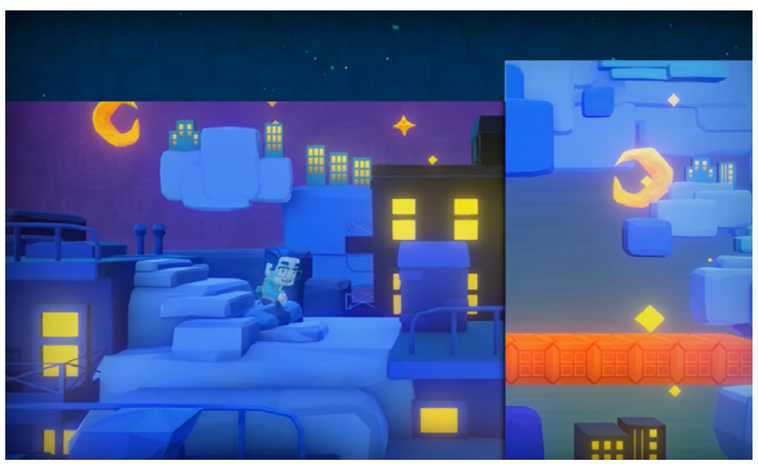
REVIEW

PRESAVIJ MI SRCE

Volim kad mi zapadne ovako sveža puzzle igra i volim inovativne indi igre. Ne volim kad me iste bace u depresiju.

A Fold Apart je platformska puzzle igra sa interesantnom mehanikom preklapanja fotografija. Igra prati mladi zaljubljeni par. Ona je učiteljica u omalenom seoskom gradiću dok je on arhitekta koji je dobio posao u velikom gradu. Dogovaraju se da imaju vezu na daljinu i u različitim vremenskim zonama. Ovo im pada teško, kao što bi većini ljudi. Njihova komunikacija u moderno vreme se svodi na tekstualne poruke i tu su izbori dijaloga koje imate kroz igru.

Što se same mehanike tiče, ljubavnici pokušavaju da kroz maštu dođu jedan do druge i to preko savijajućih panela. Kako komuniciraju tekstom, neke nuanse se gube u razmišljanju, kao što to obično bude, i stvara se seme raskola između njih. Vaš cilj je da stignete drugu osobu koja vam beži po platformama. Platforme uglavnom nisu povezane i cilj je da ih spojite tako da možete da odete dalje. Platforme spajate savijanjem ovih fotografija, panela ili kako god hoćete da ih nayovete. Bukvalno pravite prosti origami od igračkog



“ZAGONETKE SU RELATIVNO PROSTE KAD VAM SE MOZAK NAVIKNE”

prostora. Savijanjem ivica, obrtanjem celog panela, rotacija, sve utiče na to kako ćete ići dalje. Recimo ako ne viditi ništa na ekranu sem vaše inicijalne platforme, ostatak se verovatno nalaz iza. Rotacijom celog panela vidite ravnu plocu koju možete da prepolovite savijanjem i spojite sa svojom platformom, ali posle morate da produžite drugu polovinu panela kako biste produžili dužinu platforme. Znam, zvuči komplikovano ali nije dok igrate.

U početku sam imo problema da skapiram kako neke stvari funkcionišu jer neke ivice nisu htele da se saviju ili odviju, ali ubrzo shvatite zakone igre i mozak vam se navikne na dvostrano i preklapano razmišljanje. Neki puzzle može da ima više različitih rešenja, što je super, ali nekada su izuzetno glupa ograničenja. Na primer, uspeo sam da presavijem platformu koja ide u vis tako da dodiruje platformu na kojoj stoji moj lik, ali jedan piksel iznad je strčao što mi nije dozvoljavalo da se popnem uz tu platformu. Postoji elegantnije rešenje od mog, ali mi je bilo krivo što nisam mogao svoju ideju da realizujem samo zato što se platforme ne poklapaju savršeno.

Zagonetke su relativno proste kad vam se mozak navikne, ali su vrlo originalne. U par momenata sam imao napad frustracija jer mi nije jasno zašto neki potez neće, dok nisam došao do „a-ha!“ momenta i shvatio da sam glup.

Priča se kroz igru razvija u vrlo depresivnim tonovima, i ako ste ikada imali vezu na daljinu, biće vam jasno kroz šta prolaze ovi likovi.

A Fold Apart je vrlo prosta, prelepa i depresivna, kratka igra koja ne vredi taj novac koji traži, ali na prost način istražuje dublje probleme odnosa između ljudi i problema neverbalne i digitalne komunikacije. Moja preporuka je da sačekate popust.

IGRU USTUPIO:
EVOLVE

PLATFORMA:
PC, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Lightning Rod Games

CENA:
20€

RAZVOJNI TIM:
Lightning Rod Games

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 7

- ✓ Interesantna mehanika
- ✓ Odliča pouka moderne neverbalne komunikacije
- ✗ Kratko
- ✗ Skupo

Autor: Igor Totić

REVIEW

ARTIFICIAL EXTINCTION

PRAVDA ZA AI

Još jedan tower defence, još jedan odbegli AI koji želi da uništi čovečanstvo. Da li se Artificial Extinction izdvaja po ičemu od drugih igara, ili je samo jedna u nizu klonova?

AE je tower defence iz prvog lica, što nije standardan format ali nije nov. Čuveni Sanctum je počeo ovaj trend i AE se trudi da isprati sve standarde koje su postavljene, ali koči sam sebe.

Vi ste kolonista koji putuje da naseli novu planetu koju su roboti već teraformirali. AI koji ih kontroliše je popizdeo i sad hoće da vas se reše. Iza vas, doleće vaša porodica koja sleće za 9 dana i na vama je da obezbedite sigurno sletanje i život na novoj planeti. Svaki dan je zapravo jedan nivo i svaki dan je sve teži od prethodnog. Ovo čini da igra zapravo ima samo 9 nivoa i sigurno je veoma kratka, ali vrlo izazovna. Svaki dan započinje vašim sletanjem na određeni deo planete i skupljanjem tri tipa resorsa. Ove resorse koristite na aktivaciju turreta koji vas štite kao i njihovo unapređivanje.

Od arsenala, naš heroj ima samo pušku koju može da modifikuje. Može da postavi mine i može da hakuje neprijateljske robote tako da se napadaju međusobno. Roboti su uglavnom sunđeri za metke i morate dobro paziti koji turret odgovara kao odgovor na specifične robote, kao i svim drugim tower defence igrama.

E sad, ono što krasi dobar tower defence je mapa. Ako imate putanju, znate otprilike gde sve možete da postavite turete i postoji mogućnost da pogrešan turret postavite na pogrešno mesto i ne iskoristite njegov pun potencijal. U AE, ne postoje putanje već otvoren prostor, što znači da će roboti dolaziti iz daleka i sa skoro svih strana. Ovo je vrlo dosadno bilo jer su pejzaži i grafika mapa katastrofa, što je kontrast ostalim elementima igre koji su vrlo detaljni kao što su sami roboti i vaši tureti. Izgledalo je kao da igram Crysis ali u prvom demou 3D okruženja ikada napravljenim.

Veliki problem u igri je to što nikada ne znate koliko nešto košta dok ne probate to da kupite. Često sam pokušao da napravim turet ali nisam mogao zbog nedostatka resursa. U ovakvim igrama bitno je da planirate i manervišete između potrošnje i pravilnog pozicioniranja, što mi ova igra nije dozvolila.

Igra generalno izgleda nedovršeno i nisam siguran zašto je izašla u ovakvom stanju. Često mi nije dala da kliknem na turet radi unapređenja sem ako ne napravim krug oko njega, puška nema reload animacije i generalno su animacije u manjku. Zvučna podloga je zapravo dobra. Pucanje, eksplozije i atmosfera koju pravi zvuk je na vrlo visokom nivou, ali bada u senku zbog drugih slabo realizovanih stvari.

"ZVUČNA PODLOGA JE ZAPRAVO DOBRA"

Artificial Extinction se meni lično nije dopao. Igra sigurno može da bude nešto više i bolje, ali je kratka i nedovršena a nefer protivnici su takvi samo da bi produžili trajanje igre. Svaki nivo se igra otprilike oko 20 minuta, i to nije dovoljno da opravda cenu. Za ljubitelje tower defence, možete ovu igru da zaobiđete.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: Intel i5-8400
GPU: Nvidia GTX 1060 ili slično
RAM: 8 GB RAM
HDD: 14 GB

ARTIFICIAL EXTINCTION

IGRU USTUPIO:
EVOLVE

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
100Hr Games

CENA:
16.79€

RAZVOJNI TIM:
100Hr Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 4.5

- ✔ Dizajn zvuka
- ✔ Ideja je tu negde
- ✘ Mnogo kratko
- ✘ Ponovo ista priča
- ✘ Mape

Autor: Milan Janković

REVIEW

Bright Memory

PRAVDA ZA AI

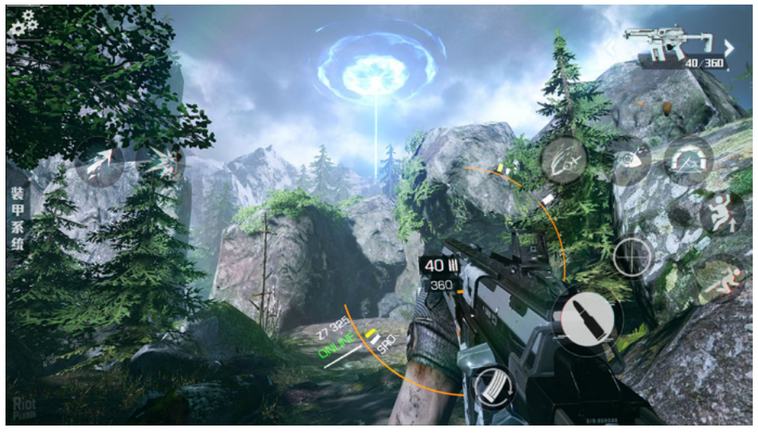
Bright Memory. Dve reči, jedna video igra a nekako izuzetno teško za opisati o čemu se ovde zapravo radi i šta je ovaj naslov u stvari. Igra, jeste i to prilično ambiciozna pošto iza nje stoji samo jedan lik. Jedan čovek koji je pisao priču, radio dizajn karaktera nivoa i praktično svega ostalog. Kada bi me zapitali oštro kao panduri tokom policijskog časa zašto sam van, samo što u ovom slučaju moram opisati Bright Memory, uvek bih rekao da je ovo nešto kao DMC iz prvog lica, sa dodatkom Tomb Raidera, i sve to na steroidima. Zvuči čudno zar ne? Igra je takva, mešavina više elemenata, poput klasične FPS pucačine, sa raznim sposobnostima i povrh svega toga imate zagonetke.

Igra vas smešta u ulogu heroine Šejle, pripadnice organizacije zadužene za istraživanje natprirodnog koja se u sukobu sa terorističkom organizacijom slučajno teleportuje na nepoznati kontinent. U suštini to je sve što trebate da znate o priči i sve je nadalje dosta konfuzno, i ispričano kratkim međuscenama koje same po sebi nemaju mnogo smisla. Ono gde igra dominira je obilje mehanika za sukobljavanje. Prvo na raspolaganju imate tri puške, mitraljez, sačmaricu i pištolj, svaki sa svojim trzajem municijom i štetom koju pravi. Njih ćete najviše koristiti tokom borbi protiv različitih neprijatelja, mahom zombi ratnika i životinja, a na raspolaganju imate par gedžeta. To je specijalna rukavica koja ima, dešovanje, grapple element i proizvodi EMP talas za odbacivanje neprijatelja u vazduh. Tu su i mačevi sa čijom aktivacijom imate opciju za običan udarac, brzinsko seckanje i udarac iz vazduh. To je stvarno mnogo elemenata, ali su na svu sreću dobro postavljeni kao kontrole na tastaturi. Pored WASD šeme za kretanje, specijalne sposobnosti palite pritiskom na Q,E,F tastere i one imaju određeni cooldown, dok mačeve koristite samo tokom par sekundi i to sa točkićem na mišu. Povrh svega ovoga imate i nadogradnje, sa kojima otključavate nova umeća koja daruju veću brzinu kretanje, zdravlje i nove specijalne pokrete koji su zapravo dodaci na postojeće.

