play! zine

br.134 | Februar 2020.

REVIEW:

LIGHTMATTER

BETA:

MOUNT BLADE II
BANNERLORD

REPORTAŽA:

CES 2020

IGRA MESECA

DRAGON BALL Z
KAKAROT

PATREON:

POSTANI
PLAY!ZINE
PATREON

DOBRODOŠLI

BROJ 134 – FEBRUAR 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

E pa neka se završio i ovaj Januar. Ne mogu više da jedem, a bogami ni da pijem. Svako malo neki praznik, taman se naviknem da idem na posao kad ono opet slobodni dani. Drama na San Siru, što bi rek'o Aca Stojanović.

Mnogo bolje je to sve rešeno bilo u Republici Srpskoj krajem devedesetih godina. Radni dani su bili samo četvrti, peti, deseti, jedanaesti, dvanaesti, šesnaesti, sedamnaesti i ostatak dana posle 19. Januara. Još ako se nekom poklopi slava ili ga uhvati vikend, pa još ako se uzme odmor, moglo se namestiti da se ne radi ceo mesec. To je bio život.

Za razliku od jedenja pečenja i ispijanja prepečenice, u Januaru se tradicionalno slabije i manje igra. Po tom pitanju ni ovoga puta nismo iznenađeni. Da li je DBZ dobio desetku i da li će sledeći mesec da bude sveopšti shitstorm videćemo.

Do tada, čitajte novi Play, postanite Play!Zine patron i pijte rakiju.

Živeli..hic!

44 IGRA MESECA: DRAGON BALL Z KAKAROT

64 HARDWARE: GIGABYTE RADEON 5500XT

20 STEAM EARLY ACCESS: A LONG WAY DOWN

24 DLC: FROSTPUNK: THE LAST AUTUMN

14 TEMA MESECA: CES 2020

48 REVIEW: JOURNEY TO THE SAVAGE PLANET

36 REVIEW: LIGHTMATTER

FLASH VESTI 98

PATREON STRANA 12

TEMA MESECA: CES 2020 14
REPORTAŽA: U gostima kod OSI POBEDNIK 18

STEAM EARLY ACCESS: A Long Way Down 20
BETA: Mount Blade II - Bannerlord 22
DLC: Frostpunk: The Last Autumn 24

PREGLED MESECA: Top igre februara 26

Showel Knight - Showdown 30
AO Tennis 2 34
Lightmatter 36
Super Crush K.O. 38
To The Moon 42
Dragon Ball Z Kakarot 44
Journey to the Savage Planet 48
Atelier Dusk Trilogy Deluxe Pack 50

RETRO KUTAK: System Shock 2 54

U POKRETU: Android igre 56

BESPLATNI KUTAK 58

HARDWARE: SteelSeries Arctis 1 i Pro 60
HARDWARE: Gigabyte Radeon 5500XT 64
HARDWARE: Logitech G513 Carbon 68

NOVA CALL OF DUTY IGRA NEĆE IMATI JETPACKOVE

Pošto smo kalendare već prebacili na 2020. godinu, znači da je stiglo i vreme da se govori o narednoj Call of Duty igri, koja će se pojaviti na jesen.

Ono što je poznato na osnovu izveštaja koji se pojavio prošle godine je da je za 2020. godinu planiran Call of Duty: Black Ops 5, koji će posedovati punokrvnu singlplejer kampanju smeštenu u Hladnom ratu, kao i da će biti dostupan za next-gen konzole. Kako izvori navode, Treyarch je dobio prednost sa ovim naslovom kako bi što pre ispravio greške načinjene sa prethodnim Black Ops 4, zbog čega su drugi studiji sa svojim projektom pauzirali rad.

CoD: Modern Warfare koji se trenutno igra je dobio pomešanu reakciju publike, sa pohvalama na račun gejmpleja, a kritikama po pitanju priče i standardno grabljivih mikrotransakcija.

Sada je otkriveno da će naredna Call of Duty igra biti bez jetpackova, koji su izazvali dosta problema i nesuglasica među igračima, jer su oni uveli znatne promene u pogledu opcija za kretanje igrača, a to se mnogima nije dopalo pošto se gejmplej na taj način dosta razlikovao od onog ustaljenog godinama.

Vest dolazi od producenta iz studija Treyarch koji je zadužen za rad na novoj igri, ali osim toga nemamo drugih detalja o tome koja je naredna igra i šta možemo očekivati od nje.

GOMILA PROCURELIH DETALJA ZA NOVU ASSASSIN'S CREED IGRU OTKIVA NAJVEĆI SVET DO SADA I CO-OP IGRANJE

Nizu glasina i procurelih informacija vezanih za naredno poglavlje u Assassin's Creed franšizi se sada pridružilo još više detalja otkrivenih od strane izvora bliskih kompaniji Ubisoft na Redditu.

Ove informacije otkrivaju da je nova igra Assassin's Creed: Ragnarok i da nas vodi na hladni sever među Vikinge, ali i da će mapa biti ogromnih proporcija(veća od one u Odyssey) i da će igrači moći da obiđu gradove poput Londona i Pariza, što znači da će na raspolaganju biti veći deo severne Evrope.

Takođe, glasine otkrivaju i da će kooperativno igranje biti dostupno, gde će grupa od 4 igrača moći da istražuje ogromni svet, koji će biti dinamičan, sa izmenjenom mehanikom šunjanja i u kojem će moći da se učestvuje u ogromnim ratovima. Ogroman broj dodatnih detalja je dostupan na redditu i otkriva veliku slobodu igrača u pogledu stila igranja i kastomizaciji, kao i o izmenama.

Datum izlaska je takođe otkriven sa procurelim informacijama i otkriveno je da će Ragnarok izaći već u septembru za aktuelne platforme, ali i za narednu generaciju konzola, kada se ona pojavi krajem godine.

Moramo priznati da se ovo zvuči dosta zanimljivo, ali pošto se radi o glasinama moramo ih uzeti sa rezervom i sačekati na zvaničnu potvrdu od strane kompanije Ubisoft, što bi se moglo odigrati narednog meseca.

Kako se vama čine ovi detalji? Da li vam se dopada ideja vikinga kao asasina?

STUDIO DAEDALIC ENTERTAINMENT RADI NA THE LORD OF THE RINGS: GOLLUM

Nakon Shadow of Mordor i Shadow of War, izgledalo je da je fanovima jedino preostalo da sačekaju da Amazon istupi sa svojom novom Lord of the Rings igrom koja će biti MMO prirode.

Na svu sreću, to ipak nije jedina igra koja nastaje po uzoru na događaje iz Tolkinove Srednje zemlje, pošto studio Daedalic Entertainment uveliko radi na jednom takvom ostvarenju.

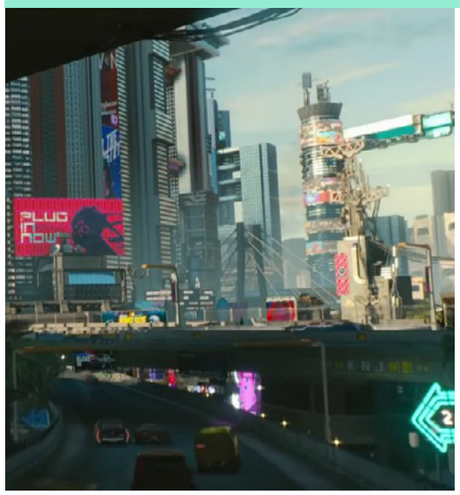
Pun naziv igre je The Lord of the Rings: Gollum, i ona će se baviti upravo istoimenim čudnovatim stvorenjem kojeg je zavela moć prstena. U igri ćemo pratiti Goluma baš onakvog kakvog ga je sam Tolkin zamislio, i čitav svet će biti kreirano po uzoru na skice ovog pisca.

Daedalic Entertainment igru opisuje kao akcionu avanturu sa stealth elementima, a otkriveno je i da će postojati neke potpuno jedinstvene mehanike, pre svega vezane za podeljenu ličnost ovog karaktera i borbu između dobra i zla.

The Lord of the Rings je spominjan i tokom prethodne godine, ali je sada zvanično potvrđen sa novim izdanjem časopisa Edge, u kojem će biti otkriveno još više detalja o novoj igri.

Daedalic Entertainment iza sebe ima veliki broj point-and-click avantura koje odišu zanimljivim stilom i animacijama, pa isto možemo očekivati i za ovaj naslov koji se treba pojaviti negde tokom 2021. godine za PC i konzole naredne generacije.

CYBERPUNK 2077 ODLOŽEN, STIŽE NEKOLIKO MESECI KASNIJE



Cyberpunk 2077 neće izaći kao što je bilo najavljeno na prošlogodišnjem E3 sajmu, već je developerima potrebno dodatno vreme za rad.

Veliko razočarenje za fanove, koji na ovaj naslov čekaju praktično od prvog trejlera, objavljenog 2013. godine, dolazi putem zvaničnog tvita developera CD Projekt Red.

Poljski studio je objavio da Cyberpunk 2077 neće biti spreman za planirani aprilski datum izlaska, već se odlaže za nekoliko meseci, tako da će izaći 17. septembra ove godine. Zajedno sa novim datumom izlaska je podeljeno da se sama igra trenutno nalazi u fazi u kojoj je kompletna i igriva u potpunosti, ali rad još uvek nije završen.

Dodatnih 5 meseci razvoja će biti iskorišćeno kako bi se dodatno radilo na testiranju, poliranju i eventualnim ispravkama, kako bi se obezbedio kvalitet koji fanovi i zaslužuju. Suosnivač, Marcin Ivinski, izjavljuje kako žele da Cyberpunk 2077 bude najveće dostignuće ove generacije i da će im dodatni period definitivno pomoći u tome.

Koliko god da ova vest zvuči razočaravajuće, zadovoljni smo na otvorenosti developera i razumemo da im je potrebno još nekoliko dodatnih meseci, zato što je Noćni grad masivan i postoji veliki broj elemenata na koje je potrebno obratiti pažnju, što smo imali prilike da vidimo iz dosadašnjih trejlera.

DELL "CONCEPT UFO" – ONO KAD SWITCH I TABLET RAČUNAR VODE LJUBAV

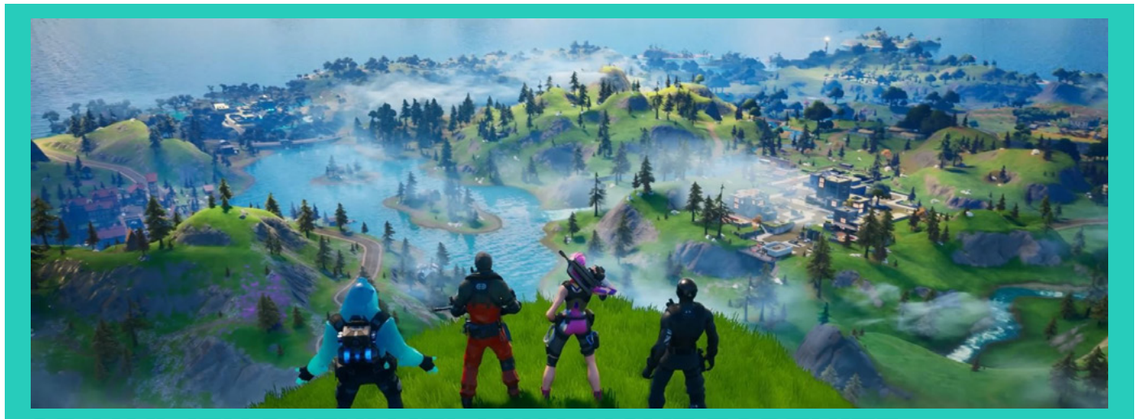
Dell je generalno uvek bio sinonim za ozbiljnu firmu. Njegovi brand name računari su uvek među najskupljim i najcenjenijim na tržištu.

Sa početkom ove godine, dobismo i jednu prilično zanimljivu najavu iz Dellove kuhinje. Naime, na ovogodišnjem CESu dobili smo najavu za "Concept UFO". Doduše, ovo UFO bi moglo da znači Unidentified Funny Object, pre nego li klasično značenje tog akronima.

Radi se o portable PC uređaju (tablet recimo) dijagonale 8 inča. I to samo po sebi ne bi bilo previše čudno da on ne poseduje i skidajuće delove gamepada po uzoru na Switch. Razlika je što ovde imamo magnetnu, umesto railing tehnologije koja je bila prisutna kod Nintendovog ljubimca.

Uređaj poseduje i konektor za dva dela gamepada što omogućava "docked" igranje.
Ceo uređaj tera Windows 10, dok uz njega dolazi i posebna aplikacija za lakšu navigaciju.

Datum izlaska na tržište nije objavljen, čak ni približno. Da li se radi samo o ranom prototipu ili će Dell da se upusti u borbu sa Switchom, ostaje da se vidi. Svakako bi dobro došla konkurencija Switchu.



OBJAVLJEN DATUM IZLASKA NOVE FORTNITE SEZONE, NAJAVLJEN PRELAZAK NA NOVI ENDŽIN

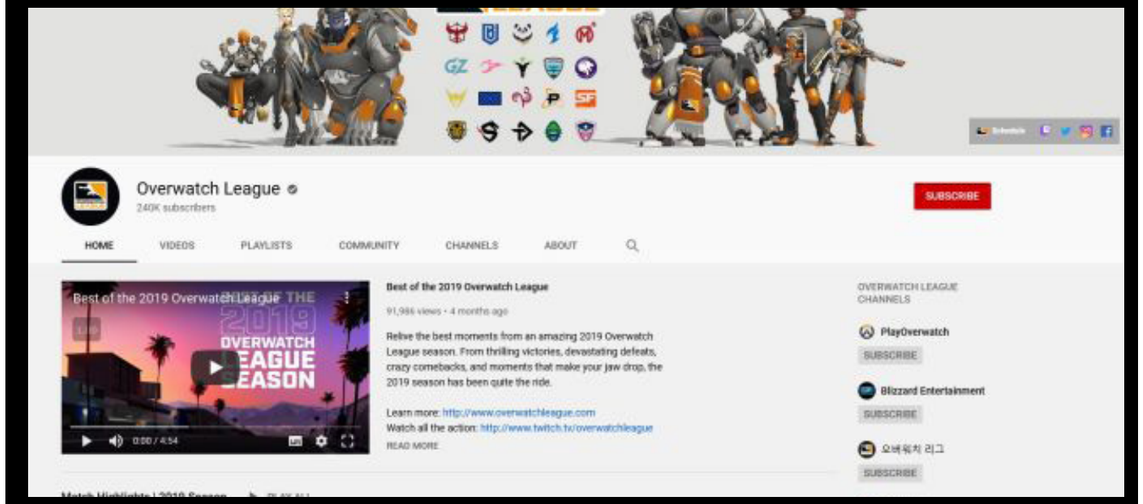
Neće samo Apex Legends dobiti novu sezonu u februaru, već će se osveženja pridružiti i u drugoj popularnoj Battle Royale igri – Fortnite.

Epic Games je iskoristio priliku da dolazak nove sezone najavi skoro mesec dana ranije, i da pritom otkrije samo delić novina. Pošto je jesenas započeto novo poglavlje sada ne dobijamo 12. sezonu, već drugu sezonu drugog poglavlja, u kojoj se od trenutno poznatih novina najviše ističe promena endžina.

Objavljeno je kako će se sa novom sezonom izvršiti prelazak na novi endžin vezan za fiziku u igri – Chaos endžin – koji će sa vremenom doneti još više slobode igračima. Developerima je jako bitno da se sa novim endžinom očuva prepoznatljivi identitet igre, tako da će on biti postepeno uvođen i testiran još tokom trajanja tekuće sezone.

Videćemo šta Epic ima u planu sa dodavanjem novog endžina i kako će svoju igru dodatno obogatiti i izdvojiti od konkurencije. To nije jedina novina, pošto se navodi da igrače očekuje više, za sada misterioznih, dodataka, što će verovatno biti otkriveno kako se budemo približavali datumu dolaska nove sezone.

Druga sezona novog poglavlja u Fortnite: Battle Royale stiže 20. februara.



ACTIVISION JE POTPISAO EKSKLUZIVNI UGOVOR SA YOUTUBE PLATFORMOM ZA STRIMOVANJE PRO ESPORTS DOGAĐAJA

Izgleda da se Activision i Twitch ne kontaju baš najbolje. U Januaru 2018. Activision i Twitch su potpisali ugovor po komeTwitch ima ekskluzivna prava prenosa Overwatch lige u svim regionima koji nisu Kina.

Dve godine kasnije, ugovor je istekao i nije produžen. Umesto Twitcha, u igru ulazi Youtube. Ovim ugovorom nije obuhvaćen samo Overwatch, tu su i prenosi CoD lige, Heartstone esportsa i WoW esportsa.

Kako će ova nenadana simbioza funkcionisati ostaje da se vidi. Nadamo se da Youtube ima viziju, u protivnom Acti-Blizz bi mogao da umre kao esports konglomerat.

PREDSTAVLJEN ZVANIČNI SLOGAN ZA PLAYSTATION 5, OTKRIVANJE ZAKAZANO ZA 5. FEBRUAR

Oficijelni Twitter nalog Playstation brenda je nedavno pretrpeo veoma važnu, ali suptilnu promenu, pošto je sa tom promenom u opisu zvanično otkriven slogan konzole naredne generacije.

Slogan glasi "Vreme je za igru"(It's time to play), što ujedno pokazuje da u Soniju uveliko teku pripreme za zvanično predstavljanje konzole, što mnogi nezvanični izvori navode da stiže u februaru.