Svi ovi elementi daju prilično zadovoljavajući gejmplej tokom okršaja, jer možete biti izuzetno kreativni tokom borbi i eliminisati neprijatelje na razne načine. Okruženje koje je kreirano kao arena za borbe tokom progresije takođe daje dosta slobode, kada se shvata da ništa od mehanika ne bi valjalo da im nije posvećeno toliko pažnje, zbog čega su trpeli drugi elementi. Tu spadaju čudovišta koja su nekako nagurana, i nemaju ni fantazijskog osnova da se nađu u Bright Memory, ali šta je tu je. Animacije su takođe najviše pretrpele, i mogle bi se nazvati lošim, pa čak i rigidnim, pogotovu kada je u pitanju kretanje usta tokom razgovora ili brzo trčanje u međusceni. Izrazom „katastrofalne“ se neću poslužiti pošto iza Bright Memory ne stoji multimilionska korporacija koja bi olako iskeširala novac za dostojni motion capture, već jedan developer sa puno motivacije.

Sa druge strage, grafički izgled igre je izuzetno impresivan. Mali broj igara ovog tipa ima toliko kvalitetne teksture i ray-tracing, što je za svaku pohvalu developera. Pojedine komponente gotovo da pružaju next-gen izgled, što je vašeg autora i primamilo da se okuša sa Svetlim Sećanjem. Veličanstven izgled je očuvan i sa teksturama nižeg kvaliteta, a poslasticu za oči možete poboljšati bogatim grafičkim opcijama. Pošto je u potpunosti kreirana koristeći Unreal endžin i njegove assete, igra radi odlično na svim računarima i tu nema nikakve zamerke.

Pošto se radi o verziji igre koja je prvenstveno eksperiment, na animacijama i drugim komponentama igra se može dodatno poraditi čime bi se kvalitet približio očekivanom, ali i ne mora zameriti. Iako košta 8 dolara, cena može zasmetati većini jer se za to dobija samo demo iskustvo od 8 dolara, i to je sa pravom. FYQD studio je zato rešio danaredno planirano poglavlje ove igre, nazvano Infinite, daruje besplatno svakome ko poseduje original, što može biti dodatna moticacija za kupovinu.



> “BRIGHT MEMORY JE IZUZETNO IMPRESIVNA KREACIJA SAMO JEDNE OSOBE”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7+
CPU: i7-4790K INTEL
GPU: AMD Radeon R9 390
RAM: 8 GB
HDD: 4 GB

IGRU USTUPIO:
PLAYISM

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
FYQD Studio, PLAYISM

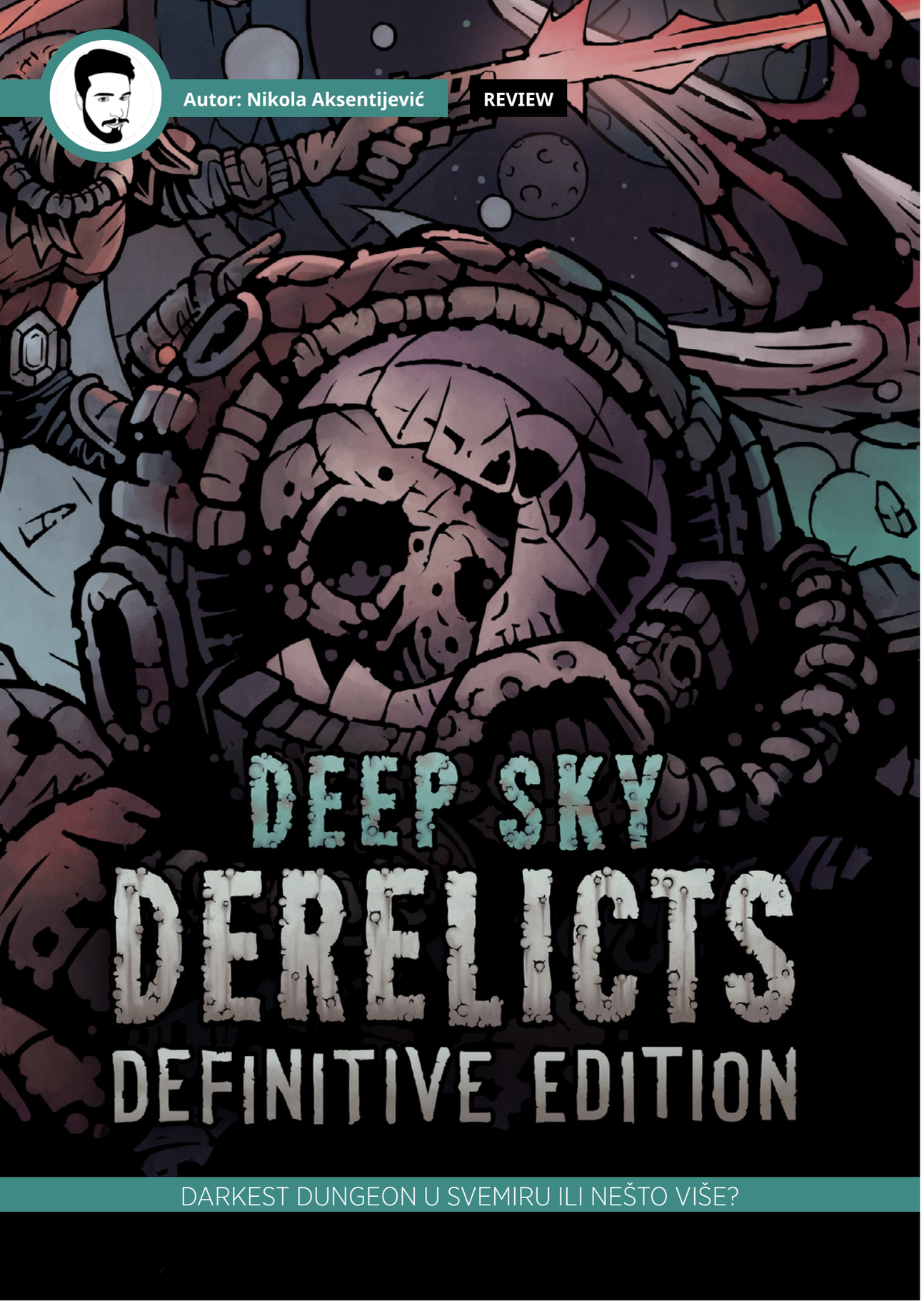
CENA:
8€

RAZVOJNI TIM:
PLAYISM

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8

- ✓ Mešavina gejmplej mehanika
- ✓ Impresivna grafika sa sve ray-tracing elementima
- ✗ Animacije
- ✗ Priča nema mnogo smisla
- ✗ Dosta kratko traje, više je demo nego igra



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

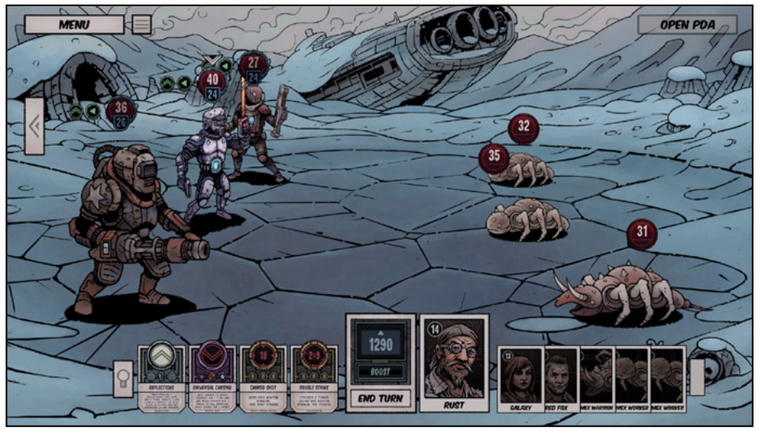
DEEP SKY DERELICTS DEFINITIVE EDITION

DARKEST DUNGEON U SVEMIRU ILI NEŠTO VIŠE?

Deep Sky Derelicts je već duže vreme bio u Early Access fazi i sada nakon toliko vremena stiže u Definitive Edition izdanju, sa dva solidna DLC-a iza sebe upakovana zajedno sa osnovnom igrom. Na prvi pogled, ova igra Snowhound Gamesa može delovati kao jednostavan sci-fi klon sjajnog Darkest Dungeona, ali ipak developeri je predstavljaju kao nešto drugačije iskustvo.

DSD je najlakše objasniti preko uzora koje igra koristi kao inspiraciju za svoj inače prilično dubok i originalan pristup roguelike žanru. Narativ nije u primarnom fokusu i postavlja vas kao vođu plaćenika koji lutaju svemirom u cilju da pronađu bogatstvo istražujući ogromne brodove po kojima je i nazvana igra. Ovi brodovi i sama estetika istih uveliko podseća na Space Hulkove iz Warhammer 40k univerzuma što doprinosi celokupnom mračnoj sci-fi atmosferi koju igra pokušava(i uspeva) da uspostavi. Osim toga, priča se ne razvija preterano dalje, iako sam narativ postoji. Kvestovi se svode na uglavnom neke fetch kvestove, sa doduše dosta zanimljivih sporednih zadataka koje možete naći na samim brodovima. Neretko će ti zadaci biti zanimljiviji od glavnih objektiva zbog kojih ste poslati na brod, dok pisanje povremenih dijaloga je prilično solidno odrađeno.

Srž igre jeste njen gejmplej koji nije puka kopija pomenutog DD, već poseduje ogromnu dubinu nekih veoma zanimljivih deck-building mehanika. Naime, istraživaćete brodove i sličnom maniru kao u DD, kretajući se po mapi, trošeći energiju koju imate da biste ulazili u razne sobe po brodu. Svi brodovi su inače nasumično generisani i postaju proceduralno teži kako budete odmicali sve dalje i dalje. U sobama, osim neprijatelja raznih varijacija, možete i nailaziti na NPCeve, zamke, loot i druge očekivane papazjanije. U definitivnom izdanju ćete imati na raspolaganju osam klasa za vašu ekipe koje se sastoje od po tri plaćenika, i sve klase su dosta zanimljivo koncipirane i dosta se razlikuju od tipičnih RPG klasa na koje ste navikli. Svaka klasa takođe ima i tri različita izgleda, čisto radi varijacije pri svakom novom prolazu kroz igru, a budite sigurni da će ih biti više pošto igra definitivno nije laka u kasnijem periodu. Što se tiče samog deck-buildinga, svako oružje poseduje neke od kartica čijim aktiviranjem izvodite specijalne poteze. Svako oružje doduše ima i sopstvene statistike, pa ćete neretko morati da birate između dobrih kartica i dobrih statistika oružja, uvek tražeći taj balans. Na to se dodaje i sistem iskustvenih stabala koji je takođe poprilično detaljan i dobar i uspešno pruža ogro-



man broj opcija za različite buildove i pristupe borbi. Na sve to se dodaje i sistem augmentacija koji nije dubok kao prethodna dva, ali pruža dodatan iskorak ka dubokoj specijalizaciji likova i stvara još novih kombinacija. Treba napomenuti da postoji i krafting sistem koji je jedna od slabijih karika igre, s obzirom da se zasniva na RNG statistikama pri kreiranju ili unapređivanju predmeta, ali je pristojno uklopljen i vijabilan da se koristi kada nemate na šta drugo da trošite resurse. Borbeni sistem je, naravno, srž DSD, i on predstavlja tipičan potezni sistem borbe gde ćete na svom potezu aktivirati kartice i trošiti akcije naizmenično sa protivnikom, u zavisnosti od inicijative. Ono što treba pohvaliti jeste sam dizajn i diverzitet neprijatelja kojih ima stvarno u velikoj meri, od svemirskih crva, preko raznih letećih čudovišta, drugih plaćenika, pa čak i svemirskih zombija. Poslednji mogu čak i izvršiti i invaziju na vašu glavnu bazu operacija, pa ćete biti primorani da se uključite u odbranu iste protiv nekoliko talasa neprijatelja.

Igra izgleda jako dobro, oslikavajući sve u specifičnom stripovskom stilu. Dosta neprijatelja, pored već pomenutog WH40k, dolazi inspirasano Alienom, kao i Dead Spaceom u nekoj meri, stvarajući jedan dosta originalan atomsferični sci-fi osećaj. Svaki neprijatelj i klasa ima svoje posebno nacrtane strip panele pri borbi tokom izvođenja različitih udaraca i primanja istih, što je stvarno pohvalno, s obzirom koliko je detalja i truda unešeno u sam izgled crteža. Zvučna podloga je pristojna, odlikovana solidnim ambijentalnim tehnom u pozadini, dok su efekti dosta površni, mada dovoljno dobro vrše ulogu. Jedina veća zamerka bi bio nedostatak glasovne glume, te zbog toga igra može izgubiti na imerzivnosti i mračnom ambijentu koji pokušava da postavi pred igrača.

DSD je dosta dobro optimizovana igra i uspešno beži od problema sa bagovima u prošlosti. Doduše iako neki od gličeva i dalje postoje, sam performans je besprekoran u 60 slika po sekundi, a igra će veoma lako raditi i na starijim mašinama sa svojom veoma niskom zahtevnošću. Klase su znatno bolje izbalansirane, i kako se čini, celokupna rekacija igrača je dosta uticala na mnoštvo pozitivnih odluka koje su developeri doneli tokom razvojnog ciklusa ove igre. Sa apsurdnom količinom buildova, pristupa i veoma zabavnim i dubokim gejmplejom koji nije kopirani DD sa primesama Slay the Spirea, već poseduje neki svoj pečat, Deep Sky Derelicts je definitivno jedan veoma dobar skriveni dragulj među indie roguelike igrama.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7, 8, 10 64-bit
CPU: Intel Core i3
GPU: Intel HD Graphics 4400
RAM: 4 GB RAM
HDD: 3 GB

IGRU USTUPIO:
EVOLVE

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ:
1C Entertainment

CENA:
19.99€

RAZVOJNI TIM:
Snowhound Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8.5

- ✓ Prelep stripovski dizajn
- ✓ Vrhunska dark sci-fi atmosfera
- ✓ Ogroman broj različitih buildova i pristupa
- ✗ Nedostatak neke snažnije priče
- ✗ Crafting sistem nije najbolje realizovan
- ✗ Nepostojanje glasovne glume

RUR
DOGAĐAJI
TURNIRI
VESTI
GIVEAWAY
HARDWARE
SVE O ESPORTU NA JEDNOM MESTU!
/RUR.RS
/KLANRUR
DISCORD.GG/PBCAPSU
ESPORTS SINCE '98

Autor: Milan Janković

REVIEW

IN OTHER WATERS

IGRA O ISTRAŽIVANJU KAO NIJEDNA DO SADA

Uh, znate onaj osećaj kada očekujete nešto dobro a dobijete još bolje. Slično kada kao klinac očekujete neku kinesku falš kopiju igračke, a roditelji vam kupe skupoceni original.

Tako bih opisao iskustvo sa igrom In Other Waters. Pre nego što sam dobio šansu da je zaigram očekivao sam da će to biti obično istraživanje sa kakvim se susrećem u brojnim drugim naslovima tog tipa, ali to nije slučaj. Ovde se uticaj na tok priče, istraživanja i sličnog ne ostvaruje direktno, već preko posrednika.

Vi ste biće veštačke inteligencije koje kao zadatak ima ispomoć ksenobiologu u istraživanju planete Gliese 677Cc, i kao takvo svet ne vidite normalnim očima već kao 2D mapu sa minimalističkim interfejsom, koji daje sasvim dovoljno parametara važnih za opstanak biologa na planeti. Ti parametri se tiču ronilačkog odela protagoniste, poput rezervi kiseonika i energije, zatim kontrola kojima diktirate smer i dubinu kretanja ekspedicije, zajedno sa sakupljanjem i analiziranjem živog sveta na ovoj planeti. Sve kontrole zadajete klikom i prevlačenjem po mapi, što je prosto, ali takođe nosi element kompleksnosti pošto svuda vrebaju opasnosti, ali i kratkotrajnost pojedinačne ekspedicije. Mapa je topografski prikazana, tako da daje igračima naznaku o predstojećim dubinama, a ostali detalji su prikazani sitnim ikonicama kako biste usmerili kretanje ili odabrali šta da istražite.

In Other Waters deluje kao mini-igra u nekoj drugoj, većoj, igri, što zvuči čudno, ali je to samo utisak koji igra odaje „na prvu“. Komplikovanije je sve to, dosta elemenata je na stolu i svakom morate posvetiti pažnju. Vaš glavni cilj kao AI bića je da svog biologa držite u životu i da istražite sav živi svet koji postoji. Svako otkriće će biti indeksirano u posebnom odeljku minimalistikog interfejsa, odnosno laboratoriji, kojoj se možete vratiti i uživati u rečima ispisanim u odličnom i zanimljivom stilu, što je dodatni dokaz pažnje koja je posvećena u razvoju. Određene biljke se mogu iskoristiti za nadogradnje, tipa one koja će omogućiti da se produži boravak u vanzemaljskom okeanu. Priča koja se prati je dublja i kompleksnija, pošto vi niste prvi put sa čovekom na ovoj planeti. Drugi biolog se već obreo u misterioznom okeanu i nestao je. Potraga za raznim životom će dovesti i do saznanja o sudbini drugog biologa.

Sam grafički stil, sa malobrojnim bojama koje doprinose minimalizmu, deluje opuštajuće. Stil je u kominaciji sa mirnom muzikom, koja objedinjuje „sliku“ duboke vode koja je većinom pusta i sa idejom kako se jedan AI sistem može “osećati”. Posle toliko karaktera o gejmpleju, najlakše ga je opisati kao „lajt“ komponentu, iako se u početku možete osetiti

pod pritiskom iz straha da nećete pohvatati sve komponente. Tu bi se možda moglo zameriti na nedostatku nekog tutorijala ili praktičnog podsetnika kojem se možete okrenuti, ali su same kontrole intuitivne da ćete provaliti pre nego što se isfrustrirate. Sa odvijanjem radnje kroz neku vrstu radara i dosta komunikacije od strane biologa, In Other Waters sam prepušta igračima da zamisle kako bi u stvarnosti to vodeno prostranstvo moglo izgledati i kako bi se ono osećalo i koliko je zapravo živopisno.

Mana gotovo da nema. Ponekad se desi da naiđete na iritantni bag, dok se par zamerki može usmeriti ka samim mehanikama igre. Funkciju skeniranja bi trebalo ostaviti da se automatski ostvaruje pri svakom prelasku sa jedne tačke na drugu, jer bi tako bio postignut bolji efekat i izbegli bi se pojedini konfuzni momenti tokom igranja. Drugih zamerki nema, što je pravo oduševljenje.

In Other Waters je neverovatno iskustvo, igra o istraživanju kao nijedna do sad, što je sasvim doboljno da je istakne od obilne konkurencije i privuče pažnju. Smirujuće iskustvo u kojem čak i niste glavni protagonista je nešto zbog čega ovoj igri već sada mogu dati titulu najbolje indie igre 2020. godine.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7+
CPU: 2.0 GHz
GPU: 2GB VRAM
RAM: 4 GB
HDD: 700 MB

IGRU USTUPIO:
JUMP OVER THE AGE

PLATFORMA:
PC, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Fellow Traveller

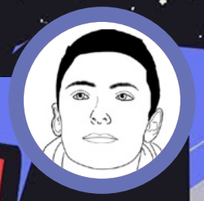
CENA:
12.49€

RAZVOJNI TIM:
Jump Over The Age

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 9

- ✔ Inovativni gejmplej
- ✔ Niste u ulozi glavnog lika, već ste pomoćnik
- ✔ Izuzetno smirujuća audio-vizuelna prezentacija
- ✘ Sitni bagovi



Autor: Milan Janković

REVIEW

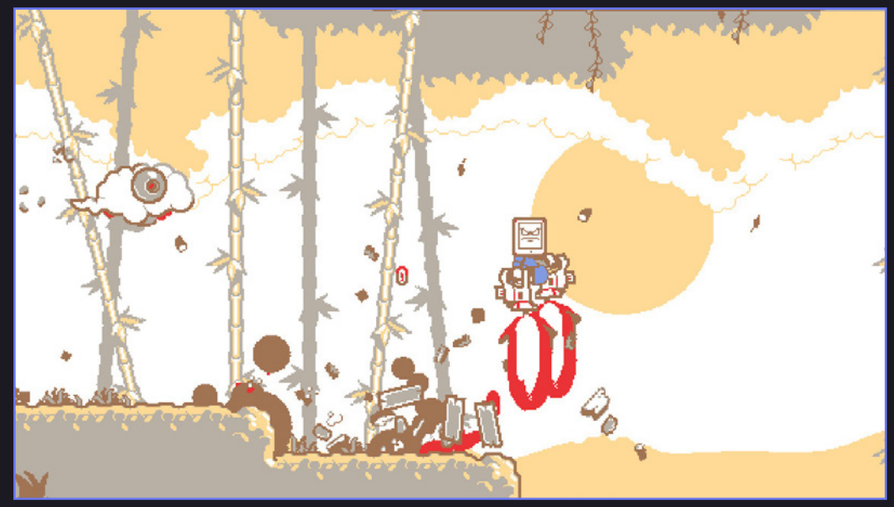
KUNAI

BRZINSKA METROIDVANIA

Daleka budućnost prikazana pikselizovanom grafikom nije nimalo svetla za čovečanstvo. Napredna veštačka inteligencija je ljudski rod dovela do ivice nestanka, zahvaljujući zlikovcu Lemonkus. Jedina preostala nada je robot Tabi u kojem živi duša drevnog japanskog ratnika.

To je kratki uvod za KUNAI, akcionu metroidvaniu inspirisanu brojnim naslovima tog tipa, kao što je Hollow Knight.

Igru započinjete u fazonu „sada nemam ništa, sem ambicije“ gde sa prostih mehanika napredujete ubijanjem robota po nivoima, što će vam zauzvrat davati opcije za nadograđivanje, u vidu novog oružja, specijalnih sposobnosti i trikova. Mač je glavno sredstvo borbe, a na raspolaganju vam je i oružje kunai(otud naziv igre), sa kojim se možete verati po zidovima i platformama. Sa prostim principima i 2D grafikom, KUNAI predstavlja izuzetno brzu igru, koja i od igrača zahteva brzinu. Gejmplej je maksimalno utegnut i responzivan, sa izuzetno zadovoljavajućim vezivanjem poteza pomoću lančanih napada, ili slow motion sekvenci, koje će od vas samo tražiti još. Težina protivnika se povećava kako napredujete, a ujedno se upoznajete sa elementom zagonetki, koje su mahom proste i traže otključavanje određenog dela nivoa. Oni su kreirani sa dosta skrivenih prostora, koje možete istraživati i otkrivati razne tajne i dodatke, u vidu robota sa kojima možete razgovarati, što je zanimljiv detalj ako želite da više izvučete iz priče.



Grafički deo je još jedan aspekt na kojem KUNAI briljira. Jedinstvena kombinacija ograničenih, ali istaknutih boja daje jasnu razliku između pozitivaca i zlokovaca, omogućava da borbe budu dodatno naglašene zbog crvene boje koja označava krv, ulje, ili šta god roboti nazivaju vitalnom tečnošću. Animacije borbe odlično odgovaraju na kontrolisanje, i odlično je što protagonista pomoću svog ekrana prikazuje da poseduje emocije. Tako ćete na njegovom monitoru često viđati smeška, namštenost tokom borbi ili zabrinutost kada je zdravlje na minimumu. Audio prezentacija će se defintivno dopasti fanovima starijih igara ovog tipa, sa chiptune numerama u 16-bit stilu, što je dovoljno da vas priseti na zlatnu eru igara.

Tokom niza makljanja sa robotima i svojskih boss okršaja, može se javiti utisak repetitivnosti gejmpleja, i dalji trud tokom prelase vam se može načiniti dosadnim, i pored navedenog broja prisutnih mehanika i oružja, pogotovu ako nastradate i onda morate krenuti nivo ispočetka. Kao savet da to izbegnete, najbolje je menjati kombinacije oružja, čime je potrebno promeniti i način kretanja. Progresija težine od samog starta je takođe nejednaka, gde imate spori početak koji može biti odbojan igračima i navesti ih da dignu ruke od igre, a onda naglo dolazi do otežanja izazova. Neki drugi elementi koji nisu u skladu sa Ninja kodeksom jeste kratka kampanja, praćena prilično visokom cenom za sadržaj koji se nudi. To ne treba da odbije igrače od kupovinu, preporuka i dalje stoji, ali je najbolje sačekati neko sniženje.

KUNAI je impresivna retro metroidvania, namenjena za fanove istih, ali i za sve koji žele fluidne borbe i platformisanje u pixel-art stilu. Sa maksimalno utegnutim kontrolama, bitke će biti pravo osveženje dok prelazite kroz laganu priču koja se nudi između prosipanja elektronskih komponenti.