Ranije procurele glasine, koje su tačno otkrile ovaj, sada, zvanično predstavljeni slogan, upućuju na to i da će Playstation 5 biti predstavljen 5. februara, što je dosta simboličan datum. Uz procurele glasine, jedan od developera koji je radio na God of War,se nadovezao na glasine izjavom da će konzola biti zvanično otkrivena baš u februaru.

Na tom predstavljanju će navodno biti otkrivene specifikacije konzole, cena od 500$ sa datumom izlaska zakazanim za oktobar ove godine. Predstavljanje neće proći bez igara naredne generacije, od kojih će biti predstavljen Gran Turismo 7, Remaster Demon Souls igre, i još nekoliko novih igara uz najave nastavaka za popularne first-party franšize, poput Horizon Zero Dawn i Marvel's Avengers nastavka, kao i nove igre studija Naughty Dog.

Ako se glasine ostvare, predstavljanje Playstation 5 konzole bi moglo proteći prilično dobro, što obećava dosta zanimljivu narednu generaciju, a sada ostaje samo da sačekamo i to famozno predstavljanje. Slogan već imamo.

CORONA VIRUS ZASLUŽAN ZA SUSPENZIJU KINESKE LEAGUE OF LEGENDS PRO SERIJE

Kineska League of Legends pro liga oglasila se na twitteru i saopštila da su sva takmičenja odgođena “do daljnjeg” usled epidemije uzrokovane Corona virusom.

U zvaničnom twittu se navodi da se takmičenja odlažu dok organizatori ne budu mogli da garantuju sigurnost i zdravlje svih učesnika. Takođe se izvinjavaju fanovima i obećavaju update situacije čim se stvari na terenu promene u korist takmičenja.

GTA 5 STIGAO NA XBOX GAME PASS

Trećeg Januara je Microsoft objavio da je Rockstarov mega hit GTA 5 dostupan na Xbox Game Pass servisu.
Iako je već poprilično vremešan, GTA 5 je i dalje veoma popularan među igračima. To je svakako prvenstveno zbog GTA online verzije.

GTA 5 je do sada zaradio neverovatnih 6 milijardi US dolara.
Imajući to u vidu, možda ovaj potez i ne čudi. Svakako ćemo imati priliv novih igrača koji će želeti da se oprobaju u ovoj igri na Xboxu.

XBOX SERIES X KONZOLA ĆE SVOJU PRVU EKSKLUZIVU DOBITI TEK “GODINU, DVE NAKON IZLASKA”

Više i nije tajna, naredna generacija Sonijeve i Majkrosoftove konzole stiže krajem godine, pa je tako sada samo ostalo da upijamo detalj po detalj koji obe kompanije polako otkrivaju do zvaničnog predstavljanja.

Ono što mnogi vezuju za dolazak nove generacije konzola jesu video igre koje će biti ekskluzivno dostupne za taj uređaj, što bi dodatno privuklo igrače da je kupe. Međutim, to nije cilj Majkrosoftu sa Xbox Series X, već oni imaju drugačiji plan.
Kako otkriva vođa grupe Microsoft studija, Met Buti, Xbox Series X će prave ekskluzive, koje će biti dostupne samo za taj hardver, dobiti tek godinu dana, a možda i više nakon zvaničnog izlaska.

To znači da će sve nove igre, kao što su Halo Infinite i Senua’s Saga: Hellblade 2, izaći i za trenutnu generaciju, Xbox One, ali i za PC. Na taj način, Majkrosoft ne želi da odmah digne ruke od generacije na izmaku, već želi da korisnici nastave da se igraju bez ikakvog pritiska na kupovinu novog hardvera.

Svaka čast Majkrosoftu na želji da dozvoli što većem broju ljudi da uživa u igrama, ali to može imati i negativne rezultate, što će vreme pokazati. Ipak, ono što nas najviše zabrinjava je ograničavajući faktor koji Xbox One ima za narednu generaciju po pitanju igara, gde novi naslovi neće moći da iskoriste ogromnu snagu Series X u potpunosti zbog slabijih sposobnosti starog hardvera, osim ako se ne planira na izradi različitih verzija.

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.
Od ovog meseca već imamo našeg prvog patrona, Danila Kartalovića, 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: Stevan Starović

CES 2020 IZ GEJMING PERSPEKTIVE

LUDILO LAS VEGASA

ConsumerElectronicsShow ili skraćeno CES je izložba koja se svakog Januara organizuje u Las Vegasu i koja na neki način može da postavi ritam za celu godinu što se tiče bilo kakve elektronike. I dok je generalni konsenzus da ove godine nije bilo ničeg revolucionarnog po pitanju televizora i sličnih uređaja koji su donedavno dominirali, što se tiče video igara smo imali nekih jako zanimljivih najava proizvoda koji će se pojaviti u prvoj polovini ove godine i koji će realno napraviti neku razliku na tržištu. Zato smo odlučili da izdvojimo najbitnije trendove, ali i poneke pojedinačne uređaje koji iskaču u moru novih proizvoda.

AMD vs Intel ofanziva crvenih na plave!

AMD definitivno ulazi u dobru godinu sa svojim Ryzen procesorima a definitivna potvrda toga na ovogodišnjem CES sajmu jeste prezentovanje njihove nove linije modela namenjenih laptop uređajima. Na ovom tržištu je Intel praktično poslednjih 20ak godina neprikosnoven i ima, odnosno bolje reći imao je, i bolje performanse i bolje trajanje baterije i bolje rešene termalne karakteristike. Međutim sve to se može promeniti najavom nove AMD 4000 generacije mobilnih procesora izrađenih u 7nm procesu koji se manje greju, manje struje troše i donose bolji vek trajanja baterije. Pritom tu su i novi Vega integrisani čipovi koje dobijate uz procesor, ali i novi menadžment trajanja baterije, pa recimo ukoliko želite da koristite posebnu grafičku karticu moraćete da imate posebno napajanje, ali kod nekih laptopova ako koristite samo grafiku integrisanu u procesor možete ga napajati i samo preko USB-C porta, što je više nego zgodno za većinu poslovnih primena. Koliko je veliko poverenje same kompanije u novu generaciju, ali i samih partnera jeste i činjenica da su praktično svi veliki proizvođači predstavili svoje nove laptopove bazirane na AMD procesorima u udarnim terminima i na udarnim pozicijama, nešto što je do sada bilo rezervisano isključivo za Intel.

U svojoj prezentaciji se istakao pre svega ASUS sa svojim Zephyrus G14 modelom koji ima čak i posebnu verziju Ryzen 4800HS osmojezgarnog procesora i dve GeForce RTX 2060 grafičke kartice sve u paketu koji liči praktično na ultrabook. Tu nije kraj iznenađenjima – ovo je prvi laptop koji smo videli sa 1440p rezolucijom ekrana koja je mnogo praktičnija za ovu dijagonalu i ovaj sastav komponenti od 4k modela. Sa druge strane ekrana, na poklopcu, se nalazi još jedna novina – 256 mini LED dioda koje možete programirati da svetle kako vi hoćete, u obliku nekog logotipa, staviti animirani gif ili nešto slično. Iako je naravno sporedna stvar moramo priznati da izgleda jako lepo. Dobra stvar je takođe i što zahvaljujući novom procesoru ovaj gejming računar može izdržati čak do 10 sati trajanja baterije! Naravno ovo se ne odnosi na situaciju kada igrate igre, to morate i dalje raditi na adapteru, ali su ovakvi rezultati do skoro za gejming računare bili misaona imenica.

S druge strane činjenica da se ni Intel baš ne predaje u areni gejming laptopova jeste i MSI GE66 Raider model sa desetom generacijom Intel procesora sve do i9, ali i još jednom neverovatnom opcijom – ekranom koji ima osvežavanje do čak 300Hz. Još kada ga vidite u specijalnom, DragonShield Limited edition, izdanju, teško je ostati ravnodušan.

Na polju desktopova je što se CES 2020 tiče i procesora bilo mnogo tiše, ali se istakao jedan Intelov pokušaj koji je pre svega namenjen mini-PC kategoriji, nova iteracija njihovih NUC 9 Extreme Kit. U stvari radi se o nečemu što se najlakše može opisati kao PCI-E kartica koja liči na grafičku, a na kojoj se zapravo nalaze procesor (do i9), dva memorijska slota, i NVMe M.2 slotovi za skladištenje podataka. Sa zadnje strane se nalaze HDMI, USB portovi, mrežne kartice, sve što vam treba. I onda to sve ubacite ili u premalo kućište koje je sam Intel osmislio ili u nešto kao što je Razer predstavio u vidu Tomahawk modela – sa jedne strane su praktično sve komponente ovog Intel NUC sistema i napajanje, a sa druge strane je grafička kartica pune veličine. Sve to upakovano u kućište koje je po zapremini manje od Playstation 4 Pro konzole.

AMD vs Nvidia mnogo neizvesnija bitka!

AMD je CES 2020 iskoristio ne samo za predstavljanje novih procesora već i za nove grafičke kartice – Radeon 5600 XT. U pitanju je grafička koju AMD reklamira kao ultimativnu karticu za 1080p gejming odnosno za rezoluciju koju korisnici najčešće i koriste. Mi ćemo u ovom broju imati test prethodne, 5500 XT grafičke koja je takođe vrlo solidna u 1080p rezoluciji, ali bi ovo trebalo da vam omogući da sve igrate i na maksimalnim podešavanjima neko duže vreme.

Ni Nvidia nije doduše sedela skrštenih ruku – samo što je AMD najavio Radeon 5600 XT koji je bolji od njihovih 1660 Super grafičkih kartica po preporučenoj ceni oko 280 evra/dolara, oni su u saradnji sa eVGA izbacili „ogoljenu“ RTX 2060 (ne Super) grafičku po preporučenoj ceni oko 300 evra/dolara. Za sada je doduše jako teško naći tu grafičku, a drugi 2060 modeli koštaju i po 50ak novčanih jedinica više, ali je jasno da ovo nije urađeno slučajno. Opet AMD je nakon CES-a a samo koji dan pre zvaničnog izlaska 5600 XT grafičkih kartica izbacio update za njihov BIOS kojim je povećao performanse kartice! Zanimljivo je primetiti i da je AMD najavio da će se uz neke kartice dobijati XBOX Game Pass za PC u trajanju od 3 meseca koji podrazumeva da možete igrati više stotina igara u Microsoft ponudi (neki od njih i vrlo sveži naslovi). Realno nema boljeg poklona za nekog ko je tek kupio novu grafičku nego pretplata na jedan ovakav servis.

Ako vam sve ovo zvuči kao španska serija onda bi trebalo imati u vidu da to suštinski i jeste – razmenjuju se udarci levo i desno ispod i iznad pojasa kako bi se konkurenciji otkinuo makar deo kolača. A sve vreme se puštaju glasine kako je AMD spremio nešto što će se verovatno zvati Radeon 5900 XT što će biti „RTX killer“, dok sa druge strane Nvidia sprema nove grafičke za prvu polovinu godine bazirane na Ampera arhitekturi za koje se šuška da će biti čak za 30% brže od trenutne generacije.

Ko će izaći kao pobednik i da li će pobednika uopšte i biti ostaje da se vidi ali je sigurno da ova borba pogoduje nama kao potrošačima jer ćemo dobiti više performansi za malo novca. Bez obzira da li je AMD na vrhu ili ne nama je drago da su makar tu da dišu Nvidia za vratom i da svi zajedno imamo koristi od toga.

Nove konzole i oni koji žele da ih kopiraju

Od novih konzola smo na CES 2020 ukupno saznali kako će izgledati novi logo za Playstation 5 – biće potpuno isti kao i PS4 logo samo će pisati PS5! Nakon ovog revolucionarnog saznanja i činjenice da ni Microsoft nije uživo predstavio makar izgled svoje Series X konzole svi su ostali poprilično razočarani. Međutim u nekom trenutku se pronela vest da Sony ponovo neće učestvovati na E3 sajmu već da će Playstation 5 konzolu predstaviti na posebnom događaju što jeste malo čudna vest za celu industriju i dalje ćemo pratiti kako će se stvari razvijati.

Primetno je ipak da je NintendoSwitch ostavio jak uticaj na celokupnu gejming zajednicu pa smo tako na CES 2020 mogli da vidimo bar dva proizvoda koji na neki način oponašaju ovu konzolu. S jedne strane tu je Razer sa svojim Kishi uređajem koji je suštinski samo kontroler za vaš mobilni, ali se tako razvuče da kada stavite telefon u sredinu praktično dobijete NintendoSwitch u rukama, ili bar njegovu kopiju.

Ako pak želite isti ovaj format a nešto jače od Switcha onda je tu za vas Alienware – oni donose pravi mali PC u da kažemo Switch formatu. Praktično sve je isto kao i na konzoli samo što se unutra nalazi PC za sada neobjavljenih specifikacija ali je poznato da koristi integrisanu grafičku na Intel procesoru. U sredini je ekran rezolucije 720p a kao i kod Nintedo konzole kontrole sa strane možete otkačiti i od njih napraviti pravi gamepad, dok konzola može biti postavljena na stolu. Oni koji su probali uređaj na samom sajmu svi tvrde da naslovi kao što su TheDivision 2, F1 2019 ili WorldWar Z rade sasvim fino na ovoj rezoluciji u nekim srednjim detaljima. Za sada je ovo samo koncept pa se ne zna krajnja cena ali će verovatno biti skuplja od Nintendo konzole. Opet uz ovakav računar biste dobili i potpuno funkcionalni recimo tablet PC.

Monitori se ubrzavaju do krajnjih granica

Ono u šta najviše gledamo dok se igramo se nekako malo sporije menja od ostalih komponenti ali smo videli neke ozbiljne pomake na ovogodišnjem CES sajmu. Pre svega tu je Asus sa svojim monitorom i osvežavanjem od neverovatnih 360Hz. Iako mnogi pominju kako je ovo naj najbolji eSports monitor ikada, ako niste baš neki od jednog promila najboljih CS:GO igrača na svetu teško da ćete primetiti razliku.

Probali smo pre dva broja ekran sa osvežavanjem od 240Hz i realno se jako teško primeti razlika u odnosu na 144Hz, čak i ako imate dovoljno ljutu mašinu da toliko frejmova izbaci u sekundi.

Samsung je predstavio monitore koji spadaju u potpuno drugi deo spektra – onaj sa ultra ultrawide odnosom stranica. Njihova nova Odyssey linija monitora kreće sa relativno konzervativnim modelima od 27“ i 32“ (ali sa jačim, 1000R zakrivljenjem) ali se završava sa monstruoznim modelom od 49“ sa odnosom stranica 32:9 i rezolucijom od 5.120x1.440 piksela. Ovo je i dalje manje piksela nego u 4K rezoluciji, ali će vam svakako trebati neverovatno jak računar da biste pokrenuli nešto u ovoj rezoluciji a tek kada shvatite da ovaj monitor ima osvežavanje od čak 240Hz onda će vam pasti mrak na oči! Samo zaista ne znam koji računar će uspeti da pokrene bilo šta osim CS:GO u toj rezoluciji i sa tim osvežavanjem. Ako je za utehu monitori zaista izgledaju prelepo i futuristički, dizajn je zaista za desetku!

Šta očekivati od 2020?

Ako je sudeći po ConsumerElectronicsShow 2020 ova godina bi trebala da bude baš uzbudljiva što se tiče gejminga. Pogotovu ako uzmemo u obzir da će najveće najave biti nove generacije konzola koje tek treba da stignu. Raduje to što je i na polju procesora i na polju grafičkih kartica konkurencija sve oštrija što već sad donosi dosta koristi korisnicima a nadajmo se da će se taj trend nastaviti.

U GOSTIMA KOD OSI POBEDNIK

U Subotu, 25. Januara bili smo u gostima na proslavi rođendana udruženja osoba sa invaliditetom „OSI Pobednik“. Udruženje Pobednik je sportsko-rekreativno udruženje koje okuplja osobe sa invaliditetom, kao i njihove prijatelje i rođake. Cilj je svakako uključivanje svih osoba bez obzira na invaliditet u svakodnevne tokove i aktivnosti.

Njihova energija i entuzijazam su nadaleko poznati i svi sa nestrpljenjem čekamo svaku njihovu buduću akciju. O količini vere u sebe i upornosti, najbolje možda svedoči činjenica da je Pobednik prvo ovakvo udruženje u Evropi koje ima takmičarsku ekipu u pružanju prve pomoći.

Kako sami kažu, oni mogu sve, ali svaka pomoć je dobrodošla. Ove godine, Play i Rur su skromno doprineli u organizaciji tradicionalne tombole koju Pobednik organizuje svake godine. Naš mali doprinos je bio srdačno prihvaćen, a na žurci kojoj smo prisustvovali, mogla je da se vidi samo i isključivo pozitivna energija, začinjena dobrom klopom i pesmom.

Pogledajte slike i uverite se i sami. Ko zna, možda će sledeće godine Pobednik imati i prvu e-sports ekipu osoba sa invaliditetom.

Autor: Milan Janković

STEAM EARLY ACCESS

A Long Way Down

ZANIMLJIV MIX ŽANROVA

Evolucija kartičnih igara je prešle veoma dugačak put od onih prastarih, nastalih na klesanom kamenu i ranim oblicima papira, pa sve do današnjice i digitalnog medija koji pruža „žive“ animacije i dublji nivo interaktivnosti. Na moblnim uređajima, konzolama i računarima sada imamo prilike da zaigramo raznorazne kartične igre, sa velikim odabirom tema, pa čak i kombinacijama sa drugim žanrovima, kao što to čini novitet studija Seenapsis na Steam Early Access programu – A Long Way Down.