> “JEDINSTVENA KOMBINACIJA OGRANIČENIH, ALI ISTAKNUTIH BOJA DAJE JASNU RAZLIKU IZMEĐU POZITIVACA I ZLOKOVACA”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7+
CPU: Intel i5+
GPU: Nvidia 450 GTS / Radeon HD 5750
RAM: 2 GB
HDD: 1 GB

IGRU USTUPIO: **DOTEMU**

PLATFORMA: PC, Nintendo Switch
IZDAVAČ: The Arcade Crew
CENA: 17€
RAZVOJNI TIM: TurtleBlaze
TESTIRANO NA: PC

OCENA 7.5

- ✓ Platforming elementi
- ✓ Odlična 2D grafika
- ✗ Cena
- ✗ Potencijalna repetitivnost

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

BOLJE BACAMO PAKETE NEGO POŠTA

Team17 se kao developer i izdavač već dobar niz godina pokazao kao vema dobar u izboru manjih indie naslova i projekata koje će podržati. Dobar deo njih se uklapa u jedan ili drugi oblik kooperativnog igranja za kaučom ili pri manjim žurkama. Igre kao Worms ili Overcooked su samo mali primer istih. Moving Out nam takođe dolazi u istom tuhu otkačene kooperativne igre ali ovog puta umesto pucanja ili kuvanja imamo veoma težak i nezahvalan posao iseljavanja nekoga iz kuce.

Samim time priča je prosta i veoma direktna. Kao najnoviji član ili članovi F.A.R.T. firme za selidbe na vama će biti da se pobrinete za sve selidbe u gradu u kom ljudi konstatno žele da se sele na nove lokacije. Svaka selidba će biti na svoj način priča o svakom klijentu i šta želi da se zapravo preseli. Dodatni humor i zabavu pružaju komentari vaših likova i direktan razgovor sa šefom i vozačem kamiona.

Gejmplej je apsolutno haotican kolko možete zamisliti kad se četiri otkačena lika okupe da presele gomilu random nameštaja bez ikakve brige za iste ili za druge objekte u kući. Kontrole su proste i sastoje se iz opcije da se pokupi i pusti objekat kao i da se isti baci, naravno uz kretanje i skakanje po mapi. Objetke koji su teški možete baciti isključivo ako imate pomoc drugog igrača. E sad kako doći do njih. To je apsolutno na vama. Možete skočiti kroz prozor, taj namestaj izbaciti kroz prozor, ili pustiti da se sam spusti niz snegom prekrivenu stazu, možete ga prebaciti preko bazena kako bi brže stigao do kamiona ili na bezbroj drugih načina. Sve to morate lepo

“ODIŠE DUHOM KAO STO JE U OVERCOOKED IGRAMA”

naslagati u zadnji deo kamiona a uvek možete pokupiti i još po koji objekat. Sa jednim igračem ovo je lako i može biti dobro organizovano, sa četiri ovo postaje haos i ludilo koje samo donosi još više zabave. Svaki od poprilično velikog broja nivoa donosi neke svoje specifične prepreke i izazove koje morate da smislite kako ćete savladati tako da u dato vreme uspete da sve spakujete u kamion. Nakon jednog pređenog puta možete pokušati još koji put da bi odradili skrivene bonus zadatke ili popravili vreme. Skupljanjem slatnih medalja na nivou otključavate specijalne nivoe a skupljanjem bonus medalja otključavate veoma teške izazove za prelaženje. Igra apsolutno ima mogućnosti kako za dugo igranje tako i za više prelazaka kako bi se sve skupilo i otključalo.

Grafika je ponajviše u stilu Overcooked igre ili ti u full stilu crtanih filmova. Likovi su komični i raznih oblika, kao tosteroglavi i puknuta vaza za cveće, između ostalih. Ceo svet je prepun svetlih boja i krupnih objekata, ali čak i pri tome svaki deo nameštaja, bele tehnike ili random opreme se lako prepoznaje i vidi. Mape su takođe tako spakovane da će vam i biti zabavno istražiti ih i pronaći svaki skriveni detalj.

Glasovna gluma je minimalna i retko je ima, ali to nije preterano bitno niti šteti igri. Muzika na drugu ruku je upotpunosti pozitivna i u zabavnim tonovima taman da vas spreme za sledeću selidbu i ludilo koje uz nju dolazi. Dosta će pratiti ritam i dizajn kao iz onih davnih reklama ili top shop šoua gde možete videti neki produkt na delu.

Igra je iznenađujuće stabilna i funkcioniše bez grešaka. Mada postoje dve mane. Jedna manja koja se svodi na to da se kretanje likova prečesto oseća veoma ograničeno u letu a kad slete negde posle skoka kao da su sleteli na klizavi led a ne na čvrstu površinu. Druga mana se svodi na to da igra apsolutno nema online mod igranja i teško da će biti dodat u ovoj verziji. Isti problem je imao i prvi deo Overcooked serijala ali je on sređen u drugom delu, sa time bi očekivali da će i ova igra imati.

Kao kauč kooperativna igra Moving Out je definitivno ogroman izvor zabave za neku žurku ili druženje. Nedostatak online igranja će ponajviše boleti zbog trenutnog stanja u svetu u kom se nalazimo, ali kad sve ovo prođe i kad budemo opet mogli da se družimo uživo ova igra bi definitivno trebala da bude na listi igara za to veče. U suprotnom možete probati da je nabavite i probate solo igru ili preko Steam Remote Play Together sistema.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: Intel Pentium G4600
GPU: Radeon R9 270X
RAM: 4 GB
HDD: 1 GB

IGRU USTUPIO: **COMPUTER-LAND**

PLATFORMA: PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch
IZDAVAČ: Team17 Digital
CENA: 22.99€
RAZVOJNI TIM: SMG Studio, Devm Games
TESTIRANO NA: PC

OCENA 8

- ✓ Dobra fizika
- ✓ Otkacena zabava
- ✓ Zabavni izazovi
- ✗ Nema Online CO-OP
- ✗ Kretanje likova previše klizavo

Autor: Milan Janković

REVIEW

Oneiros

NADREALNI ESCAPE ROOM

Zahvaljujući velikoj rasprostranjenosti raznih endžina za razvoj igara i velikoj uprošćenosti u radu sa njima, pogotovu kada je u pitanju Unreal 4, danas je lakše nego ikad kreirati video igru, čak i da ste sami, bez ikakve pomoći. Na taj način raste indie scena i dobijamo ambicionzne naslove koje inače ne bismo videli. Jedan od takvih naslova je onaj o kojem sada možete čitati, zagonetalica Oneiros.

Vi ste u ulozi tinejdžera Lijama, kojem se sasvim iznenada menja život, stvarnost poprima sasvim drugačiji smisao i stvari koje je nekada znao više nisu iste. Misleći da je košmar, mladić se budi bez sećanja o ranijim događajima, ali shvata da je nešto drugačije. Oneiros pred vas stavlja igru u kojoj za zadatak imate rešavanje zagonetki kroz upotrebu mehanika kraftovanja i prethodnog upornog traganja po prostoriji u kojoj se nalazite. Radnja se odvija u escape room fazonu, odnosno vi se nalazite na nekom zatvorenom mestu iz kojeg je potrebno pronaći izlaz, ali kako bi to bilo moguće, morate sve objekte izvrnuti naglavačke i pronaći ključ ili kombinaciju za otvaranje vrata.

Mehanika rešavanja zagonetki zahteva pažnju igrača, pošto odjednom imate splet različitih predmeta kojima je potrebno pronaći nekakvu vezu, i tako dobiti, recimo, šifru za otključavanje laptopa. Sam početak igre je sa laganim zagonetkama, kao neka vrsta tutorijala, dok kroz napredak težina eksponencijalno raste, ali ne do mere da odustanete zbog teškoća. Ako kojim slučajem dospete do tačke bez pomaka, na raspolaganju su vam „hint“ čokoladice, pomoću kojih dobijate detalje o tome gde ići i šta probati. Uzimanje čokoladica ne daje direktno rešenje, što je dobra stvar, već samo savetuje šta trebate dodatno uraditi, pored zadataka na „to-do“ listi.

Zahvaljujući kombinaciji mehanike kraftovanja sa mnogobrojnim zagonetkama, Oneiros donosti pravo osveženje za igrače koji žele da malo više mućnu glavom, a da se pritom ne izgube u virtuelnoj „toni“ predmeta sa kojima se može ostvariti interakcija. Oblast inventara je pametan detalj, u vidu trakice koja skroluje levo ili desno i tako prikazuje šta sve posedujete, gde će vam se nalaziti sve bitne stvarčice kako biste ostvarili napredak kroz priču.

Kada je reč o samoj priči, ona postoji ali je veoma lako da skroz zaboravite na nju tokom igranja. Ipak, to ne znači da je priča generalno loša, pošto je i pored kratkog tranjanja od svega par sati dobrog toka, sa krajem koji će svako drugačije protumačiti, ali zbog spojlera neću govoriti o tome. Elementi priče su rasuti po celoj igri, a povezuje ih naracija glavnog protagoniste, koji će svaki predmet prokomentarisati i navesti neke sećanje vezano za određeni predmet. Protagonista će vrlo često imati upadice, ali ne do te mere da će vam

zasmetati, već će vas čak u pojedinim momentima i nasmejati svojim šalama.

Sa aspekta vizuelne i audio prezentacije, igra je zadovoljavajuće uređena. Grafika ne odskače mnogo od gomile ali poseduje predivne detalje i bogati kolorit u prikazu nadrealnih scena nalik snu. Grafika je praćena naprednim osvetljenjem, koje u pojedinim oblastima može izazvati izbledelost, ali se to nije prenagljeno da bi smetalo. Audio komponenta je za svaku pohvalu, počevši od odabira muzike koja ide u pozadini, pa do glasovne glume za koju sam iskreno iznenađen što postoji u ovakvoj indie igri.

Nekoliko detalja ili propusta će vam svakako zasmetati, pošto postoje bagovi koji onemogućavaju dalji prelazak, što je rešivo resetovanjem napretka. Gomila predmeta sa kojima se može izvršiti interakcija je dobra stvar, ali je izuzetno iritantno to što se ne vraćaju na svoje mesto nakon interakcije već samo bivaju bačeni na pod. Zbog toga nakon malo dužeg vršljanja po sobi imate gomilu stvari po podu, a još je gore ako morate da preturite po nekoj zato što mislite da će vam pomoći u napretku.

Oneiros je odlično escape room iskustvo, koje ima više toga da ponudi od jedne obične igre, sa divnom grafikom, naprednom audio komponentom i zagonetkama koje nisu pravljene za petogodišnjake. Ako želite da mućnete glavom i da pritom ne provedete desetine sati igrajući, Oneiros je igra koju morate ozbiljno razmotriti tokom sledeće nabavke na Steamu.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7+
CPU: Core 2 Quad Q9650
GPU: NVidia GTX 970
RAM: 8 GB
HDD: 3 GB

IGRU USTUPIO:
COAL VALLEY GAMES

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Coal Valley Games

CENA:
7€

RAZVOJNI TIM:
Coal Valley Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8.1

- ✓ Zabavne zagonetke
- ✓ Prepuna sitnih detalja
- ✓ Postojanje glasovne glume
- ✗ Zamagljenost u pojedinim oblastima igre
- ✗ Svi objekti padaju na tle nakon interakcije

Autor: Miloš Živković

REVIEW

KAD PORASTEM, BIĆU KAMIONDŽIJA!

Ako ste kao mali na pitanje “Šta ćeš biti kad porasteš?”, odgovarali brzo i odsečno sa “Biću kamiondžija!”, onda ste bili ili previše zreli i zaista znali šta želite, ili ste bili samo dete koje kaže prvu stvar koja mu se učini zanimljivom. Ako je ovo prvo slučaj, onda ste sada verovatno u kamionu, na udaljenom drumu i prevozite neki teret, pa ova igra čak i da nađete vremena za nju, sigurno neće moći da bude uzbudljivija od vašeg pravog posla. Ali ako spadate u ovu drugu grupu (što je mnogo verovatnije), i nekada ste kao mali imali visoko mišljenje o ovom “zanatu” a nikada niste imali priliku da se oprobate u tom poslu, e onda je ova igra prava stvar za vas! Jer će vam upravo ona pružiti uvid u to šta sve ova profesija pruža, ali i koliko težak i zahtevan zapravo ovaj posao može biti. A pritom, nećete biti u opasnosti da negde zabrljate i ugrozite poslovanje neke firme ili sopstvenu karijeru.
Ono što nama ostaje je da probamo da vam predočimo prednosti i mane ove simulacije, ne bi li vas na što bolji način pripremili pre nego što uzmete volan, pardon - kontroler u ruke.