Igra vas vodi u mračni svet u kojem za cilj imate da pobegnete iz opasnog lavirinta što zavisi samo od vas, vašeg špila i izbora koje činite tokom igranja. Međutim, A Long Way Down je mešavina dosta više žanrova sa konceptom u kojim se krećete kao po tabli sa platformama i procepima koje popunjavate u zavisnosti od uspeha kao čarobnjak Sem koji se probudio u paklu. To užasno mesto ipak nije u potpunosti neprijateljski nastrojeno, već će pružiti našem karakteru oružje za borbu protiv opasnosti iz lavirinta.

Igra je sačinjena od mapa u kojima se kroz runde susrećete sa određenim misijama koje se razlikuju jedna od druge. Pored glavnih misija imate i one sporedne koje vam daju zadatke koji nisu blisko povezani, ali vam daruju nagrade za trud. Na svakom nivou imate nekoliko neprijatelja sa kojima se sukobljavate ponaosob(ili do 3 maksimalno), a tu su i boss okršaji, gde vam ponekad može pomoći i prijateljski nastrojen saputnik kojeg ste sreli na mapi. Kroz borbe koristite karte iz špila koji obogaćujete napredovanjem, i to kao običan napad ili bacanje određenih čini za onesposobljavanje neprijatelja, ili pak nadogradnju odbrane i napada.

Svaka upotreba karte povlači ograničene mana poene, kojih u svakoj rundi imate maksimalno 5, pa tako mudrim razmišljanjem možete iskoristiti više karti odjednom. Kada su karte u pitanju, one su dosta raznovrsne i ima ih prigodan broj, ali ih ne možete sve iskoristiti tokom borbe, već samo određen broj ide u kolekciju. Osim špila, glavni protagonista poseduje i nekolko slotova sa opremom koja pojačava moć i zdravlje karaktera, a njih isto možete nadograđivati ili sami kreirati kroz sakupljanje nacrta i mešanje karti, što je RPG komponenta igre. Ovo je sasvim interesantan splet gejmplej mehanika i čini igru potpuno novom i zanimljivom.

Nažalost, kao što je to slučaj sa većinom Early Access igara, i A Long Way Down ima svoje nedostatke, kao što je trenutno mala ponuda nivoa, a i oni dostupni su dosta kratki, što govori podatak da je vaš autor igru prešao za manje od 5 sati, sa sve grindanjem resursa. Takođe, balans između oružja i karti nije ujednačen, jer sa par nadogradnji oružja ono postaje prejako u odnosu na karte, te one bukvalno gube smisao postojanja u borbama, što bi se valjalo ispraviti što pre.

Grafička i muzička podloga su zanimljivo izrađene, tako da odudaraju od konkurencije, i odlično se uklapaju u ambijent igre, a ujedno je sve funkcionisalo glatko bez mnogo bagova. Zamerka na ovom polju se može jedino pronaći u tome da nema glasovne glume, već sve pratite kroz tekst na ekranu, što može biti zamorno ponekad.

Ovo je jedan sasvim osvežavajuće novi način na koji možete iskusiti kartične igre, a samim tim će možda i biti privlačniji onima koje je do sada odbijao pojam žanra na kojem je ponikao A Long Way Down, tako da od nas imate preporuku. Svesni smo toga da igra poseduje i nekoliko mana, ali verujemo da će studio Seenapsis to ispraviti do izlaska 1.0 verzije, što se može očekivati u drugoj polovini ove godine.

IGRU USTUPIO:
SEENAPSIS STUDIO

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
OS: Windows 7/8/10
CPU: Dual Core 2GHz
GPU: Open GL 3.2 Compliant
RAM: 4 GB RAM
HDD: 1 GB

RAZVOJNI TIM
Seenapsis Studio

CENA
15€

PLANIRANI DATUM IZLASKA
Druga polovina godine

STEAM LINK
https://store.steampowered.com/app/856990/A_Long_Way_Down/

- ✔ Odličan mix žanrova
- ✔ Izgled nivoa
- ✘ Slaba balansiranost karti
- ✘ Manjak sadržaja

Autor: Nikola Aksentijević

BETA

MOUNT & BLADE II: BANNERLORD MULTIPLAYER BETA

Bannerlord je kroz godine postao igra koja je predmet ismevanja. Odlagana previše puta, zajednica fanova M&B franšize je, blago rečeno, propatila od davne 2012. godine kada je nastavak na prvi deo i njegovu samostalnu proširenu verziju - Warband, najavljen. Ipak, osam godina kasnije, zvanično je potvrđeno da će se nastavak pojaviti u Early Access fazi na Steamu u Martu, dok su određene grupacije igrača bile počašćene relativno malim brojem beta ključeva radi testiranja multiplejer komponente igre, među kojima smo se našli mi, srećom.

Teško je sumirati kolika će igra biti Bannerlord, s obzirom na to da je glavna srž igre zapravo njena kampanja i ogromna podrška za modove na sve to, ali multiplejer makar sadrži jednu od bitnih komponenti igre, borbeni sistem. U velikoj meri borba je ostala ista, na najbolji mogući način. Ono što je dobilo unapređenje jesu animacije, fluidnost same borbe i proširenje nekih već postojećih odličnih mehanika. Naime, udarac oružjem kojim mašete će doći iz jednog od tri smera u zavisnosti kojem pravcu ste pomerili kameru prevashodno. Blokiranje istih tih udaraca se radi po istom principu, pa sve ovo dosta podseća na For Honor sistem borbe, za koji je primarna inspiracija i bio M&B serijal, što se tiče sistema. Streličarstvo je doživelo nešto veće promene, pa sada strele pakuju znatno jači udarac nego u prethodniku, dok je i sam osećaj i animacija korišćenja luka i strele ili samostrela vrhunski. Borba na konjima je takođe dobila poboljšane animacije, pogotovu kada govorimo o izgledu i ponašanju pastuva, sve dok zadržava pomenuti borbeni sistem na veoma intuitivnom nivou. Vaš lik će definitivno osetiti kada ga neki konj udari u punom kasu, da će biti odbačen i primiti ne tako malu količinu štete. Oklopi i sama oružja imaju dodatne statistike u vidu domašaja i dužine određenih oružja i kvaliteta i otpornosti određenih oklopa.

Beta nudi svih šest frakcija koje će biti prisutne u punoj verziji igre, a sve frakcije su inače bazirane na srednjovekovnim silama Evrope i arapskog područja. U svakoj od njih ćete imati i nekoliko tipova jedinica, kako pešadije, tako i streličarskih i konjičkih arhetipova, gde svaka klasa jedinice ima jedan od tri potencijalna bonusa koji

> “BETA NUDI SVIH ŠEST FRAKCIJA KOJE ĆE BITI PRISUTNE U PUNOJ VERZIJI IGRE, A SVE FRAKCIJE SU INAČE BAZIRANE NA SREDNJOVEKOVNIM SILAMA EVROPE I ARAPSKOG PODRUČJA.”

im nadenete. Ti bonusi su uglavnom određena oružja, poboljšani oklop ili neke druge sposobnosti i beneficije. Svog lika možete kreirati u potpunosti, a kreator likova je za stepen bolji od onog iz Warbanda, pa su opcije sada dosta fleksibilnije i možete dosta detaljno odraditi lika kakvog tačno želite. Pošto je ovo i dalje beta test, broj prisutnih mapa i modova nije na nekom zavidnom nivou, pa svega nekoliko mapa i njihovih zimskih varijanti je prisutno, ali su apsolutno sve veoma lepo dizajnirane i u skladu sa područjem i frakcijama za koje su vezane. Broj detalja u nekim momentima, kao kod nekih severno-vizantijskih građevina, su pozamašni, iako sama grafička podloga ne predstavlja ikakvo veliko dostignuće. Prethodne igre nisu briljirale grafikom ni kada su izašle, doduše iako Bannerlord predstavlja poveći skok u grafičkom smislu, izgled same igre je na nivou od pre dve-tri godine, s obzirom da sam fokus i nije na tom aspektu u prevelikoj meri. Teksture su svakako visokih detalja, ali sama fleksibilnost vizuelne prezentacije osigurava da će ova igra raditi i na slabijim računarima, doduše bez mogućnosti za pristojan performans pri masovnijim bitkama. Ovde je svakako glavna prednost broj igrača po serveru, koji dostiže i 100 ljudi, pa je prosto uživanje učestvovati u opštem haosu koji nastane u takvim bitkama.

Naravno, kako je u pitanju zatvoreni beta test, problemi sa balansiranjem određenih oružja i frakcija su prisutni. Doduše razvojni tim konstantno menja stvari i sluša igračku zajednicu, pa ostaje nada da će do kraja faze ranog pristupa igra biti najbolje moguće izbalansirana. Naravno, povremeno i animacije kao i određeni statovi oružja imaju momente kada ne rade kako treba, uz neke sitnije grafičke gličeve koji se pojavljuju u ređim momentima. Najveći problem trenutno jeste niska populacija same bete, s obzirom na to koliko mali broj ljudi ima pristup, pa ćete neretko naletati na broj ljudi manji od stotinu u na svim serverima ukupno. Ipak, kako je tako malo vremena ostalo do izlaska Early Access faze, početni utisci su samo pozitivni, dok su svi minusi potpuno tehničke prirode i to relativno manjih razmera.

> “UDARAC ORUŽJEM KOJIM MAŠETE ĆE DOĆI IZ JEDNOG OD TRI SMERA U ZAVISNOSTI KOJEM PRAVCU STE POMERILI KAMERU PREVASHODNO.”

RAZVOJNI TIM
TaleWorlds Entertainment

IZDAVAČ:
TaleWorlds Entertainment

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
Mart 2020.

PLATFORMA:
PC

Autor: Nikola Savić

DLC

KO RADI, NE BOJI SE GLADI.

Ukoliko ste igrali Frostpunk, verovatno već znate primesu same igre. Negde u vreme Engleske iz doba industrijske revolucije, desilo se globalno zamrzavanje, i čovečanstvo je svoju poslednju nadu našlo na severu, oko moćnih generatora koji su jedini sposobni da održavaju toplotu u praktično mrtvom zaleđenom svetu. Ako vas je ikada interesovalo više detalja oko toga kako su ti generatori nastali, ekspanzija o kojoj ovde pišemo je prava stvar za vas. Zapravo, apsolutno je prava stvar za sve ljubitelje i Forstpunka i klasičnih „menadžment“ igara, jer je 11 bit Studios još jednom pred publiku izneo neverovatno zabavnu i izazovnu igru.

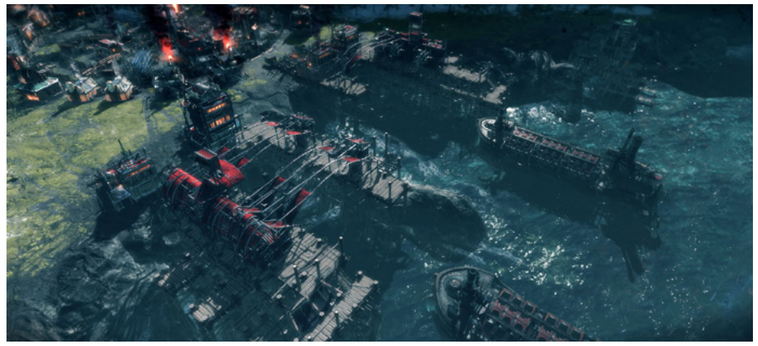
Kako već i samo ime naglašava, primesa ove igre je priča pre zaleđene apokalipse, odnosno vodi nas u titularno „poslednje proleće“, kada su naučnici shvatili kakva se katastrofa dešava, te je iz luka Liverpula poslat skup naučnika, inženjera i radnika, na čelu sa vama, kako bi otišli na odabrane lokacije i izgradili generatore koji će biti poslednja nada čovečanstvu. Imate zacrtani broj dana i fiksne rokove koje morate ispoštovati u ovoj kampanji, kako bi uspeli da pripremite generator i samu naseobinu za neminovni dolazak preteće večite zime, koja je tu odmah iza ćoška i, veruj te mi na reč, pošteno ćete se namučiti da sve to uradite kako treba.

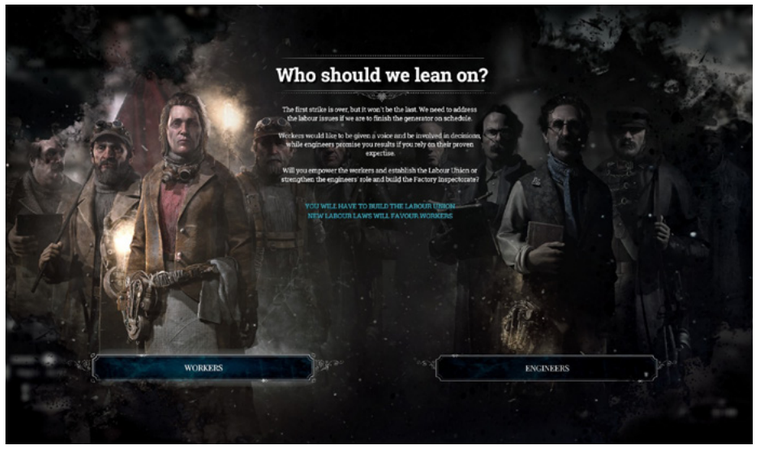
Pre nego što pređeno na neke detalje, pre svega želim da napomenem da je 11 bit Studios ovde zaista isporučio jedan veoma bogat dodatak na osnovu igru, koji sa punim pravom može da se smatra za klasičnu, punokrvnu ekspanziju, jer ona zaista donosi mnogo više od običnog DLC paketa.

U gejmplej smislu, kako se sve dešava pre dolaska polarne zime, više ne moramo da brinemo o ukupnoj temperaturi, ali su tu sada brojni drugi izazovi. Pred nezadovoljstva vaših stanovnika, sada je tu i druga skala o kojoj morate brinuti, i onda se zove „Motivacija“. U osnovi, motivacija vam određuje koliko će efikasno i kvalitetno vaši radnici obavljati poslove koje rade, što je veoma važno, pošto ste u konstantnoj trci ne samo sa resursima, već pre svega vremenom, jer pomenuti rokovi nisu tu zbog toga što vam šef visi iznad glave, već zato što vam nezaustavljivo preti neminovnost ledene apokalipse. Niko vas neće pitati zašto niste ispoštovali rok, vaša misija gradnje generatora će propasti i svi će pomreti. Ovo ujedno unosi i jedan novi sloj moralnih dilema, nešto na čemu je osnovna igra jako briljirala, i gde ova ekspanzija to nastavlja na nove načine. Naime, znate da na vama leži sudbina čovečanstva, odnosno ljudi koji su određeni da žive oko vašeg generatora pre kraja sveta. Koliko ste zbog toga spremni da budete nečovek? Da li su vam ljudska prava, moral, pa i životi ljudi u takvoj situaciji uopšte važni, kada znate de se sve to radi zarad ultimativnog višeg cilja i da su teške odluke nezaobilazne? Gde ste spremni da povučete crtu, a gde da vašu čovečnost pustite niz vodu kada stvari postanu čupave? Sa ovakvim dilemama ćete se suočavati tokom celog scenarija, posebno kako se trenutak rokova bude približavao.

U skladu sa time, tu je i mehanika štrajka, gde će vaši radnici odbijati da rade ukoliko ih previše gazite, terate da rade duple smene i slično, i ti štrajkovi umeju da budu ozbiljna pretnja da se tok radova nesmetano odvija, ali sa druge strane, ako im dopustite previše, može doći do razbacivanja preko potrebnih resursa na neke trivijalne stvari samo da bi ih zadovoljili. Možete čak uvoziti i zatvorenike koji služe kao jeftina, ali opasna radna snaga, pa će vam u skladu sa time trebati i više policije, a znamo da i čuvari zakona vole da budu korumpirani, posebno kada ih udari moć u glavu, pa se malo „opuste“ pred rajom, koja pak zbog toga pati. Ono što nas oduševljava, baš kao i u osnovnoj igri, jesu ti mikro narativi koje pratimo i koji se pred nama odvijaju, a koji su posledica nekih naših odluka, koje mogu bit dobre na jednom kraju, a tragične na drugom. Frostpunk još jednom, kao nijedna menadžerska simulacija do sada, akcenat stavlja na pojedincima i njihovih sudbinama, i tera nas da mislimo o tim ljudima kao o stvarnim osobama čija nam je životna priča poverena u ruke.

Pored gorepomenutog štrajka i uvoza radnika, od novih mehanika tu je i generalni „uvoz“ dobara preko luka koje izgrađujemo na obali, iz još uvek živog sveta, zatim nove grane zakonskih legislativa, novi načini zabave i generalno održavanja dobrostanja naših stanovnika, te brojni objekti vezani za izgradnju samog generatora, koji je glavna i narativa i gejmplej stavke i praktično centralni element ove ekspanzije.





Kako se sve dešava pre polarne zime, igra sada vizuelno izgleda potpuno drugačije, pa umesto ledenih pustoši, imamo prelepe šumovite i zelene predele, ali se i pored toga nekako oseća ta sumornost u vazduhu i nadolazeća bela smrt. Generalno, igra i dalje vizuelno izgleda prelepo i uživaćete dok hranite oči novim detaljima, baš kao što smo to radili i dok smo igrali original.

Na kraju, ako bi imali šta da prebacimo ovoj igri, to je svakako njena balansiranost u smislu težine. Ako kojim slučajem niste igrali bazični Frostpunk, nemojte ni da pomislite da igrate ovu ekspanziju. Neverovatno je teška. Nije problem što je teška sama po sebi, nego je nekako baš neprаštajuće teška, i neretko će jedan pogrešan korak dovesti do toga da izgubite sav progres koji ste mukotrpno gradili, što će nekima svakako umeti da bude frustrirajuće. Ipak, to na neki način unosi i tu notu realizma, u smislu da sudbina čovečanstva ovisi o vama, stvara taj osećaj nabijenog pritiska i napetosti prilikom donošenja svake odluke, jer znate da nemate pravo na grešku, što moram priznati da mi se čak i svidelo, iako generalno nisam tip ljudi koji se raduje izgubljenom progresu u nekoj igri (a ko se pa raduje?).

Sve u svemu, kako Frostpunk, tako i ova ekspanzija, su sjajne igre, jedna od narativno najboljih menadžerskih simulacija koju ćete ikada imati prilike da igrate i ukoliko volite ovaj žanr, a posebno ako volite apokalipsu, iz dubine srca vam preporučujem da ne zaobiđete ovo iskustvo.

IGRU USTUPIO:
MERGE GAMES

PLATFORMA:
PC,

IZDAVAČ:
11 bit studios

CENA:
16.99

RAZVOJNI TIM:
11 bit studios

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **8.5**

- ✓ Prelepi novi predeli.
- ✓ Smislene i raznolike nove mehanike.
- ✓ Narativ i osećaj težine odluka.
- ✗ Ume da bude teška i zbunjujuća.

Autor: Milan Janković

TOP IGRE FEBRUARA

THE DARK CRYSTAL: AGE OF RESISTANCE TACTICS

The Dark Crystal: Age of Resistance Tactics je turn-based RPG inspirisan filmom i serijom koji su već od ranije dostupni za gledanje. U igri ćete biti vođa otpora sa misijom da ujedinite što više klanova za borbu protiv mračnih sila. Gejmplej se odvija tako što karakterima nad kojima imate kontrolu, zvanim Gelflings, dajete zadatke i vodite u bitku prepunu taktiziranja. Ako ste gledali film ili seriju, onda ćete videti da je studio BonusXP dosta verno preneo izgled karaktera i sveta u igru, tako da će ovo biti prava poslastica za fanove i pomalo jedinstvena mešavina gejmplej mehanika, ali svakako vredna interesovanja.

4. FEBRUAR - PC, XBOX ONE, PS4

MONSTER ENERGY SUPERCROSS 3

Ako vam nedostaje brujanje kroserica u komšiluku tokom zimskih meseci, ili to što niste u mogućnosti da vozite iste, onda će vam treći deo u serijalu vratolomnih trkačina ostvariti želju. Pošto se radi o zvaničnoj igri ovogodišnje Monster Energy Supercross sezone, sva vozila i arene su kreirani po uzoru na one u stvarnom svetu. U ponudi je 15 stadiona, oko 100 vozača, muških i ženskih pripadnika 450SX i 250SX kategorija sa kojima ćete se trkati u modu karijere, ali ujedno možete okušati sreću i u multiplejeru. Trojka nosi poboljšanu fiziku vožnje i akrobacija, kao i bolje animacije u odnosu na prethodna izdanja, a od novina se ističe kreator nivoa i inicijativa da se u trkama oprobate kao žena.

4. FEBRUAR - PC, XBOX ONE, PS4

ZOMBIE ARMY 4 DEAD WAR

Dugo je prošlo otkako smo se poslednji put sukobili sa Hitlerovim hordama živih mrtvaca, i red je na još jednu rundu. Studio Rebellion, koji nam je doneo Sniper Elite 4, sada donosi Zombie Army 4 Dead War. Igra nas vodi u alternativne četrdesete godine prošlog veka sa ciljem da sami, ili u društvu još 3 igrača, spasite svet od sigurne zombi katastrofe. Igrače očekuje potpuno nova kampanja sa novim teritorijama i vrstama zombija koje možete ubijati. Naravno, tu je i specijalna kamera koja prikazuje precizne hice i kidanje udova sa usporenim snimcima. Ako ste ipak više za blisku borbu, pred vama je obogaćeni arsenal spravica i drugih iznenađenja sa kojima ćete mleti horde i horde trulog mesa.

4. FEBRUAR - PC, XBOX ONE, PS4

STONESHARD

Osim opšte modernizacije video igara i donošenja mnogih novih tehnologija, sa druge strane imamo i developere koji više naginju ka old-school strani. Jedan od takvih naslova je Stoneshard koji je inspirisan kultnim RPG roguelike igrama kao što je originalni Diablo. Igra vas vodi kroz mračne katakombe u kojima se suočavate sa krvoločnim kultom i njihovim gospodarom koristeći razna oružja i uspute učeći razne veštine kao što je kontrola vatre i terena. Igra nosi bogatu priču, ali i dosta zanimljiv gejmplej koji ćete stalno obogaćivati nalaženjem nove opreme. Ono što je dosta zanimljivo kod ovog naslova je sistem healovanja, gde možete lečiti samo određeni deo telai namerno izazivati krvarenje kako biste poboljšali borbu.

6. FEBRUAR - PC

DREAMS

Dreams, kao jedna od poslednjih igara trenutne Playstation 4 generacije, predstavlja nešto stvarno jedinstveno jer igrače bukvalno vodi iz sana u san. Ovo i nije igra u pravom smislu, već više predstavlja napredni i uprošćeni kreator igara sa ciljem da se igrači igraju i dele svoje kreacije. Studio Media Molecule je kreirao dosta napredne mehanike, tako da igrači imaju potpunu slobodu pri izradi sopstvenih igara i uvođenja različitih mehanika, od strategije do pucačine. Postoji i specijalna kampanja u kojoj vas očekuje određeni narativ, kao i upoznavanje sa naprednim mehanikama. Dreams ima ogromni potencijal kao jedinstvena igra i jedva čekamo da vidimo šta će mašta igrača sve moći da kreira.

14. FEBRUAR - PS4

DARKSIDERS GENESIS

Darksiders Genesis je svoju premijeru već imao na PC platformi, gde je privukao dosta pažnje kao potpuno drugačija igra od onih koje smo do sada viđali u ovom serijalu. Igra nudi zanimljiv gejmplej sa mešavinom rešavanja zagonetki, kao i predivnu vizuelnu prezentaciju. Vi preuzimate ulogu dva jahača apokalipse, War i Strife, koji dobijaju zadatak da stanu na put enigmatičnom demonu Luciferu, i da stanu na put opakom planu koji će dovesti haos u paklu. Kroz ovaj svet tame i pakla se možete probijati sami, ili to možete učiniti u društvu još jednog igrača.

14. FEBRUAR - PS4, XBOX ONE, SWITCH

STREET FIGHTER V: CHAMPION EDITION

ako se pojavila 2016. godine, tabačina Street Fighter V je i dalje veoma aktuelna na tržištu, što najbolje govori podatak da Capcom još uvek nije najavio šesticu, već donosi potpunije izdanje igre, kao što je Champions Edition. Gejmplej vam je već poznat, a uz standardni roster po istoj ceni dobijate i sve DLC karaktere koji su dodati nakon izlaska, kao i sav ostali dodatni sadržaj, poput arena za borbu i kozmetike, ali i zanimljivih modova igranja. Champion izdanje ukupno donosi 40 karaktera, 34 platformi, 200 kostima i još gomilu dodatnih stvari i dodataka po istoj ceni.

14. FEBRUAR - PC, PS4

THE SUICIDE OF RACHEL FOSTER

Najbolji način borbe protiv duhova prošlosti jeste da im se suprotstavite po svaku cenu, a sličnu pouku ćete verovatno izvući iz ove igre. The Suicide of Rachel Foster vas vodi u misteriozni hotel u kojem ćete ostati zarobljeni što daje priliku da se bolje upoznate sa zavejanim okruženjem i da razotkrijete sve misterije koje ovo mesto krije. Igra poseduje dosta detaljno izrađena okruženja sa raznim skrivenim dodacima koji upotpunjuju triler priču punu intriga i protkanu elementima horora.

19. FEBRUAR – PC

ONE-PUNCH MAN: A HERO NOBODY KNOWS

Poznati anime heroj sa ubistvenim udarcem je konačno dobio prvu zvaničnu igru. Imate priliku da zaigrate kao Saitama lično i da se sretnete sa svim poznatim licima iz fantastične prve sezone anime serije. Developeri obećavaju dinamično iskustvo borbe sa neprijateljima, kao i slobodu da umesto Saitame kreirate sopstvenog heroja. Osim poznatih karaktera, tu su i događaji viđeni u seriji koje ćete moći da doživite iznova, bilo kroz priču ili u dinamičnom 3v3 modu igranja protiv drugih igrača ili botova.

27. FEBRUAR - PC, PS4, XBOX ONE

Autor: Milan Živković

REVIEW

SHOVEL KNIGHT SHOWDOWN

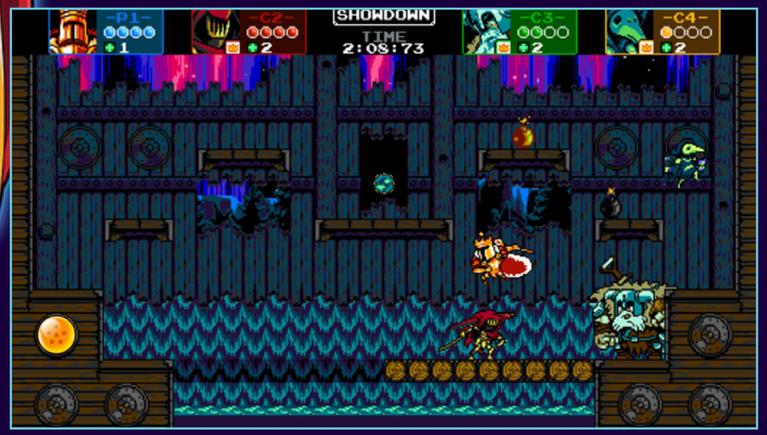
UKRSTITE LOPATE, VITEZOVI!

Skoro sam nabavio televizor od 65 inča, pa je prva igra koju sam na njemu probao, za mene predstavljala očigledan izbor. Iz želje i naivne nade, da ću konačno uspeti da ispratim šta se dešava na ekranu, dok po njemu besomučno skače osam igrača, startovao sam Super Smash Bros Ultimate. Mogu samo da kažem da je uz veći televizor, i glavobolja bila veća.

I tako dok sam sebi u bradu gunđao, kako je televizor bila pogrešna investicija jer Smeš nije učinila igrivijim u osmoro, kao spas javila se jedna slična a opet drugačija igra u vidu Shovel Knight Showdown - davno obećane tabačine u Shovel Knight univerzumu, sa sličnom mehanikom nekog od Smash Bros naslova. Ali igri koja na ekranu od 65 inča, sada ima piksele tako velike, kakve moje oči još nikad nisu videle (ako izuzmemo sWitcher 3, koji je tu šampion bez premca). U redu, dosta o televizoru - više o igri!

Showdown je obećan u smislu igre u kojoj će razni boss likovi iz Shovel Knight serijala moći da se sukobe u uzbudljivim multiplejer borbama. I u tome poprilično ispunjava obećano. U borbama može učestvovati do četiri igrača istovremeno, i na stranu što izgledaju deset puta manje haotično od Smeš mečeva u osmoro, u pitanju su borbe vrlo lepo definisanih pravila i još lepše igrivosti.

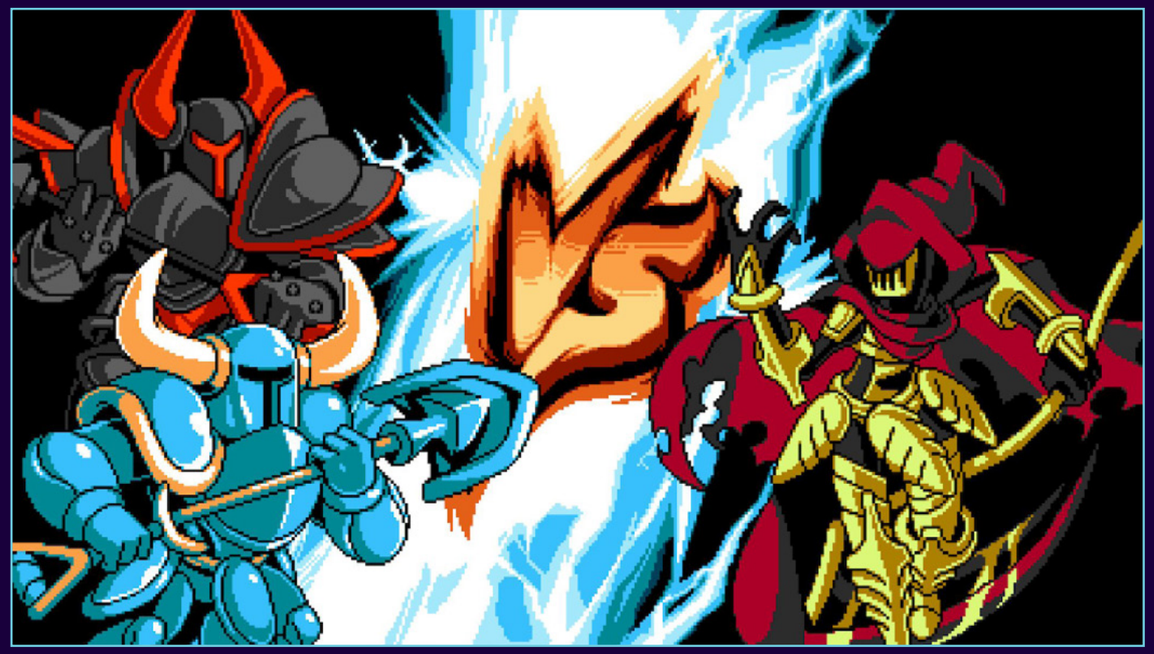
> “SVAKI UDARAC KOJI KARAKTER PRIMI, ČINI DA POSTANE NEPOBEDIV NA NEKOLIKO SEKUNDI, PA JE NEMOGUĆE NEKOGA SABITI U ĆOŠAK I NA NJEMU ISTRESTI SVE FRUSTRACIJE KOJE STE POKUPILI NA POSLU U PROTEKLOJ NEDELJI.”



Igra vas neće zamarati gomilom poteza i prekomplikovanim komboima, već vrlo jasnom postavkom koja se dugo usavršava ali zato vrlo brzo kapira. U zavisnosti od pravila, cilj može biti ili da istrošite protivniku sve živote ili da sakupite određene predmete po nivou pre ostalih. Sve ovo radite uz pomoć nekolicine prepoznatljivih poteza Shovel Knight karaktera, pa će ukoliko ste fan serijala, biti vrlo lako da odmah razumete čije su kakve mogućnosti pri igranju. Svaki udarac koji karakter primi, čini da postane nepobediv na nekoliko sekundi, pa je nemoguće nekoga sabiti u ćošak i na njemu istresti sve frustracije koje ste pokupili na poslu u protekloj nedelji (uh, ne reci dvaput’; prim. ur.). Ovo sam gejmplej čini veoma strateškim, pa će partije dva nešto izbrušenija igrača, više izgledati kao partija šaha nego klasična tuča u nekoj video igri.

I dok su nivoi raznovrsni, likovi dovoljno brojni ako računamo one koje možete da otključate, a muzika standardno odlična, ono što ipak trpi u odnosu na ostatak serijala, jeste priča. “Story mode” postoji, ne bi li pružio neku pozadinu iza ovoliko izmešanih okršaja, ali na kraju predstavlja poprilično siromašan i bazičan, pa gotovo i neinteresantan splet okolnosti, koji da na

> “IGRA VAS NEĆE ZAMARATI GOMILOM POTEZA I PREKOMPLIKOVANIM KOMBOIMA, VEĆ VRLO JASNOM POSTAVKOM KOJA SE DUGO USAVRŠAVA ALI ZATO VRLO BRZO KAPIRA.”



“UZ MALO DOBRO USMERENE PAŽNJE, IGRA ZAVREĐUJE DA POSTANE PRILIČNO SOLIDNA KOMPETITIVNA ALATKA, ZA UZBUDLJIVE OKRŠAJE EPSKIH RAZMERA.”

kraju puta ne čuvaju uzbudljivu boss borbu, ne bi skoro uopšte bio vredan vašeg i našeg vremena.
Izazov koji kompjuterski protivnici predstavljaju, sasvim je zadovoljavajuć u početku, ali posle nekog vremena, i te kako će vam biti potreban ljudski suparnik, da sa njim ukrstite lopate. Tu na scenu stupa možda i najveća mana igre, a to je nepostojanje onlajn multiplejera. Tako da, ukoliko nemate rezervni par kontrolera (čitaj - prijatelja) za malo lokalnih okršaja, ova igra sigurno neće predugo držati vašu pažnju.

Na svu sreću, iznenađujuće raznovrsan dijapazon nivoa, pravila i “cheat” meni koji nudi pregršt preteranih izmena po pitanju gejmpleja, imaju šta da ponude fanovima žanra, pa i da ste potpuno sami na ovom svetu. Naročito ukoliko ste ljubitelj prostih a opet dubokih tabačina.

Uz malo dobro usmerene pažnje, igra zavređuje da postane prilično solidna kompetitivna alatka, za uzbudljive okršaje epskih razmera. Čak u toj meri, da bi u svojoj jednostavnosti, izvesnom dubinom mogla da se meri čak i sa više haotičnim velikanima, pominjanim u prvom pasusu ovog teksta.