Po samom naslovu, neki bi pomislili da se govori o nastavku filma Blade Runner? Međutim, u ovoj igri naučne fantastike nema. Dobro, ako se ne računa naučna fantastika pri pronalaženju načina da se izbavite iz blata u koje ste tako duboko zaglibili sa vašim masivnim drugarom na točkovima. A verujte, takvih trenutaka će biti poprilično! Od prvog momenta kako kročite u ovu igru, negde ćete moći da pretpostavite da vas ne očekuje lagana vožnja kroz dolinu vašeg rodnog sela, već mukotrpan posao transporta tereta sa jednog kraja mape na drugi. Znate već, nešto slično kao što su svojevremeno činili Paja i Jare... A iz poverljivih izvora smo saznali da su upravo oni prvobitno bili planirani za naslovnu stranu omota igre, ali se odustalo od te ideje jer “TV Beograd” nije uspeo da isporuči ni jednu HD fotografiju naših legendarnih prevoznika. Ostaje žal za tim, ali i ako ih nema na naslovnoj strani ove igre oni će zauvek ostati u našim srcima...

Dobro, šalu na stranu, SnowRunner je definitivno jedna opširna simulacija vožnje kamiona koja će na samom početku, zapravo u već prvih par minuta, pokazati da “kamiondžisanje” nije obična vožnjica. Te da ukoliko želite da vozite kamion po raznim zahtevnim terenima, trebaće vam više veštine nego što se može pretpostaviti u prvi mah. Osim osnovnih stvari na koje ćete morati da pazite, kao što su spuštanje

> “ONO ŠTO POSEBNO DAJE NA ČARI JE VELIKI BROJ PRAVIH I REALISTIČNIH VOZILA RENOMIRANIH SVETSKIH BRENDOVA U PONUDI”

ručne ili ubacivanje u odgovarajući stepen prenosa, takođe morati paziti i na visinu vešanja, veličinu guma, snagu motora i slične parametre, pre nego što se zaputite na neku od lokacija. Mnogo je “zamki” gde bi mogli da se zaglavite bez adekvatne pripreme...

Ono što posebno daje na čari je veliki broj pravih i realističnih vozila renomiranih svetskih brendova u ponudi, i veliki broj nadogradnji i prateće opreme za vaš kamion. Njih možete kupiti novcem koji zaradite obavljajući određene poslove na nekoj od tri lokacije koje su u ponudi. A te tri lokacije su Mičigen, Aljaska i Tajmir.

Poslova ima puno i stvarno su raznoliki. Ono što nije tako dobro, jeste neki osećaj mrtvila u igri. Iako priroda i sama grafika igre stoje na veoma zavidnom nivou, te pružaju odličan vizuelan užitak, ono što nismo mogli a da ne primetimo je da nema ljudi na ulicama, ptica na nebu a ni životinjica na zemlji ili u vodi. Sve je nekako mrtvo. Ubacite par zombija, i eto nagle promene žanra uz minimalan budžet!

Propratni zvučni efekti su zaista dobri... Postoji čak i određena prateća muzikica, ali ono što možda nedostaje su radio stanice. Da li je to zbog GTA ili nečeg drugog, nismo više ni sigurni. Ali znamo da smo često imali potrebu da prebacimo na “Karolinu” i lagano i fino se provozamo snegovitim putevima Aljaske.

Pored svega navedenog, ono što treba napomenuti je da je intefejs vrlo komplikovan i trebaće vam vremena da se uhodate u sve opcije, što bi neke opuštenije igrače brzo moglo da odvrati od igranja. Učitavanja u igri nisu previše duga, a ono što je kul je da ćete za vreme učitavanja moći da čitate zanimljive činjenice vezane za ovu profesiju i generalno za transportnu industriju.

Ono što savetujemo svima je da imaju strpljenja i da mnogo ne srljaju u nepoznato, da se drže čvrstih podloga jer bi u suprotnom lako mogli da zaglibe u blato a odatle je jako teško “isčupati” se. Ovo je najsrdačniji savet od nas za vas, ukoliko ste se nameračili da se u igri oprobate. A ako to i učinite, sigurno će vas obradovati da znate da ćete na raspolaganju takođe imati i podatke kao što su potrošnja goriva i ostale statističke sitnice, koje bi trebalo da doprinesu potpunom užitku i uživljavanju.

Dakle, SnowRunner je igra koja bi mogla da vam približi kakav je život jednog kamiondžije i koja bi, ukoliko ste ljubitelj kamiona i ostalih stvari koje idu uz njega, mogla da vam pruži finu količinu zabave. Za ostale igrače, verujemo da će ovo biti samo prolazna stanica i neće ih dugo zadržati. Što ne znači da je igra loša (jer i nije, zapravo je vrlo korektna) već da je tržište ovakvih igara ipak malo - ograničeno. Tako da, dajte joj priliku, stavite čačkalicu u usta, skinite se u potkošulju, zavalite se u vašu stolicu i krenite na posao. Posla za dobrog kamiondžiju će uvek biti.

> “ONO ŠTO SAVETUJEMO SVIMA JE DA IMAJU STRPLJENJA I DA MNOGO NE SRLJAJU U NEPOZNATO”

IGRU USTUPIO: **COMPUTER-LAND**

PLATFORMA: PC, Xbox ONE, PS4
IZDAVAČ: Focus Home Interactive
CENA: 39.99€
RAZVOJNI TIM: Saber Interactive
TESTIRANO NA: PS4

OCENA 7.7

- ✓ Odlična grafika i pejzaži
- ✓ Veliki broj vozila i nadogradnji
- ✓ Brze činjenice za vreme učitavanja
- ✗ Atmosfera bez života
- ✗ Komplikovan interfejs

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

SWAT U DOBA VANZEMALJACA

Firaxis developer nas je apsolutno iznenadio i zatekao kad je pre par nedelja objavio ne samo da je radio na novoj XCOM igri nego da će ta ista igra biti dostupna svima za par nedelja i da će tokom perioda od nedelju dana biti upola cene. Prve misli su se vodile na to da možda svim ovim akcijama oni nemaju vere u uspeh ovog odvojenog naslova, ali pri samo prvom satu igranja mogli smo da vidimo da su strepnje bile neosnovane. XCOM: Chimera Squad predstavlja odličnu implementaciju svih sistema iz novih XCOM igara upakovanih u mali, brzi, taktički paketić.

Kako se nebi zagubili u XCOM svetu i vremenu igra nam kroz par interakcija likova na početku lepo da kratak tajmlajn događaja. Sama radnja se dešava 5 godina nakon što ste kao komandir XCOM vojske uspeli da oslobodite ceo svet od vanzemaljske invazije i spasite ljudski rod od ropstva. Tokom tih pet godina ljudi su počeli da obnavljaju Zemlju, a njima su se pridružili i novo oslobođeni vanzemaljci i hibridi ljudi i raznih vanzemaljskih rasa. Kako su ljudi u istoriji bili netrpeljivi prema drugim ljudskim rasama to je sad jos očiglednije i vidljivije kad su upitanju veliki broj vanzemaljski rasa. Jedan od progresivnijih gradova u pokušaju zajedničke saradnje je Grad 31, no ne i bez svojih muka sa istim. Chimera odred kao eksperimentalni tim koji kombinuje XCOM veterane i razne agente iz vanzemaljskih snaga vi stupate na stnagu u gradu kako bi pokazali da svi mogu da rade i sarađuju zajedno kako bi zaštitili stanovništvo koje god da je ono rase. No prvi zadatak iako uspešan se vrlo brzo izjalovi i na vama je da otkrijete ko je odgovoran pre nego što ceo grad pukne u anarhiju i bezzakonje.

Gejmplej u ovoj XCOM igri predstavlja veoma zanimljiv i eksperimentalan miks opcija iz novih XCOM igara koje su u isto vreme uprošćene, ubrzane, umiksane sa novim sistemima, i sve zajedno predstavljene sa novim načinom da se ovaj tip igara igra. Naime tu su stare stvari kao specijalizovan tim operativaca, potezno igranje i kretanje, pozicioniranje i ciljanje, unapređivanje i istraživanje opreme, kupovina i opremanje likova, treniranje i opo-ravljanje. I ako prvo svi ovi sistemi su brutalno uprošćeni i inuitivni kako novim tako i starim igračima. Ali su takođe i promenjeni i nekima dodate nove fore. Recimo glavna stvar je da više nećete praviti vaše lično dizajnirane operativce nego će svaki već biti pregenerisan sa svojim specijalnim sposobnostima, izgledom, pa čak i istorijom i pozadinjskom pričom. Ovo daje mnogo intimniju vezu sa likovima koje vodite u okršaj, toliko čak da ako ne uspete da stabilizujete nekog od njih kad padne izgubićete celu misiju. U vašoj bazi svaki od njih može da

istražuje novu opremu ili da trenira, i za to vam treba bar po jedan a ne cela vojska i lako mogu da se postave na te pozicije. Ovako pregenerisani likovi znače da nećete imati preterane opcije za vizuelno podešavanje istih, zapravo iste ce biti veoma ograničene i male što nekima može pokvariti iskustvo. Ali ubedljivo najzanimljivije promene su naravno one koje se tiču samih borbi u misijam. No sačekajte momenat prvo je bitno upasti u zonu. Tu dolazi na scenu Breach sekvenca gde ćete, kao što to propisno rade SWAT odredi, prvo postaviti likove na taktičke pozicije za uletanje u objekat. U zavisnosti od opreme koju operativci nose možete izvesti uletanje kroz zid sa eksplozivom, ušunjati se na sporedni ulaz koristeći kartice, proći kroz ventilacioni otvor, uleteti ili spustiti se kroz prozor, ili jednostavno razbiti glavna vrata baciti zaslepljujuću bombu i uleteti. Svaka od ovih lokacija i opcija je bitna pošto od toga zavisi koje će bonuse imati vaš tim i u kakvom stanju ćete zateći protivnike. Protivnike možete kompletno iznenaditi, oni mogu biti spremni za vaše uletanje ili čak biti agresivni i otvoriti vatru po vama dok vi ulećete ako ih ne odstranite na vreme. Samim ovim misije su brutalno ubrzane i izbačeni su celi momenti šetanja po mapi, praćenja patrola, istraživanja i pozicioniranja

tj. nije izbačeno kolko je spakovano i jedan Breach momenat i ostatak je pucanje. Kada sam glavni okršaj krene počine momenat potezne strategije ali umesto kao ranije da prvo vaš tim ima akcije pa onda vanzemaljci ovde će se jedni i drugi smenjivati po tome ko je na potezu da reaguje. Čineći da možda kompletno promenite stil igranja i taktiziranja u odnosu na predhodne naslove ovog tipa. Tokom misje možete imati jedan ili više okršaja i moraćete da pažljivo aktivirate neke od sposobnosti koje likovi imaju. Drugi glavni deo XCOM igara je mapa i kontrolisanje sveta, u ovom slucaju grada i njegovog nivoa anarhije. Imaćete 9 segmenata grada na koji morate da pazite i u kojima radite misije kao i celokupan globalni nivo anarhije u gradu. Kao i do sad moraćete da balansirate i pažljivo birate misije kako bi zadržali i zaštitili ceo grad.

Grafički prikaze ne iskače preterano od predhodnih XCOM igara, šta više videćete pregršt objekata, oružja i oklopa koji su iz predhodnih naslova. Nove stvari koje su lepo urađene i prikazane su veoma lepo nacrtani i minimalno animirani sinematici koji više podsećaju na animirane stip panele. Dok će ostatak interakcije i komunikacije između likova biti prikazano putam slika u stilu visuel novela. Tu je i dizajn novih likova, protivnika.

Glasovna gluma je apsolutno blago. Svaki operativac ima sopstvenog glumca i redovne kometare tokom misija, van i u zavisnosti koga vodite i tokom sinematika samim time dodvajuci još više na razvijanje i napredak likova. Zvučni efekti su pretežno isti kao i do sad u XCOM igrama. Muzika je prisutna i sasvim fina ali ponekad može nestati tokom misija.

Grešaka na žalost ima, i to u nekim momentima malo previše. Likovi će levitirati sami od sebe, kretati se malo čudno, lokacija na koju treba da odu će se pomerati ako ne pozicionirate miša dobro ili će pak prolaziti kroz čvrste objekte, dok će sam AI biti veoma nasumičan u svojim odlukama. Nekako bi se ponadali da bi ove greške bile uklonjene posle već dva XCOM naslova ali su još tu izgleda. No ovo neće preterano narušiti vaš užitak.

Za ovako iznenadni naslov koji eksperimentiše sa mnogim elementima koje čine srž XCOM serijal igra apsolutno uspeva da donese sve što je planirala. Naravno bilo bi lepo da možemo bar malo da podešavamo izgled likova bez da to možda bude neki plaćeni DLC kasnije ali sama njihova interakcija i jedinstvenost je dovoljna da ovo zanemarimo. Ako ste fan taktičke borbe, XCOM serijala ili pak želite igru koja odaje utisak sci-fi swat tima onda definitivno treba da pokupite ovaj naslov.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7
CPU: 3GHz Quad Core
GPU: 2GB AMD Radeon HD R9 290, NVIDIA GeForce GTX 980
RAM: 4 GB
HDD: 18 GB

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
2K

CENA:
19,99€

RAZVOJNI TIM:
Firaxis Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 9

- ✔ Brza uzbudljiva akcija
- ✔ Odličan taktički mod
- ✔ Fokusiranje na priči i likovima
- ✘ Popriličan broj starih grešaka
- ✘ Nedostatak podešavanja izgleda likova

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

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Thatgamecompany inc

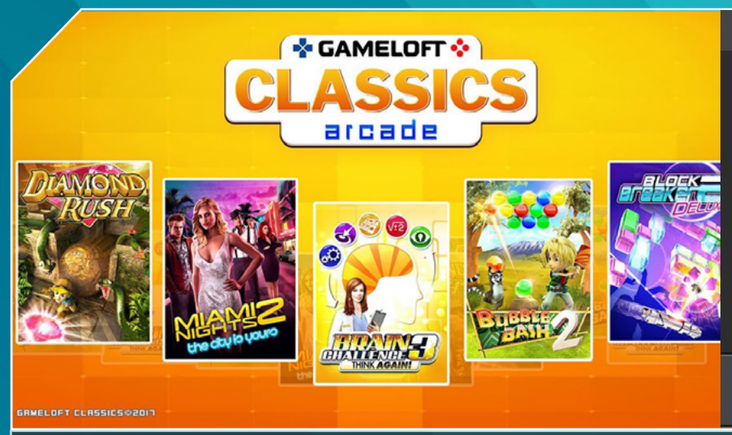
CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA DA

SKY: CHILDREN OF THE LIGHT

Odmah ću vam reći da je ovo jedna od najlepših igara koja je dostupna za moderne mobilne uređaj. Sky: Children of the Light poseduje izuzetno smirujuću atmosferu praćenu predivnim vizuelnim prikazom, bogatim svetlucavim elementima i prostom paletom boja. Vi se nalazite u ulozi malog deteta, sa slobodom da istražujete prelepi svet kako god zamislite, okruženje nudi razne tajne sa pejzažima po kojima ćete sakupljati energiju za letenje i donositi svetlost. Iako liči na neko sandbox iskustvo, Sky: Children of the Light poseduje priču koja se kazuje bez izgovorene reči, već samo pomoću animacije i odlične muzike. Sekvence sa letenjem su odlično odrađene da ćete stalno poželeti da letite, ali to nije moguće već morate sakupljati dodatke. Kontrole su izuzetno lake I igra je stabilna sa tehničke strane, što je sasvim dovoljno za jedno umirujuće iskustvo.



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Gameloft

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA DA

GAMELOFT CLASSICS

Povodom obeležavanja 2 decenije poslovanja, Gameloft je rešio da igrače obraduje retro kolekcijom igara koje su se pojavljivale tokom bogatog perioda istorije kada su Symbian telefoni bili aktuelni. Gameloft Classics kolekcija predstavlja određeni vid emulatora i sa njom dolazi 30 besplatnih igara, mahom iz symbian ere, kao što je Gangster 2, Miami Nights, Midnight Bowling 3, Modern Combat, Wild West Guns i mnoge druge. Ovde nije ceo ekran telefona ispunjen prozorom igre, već je tome posvećen samo delić, dok je ostatak namenjen kontrolama, predstavljenim u vidu tastera. Pošto se radi o emulatoru, igre funkcionišu bez problema, a i nema onog „topljenja“ baterije koje je bilo učestalo kada biste se zaigrali.

Ako ste neke od ovih igara igrali na starim telefonima, ovo je svakako odličan način da osvežite memoriju, nama je svakako bilo drago da zaigramo čuvene naslove iz symbian ere.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Behaviour Interactive

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA DA

DEAD BY DAYLIGHT

Zahvaljujući ogromnom rastu tržišta mobilnih uređaja, pre svega u sferi gejminga, mnogi developeri se odlučuju da igru sa stadnardnih platformi portuju na Android i iOS. Toj praksi je pribegao Behaviour Interactive sa Dead by Daylight. Mobilna verzija je verno kreirana na osnovu ogrinala sa kontrolama prilagođenim ekranu na dodir i besplatan je za preuzimanje i igranje što je najbolje od svega. Ova igra je asimetrični multiplejer za 5 igrača, od kojih četvoro stupa u uloge tinejdžera sa ciljem da prežive napade igrača u ulozi nemilosrdnog ubice. Na raspolaganju su razni alati i oružja za preživljavanje, dok ubica ima nekoliko kečeva u rukavu koji mu daju prednost.

Imajte u vidu samo da vam je potrebno nekoliko GB prostora na telefonu, pošto Dead by Daylight zauzima dosta.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Rebel Twins

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA DA

COOKIES MUST DIE

Cookies Must Die je brzopotezni platformer u kojem vodite bitku protiv slatkiša mafijaša. Kolačići, čokoladice, žele bombone i druge grickalice su naoružane a vi imate za cilj da ih sprečite u zlim namerama. Igra nudi inovativan gejmplej, gde nemate standardnu šemu kontrola, već sve obavljate prevlačenjem na ekranu i ispaljivanjem protagoniste u željenom smeru. To je praćeno slowmotion sekvencama, tako da imate taman dovoljno vremena da isplanirate naredni potez. Igra nudi dosta nadogradnji u vidu helta, dodatnog oružja i gedžeta zbog čega je omogućen prelazak kasnijih i težih nivoa.

Cookies Must Die je dosta zarazna igra sa odličnim mehanikama i gomilom nivoa i sadržaja. Kao jedina zamerka se nameće što kada jedanput poginete celo poglavlje(sačinjeno od 5 nivoa) morate krenuti ispočetka.

Besplatan kutak

Autor: Milan Janković

BEAR PARTY: ADVENTURE

Tokom sati provedenih u karantinu, pala mi je ideja da potražim neke uvrnute naslove koje Steam ima da ponudi, a da nije primetno kao na prvoj strani. U tom traganju nabasah na Bear Party Adventure, samo što žurka nije za medvediće, već sasvim suprotno. Ova singlplejer avantura u šake karaktera kojeg kontroliše stavlja oružje i na ukupno 5 mapa donosi makljažu sa zlim medvedićima. U oko tri sata, koliko je potrebno za prelazak, ova igra nudi odličan i brzi borbeni sistem, sa omogućenim bunny hopom, što je i najsvetlija tačka ovog simpatičnog naslova. Bear Party Adventure ne odstupa sa nekim drugim elementima, pošto koristi zastarelu grafiku Source endžina, a kako bi vam bilo lakše da ubijate medvediće, tu je dosta iritantnih stvari.

RAZVOJNI TIM: Klems

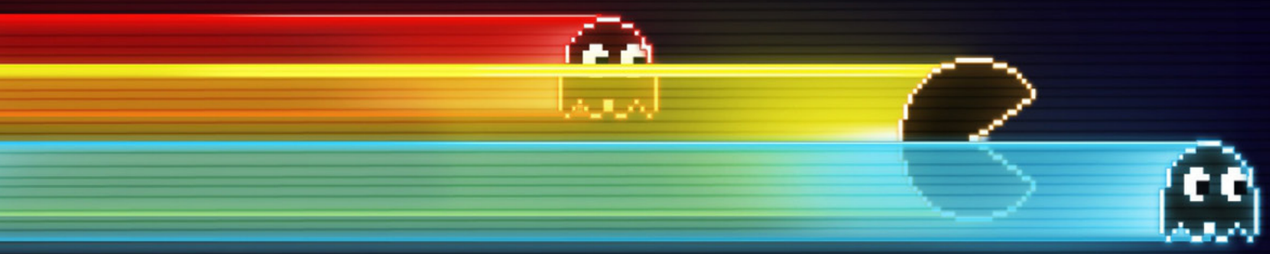
GDE PREUZETI: https://store.steampowered.com/app/1274450/Bear_Party_Adventure/

NEOS AIRES 2070: SUNDAY COMES FIRST

Kao što naslov govori, odlazimo u 2070. godinu, u grad koji nema nikakvu vlast, ili vladavinu, ali postoje određena pravila kojih se ne pridržava baš svako. Vi ste u ulozi Rika, koji daje sve od sebe kako bi grad održao pod kontrolom. Nesreća je dovela do toga da protagonista duguje gomilu policiji nakon uništavanja čitave zgrade, ali borba protiv zlikovaca se nastavlja. U point-and-click maniru i sa gomilom humora, razotkrivaćete misterije grada i sveže krađe dijamanata. Ovaj naslov donosi pravi užitak ako tragatee za nečim prostim, sa simpatičnim vizuelnim stilom i prilično solidno napisanom pričom za jedan ovakav naslov. Priča je dosta kratka i animacijama nije preterano posvećena pažnja, ali ćete verovatno lako preći preko toga.

RAZVOJNI TIM: PeronjaGames

GDE PREUZETI: https://peronjames.itch.io/sunday-comes-first



KONZOLA.RS

RAZBIJAMO

VAŠE KONZOLE!

ČIPOVANJE — SERVIS — PRODAJA

WWW.KONZOLA.RS 066/9141831 INFO@KONZOLA.RS

Autor: Borislav Lalović

Izometrijski RPG-ovi su pojam za sebe. I ruku na srce ima ih raznih. Jedna stvar im je zajednička. Zabavni su. U zavisnosti od pod-tipa ili vašeg afiniteta, mogu da ponude desetine sati zabave u samo jednom igranju. Da ne pominjemo replay value koji je ovde ogroman, te se 10 sati lako može pretvoriti u 50 ili 60.

Kao i uvek u životu, a pogotovo u doba između 1998. i 2008. ono čega se Blizzard dočepao, prisvojio je to kao nešto u čemu je najbolji. Ni RPG žanr nije bio pošteđen. I tako dobismo jedan od, a po nekima i najbolji RPG naslov ikada:

DIABLO II

Prvi susret sa ovim naslovom mogao bi da vam u ustima ostavi utisak pre-plitke igre koja nema šta za ponuditi. Ali, vrlo brzo ćete uvideti da je ovo čudo neprevaziđen komad softvera kada je u pitanju smisao za atmosferičnost i zaraznu akciju. Oh akcija, nikad, i ponavljam ni za sledećih 100 godina nećemo imati takvu akciju u RPG-u, kao što nikada više nećemo imati ni Call of Duty kakav zaslužujemo.

Ta slast i uživanje dok gledate kako vaš necromancer pravi otužnu smešu za ćevape od gomiletine poligonalnog mesa koje vas entuzijastično napada graniči se sa ekstazom. Da ne pominjem najimuniju klasu u univerzumu, prokletog paladina, koji ne samo da je oklopljeni traktor sa mačem, nego jednostavno nema šta ne može i nema na šta nije imun. Đavola, mislim da je tada „imba“ kao status postao utemeljen.

Ako ste igrali DII (sumnjam da niste, a ako niste, pa zašto pobogu) setićete se sigurno da ste više puta zamišljeno gledali u monitor posle igranja i pitali se „zašto mi se ovo toliko sviđa“. Zaista, tako brutalno i krvavo nasilje u kome uživate naravno da vas je teralo na razmišljanje tog tipa.

Cela ta krvava klanica nije bez smisla. Setting u kome je igra smeštena dodatno pojačava brutalno tešku atmosferu. Gotsko-okultni predeli i arhitektura su savršeno pogođeni. Samo fali Salemski proces pa da posumnjamo da su svi događaji nadrealno realni.

Kompletan gameplay je u fazonu dobro protiv zlog. A zlo je ovde zaista jedno od najgorih zala u istoriji video igara. I konačno kada ste sišli u sam pakao da se raspravite (čitaj „da prospete creva Diablu“) i konačno uspete u tome, desio se i „Lord of Destruction“. I onda opet, skidaj štap, malj, mač i šta već ko ima pa u boj protiv zločestog burazera... I tako... Dok se boje ne rastope i počnu da vam se priviđaju krave dok idete na pijacu.

A da, there is no cow level!

RAZVOJNI TIM
Blizzard Entertainment, Blizzard North

IZDAVAČ:
Blizzard Entertainment

GODINA IZLASKA:
2000

PLATFORMA:
PC

Autor: Stefan Starović

COOLER MASTER MH 752

Odlične surround slušalice

Imali smo već prilike da vidimo situaciju da se proizvođači gejming periferija udruže sa već dokazanim proizvođačima audio opreme kako bi ponudili najbolji kvalitet u novom segmentu, a sada tu praksu vidimo ponovo i kod Cooler Mastera i moramo priznati da nam se rezultat poprilično sviđa.