Ovo je jednostavna a opet kompleksna igra, nekako možda i kao što su LEGO kockice. Što me još više na sve to asocira na ovako gargantuanskom televizoru, gde zapravo više izgleda kao LEGO DUPLO - dečija verzija sa ogromnim kockicama. Ne, ovo je zaista bio čudan momenat za nabavljanje velikog televizora! Vidite da ne mogu da prestanem da zvocam o tome. Zato bolje da stanemo ovde, a vi slobodno nabavite igru, ukoliko vam se i najmanje učinila interesantnom. Svakako ćete se lepo zabaviti.

P.S. Nedostatak 3DS i Vita verzije igre, bila je za mene previše bolna tema da bih je kroz ovaj tekst spominjao. Oprostite vašem autoru.

IGRU USTUPIO:
YACHT CLUB GAMES

PLATFORMA:
PC,Xbox ONE, PS4,PS3, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Yacht Club Games

CENA:
9.99€

RAZVOJNI TIM:
Yacht Club Games

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 8.3

- ✓ Vrlo zabavno, kada se uvežba
- ✓ Kulminacija Shovel Knight akcije
- ✓ Standardno odlična muzika
- ✗ Neki od likova su osetno slabiji
- ✗ Priča je slaba
- ✗ Nedostaje onlajn multiplejer

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

NEKO KO ĆE SRUŠITI TOP SPIN 4 ILI JOŠ JEDNO RAZOČARENJE?

AO Tennis 2 je, kao što mu ime kaže, nastavak prethodnog Australian Open International Tennisa, ovoga puta sa podrškom većeg izdavača Bigben. Prva igra je bila simpatična arkadna, mada veoma bazična i poprilično vizuelno nezgrapna papazjanija koja je većim delom prošla nezapaženo kod publike koja nije bila deo zagrižene teniske fanbaze. Nažalost, to što je Bigben preuzeo mali studio uopšte ne znači da je sledeći izdatak ovog studija unapređenje, pogotovu kada pogledate kakav je raspad bio Tennis World Tour u izdanju bivšeg Top Spin razvojnog tima.

AO Tennis nudi nekoliko tipičnih modova prisutnih u sportskim igrama, kako obične mečeve i turnire, tako i karijerni režim, nekoliko (ne)zanimljivih mini-igara, kao i online multiplejer. Od prisutnih modova, karijera je jedina doživela neku značajniju promenu, na svu sreću – u pozitivnom smeru. Bićete povremeno počašćeni tipičnim konferencijama za novinare između turnira i mečeva, sa pokojom scenom sa vašim agentom ili trenerom koji će vam saopštavati da li imate neko novo sponzorstvo ili jednostavno da pokaže vašu vitrinu sa trofejima. Osim toga, nikakva interakcija van terena se od vas neće očekivati, niti iste te interakcije imaju ikakav uticaj na vašu karijeru, pa sve ovo izgleda kao nataknuto na silu radi „prezentacije“. Vašem liku ćete unapređivati atribute trošeći novac stečen od turnira koji funkcioniše u vidu iskustvenih poena, kao i levelovanjem vašeg tenisera/ke tako što ćete sticati XP kroz mečeve i trening mini-igre. Na opštu žalost, ovaj sistem progresije ima ozbiljnih problema sa brzinom razvoja, kao i balansa sa ostalim teniserima na listi od kojih su većina osim prvih 20-tak sa liste generisani. Uprkos svemu tome, karijera ume da pruži neku zabavu, pošto je pentranje od veoma niske pozicije na listi do samog vrha i dalje zabavan proces, a sve to zahvaljujući glavnom adutu AO Tennisa 2 – velikoj modding podršci.

Naime, modding podrška je već uveliko bila prisutna u prethodnoj igri i dočekana je veoma pozitivno od strane publike, pa je ovde dato još više slobode u alatima za kreiranje sadržaja dostupnog svima. Unutar igre postoji tzv. Akademija, koja je zapravo ogromna baza kreiranih igrača, turnira, scenarija, pa čak i logoa, poznatih reketa, torbi i apsolutno svega što možete videti u autentičnim teniskim mečevima i turnirima. Sve se to može ubaciti na garderobu, veoma lepo odrađen kreator lokaliteta za turnire koji može obuhvatati dosta više od jednog stadiona, pa se i sve to može ubaciti u karijerni režim. Zajednica je dosta aktivna, pa iako modeli nisu na nivou onih koji su već u igri, sve to proširuje količinu sadržaja i dodaje na imerzivnosti sa dosta poznatih tenisera i takmičenja.

Kada govorimo o gejmpleju ovde, govorimo i o vizuelnoj prezentaciji, pošto su ovde animacije ključan deo kvalitetnog igračkog iskustva. AO Tennis 2 kao da ne zna šta želi da bude, pa nekako pokušava da bude i simulacija i arkadna igra istovremeno, što rezultira u ne baš najidealnijem proizvodu koji bi možda konačno mogao da sruši Top Spin 4 sa trona najbolje teniske igre do sada. Stadioni izgledaju pristojno, kao i modeli igrača koji su licencirani i „po difoltu“ u igri, dok su neki modovani igrači malo manje precizni, limitirani i dalje ne najboljim kreatorom likova. Nažalost, animacije ovde, iako nešto bolje od prve igre, i dalje mogu izgledati veoma čudno, pa čak i suludno na momente. U početku vam se sve može učiniti idealnim, ali kako budete igrali sve više i više poena, uočićete čudne telesne pokrete pri forhendu i bekhendu, a najviše pri igri na mreži. Da se doda šlag na tortu – gejmplej ne poboljšava stvari ponajviše zato što je skoro potpuno isti kao u poslednjem peču prethodne igre! S obzirom da je se poslednja zakrpa za AO International Tennis pojavila pre nešto više od pola godine, prosto je teško zapitati se šta je razvojni tim radio više od šest meseci. Igra je esencijalno ista kao AO International Tennis, sa nešto sporijim gejmplejom koji pokušava da se uroni u vode simulacije, da bi sam sebe vrlo uspešno sprečavao u toj nameri potpuno neprirodnim kretanjem lopte, spin udarcima i banalno loše odrađenom igrom na mreži. Svaka radnja u igri izgleda veštačko, ali ne na neki organski dobro odrađen način kao što su to radile Virtua Tennis igre u svom najvećem talasu, već ćete imati utisak da gledate neki veoma loše odrađen sportski anime serijal. Da ne pominjemo veoma loš AI, koji je na višim nivoima apsolutno nepobediv osim ako ne koristite jedan isti potez koji će vam skoro zagarantovano doneti poen – passing udarac nakon drop shota. Ubrzo ćete shvatiti da ovo nije jedina rupa u protivničkoj igri i da ćete, nezavisno od toga na kojoj težini igrate, dobijati poene na jedan ili dva ista načina. Najiritantnije u vezi svega ovoga jeste osećaj koji dobijate od svakog od ovih problema – da je svaki potez za nijansu bolje odrađen, igra bi bila apsolutno maestralna, a kada se nareda nekoliko desetina tih „nijansi“ kroz sve aspekte gejmpleja, put u propast je neminovan.

> “U POČETKU VAM SE SVE MOŽE UČINITI IDEALNIM, ALI KAKO BUDETE IGRALI SVE VIŠE I VIŠE POENA, UOČIĆETE ČUDNE TELESNE POKRETE PRI FORHENDU I BEKHENDU, A NAJVIŠE PRI IGRI NA MREŽI.”

> “UNUTAR IGRE POSTOJI TZV. AKADEMIJA, KOJA JE ZAPRAVO OGROMNA BAZA KREIRANIH IGRAČA, TURNIRA, SCENARIJA, PA ČAK I LOGOA, POZNATIH REKETA, TORBI I APSOLUTNO SVEGA ŠTO MOŽETE VIDETI U AUTENTIČNIM TENISKIM MEČEVIMA I TURNIRIMA.”

Kao što sam već pomenuo, igra poseduje i multiplejer komponentu, doduše veoma bazičnu(baš kao što je i ostatak celokupne igre) sa quick i custom match modovima, bez opcija za kreiranje turnira i sličnih zanimljivih multiplejer modova. Bagova i problema sa konekcijom u velikoj meri nema, osim problema sa povezivanjem između igrača iz različitih regiona sveta, pa su neretki slučajevi da ćete završiti u partiji sa nekim iz Severne Amerike iako se nalazite u Evropi, gde je lag neminovan. Ostatak igre nema previše bagova, oni se uglavnom svode na povremene probleme sa animacijama ili pokoju sitnicu u karijernom režimu, koje nisu nikako dostižne većih zamerki. Nažalost, to nije ni izbliza dovoljno da popravi utisak lenjosti kojom ova igra odiše, najverovatnije izbačena prerano ili na silu čisto radi promocije nadolazećeg otvorenog prvenstva Australije. U međuvremenu najbolja opcija, već poslednjih devet godina, ostaje Top Spin 4, a fanovima ostaje da čekaju neki idealniji povratak tenisa u nekoj drugoj igri, definitivno ne ovoj.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 1064-bit
CPU:Intel Core i5-4200
GPU: Nvidia GeForce GTX 970 4GB / AMD Radeon R9 390X
RAM: 8 GB RAM
HDD: 15 GB

IGRU USTUPIO:
BIG ANT STUDIOS

PLATFORMA:
PC, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Bigben Interactive

CENA:
49.99€

RAZVOJNI TIM:
Big Ant Studios

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 5.3

- ✓ Gejmplej ima zabavne „momente“
- ✓ Pristojni modeli licenciranih igrača i stadiona
- ✓ Solidna podrška za modovanje
- ✗ (I dalje)Bazična karijera i multiplejer
- ✗ Gotovo ista kao i prethodnik
- ✗ Nerealističan i veoma čudan i nesatisfaktoran gejmplej

Autor: Milan Janković

REVIEW

LIGHTMATTER

DUHOVNI NASLEDNIK PORTALA U KOJEM JE VAS SENKE PROŽDIRU

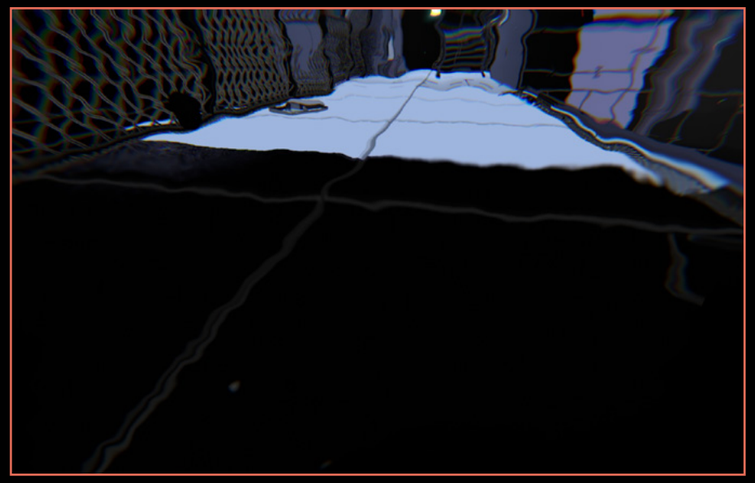
Čuveni Portal 2 se pojavio pre 9 godina(da, već toliko je prošlo). Fantastična igra, prepuna raznih doskočica sa odličnim zagonetkama je sve zbog čega je ona stekla posebno mesto kod fanova. Ipak, Valve se još uvek nije udostojio da donese treći nastavak pred fanove, isto kao i kod drugih serijala koje ima u svom vlasništvu.

Ipak, tvrdoglavnost kompanije Valve nadjačava strast i kreativnost fanova koji su proteklih godina kreirali razne duhovne nastavke i igre koje nose sve ono što krasi Portal. Jedan takav studio je Tunnel Vision Games koji nam donosi Lightmatter, igru u kojoj je svetlost život, a tama znači momentalnu smrt.

Lightmatter nas smešta u ulogu nepoznate osobe koja je odlutala sa prezentacije najnovijeg izvora energije, istog naziva kao i samo ime igre, kada se desi ogromna havarija zbog koje morate pronaći izlaz iz planine/rudnika koji će se uskoro urušiti. U početnim nivoima imate pomoć u vidu naratora kojem glas pojamljuje isti čuveni Dejvid Bateson, čije ste trzaje glasovnih žica slušali igrajući Hitman igre. Narator će vam se rugati sa raznim doskočicama, crnim humorom, ali i otkrivati neki novi detalj o svetu u kojem ste se tek našli, slično kao u pomenutom Portalu. Priča je svakako tu, i postoje preokreti i intrige, a sve to ćete otkrivati kroz slušanje traka i praćenje monologa karaktera u pozadini dok rešavate zagonetke.

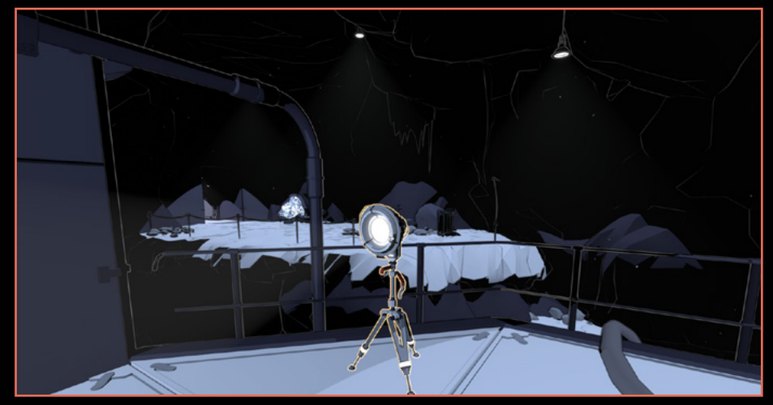
Gejmplej bi se najprostije mogao opisati kao putovanje od tačke A do tačke B, i pritom imate pravila slična kao u "Pod je lava" samo sa senkama koje proždiru ljude. Cela igra je podeljena na prostorije u kojima je potrebno stići do vrata sa zelenim znakom EXIT i tako u krug sve do kraja, ali nije sve baš tako jednostavno. Svaki nivo se sastoji od oblasti koje su osvetljene i velikih površina sa tamom koje vam onemogućavaju napredak, a vi na raspolaganju imate reflektor, ili više njih u zavisnosti od težine, kojeg možete premeštati kako bi obasjali mračne predele.

Ono što otežava čitav proces je postojanje hodnika, pokretnih platformi, vrata, urušenih mostova i sličnog što stvara senku i zahteva od igrača da dobro razmisle gde će postaviti svetiljku i u kom smeru će je okrenuti. Kod oblasti u kojima postoji više reflektora je potrebno nekoliko puta premeštati te izvore kako bi stigli do kraja. Težina raste eksponencijalno sa napretkom, što znači da je svaki naredni nivo izazovniji u odnosu na prethodni, ali se ne nailazi na veliko ponavljanje elemenata, tako da je svaki priča za sebe. To znači da se od igrača traži dosta kreativnosti, razmišljanja izvan standardnih okvira i eksperimentisanja kako bi se rešila zagonetka i pronašao najbolji mogući put.



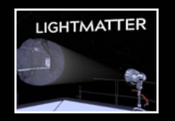
Grafički stil u kojem je Lightmatter izrađen je izuzetno prost, i to kako bi se izrazila krucijalna važnost svetlosti i odsustva senki, gde imate visoki kontrast i jako ograničenu paletu boja, što je stil izuzetno blizak onom u stripovima. Muzika je dosta lagana i fino se uklapa u ambijent, a ujedno vam neće oduzimati pažnju dok razmišljate gde postaviti koju lampu ili koju platformu kada aktivirati.

Ono što bi vaš autor lično voleo je da postoji barem malo easter eggova i nekih skrivenih tajni koje bi igrače dodatno motivisale za povratak u igru. Ono što je valjano je da svaki nivo možete iznova pokušati da pređete kroz selekciju nivoa, a sve glasovne linije možete iznova poslušati, ako iz nekog razloga želite. Nedostatak u igri nema mnogo i ona će lako raditi na većini računara. Jedini problem je povremeno "seckanje" pri prelasku sa jednog mesta na drugo sa manjim bagovima.



Svestan sam da ovi redovi ne mogu valjano preneti genijalnost zagonetki koje nudi Lightmatter, jer su ljudi iza ovog naslova odradili solidan posao u kreiranju istih i dobro su se držali izvornog materijala, ali su ujedno vodili računa da to bude nešto jedinstveno. Ako ste fanovi igara poput Portala, Anti-Chamber, Talos Principle i sličnih, ostaje vam samo da zaigrate i ovaj dragulj.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 pa nagore
CPU: Intel Core i3 4170 / AMD A8-7600
GPU: NVIDIA GeForce GTX 66
RAM 8GB
HDD: 6GB



IGRU USTUPIO:
ZEBRA-PARTNERS

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Aspyr

CENA:
?

RAZVOJNI TIM:
Tunnel Vision Games

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8.4

- ✔ Priča
- ✔ Zagonetke
- ✔ Zanimljiv vizuelni stil
- ✘ Bagovi

Autor: Igor Totić

REVIEW

SUPER CRUSH K.O.

NE DAM DEBELJKA NI ZA GROŠ

Koliko vas preskoči odjavnu špicu na kraju igre? Ja sigurno da. Ne znam šta me je ovog puta navelo da izaberem tu „credits“ opciju ali sam video da je ovu igru radilo ok 10ak ljudi. Znamo svi za primere gde su igre pravljene od strane malih studija ili čak i jedne osobe (Fez npr.) ali ne znam šta je u ovoj igri što mi govori da je ovo stvarno jedan projekat iz strasti. Rudimentaran i plitak, ali projekat iz strasti.