Cooler Master MH752

Pre nekoliko godina smo videli saradnju jedne druge kompanije, HyperX, sa firmom Takstar gde je njihov model Pro 80 postao kod gejmera izuzetno popularan model Cloud slušalica. Cooler Master je naučio lekciju i onda su oni prišli Takstaru da im naprave model koji je namenjen gejmerima i pred nama je MH 752 – odnosno u originalnom izdanju Takstar Pro 82. Ovo je zaista

jako dobro rešenje, rekao bih čak u nivou onoga koje je proizvelo jedan od najboljih gejming headsetova pre nekoliko godina, i ako je sudeći po ovim slušalicama Cooler Master može postati ozbiljan igrač na tržištu slušalica.

MH 752 dolazi u jako lepom pakovanju koje kada otvorite imate i šta da vidite – unutra se pored samih slušalica nalazi i platnena futrola, odvojivi mikrofon, kabl koji na kraju ima 3.5mm džek za standardnu stereo konekciju i konačno audio karticu koja se završava sa USB priključkom koji vam obezbeđuje 7.1 surround zvuk. Naravno Takstar model na kome su bazirane ove slušalice je samo stereo headset, a za potrebe

“7.1 SURROUND ZVUK JE ZAISTA ODLIČAN”

CoolerMastera je doteran sa odvojivim mikrofonom i sa posebnom karticom koja ima na sebi i kontrole za 7.1 zvuk. Slušalice su izrađene od plastike ali je headband od metala i to presvučen vrlo finom kožom, a njegova veličina se reguliše na standardni način razvlačenjem u podeocima. Ono što je ipak najbolje u samoj izradi su jastučići koji naležu na vaše uši – u pitanju je koža koja je jako fina na dodir ali deluje i nekako mekša nego što smo navikli. Uopšte ceo uređaj je solidno lakši od onoga što smo očekivali za ovaj tip slušalica što je svakako plus kada ih treba na glavi nositi duži vremenski period. Prilikom postavljanja na ravnu površinu se naušnice rotiraju u horizontalan položaj tako da nećete imati problem sa slušalicama na stolu kada ih ne koristite. Ako bismo mogli da nađemo jednu zamerku u celokupnom dizajnu to je da ne poseduje nikakvu mogućnost RGB LED osvetljenja koje je sad tako popularno kod gejmera iako se povezuju preko USB. Meni lično to nije zamerka jer ne volim da mi sve nešto svetli, ali mogu da razumem kako bi mlađoj populaciji taj efekat bio interesantan. Kablovi za povezivanje su svi končanog tipa i deluje da su jako lepo izrađeni, sa sve pozlaćenim konektorima na krajevima.

Zvuk obezbeđuju drajveri od 40mm i tu zaista nema šta da se zameri – on je čist i jasan, sa malo izraženijim basovima ali svakako jako dobro prilagođen za namenu. Posebno treba istaći i jasan zvuk koji pruža mikrofon koji se nalazi na odvojivom fleksibilnom kablu pa ga tako vrlo lako možete prilagoditi u idealan položaj. Zanimljivo je primetiti da se nakon završetka 3.5mm kabla nalazi zvučna kartica koja se dalje preko USB-a povezuje na računar, na kojoj se nalaze kontrole jačine zvuka, mogućnosti isključivanja 7.1 efekta, mutiranja mikrofona, ali i podešavanja jačine mikrofona, opcije sa kojom se nismo baš često susretali. Jedina negativna osobina ovoga jeste što ne možete podešavati jačinu zvuka u slušalicama ako ih koristite samo kao stereo uređaj, tj ne preko USB konekcije, što može biti problem ako ih koristite uz telefon ili igračku konzolu.

“KVALITET IZRADE JE NA NAJVIŠEM NIVOU”

Kada gledamo objektivno 7.1 Surround zvuk realno nije nešto što vam je apsolutno neophodno za igranje, ali u kombinaciji sa dobrom akustičnom izolacijom spoljnih zvukova daje stvarno odlične efekte u velikom broju igara gde zvuk može biti presudan za lociranje protivnika. Za slušanje muzike su slušalice i dalje jako dobre, možda ne baš za audiofile, ali u svakom slučaju i više nego odgovarajuće za većinu korisnika.

Zaključak

Najčešće se trudimo da ne poredimo direktno slušalice različitih proizvođača jer svako ima svoje neke preferencije, ali ovde je to prosto jako teško izbeći jer i HyperX Cloud headset i Cooler Master MH752 praktično dele sličan DNK od kompanije Takstar, odnosno njihovih modela Pro 80 i Pro 82, respektivno. U tom smislu je MH752 definitivno pobednik jer je lakši, udobniji a donosi sličan zvuk i ostale karakteristike. Pritom kada uporedimo cene Cloud i MH752 modela sa 7.1 surround zvukom dolazimo do situacije da je Cooler Master proizvod zavisno od akcije i sl obično oko 3-4 hiljade dinara jeftiniji. Ovo je posebno interesantno kada se ima u vidu da su HyperX Cloud slušalice jedne od najpopularnijih kod gejmera u poslednjih par godina, čak i kod nas u redakciji ih nekoliko kolega koristi na dnevnom nivou. Dakle formula za uspeh je jasna – visok kvalitet i konkurentna cena su odlične preporuke za brend koji želi da se dokopa vrha gejming scene, zato ovaj model i dobija Play Great for Games nagradu.

Karakteristike:

Model	Cooler Master MH752
Tip	7.1 surround slušalice
Povezivanje	USB za 7.1 ili 3.5mm džek za stereo zvuk
Dodatno	Kožne naušnice, odvojiv mikrofon, 50mm drajveri, futrola

Autor: Stefan Starović

STEELSERIES APEX PRO

Membranska gejmerska tastatura

Do sada smo prošli kroz celu novu Steelseries Apex gamu tastatura pa me zato i začudilo kada sam shvatio da i iznad modela Apex 7 za koji sam smatrao da ima sve ima još nešto. Ima li uopšte još nešto što se može ponuditi? Izgleda da ima.

Apex Pro

Apex Pro se sasvim uklapa u novu Apex gamu i vizuelno je vrlo teško razdvojiti je od Apex 5 ili Apex 7 modela, mislim da stavim sve tastature bih morao da pogledam sa zadnje strane nalepnicu da vidim koja je koja. To je naravno odlična stvar jer se uspostavlja jak vizuelni identitet, a i kvalitet izrade je stvarno na vrhunskom nivou. Sam ram je od aluminijuma koji se koristi u avionskoj industriji i deluje apsolutno prelepo a na njega se preko magneta kači odmorište za dlanove koje je vrlo prijatno na dodir. Tu je i OLED ekran i dalje deluje više kao šminka nego kao stvarna potreba, ali ovde ima nešto malo više primene pošto može pokazivati status tastera. Postoji i USB pass-through port a zbog njega je opet račvasti kabl koji ide do računara debljine kao da ćete na njega priključiti hilti bušilicu. Međutim dobra stvar je što su ispod tastature žljebovi za sprovođenje kabla pa nećete imati problema na stolu kako god da vam je orijentisan radni prostor. Na gornjoj desnoj strani je volume točkić sa kojim smo se već susretali pa možemo samo opet da konstatujemo da je odlično odrađen i da je praktično idealan za svoju funkciju. Drugih dodatnih tastera nema ali možete preko softvera napraviti svoje makro komande za bilo šta.

Posebna pohvala ide na RGB osvetljenje koje je i ovog puta fenomenalno i zaista jako lepo izgleda kako svetlost izbija ispod kapica a i efekti koje možete dodeliti iz softvera su izuzetno zanimljivi. Pa ko voli malo da se igra može zaista sa RGB osvetljenjem napraviti odličan posao, a pri tome podržava i PrismSync opciju pa ga možete upariti sa drugim SteelSeries uređajima koji je takođe podržavaju.

Prilagodljivi tasteri

Glavna razlika Apex Pro u odnosu na Apex 7 je ipak u tasterima koje koristi – u pitanju je evolucija mehaničkog tastera. Naime on je mehanički po svojoj prirodi ali ima i elektronsku komponentu koja registruje kada je taster pritisnut. Naime u igrama je najbitnije da možete što brže pritisnuti taster i da taj pritisak bude registrovan u računaru, to se naziva tačka aktuacije tastera. I ta tačka se s godinama sve više i više smanjivala kako bi tastature bile „brže“. Međutim to ima i svoju itekako negativnu stranu – tasteri postanu toliko osetljivi da je teško s njima raditi bilo šta drugo, recimo kucati normalan tekst. Upravo s tim problemom je SteelSeries odlučio da se pozabavi s ovim novim tasterima pa sada imate mogućnost da u softveru podešavate tačku aktuacije. Ako hoćete da igrate neku recimo RTS strategiju kao što je Starcraft 2 možete staviti najosetljivije moguće tastere pa kad bukvalno samo preletite rukom preko njih oni će već registrovati pritisak. Međutim to nije baš zgodno kada hoćete na primer da kucate tekst kao što je ovaj pa tu možete staviti najveću moguću tačku aktuacije što znači da taster morate praktično da nabodete do dna da bi registrovao pritisak. Naravno i sve opcije između su sasvim legitimne zavisno od primene i preferencija samog korisnika. Ono što je takođe bitno jeste da svih 62 tastera koji su obuhvaćeni ovom opcijom (nisu funkcijski taster, kursorske strelice i numerički deo) možete podešavati pojedinačno. Tako na primer možete staviti da su vam WASD tasteri osetljiviji ako igrate FPS igre i slično a izmena režima rada je vrlo lagana. Ovde i dolazi do izražaja OLED ekran više nego na drugim modelima jer možete podesiti da na njemu vidite koje vam je podešavanje trenutno uključeno a ne da pokušavate da shvatite po osećaju. Mala zamerka je što nisu obuhvaćene kursorske strelice jer znam ljude koji i dalje njih koriste za neke igre ali dobro, verovatno nije baš toliko bitno. Potrebno je vreme za navikavanje na određenu osetljivost tastera pa sam ja na primer primetio da je na skali od 1 do 10 (1 je najmanja aktuacija, najveća osetljivost) za igranje sasvim lepo paše nekih 2-3 nivo, dok mi je za kucanje ok neki nivo od 5 ili 6, kada bih baš stavio na 10 shvatam da ne pritisnem taster uvek do kraja pa se neko slovo ne registruje. Ali je sve to dosta individualno.

> “RGB OSVETLJENJE IZGLEDA ZAISTA FENOMENALNO”

> “MOŽETE PODEŠAVATI OSETLJIVOST SVAKOG TASTERA POJEDINAČNO”

> “OLED EKRAN SADA IMA FUNKCIJU PRIKAZIVANJA NIVOA OSETLJIVOSTI TASTERA”

Zaključak

Apex Pro zaista donosi nešto novo na polju mehaničkih tastatura i mogućnost podešavanja mesta gde se registruje pritisak tastera je zaista velika i zanimljiva novina. To ide u paru sa izuzetnim dizajnom i estetikom uređaja i vrhunskim kvalitetom izrade, ali naravno i sa solidno visokom cenom.

Karakteristike:

Model	Logitech G213
Tip	Membranska tastatura
Povezivanje	USB
Dodatno	Palm rest, RGB osvetljenje

Autor: Stefan Starović

RAMPAGE FALCON-X 7.1

Turski brend Rampage nam je predstavio još jedan model u areni 7.1 surround slušalica koje bi u teoriji trebalo da imaju sve što treba jednom gejmeru, ali da li je zaista tako?

Falcon-X

Rampage Falcon-X slušalice dolaze u vizuelno vrlo dopadljivom pakovanju ali kada ih otvorite vidite da sam kvalitet materijala unutar kutije nije baš najsjajniji – pre svega mislim na plastiku u kojoj se nalaze. Međutim ovo je donekle i očekivano od modela koji pretenduje na korisnike sa ograničenim budžetom. Nasuprot pakovanju sam uređaj deluje i više nego solidno, u pitanju je model sa potpuno metalnim ramom, gde se klasično podešava headband u podeljcima u odnosu na veličinu glave. Sam headband je obložen vrlo dobro sunđerastom masom presvučenom eko kožom, tako da je vrlo udoban za nošenje. Tome doprinose i jastučići na ušima koji su takođe od eko kože i to jako finog osećaja tako da je čak i dugotrajnije nošenje ovog uređaja na glavi sasvim ugodno. Sa leve strane se nalazi mikrofon koji se može izvaditi kada vam ne treba, a fleksibilnog je tipa pa ga vrlo lako možete prilagoditi položaju koji vam odgovara. Iz slušalica izlazi končani kabl koji moram primetiti da je dosta debeo i nešto kruć nego što bih očekivao, ali opet deluje vrlo izdržljivo. Negde na njegovoj sredini se nalazi i kontrola jačine zvuka, mutiranja mikrofona i regulisanja RGB osvetljenja. Konačno kabl se završava USB priključkom koji je pozlaćen što svakako pozdravljam, ali treba imati u vidu da je ovo jedini način povezivanja slušalica na računar. Naime na samoj kutiji stoji da ih je moguće koristiti sa PC računarom, ali i PS4/XBOX ONE konzolama pa sam očekivao da će se verovatno negde na

> “SASVIM PRISTOJAN ZVUK ZA OVU KLASU SLUŠALICA”

> “JASTUČIĆI SU OBLOŽENI EKO KOŽOM”

sredini nalaziti 3.5mm izlaz koji zatim ide u mini zvučnu karticu i u PC radi obezbeđivanja 7.1 zvuka. Međutim to ovde nije slučaj tako da možete ili da ih koristite na PC računaru preko USB povezivanja uz 7.1 zvuk, ili da slušalice povežete direktno sa USB na konzolu ali to nema mnogo smisla – em nemate realno dovoljno dugačak kabl, em vam je konzola najčešće mnogo udaljenija od bežičnog gamepada u koji biste mogli da uključite 3.5mm džek i dobijete sasvim korektan zvuk.

Konačno kada govorimo o izgledu treba napomenuti vrlo lepo odrađeno RGB osvetljenje uređaja koje svetli u svim bojama spektra i vrlo je lepo i šareno. Nažalost nije moguće ga nekako podešavati, to je što je. Još jedna mala zamerka je lične prirode a to je da kako postavim mikrofon u položaj koji mi odgovara za komunikaciju tako mi u vidno polje upada svetleći vrh mikrofona i počinje da mi smeta. To se završavalo najčešće tako što bih u potpunosti ugasio RGB osvetljenje da mi ne smeta, a ionako nisam neki njegov veliki ljubitelj, ali je realno ova primedba više lične prirode, verovatno većini korisnika neće smetatati.

Zvuk je vrlo kvalitetan i dolazi iz 50mm drajvera koji daju sasvim solidnu reprodukciju za ovaj cenovni rang. Pritom je pozicioniranje zvuka u prostoru isto vrlo efektno i tu se zaista ne može ništa zameriti. Međutim tu dolazimo do manjih problema koji su rešivi, ali je prosto nejasno kako nisu bili ispeglani pre nego što je proizvod dospeo do nas. Prvi i osnovni problem, s kojim se zaista nikada ranije nisam susreo jeste da je zvuk jednostavno prejak – na default podešavanju bih zvuk u Windowsu smanjio na bukvalno jedan podeok do mutiranja, i to mi je manje-više odgovaralo, ali kada bih sledeći put stisnuo kontrolu na kablu to bi značilo da je zvuk potpuno nestao što mi opet ne odgovara. Može se to rešiti pojedinačno u igrama smanjivanjem jačine zvuka, ali je opet nejasno zašto on u startu nije postavljen na neko

> “RGB OSVETLJENJE JE ZAISTA ZANIMLJIVO”

umerenije podešavanje. Onda potraga na internetu za softverom i nalaženje istog preko par sajtova koji su izmešani engleski i turski, da bih konačno u softveru dosta arhaičnog izgleda podesio ekvilajzere na niži nivo od podrazumevanog i tako rešio problem. Izuzetno je čudno da u tom softveru na primer postoji opcija da u prostoru pozicionirate svaki kanal pojedinačno ali zato ne postoji na primer kontrola RGB osvetljenja. Sve u svemu deluje da bi Rampage morao baš dosta da poradi na svom softveru i sistemu za podršku korisnicima. Pogotovu ovo može biti problem ako kupite uređaj na primer nekom mlađem koji možda ne bi uspeo da se snađe u svim podešavanjima a sa druge strane svakako ne želite da ošteti sluh dugotrajnim slušanjem prejake muzike ili efekata iz video igara.

Zaključak

Rampage ima zaista mnoštvo modela slušalica, što je opet problem svoje vrste jer je nekad teško naći baš konkretan model u moru drugih. Pogotovu je verovatno za mnoge korisnike jako zbunjujuće što je ponekad teško naći razliku između modela osim donekle vizuelnu. S druge strane po ceni od oko 50ak evra ove slušalice su jako kvalitetno izrađene i kada sve podesite daju vrlo fin zvučni efekat, ali treba imati u vidu da im još ostaje da preleže neke dečije bolesti.

Karakteristike:

Model	Rampage Falcon-X
Tip	7.1 surround slušalice
Povezivanje	USB
Mikrofon	Usmereni, može da se savija
Udobnost	Jastučići od eko kože, RGB LED Osvetljenje

Hearthstone Specijal

KEC IZ RUKAVA

Ashes of Outland

Nakon 10 000 godina, Hearthstone je dobio novu klasu – Demon Hunter. Nešto što niko nije očekivao da će se ikada desiti, jer je i sam Blizzard stalno naglašavao da je tako nešto praktično neizvodljivo jer bi nova klasa prosto bila u zaostatku, a i bilo bi teško dodatno balansirati i desetu klasu preko svega toga. Ali eto, desilo se i to, izgleda da je Hearthstone u opasnoj krizi kada je došlo do toga da konačno igra dobije novu klasu.

Sa dolaskom nove ekspanzije i nove godišnje rotacije, najpopularnija digitalna kartična igra je dobila i puno izmena.

Pre svega, osnovni Priest set je dobio brojne izmene čija je svrha bila da se redizajnira i učvrsti identitet Priesta kao kontrol klase. Dosta karata je bafovano, neke su poslate u Hall of Fame, a stigle su i neke potpuno nove karte za osnovni set. Još je rano govoriti kako će ovo da utiče generalno na Preista, ali za sada i dalje dominira Resurrect Priest. Pored toga, Demon Huneter je dobio osnovni set oko četerdesetak karata, koje su svi igrači dobili besplatno.

I na kraju, verovatno najveća izmena – uvedena je potpuna zaštita od duplikata, što znači da više neće biti moguće da dobijete više od dva primeraka neke karte osim ukoliko već nemate sve karte te retkosti iz datog seta. Ovo je pogotovo odlična stvar za Epic karte. Svakako, treba pomenuti i potpuno novi ranked sistem, koji sada koristi tradicionalni metod deljenja na divizije, poput bronze, silvera, golda, itd. Generalno je sistem ok, ali se čini da je mnogo lakše sada postići Legend rank, što se i pokazalo nedavno na kineskom serveru, koji je po prvi put prešao brojku od 100 000 Legend igrača.

A sad da dođemo i do same ekspanzije. Ashes of Outland je prva ekspanzija sa 10 klasa, pa shodno tome, ima i nešto veći broj karata od dosadašnjih. Tokom cele ove godine, Demon Hunter će dobijati nešto više karata od ostalih klasa, kako bi se izbalansirao broj dostupnih karata i opcija za ovu klasu u odnosnu na ostale.

Tematski nas ekspanzija vodi opet u Outland (zadnji put smo tamo bili sa Dr. Boomom u Boomsday Project ekspanziji), i trenutno nema neku konkretnu priču, ali ona će doći uskoro sa izlaskom besplatne avanture. Ipak, Blizzard je sa ekspanzijom želeo maksimalno da „ispoštuje“ jezgro ljubitelja WarCrafta, i ova ekspanzija praktično pa da nema „izmišljene“, odnosno nove i do sada nepostojeće karaktere, već su sve legendarne karte bazirane na već postojećim i kultnim likovima iz sveta WarCrafta. Ovo je svakako za pohvalu i nešto što ljubitelji WarCrafta jako cene.

Pored Demon Huntera kao potpuno nove klase, tematski verovatno glavna mehanika seta su „zarobljeni demoni“, koji u igru ulaze sa Dormant statusom, ali nakom dva poteza se bude i imaju jako moćan efekat i plus veoma dobre statse. Dakle generalna ideja iza njih je da se plati određena količina mane „odmah“ i da se ne uradi ništa, ali kada se „probude“, tada se višestruko isplati. Imprisoned Observer recimo je 4/5 minion za 3 mane koji uz to i nanosi 2 damage svim protivničkim minionima kada se probudi.

Druga glavna tema je set Prime legendarnih karata. To su legendarne karte koje imaju dve svoje verzije, gde je

prva okej, i „vrši posao“ što bi se reklo, a druga je jako moćna i dizajnirana je da promeni stanje u igri kada se odigra. Većina ovih Prime legendarnih su neki kultni karakteri iz WarCrafta i The Burning Legion ekspanzije, poput Kargath Bladefist, Lady Vashj, Akama, i drugih.

Ono što je specifično dobro kad ovog seta je to što se čini kao da zaista nema nekih običnih „praznih“ filer karata, čak ni među neutralnim kartama. Svaka karta ima makar neku malu začkoljicu, neki mali element koji će vas naterati da se malo zamislite i promislite da li biste želeli da imate tu kartu u špilu i kako vam može koristiti.

Od pojedinačnih klasa, čini se da je Rogue najbolje prošao. Konačno su dobili dobre Secret karte i sve to propraćeno veoma moćnom Secret sinergijom, tako da je ovaj špil brzo u raznolikim varijacijama došao do samog vrha mete. Pored toga, tu je konačno i Stealth sinergija, nešto što isto tako nije dovoljno iskorišćeno kod Rogua, i radujemo se da vidimo u kom će sve ovo pravcu da ide.

Mage je dobio zanimljive karte za potpuno novi arhetip po kome smo ranije znali samo Huntera – Spell Mage, bez mininoa. Deluje kao jako zanimljiv špil sa puno potencijala, ali trenutno sa jedne strane ne može da se izbori sa previše agresivnom metom, a sa druge ne može da pobedi u value borbi protiv Priesta, tako da ćemo morati da sačekamo još koju ekspanziju dok potpuno ne proradi kako treba.

Paladin je dobio Libram mehaniku, koja na papiru deluje zanimljivo, ali se u praksi pokazala jako poražavajuće, pa je nesrećni Uther trenutno na začelju mete. Još jedno se vidi velikim problem koji Paladin ima, a to je veoma loš osnovni set karata, kao i to što sa svakom ekspanzijom se započne nekoliko tema, ali kao da se ni jedna od tih tema ne završi, nego se samo stane na tome, i onda ništa ne može da dobije neki konkretan oblik, već svaki špil kao da deluje eksperimentalno.

Ono što se takođe veoma sviđa u ovoj ekspanziji i što je generalno veoma dobar trend, jeste što do legendarnih karata dobijamo od svega po malo, što je ranije bilo tematski vezano samo za neke ekspanzije. Priest, Demon Hunter i Mage su dobili legendarne Spell karte, Warrior legendarno oružje, prošlu ekspanziju smo videli Renoa kao Hero kartu... Takav pristup nam se generalno sviđa i voleli bi da vidimo da se u budućnosti nastavi sa takvom raznolikošću tipova legendarnih karata.

Ono što je takođe bilo originalno za ovu ekspanziju jeste neverovatna brzina kojom su nerfovane karte, do sada neviđeno brza reakcija. Za manje od dva dana od izlaska Demon Hunter je popio set nefrova, pa je onda nakon nedelju dana dobio još jedan set nefrova. Jednostavno, klasa je bila neverovatno jaka kada se pojavila i bilo je potrebno nerfovati stvari kako bi se dovele na svoje mesto. Ovako brzo delovanje bez previše čekanja je zaista presedan za Hearthstone tim i to je za svaku pohvalu.

Generalno je ovaj početak godine jako obećavajući za Hearthstone. Čini se da je tim konačno krenuo u pravom smeru, gomila novih stvari i pametnih koraka čini da se igra konačno čini svežom i novom. Besplatni singlplejer sadržaj je uvek dodatni bonus, a tu je naravno i sve što su obećali u narednom periodu – novi modovi igranja, sistem dostignuća, izmene kolekcije i još puno toga.

Za sada, moram da kažem da mi se ljubav prema igri vratila kao nikada ranije. Gotovo godinu i jače dana nisam imao uopšte želji da igram Hearthstone, ili sam na silu rešavao kvestove ili čak ni to, a sada igra igru više nego ikada. A sada – ponovo igram ovu igru zato što je volim.

play
zine