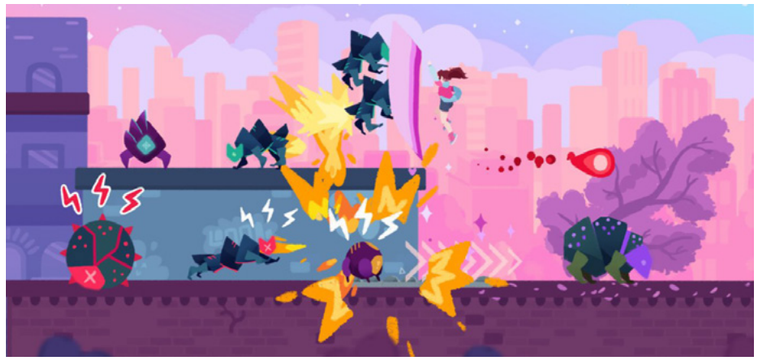
Priča kaže da naša glavna junakinja uživa u društvu svog mačka Debeljanka (Chubz) koji od jednom biva kidnapovan od strane misteriozne devojke jer onda želi...da ga mazi? Elem, naša Karen kreće u spašavanje svog mačka ali usput pokušavaju da je zaustave ogromne količine robota. Igra je podeljena na par nivoa i pod segmente i na kraju svakog nivoa čeka vas veliki robot, kraljica. Kako biste spasili svog mačora, morate da prebijete sve pred sobom.

Super Crash K.O. je izuzetno brza akciona 2D platforma sa šarenolikim dizajnom. Kad kažem izuzetno brza, zaista mislim tako. Brzina i refleksi su najbitniji elementi ove igre. Za efikasno dekonstruisanje robota, Karen ima na raspolaganju niz napada koji su izuzetno brzi. Prvi, osnovni napad se sastoji od običnih udaraca koje vezujete u četvorodelni kombo, imate brzi „dash“ napad koji prolazi kroz sve robote u nizu, leteći udarci, orgromni kamehameha ulti i mitraljez. Mitraljez? Mitraljez.

Svi ovi napadi koje sam naveo su jedine mehanike u igri i dobijete ih sve rano na početku. Iako su svi potezi vrlo brz i žustri, kombinacije koje ćete praviti će postati dosadne već posle drugog nivoa. Osećaj udarca je dobro dizajniran i roboti vrlo osećaju da ste ih prebili, ali kad uđete u štos, ponestaće vam ideja za kreativne komboe jer ih neće ni biti. Samo osnovni napad ne troši energiju, dok svi ostali zavise od iste. Energiju obnavljate kristalima koji ispadaju iz pobeđenih neprijatelja ali će vam često nedostatak energije zaustaviti fluidnost napada dok nešto ne pogine. Mislim da je ovo bilo i deveoperima jasno, pa su to pokušali da reše natrpavanjem gomile neprijatelja u kasnijim nivoima, ali to mi se čini da je bila velika greška – zbog dizajna nivoa.

Svaki pod nivo se sastoji od niza zaključanih scena gde ne možete ni levo ni desno dok ne pobijete sve talase neprijatelja. Ograničeni ste prostorom i platformama na koje možete da skačete a neprijatelji samo dolaze sa svih strana. U početnim nivoima ova mehanika je zapravo bila zabavna. Pobijete mačkorobote na levoj strani, pucate na desnu dok skačete ka sredini i sve nekako ima lep flow. Kasnije kroz nivoe dobijate i zamke u vidu šiljaka, lasera, nestajućih platformi itd, koji vas dodatno usporavaju jer morate onda da taktizirate svaki napad, ali neprijatelja je sve više i više. Na primer, u jednoj sceni, laser se nalazi na sredini i jedni način

> “POŠTO JE IGRA RELATIVNO KRATKA, JEDINI MOTIV ZA PONOVNI PRELAZAK SU ONLINE LEADERBOARDS”



“SVAKI POD NIVO SE SASTOJI OD NIZA ZAKLJUČANIH SCENA”

da prođete kroz njega je pritiskom na levi triger što je izbegavanje (dodge dash). Ako vam se desi da napadate sa dash udarcem, koji je najjači i najbolji napad jer je maltene AOE, udarićete se u taj laser jer ne možete da prekinete napad. Ako, pak, uspete da nekako izbegnete, uradiće vas robot ili će vas upucati neko sa druge polovine ekrana. Što dalje ide igra, to ima više zamki i više neprijatelja na malom prostoru dok vi imate možete da primite samo četiri udarca pred smrt. Tabanjem robota punite svoj ulti koji čisti sve u liniji, ali efektivno ćete ga iskoristiti samo jednom do dva puta tokom celog nivoa.

Dizajn cele igre je vrlo geometrijski, ako mogu tako da se izrazim. Trouglovi imaju veliku prednost u kombinaciji sa kvadratima. Izgleda prosto a lepo ali su pozadine dosta neupečatljive. Sve bitke se izigravaju po krovovima zgrada i uličicama u nekom neonskom gradu ali sa vrlo malo detalja koji bi ukrasili ovu jednostavnu igru.

Pošto je igra relativno kratka, jedini motiv za ponovni prelazak su online leaderboards. Svaki nivo se ocenjuje i dobijate poene za svake konektovane komboe. Rangiranje je tipično za ovakvu vrstu igre, tako da ćete uvek juriti taj skoro nedostižni S rank. Posle prelaska svako nivoa, možete da okačite svoje rezultate na online listu i vidite da li ste blizu nekih ludih koreanca koji drže prvih deset mesta verovatno.

Kao što sam spomenuo, ovo je igra napravljena iz strasti. Developer iza sebe nema veliki portfolio, ali sam igrao njihovu WE ARE DOOMED igru na PS Viti i ludo sam se zabavljao. Super Crush K.O. nedostaje još malo boljeg planiranja, malo više napada i mehanika kao i još ritmičnosti a da nismo ograničeni prostorom. Igra nije skupa a pruža dosta zadovoljstva i ako volite brze akcije a imate i takmičarski duh Super Crush K.O. će vas zabaviti neko vreme.

IGRU USTUPIO:
PLAN OF ATTACK

PLATFORMA:
PC, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Vertex Pop

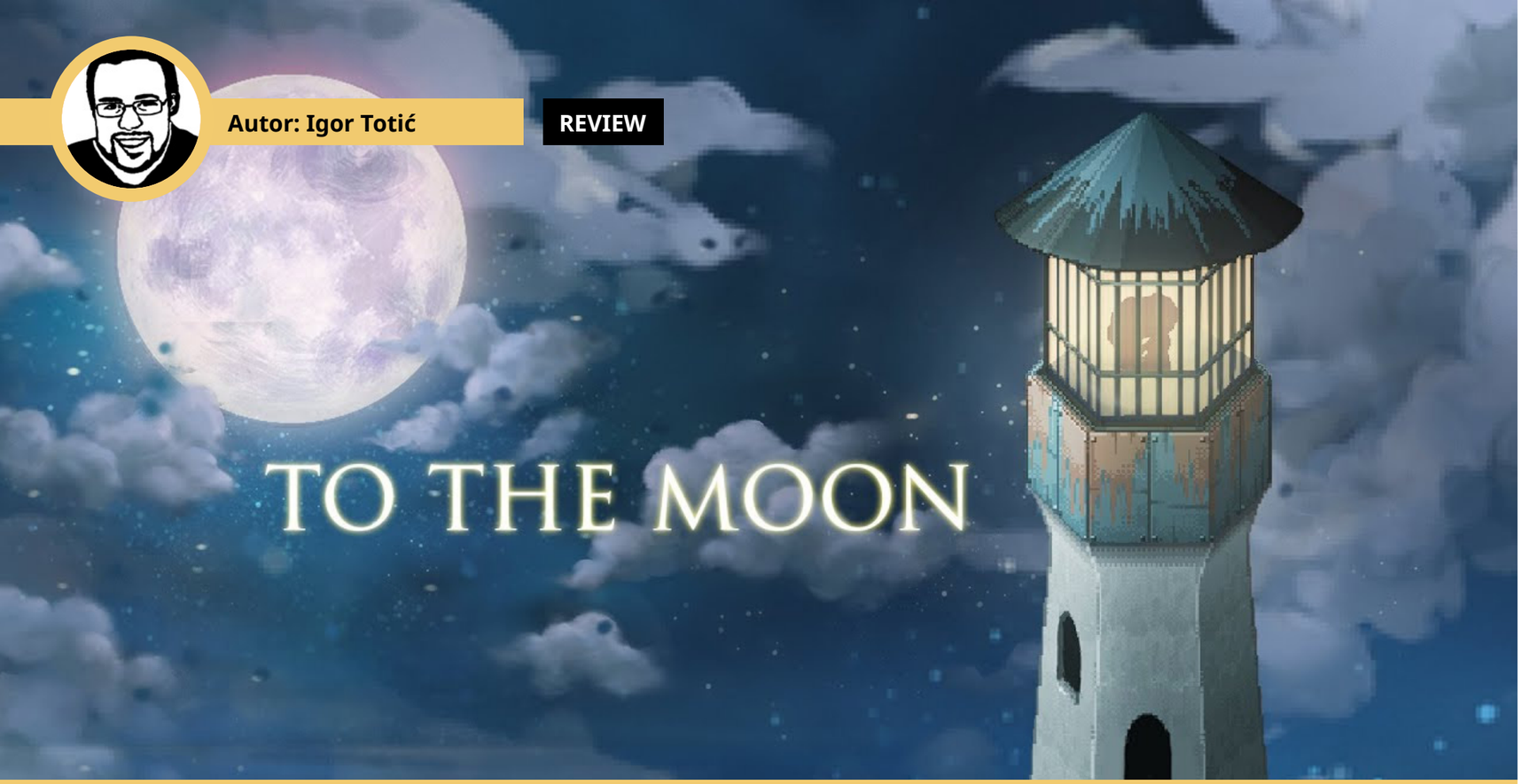
CENA:
15€

RAZVOJNI TIM:
Vertex Pop

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 7

- ✔ Brzina
- ✔ Simpatičan dizajn
- ✘ Premalo mehanika
- ✘ Previše ograničen prostor



Autor: Igor Totić

REVIEW

JEDNA DEPRA, ZA PONETI MOLIM

RPG Maker XP je sjajna alatka i ujedno i igra za kreativne ljude koji žele da ispričaju priču, iskažu svoju umetničku stranu i oprobaju se u „baby's first video game" endžinu. A šta ako je ta priča fenomenalna?

To the moon nije nova igra. Izašla je davne 2011 i često sam slušao o njoj, imam je na Steamu ali je nikada nisam igrao. Nekako me stil nije privlačio a pride je te godine izašla gomila igara kao što su Portal 2, Skyrim, Dark Souls, Deus Ex Human Revolution, Witcher 2 i još mnogo hitova. Jedna ovako mala igra mi je samo otišla ispod radara i nikada je nisam probao. Ove godine sam napokon dobio priliku da je probam, i to na Nintendo Switch.

O ovoj igri ne mogu niti smem puno da pišem. Zamislite da je igra kao vizualna novela ali sa stilom grafike kao stari Final Fantasy sa minimalnim gameplayom ali dovoljno da vas okupira. Cela igra je jedna duboka, teška, melanholična priča koja vas konstantno drži i ne pušta.

Priča prati Dr. Eva Rosalene i Dr. Neil Watts koji rade za korporaciju Sigmund. Ova korporacija nudi pacijentima koji su na samrti da im ispune jednu želju tako što će pacijentu napraviti lažna sećanja pre nego što umru. Njihov nov pacijent, Johnny, ima želju da ode na mesec. Doktori tada, koristeći specijalnu aparaturu, ulaze u njegova sećanja i moraju da se vrate u detinjstvo kako bi Johnny-u kao detetu ubacili želju da ode na mesec. Pošto moraju segmentirano da se vraćaju kroz njegov život, polako unazad, niz zapleta, raspleta i detalja njegovog života se otkriva i svaki momenat će vas potpuno opčiniti.

Cela igra je prepuna emocija, prepuna lepih i ružnih momenata iz pacijentovog života. Proćićete kroz sve njegove bitne detalje iz života, njegov klimav brak, odnos sa njegovim bratom i ostale stvari koje ne smem da spomenem jer bi potpuno ubile imerziju. Kako se krećete kroz neko sećanje, skupljate detalje, predmete tog perioda kako biste mogli da odete dalje unazad. To je maltene ceo gameplay, skupljanje predmeta i čitanje fenomenalne priče. Postoji i mini igra gde rotirate kvadrate kako biste sastavili celu sliku predmeta koji vam treba, ali ovaj element izgleda veštački ubačen kako bi se samo produžila dužina igre.

Pored priče, jako bitan element cele igre je fenomenalna muzika. Melahnolični klavir će vas držati napetim i tužnim kroz sve segmente igre. Možda zvuči kao da je igra depresivna, i u nekim momentima i jeste, ali često se ubacuje humor koji razbije melaholiju, barem na momenat, kako biste mogli da napunite svoje emotivne baterije a igra, u nekim momentima čak, flertuje sa horor elementima. Iako igra vizualno nije najprivlačnija, kombinacija muzike i priče fenomenalno nadoknađuju manjak savremene grafike.

> "TO THE MOON JE STVARNO PRELEPA PRIČA ISPRIČANA NA MODERAN NAČIN"

To the Moon je stvarno prelepa priča ispričana na moderan način. Igra svedoči koliko kreativni ljudi mogu da iskoriste dostupne alate i da naprave nešto stvarno nezaboravno. Plakaćete, smejaćete se ali ćete igrati i igrati i igrati jer na kraju stvarno želite da pošaljete Johnnya na mesec, opet, posle ovoliko godina.

IGRU USTUPIO:
XINDONG NETWORK INC

PLATFORMA:
PC, Android, IOS, NIntendo Switch

IZDAVAČ:
Freebird Games

CENA:
12 €

RAZVOJNI TIM:
Freebird Games

TESTIRANO NA:
NIntendo Switch

OCENA 9

- ✔ Fenomenalna priča
- ✔ Fenomenalna muzika
- ✔ I CRI EVRYTIEM
- ✘ Nepotreban gameplay

Autor: Milan Živković

REVIEW

ONO KADA ZMAJ ISPUNI ŽELJU I NAPRAVI VAM VIDEO IGRU...

Još u srednjoj školi na velikom odmoru, shvatio sam zašto ljudi ne poseduju super moći. Otkrovenje koje pamtim i dan danas i koje glasi: da posedujem super moć, od škole bi ostao samo ogroman krater.

I dok bi tako nešto bilo krajnje pogrešno (i još više zabavno), fantastična snaga je za mene oduvek bio jako primamljiv motiv. A Dragon Ball Z koji sam otkrio tih davnih tinejdžerskih dana, u potpunosti me je opčinio i pružio baš ono što sam želeo. Danas, želju za dobrom supermoćnom akcijom utoljavam... Šta, još uvek uz Dragon Ball Z?! Pa kako i ne, kada je ovaj kultni anime opstao tako snažno, da moć njegovih iteracija i dalje ne jenjava. Pa osim što je serijal izrodio toliko igara da im se ne zna broja, doživeo je čak i animirani nastavak pre nekoliko godina.

U potrazi za što boljim Dragon Ball igrama proteklih decenija, nezaobilazno sam se upoznao sa jednim drugim serijalom. Bile su to Ultimate Ninja (Storm) igre, fantastičnog japanskog studija CyberConnect2. Ti ljudi su u takvoj meri uspeli da prenesu energiju Naruto serijala, da sam igrajući njihove naslove, sve vreme imao samo jednu želju na pameti - da CyberConnect2 napravi jednu Dragon Ball Z igru.

Izgleda da su se replike zmajevih kugli, što onomad dobih od svog kuma za rođendan, konačno isplatile i ispunile mi želju. Jer igru pred nama, radio je upravo ovaj studio. Što je značilo da sam još pri prvim najavama, bio toliko zagrejan za igru da nisam smeo da gledam nove trejlere da ne bih totalno pregoreo u iščekivanju.

Dragon Ball Z igra u kojoj možete slobodno da se krećete po svetu i koja verno prati priču svojom sjajnom grafikom i animacijama? Zvučalo je kao nešto što je previše dobro da bi bilo istinito. Pa sam sa mnogo sumnji ali još više nadanja, uplovio u ovaj svet dugoočekivane igre mojih snova.

Kao prvo, Dragon Ball Z: Kakarot ipak nije “open world” igra. Više je u pitanju poluotvoren svet, koji se sastoji iz dosta manjih oblasti između kojih morate da koristite teleportovanje. Bilo je to prvo razočarenje za mene, na koje sam ipak nekako bio spreman. A i koje sam odlično podneo, nakon što sam shvatio

da su i te manje oblasti dovoljno pune života da ne deluju isprazno.

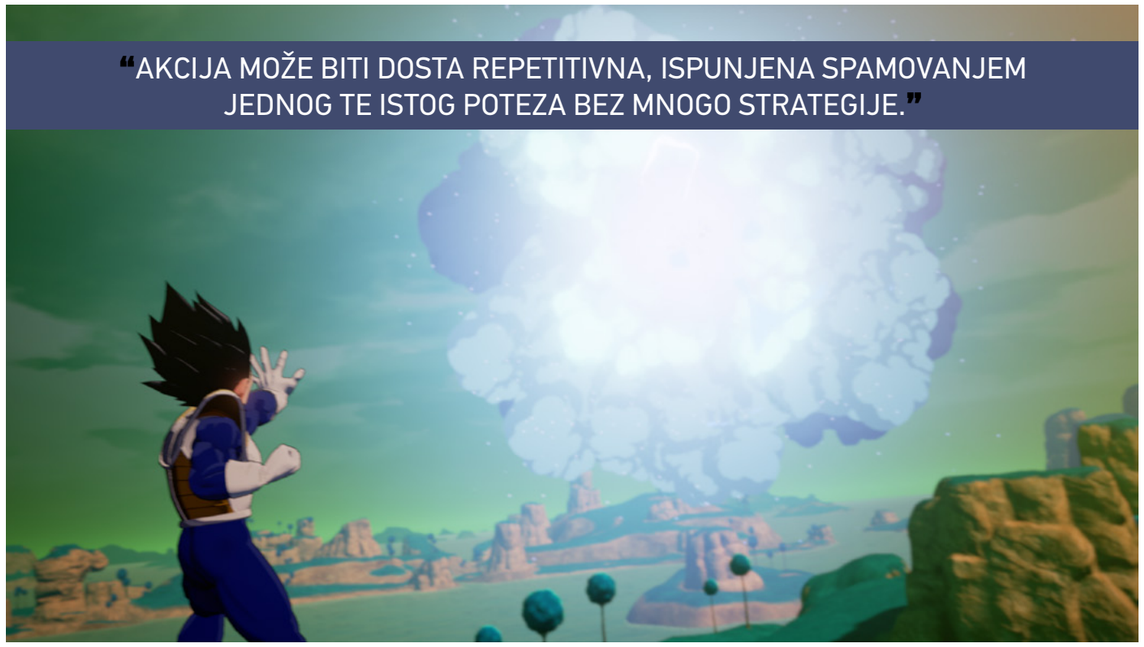
Ali ono što mi je zaista skrenulo crne mislio, jeste Dragon Ball Z priča. Nešto što sam toliko puta pogledao iz različitih uglova, igrao ispočetka i nebrojeno puta analizirao, a što je opet uspelo da nekim čudo ostane dovoljno sveže da u meni iznova izazove onaj osećaj pustolovine i strepnje dok očekujem sledeći obrt.

Mada ni priča nije ostala bez svoje doze sitnih razočarenja, jer neki od mojih omiljenih trenutaka iz serije bili su ili znatno izmenjeni, ili u potpunosti uklonjeni. Na svu sreću, najveći deo priče je doživeo pravu malu renesansu, pa ga je sada moguće ispratiti kroz zaista prelepo konstruisan set animacija i igračkih momenata. Dragon Ball Z: Kakarot je nesumnjivo jedna od najlepših Dragon Ball igara svih vremena.

Pa da li je moguće da za najnoviju DBZ igru studija u koji sam polagao tolike nade, kažem da je jedna od najlepših, a ne upravo najlepša? Moguće je, jer za razliku od nekih igara koje su se pojavile u prošlosti, Kakarot me svojim prvim utiscima nije oduvao. Izgleda prelepo, ali kao da mu nedostaje izvesna doza poliranja koja bi zaokružila kompletan vizuelni kvalitet.

Ne moramo igru porediti ni sa mlađanom FighterZ tabačinom. Kada pogledamo kako je recimo izgledao 12

“OGROMNE KOLIČINE LJUBAVI PREMA SERIJALU, CURIĆE IZ VAŠE KONZOLE DOK SE GOKU BUDE SUOČAVAO SA BROJNIM ZLIKOVCIMA.”



“AKCIJA MOŽE BITI DOSTA REPETITIVNA, ISPUNJENA SPAMOVANJEM JEDNOG TE ISTOG POTEZA BEZ MNOGO STRATEGIJE.”

godina stari Burst Limit za svoje vreme, očigledno je da Kakarot nije neprikosnoveni vizuelni kralj DBZ sveta. Ali ruku na srce, ima i olakšavajuću okolnost. Jer u pitanju je jedna zaista ogromna igra...

Sve one lokacije iz priče koje ste poželeli da posetite, sada konačno i možete. Od brda i planina, pustara i mora pa sve do gradova i čuvenog Nameka - sve je dostupno za istraživanje. Prostranstva su ispunjena i gomilom stvari za skupljanje, pa ćete često leteti unaokolo u potrazi za što više dragocenosti. A letenje bi zapravo bilo još zabavnije, da ga ne ograničava mala visina do koje je moguće uzdići se, kao i čudne kontrole. Na svu sreću, ništa strašno nije u pitanju, ali je svakako i to moglo biti znatno bolje.

Dragon Ball Z: Kakarot je akciona RPG tuča za jednog igrača, što je važno napomenuti svima onima koji su se nadali da će biti prisutan i neki vid multiplejera. Da, ovo govorim dok gledam sebe u ogledalu i lijem gorku suzu. Jer, koliko god priča bila odlično ispričana a neki od momenata probijali sve granice, eskalirajući u potpuno moćno ludilo, borbe predstavljaju nešto slabiju tačku ove igre.

Akcija može biti dosta repetitivna, ispunjena spamovanjem jednog te istog

poteza bez mnogo strategije. Sa druge strane, količina tutorijala i uputstava za igranje, mogućnosti za prekid komboa, bežanje i kontranapade je tako velika, da mi uopšte nije bilo jasno kako jedna jednostavna borba može da ispadne toliko komplikovana. Jeste, većina toga se svodi na pritiskanje samo jednog dugmeta, ali ukoliko malo ozbiljnije pristupite celom igranju, biće tu i izvesna doza naprednijih načina za igranje.

Ojačavanje likova borbom sa nasumičnim protivnicima na mapi, nema mnogo smisla jer većinu iskustva potrebnog za unapređivanje likova, dobijate upravo prelaskom priče. Ukoliko ste kojim slučajem preslabi za naredno poglavlje, igra će vas zasuti tolikom količinom EXP-a, da ćete baš kao i Goku postati deset puta jači u samo nekoliko epizoda.

Sve ovo nekako i ima smisla, jer šta drugo i rade likovi u seriji osim što treniraju? Tako je i njihov put kroz ovu, još jednom ispričanu priču, prožet treninzima i konstantnim unapređivanjem. Hteli vi to ili ne, Goku i kompanija će postati dovoljno jaki da mogu da nadmaše svakog protivnika. Baš neočekivano, zar ne?

No, kao očekivani dodatak za koji se nisam nadao da će biti interesantan, a nekako ipak jeste, imamo i sporedne misije. Iako nije u pitanju ništa inovativno i često se svodi na obične borbe ili potragu za nekim predmetom, opet je jako zabavno prelaziti ih zbog priče. To su više mali segmenti, koje uglavnom i nismo videli u pravoj priči ali ovde ili popunjavaju neke sitne rupe ili pružaju prosto zabavno skretanje sa glavne teme.

A ukoliko odlučite da se bavite sporednim misijama, računajte da ćete produžiti i ovako dugačku igru, koja u tom slučaju može potrajati i pedeset sati. Očigledno da je nostalgija i gomila ljubavi prema originalnoj seriji bila čak toliko snažna, da je osim neverovatno vernog prikaza kultnih akcionih scena, ostao i taj osećaj razvučenosti, dok željno iščekujete sledeće poglavlje. Sasvim prihvatljivo, što se mene tiče!

Kompresovati gomilu Dragon Ball Z epizoda u jednu video igru, kojom ćete ispričati celu priču, nije lak zadatak.

CyberConnect2 je uspeo u ovome, ali naravno da nije sve idealno sprovedeno. Najveći problem uviđa se u vidu raštrkanosti kvaliteta, gde igra ne uspeva da održi konstantan nivo ispoliranosti. Dok su neke scene i momenti toliko dobri da ćete zaboraviti da dišete na nekoliko sekundi, dobar je broj onih koji nažalost izgledaju osetno lošije.

Činjenica je da je u pitanju igra koja je pravljena prvenstveno za ljubitelje serijala, koji će u njoj pronaći daleko više zadovoljstva od prosečnog igrača koji nije upoznat sa Dragon Ball Z fabulom. Ali to ne znači da u igri ne može da uživa i neko ko apsolutno ne poznaje ovaj svet. Čak naprotiv, ova igra će sigurno nekim ljudima biti polazna tačka zbog koje će se i zainteresovati dalje za ovaj kultni serijal.

Možda ima prilično velik broj nedostataka koji su lako mogli biti uklonjeni da su mene pitali za savet (ha!), ali nakon ovoliko pisanja koje je od silnih utisaka sa poteškoćom pratilo jasnu nit, za Dragon Ball Z: Kakarot mogu da kažem samo jedno... U pitanju je sjajna igra!

Ogromne količine ljubavi prema serijalu, curiće iz vaše konzole dok se Goku bude suočavao sa brojnim zlikovcima. Ukoliko ste ljubitelj Zmajeve Kugle, nema šansi da nećete sazvati ukućane da podignu ruke kako bi mogao da pozajmi malo njihove energije u borbi protiv Bua - samo zato što igrate ovu igru. A svet i njegove brojne lokacije, bez obzira na nedostatke u dizajnu, bez greške će vas progutati i učiniti da budete deo ovog sveta, više nego ikada ranije.

A ja, sada kada sam se uverio da su čuda moguća, idem u potragu za svojim replikama kugli, koje su se posle ispunjene želje raštrkale po mojoj spavaćoj sobi... Sledeća želja je da CyberConnect2, napravi Dragon Ball kompetitivnu tabačinu! Igru koja će sav kvalitet animacija usmeriti ka specijalnim potezima i uništavanju okoliša uz brdo prepoznatljivih poteza koje i dan danas pokušavam da izvedem dok niko ne gleda.

Dok na uzbrdici duge ulice jedne gradske opštine, još uvek leži neka srednja škola umesto velikog kratera...

IGRU USTUPIO:
COMPUTER-LAND

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ:
Bandai Namco

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
CyberConnect2

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 8.8

- ✔ Igra sjajno izgleda
- ✔ Nikad kompletnija DBZ priča
- ✔ Pregršt sadržaja
- ✘ Kvalitet nije konstantan
- ✘ Borbe previše proste
- ✘ Multiplejer bolno nedostaje

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

JOURNEY TO THE SAVAGE PLANET

OTKAČNO KORPORATIVNO OSVAJANJE SVEMIRA

Prvi projekat i prva igra koja nam stiže iz Typhoon studija izgleda kao veoma zabavan uspeh. U moru survivor igara, pogotovu onih baziranih na skupljanju materijala i praljenju opreme, teško je izaci iz Early Access faze a kamoli isplivati na površinu da vas drugi vide. Journey to the Savage Planet vam zato donosi kompletnu igru odma pred vas i kao dodatni šlag na tortu celu avanturu predstavlja na urnebesno humorističan način.

Korporacije uvek imaju brilijantne ideje kako da sa što manje investicija dođu do masivnog profita. Tu stupate vi i moža još jedan vaš prijatelj. Obični ljudi koji su se prijavili za posao u Kindred firmi, četvrtoj najvećoj kompaniji na svetu, koja vas šalje daaaaaleko u svemir na ne istraženu planetu da je kolonizujete. No kao što se to uvek dešava kada se koristi najjeftinija ponuda na tenderu tako vi završavate na pogrešnoj lokaciji i umesto planete bez ikakve inteligencije vi nalećete na matore ruševine i svet prepun razno-raznog opasnog života.

Ako ste ikada pre igrali igre kao što su Subnautica, Raft ili Breathedge imaćete ideju šta ovde da očekujete. Ukoliko pak niste glavni gejmplej će se vrteti oko toga da se nalazite na potpuno nepoznatoj i veoma opasnoj novoj lokaciji, bez ikakve opreme i sa minimalnim instrukcijama šta i gde da radite. Glavni cilj će vam naravno biti sakupljanje materijala i opremanje. Za razliku od nekih gore napomenutih igara ovde bar upočetku nećete imati problema sa nestajanjem vazduha pa ćete vaše istraživanje moći da radite dokle god želite. Sakupljanje materijala je takođe vrlo lako i uprošćeno na samo nekoliko glavnih komponenti, umesto brda različitih metala, kristala i tkanina. Sakupljaćete doduše aluminijum, karbon, silikon i vanzemaljske metale. Koristićete ih pretežno da unapređujete opremu koju imate kao što su ranac, vizir i oružje. Imaćete i nešto opreme da napravite kao što je kuka, šoker i drugi ali ništa konkretno za izgradnju lokacija ili vozila. Ali što vise stvari budete unapredili ili napravili tako će vam se otključati pristup ka sve većem predelu da istražujete, samim time što više opreme budete imali to ćete imati više zabave koristeći istu. Dok budete istraživali naravno naletaćete na gomilu žitelja planete koji nikako neće biti srećni što ste tu ili će vas pak smatrati dobrom grickalicom. Za odbranu ćete imati na raspolaganju Moćni Šamar!! Ozbiljno to vam je primarno za odbranu dok ne napravite pištoj koji vas odma stavlja na dobro mesto što se preživljavanja tiče. Ali osim par da kažemo boss okršaja većinom ćete imati samo manje probleme sa čudovištima.

Igra je malo dizajnersko čudo. Svet je apsolutno prelepo šarenolik i čudan, tako da gde god pogledate i šta god novo vidite ima da vam zaokupira svu pažnju dog ga skroz ne istražite. Svi do jednog čudovišta i čuda što se nalazi na planeti su ili preslatki ili prečudni ili jednostavno tolko jedinstveni da vam i neće smetati kada jedno od njih odluči da vas zaskoči i pojede.

Glasovna gluma je dobro odrađena ali je primarno odvojena na brodski kompjuter EKO koji će vam davati,

“AVANTURA, PLATFORMER I BRDO ISTRAŽIVANJA”

kolko tolko, korisne savete i predloge tokom vaše avanture, ne brinite ni ona nije najnapredniji model. Naravno tu su povremena pojavljivanja šefa kompanije i nasumičnih reklama koje vam šalju da gledate ali pretežno ćete slušati svet oko vas i veoma ne empatičnog robota.

Glavna mana koja se može ovde iskusiti nisu greške ili preterano forsiran humor već sama dužina igre. Pogotovu ako je igrate sa još nekim igru možete vrlo lako i brzo preći ako se fokusirate na glavne ciljeve. Ali čak iako se odlučite da se zezate i istražujete nećete imati toliko prilika za to a da usput već ne napredujete kroz igru, čak i slučajno. Doduše kooperativan mod ima problema što se tiče konekcije i ko je host a ko se pridružuje ali to bi do sad tebalo da je sređeno.

Journey to the Savage Planet je veoma zabavno iskustvo pre svega. Sakupljanje nije iritantno i radićete ga usput dok igrate, svet je šaren i ineresantan za istraživanje i pre svega igra vam ćete oduzeti tonu vremena ako je vaše vreme za igru ograničeno, pogotovu ne za cenu za koju se daje. Igra takođe odaje dugom Metroidvania naslova sa načinom progresije što može uvući potpuno drugi tip igrača. Svakako pozitivna preporuka pogotovu ukoliko tražite neki naslov da igrate zajedno sa još nekim prijateljem ili partnerom.

“NADUVENE PTICE SU ZA ŠUTIRANJE”

IGRU USTUPIO: **COMPUTER-LAND**

PLATFORMA: PC, Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ: 505 Games

CENA: 29.99€

RAZVOJNI TIM: Typhoon Studios

TESTIRANO NA: PS4

OCENA **8**

- ✓ Svet, šaren
- ✓ Humor, odličan
- ✓ Gejmplej, zabavan
- ✗ Instrukcije, ponekad mutne
- ✗ Dužina igre, pomalo kratka

Autor: Stefan Mitov Radojičić

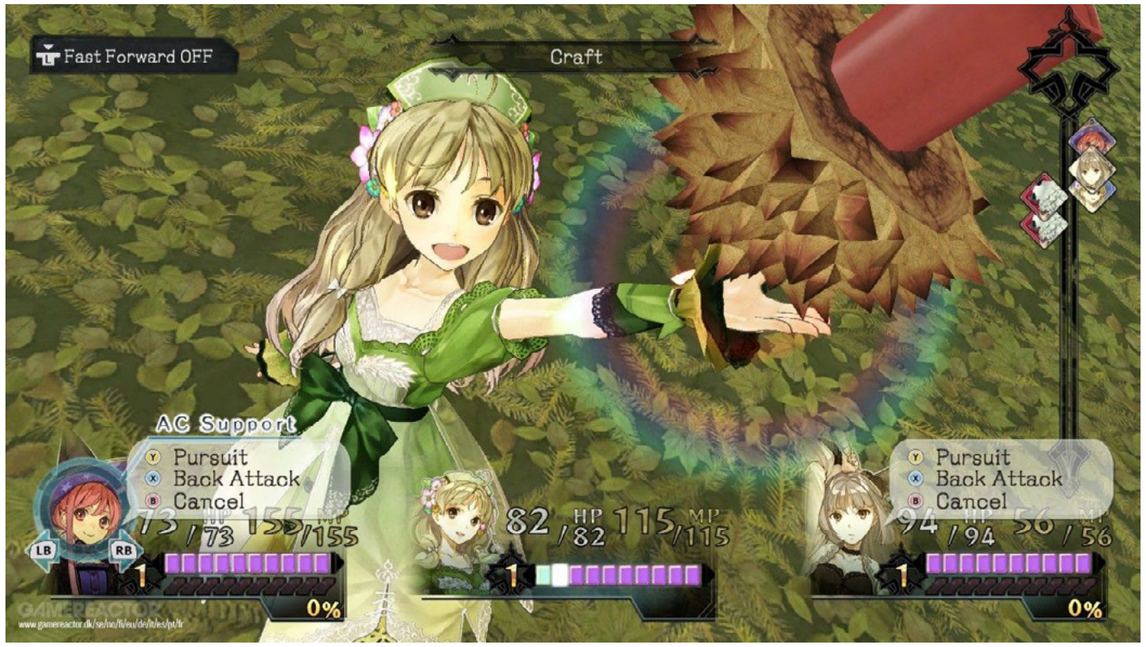
REVIEW

ATELIER DUSK TRILOGY DELUXE PACK

DEVOJČICE KOJE SE BAVE ALHEMIJOM

Među JRPG fanovima Atelier franšiza je već dobar niz godina poznata i među njom se nalazi 21 glavni naslov kao i podjednak broj sporednih naslova koji su pravljeni za prenosive konzole ili se bave sporednim pričama. Ono što odvaja ovaj serijal od mora drugih i što ga je načinio toliko popularnim, osim devojčica kao heroina, je primarni loop baziran na alhemiji i pravljenju napitaka i opreme za grupu likova koju vodite kao i rešavanje glavnog problema i velikog zlog. DX verzija koju smo imali prilike da igramo i testiramo se bazira na Dusk trilogiji koja je prvo izašla za PS3 konzolu koju sad dobijamo dodatno ispoliranu i sređenu.

Priča se drastično razlikuje u sve tri igre i od drugog dela pokriva po dva glavna lika u svakom nastavku. U prvom delu ćete igrati kao titualrna Ayesha koja iz svoje udaljene, bezbedne, alhemičarske radionice kreće u avanturu da nađe način da spasi nestalu sestru. U drugom delu pratimo dvoje mladih alhemičara Escha i Logy koji se priključuju gradskoj upravi i odeljenju za istraživanje. Njihov cilj će biti da odeljenje predstave kao sposobno i korisno kako za grad tako i ostatak sveta, pored rešavanja privatnih problema i otkrivanja misterije levitirajućih ruševina. Treći deo će sve karaktere i priče uvezati zajedno u velku borbu protiv Dust efekta koji pokušava da isuši i uništi svet. Dva karaktera sa istim nadimkom i sličnim imenom će imati svojih razloga za okupljanje grupe avanturista za ovaj zadatak. Jedna heroina će biti tu kako bi spasila svoje



selo i otkrila razlog zašto izvori vode presušavaju dok će druga biti tu kako bi uspela u svetu i učinila nešto što će je učiniti slavnom.

Glavni gejmplej je pretežno baziran na pravljenju predmeta, od napitaka pa do razne druge opreme, kao što smo napomenuli inznad, no naravno tu je brdo različitih karaktera i njihova interakcija, skupljanje materijala i neizbežna potezna borba. Pa da krenemo od početka, alhemija, ili ti sinteziranje predmeta. Sistem koji se pretežno identično koristi u sve tri igre osim teće gde je malo uprošćen se svodi na sakupljanje materijala i knjihovo kombinovanje tako da dobijete najbolji mogući rezultat za recepat koji trenutno pravite. Sakupljanje ćete vršiti tako što ćete istraživati razne regione i oblasti kroz koje butete putovali. Svaki od njih će imati specifične materijale i nepriatelje u njima. Bitna stvar koja važi za prve dve igre a maksimalno je uklonjena u trećoj je da sinteziranje i sakupljanje materijala troši vreme u igri. Ovo je bitno pošto ćete u igrama imati veoma ograničeno vreme da obavite neke zadatke, u prvoj jedan glavni tajmer da spasite sestru i manje za obavljanje sporednih poslova, dok će u drugoj igri ti tajmeri biti svedeni na obavljanje glavno zadatka na svaki par meseci u igri. Čak će vam i putovanje po mapi oduzimati vreme, tako da pored žongliranja raznih zadataka i pravljenja predmeta žongliranje vremena će vam takođe postati glavna obaveza u ovom serijalu. Doduše taman kad se naviknete na sve to stićićete do treće igre gde će vam sistemi biti ili uprošćeni ili kompletno uklonjeni kako bi vam igranje bilo prijatnije. Takođe nijedan JRPG naslo ne može da prođe bez šarenolikih čudnih čudovišta i borbe sa istim. Sistem borbe je odrađen na veoma primamljiv i intuitivan način pogotovu prihvatljiv igračima koji tek ulaze u ovaj tip igara. Potezna borba sa detaljnim prikazom kolko će koja akcija potrošiti vaše vreme i gde će vas prebaciti na traci za akcije. Ono što je zanimljivo jeste da je ovde igra poprimila možda najviše promena i modifikacija tokom sva tri dela tako da ćete definitivno imati

> “TRI ODVOJENE PRIČE SA NOVIM I STARIM LIKOVIMA SVAKI PUT”

> “DX PORT DONOSI DOSTA MANJIH POBOLJŠANJA”

> “POSTAJE LAKŠE KAKO SE NAPREDUJE KROZ SERIJAL”

sta novo da vidite i kombinujete kako budete prolazili kroz ovu trilogiju.

Vizuelni dizajn sve tri igre je apsolutno prelep. Iako sa zastarelom grafikom posle lepog poliranja i sređivanja koje nam stiže sa DX verzijom igre izgledaju sasvim fino. Tome najviše pomaže sto je ceo serijal rađen u veoma jakom anime/manga stilu tako da nema potrebe za preteranim detaljima da se ipak prenese sve što je potrebno. Doduše sinhronizovanje usana sa engleskom sinhronizacijom kao i poneka animacija je mogla bolje da bude odrađena.

Muzika je takođe veoma fina i tokom igranja ćete uživati u blagim numerama koje prate radnju. DX verzije takođe donose full sinhronizaciju na engleski jezik i u bilo kom momentu možete promeniti sa engleskog na japanski. Sama glasovna gluma je dobro odrađena i čak pored obilja ženskih vrisaka i pištavih glasova oni neće preterano da vam unište uši.

Glavna mana nije toliko vezana za pojedinačnu igru kolko za ceo seriajl. Naime ako igrate trilogiju po redu kako bi trebalo da se prelazi hronološki tehnički ćete početi od najteže i najkomplikovanije igre. Svaka sledeća će imati mnogo primamljivije sisteme i opcije kako za nove igrače tako i za one koji su već upoznati sa ovim serijalom.

Što se samog porta tiče pored napomenutog poliranja grafike i dodavanje engleskih glasova igra je dobila gomilu malih poboljšanja i modifikacija vezanih za čisto olakšavanje igranja. Stvari kao što su ubrzavanje teksta i borbe kao i mogućnost trčanja između ostalog. Iako ovo zvuči bezveze veoam će vam pomoći tokom same igre.

Ako vam je postalo dosadno igr ati JRPG serijale kao sto su Final Fantasy, Tales of..., Trials of.. ili neke druge onda će vam Atelier biti savršena igra i serijal da uskočite u nju. Serijali se veoma brižno baziraju na karakterima, njihovim međusobnim interakcijama i naravno izgradnji i prikazivanju sveta u kom se nalazite. Igre su napravljene da i pored cimanja oko pravljenja svega i svačega idalje uživate u samom svetu. Cela Dusk trilogija dolazi u zajedničkom pakovanju tako da je apsolutno dobra investicija ako hoćete da se upustite i isprobate igre iz ove franšize.

IGRU USTUPIO:
APPLIMAZING

PLATFORMA:
PC, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
KOEI TECMO Games co.

CENA:
89.99€

RAZVOJNI TIM:
KOEI TECMO Games co.

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 7

- ✓ Sistem alhemije
- ✓ Odlično izgrađen svet
- ✓ Interesantni likovi
- ✗ Tajmeri
- ✗ Komlikovana prva igra

play!
REDRAGON
GAMING DEDICATED
www.redragon.rs

Autor: Borislav Lalović

Postoje igre, a postoje i igrice. Razliku nije uvek lako uočiti i misinterpretacija može dovesti do svojevrsnih problema u komunikaciji. Ovi problemi mogu dovesti do žučnih rasprava koje mogu da se završe na najrazličitije načine, otprilike u rejndžu od pucanja arkade do pucanja prijateljstva.

Uzimajući u obzir koliki mi je gaming staž i šta sam sve igrao i odigrao, mogu da kažem da me do besvesti dovode uporna isticanja određenih naslova koji imaju ekstremno veliki tiraž, ali isto toliko ekstremno malu količinu živopisnosti i mašte. Sa druge strane, neke genijalne instance u gaming industriji ostaju bez podrške ili se vitopere u korporativno đubre koje jedva ima opravdanje da se zove igrom.

S tim u vezi, u nekoliko narednih brojeva, obrađivaću neke stare bisere koji su ostavili neizbrisiv trag u gaming industriji iz različitih razloga. Sa nadom da će se dizajneri i razvojni timovi (kao i korporacije) dozvati pameti, krenimo sa:

SYSTEM SHOCK 2

Ako želite iz prvog lica da osetite pravu hororčinu, onda lepo batalite sve i instalirajte ovo. Duhovni pradeda Bioshock igara, nateraće vas da plačete od jada kroz koje prolazite, učiniće da se u mraku sobe trudite da fotelja ne zaškripi, a gluteusi će vam biti kao kod strongmena posle završetka igre.

Naravno da ovo nije pusti FPS. Ovde imate gomilu RPG elemenata. Razvoj vašeg lika i napredak u korišćenju svakakvih čudesa koja su dizajneri mogli da predvide 1999. godine. Na raspolaganju su vam i šašave spravice za daljinsko i telekinetičko upravljanje. Šlag na oružanu tortu su oružja koja imaju durability i kada se pokvare morate da sednete i osposobite ih ponovo.

Radnja za ovaj tip igara je genijalna. Vaš lik se budi na brodu duboko u svemiru i vrlo brzo vam postaje jasno da nešto debelo nije u redu. Hodnici zvrje prazni, inventar je prilično polupan, a od posade ni traga ni glasa.

Umesto njih, po prostorijama haraju mutanti, koji su verovatno odgovorni i za nestanak kompletnog kontigenta šljivovice koju je posada imala u šteku.

Kako klupko kreće da se odmotava, shvatate da brodom „upravlja“ centralni kompjuter. Očigledno je kao beba taj komp gledao „Odiseju u svemiru“ i pokušava da bude HAL 9000, što mu i te kako polazi za rukom. Upravo ta atmosfera, koja se stvara u vašem očaju da pobedite veštačku inteligenciju koja izgleda nepobedivo, daje ovoj igri taj neki začin koji je čini besmrtnom. I evo, 20+ godina posle, teško da je neka igra tako duboko prenela samoću i očaj jedinog preživelog u borbi sa naprednim AI entitetom.

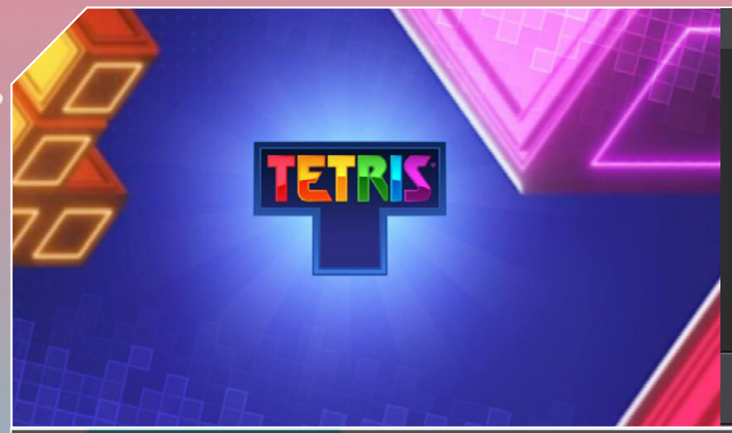
Pored toga, hororčina kao takva jeste svaki trenutak kada morate da se zavučete u mišiju rupu da popravite pištolj, a pri tom ne znate da li će i sa koje strane neko (ili nešto) da se pojavi i otkine vam glavu. Logovi posade koje nalazite razbacane po brodu (i logove i delove posade), kao i level dizajn doprinose sveopštem histeričnom utisku. Iz svakog piksela izbija strah i zaista, ako se nekada izgubim na nekom svemirskom brodu, želim da to bude ovako, da bar umrem kao čovek. Samo, ostavite mi rakiju pobogu!

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

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

GODINA IZLASKA:
1999.

PLATFORMA:
PC



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
N3TWORK Inc.

CENA:
Besplatno/5$

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA DA

TETRIS

Iako je nastao davne 1984. Godine, čuveni Tetris ne izlazi iz naših života, već se i dalje pojavljuje u različitim oblicima i samim tim nastavlja sa velikom popularnošću. Ovo je zvanična Tetris igra sa poznatim pravilima, slažete blokove i pokušavate da popunite red kako biste polako smanjivali prostor koji vam se puni vremenom. Težina i brzina dolaženja blokova raste, tako da su vam brzi prsti obavezni. Igra poseduje lepu grafiku i to čak možete birati sa kojim ćete stilom igrati, što je lep detalj. Tetris možete igrati besplatno sa određenim ograničenjima, ali ona mogu biti otklonjena kupovinom premijum prava od 5$, što donosi i neke pogodnosti u vizuelnom smislu.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Glitch Games

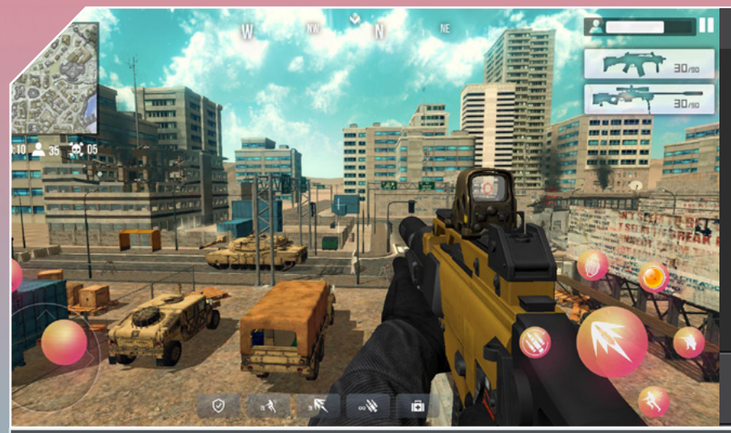
CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA DA

GREAT ESCAPES

Mračna prostorija, izlaza naizgled nigde na vidiku, ali zato na raspolaganju imate istraživački duh koji će vam pomoći da pobegnete iz prostorije u kojoj ste zaključani, a to od vas zahteva rešavanje niza nasumičnih zagonetki. Ovo je u suštini zaplet većine room escape zagonetalica, pa je ista situacija i sa ovom mobilnom igrom. Great Escapes je i dalje u beta fazi, ali pruža dosta potencijala zbog dosta zanimljivih zagonetki i dobre atmosfere koja kao da vas pritiska dok se mučite da pronađete rešenje. Grafički stil naginje ka modernim teksturama, ali nije previše zahtevan za mobilne uređaje. Ipak, možete očekivati manje bagove pošto se radi o beta verziji.



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
S3D Mobile

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA DA

ERA COMBAT

Pucačine iz prvog lica polako postaju sve popularnije i na mobilnim telefonima, a glavnu zaslugu za to svakako imaju bolji hardver i pametniji dizajn igara. Era Combat je igra dosta slična Shadowgun pucačini, i kombinuje elemente naučne fantastike što se ogleda u raznim gedžetima koje možete koristiti tokom borbi, kao što je jetpack. Tempo igre je dosta brz i donosi uzbudljive borbe igračima, zbog čega deluje kao igra koja može zainteresovati obožavatelje žanra i doneti im nešto drugačije od naslova koji su na vrhu tabele. Igra poseduje PvP mod igranja formata 3v3 sa dosta bliskih sukoba na malim mapama, što doprinosi pomenutoj dinamici tokom igranja.

Autor: Milan Janković

WILD WOODS

Za uživanje sa društvom vam nisu potrebni stalni izlasci ili neki veliki budžet kako bi sve bilo na nivou, ponekad je zabava i potpuno besplatna, kao sa igrom Wild Woods. U pitanju je kooperativna avanturica koju možete igrati iz udobnosti kauča sa do 4 igrača. Saradnja među igračima je ovde izuzetno važna, jer jedino tako mogu napredovati kroz igru i sačuvati sklonište od napada bandita. Vi igrate kao male slatke mace koje tokom dana moraju da sakupe što više resursa po šumi, a kada sunce zađe morate sačuvati sve sakupljeno od bandita koji pokušavaju da upropaste sav trud. Wild Woods je dosta zanimljiva igra i pruža izazova, pogotovu kako napredujete, jer ćete imati više opcija za nadogradnje i uspeh, ali ujedno dosta rizikujete zbog stalne opasnosti bandita, pogotovu ako mrak padne dok ste svi na različitim predelima.

RAZVOJNI TIM:
Wild Woods

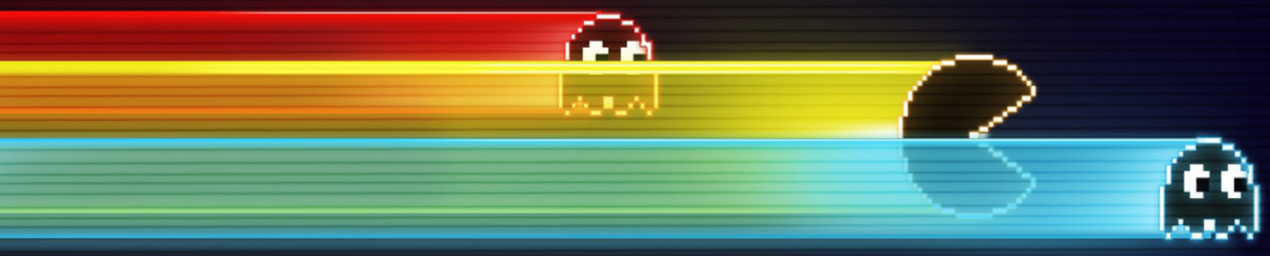
GDE PREUZETI:
https://wildwoods.itch.io/wildwoods

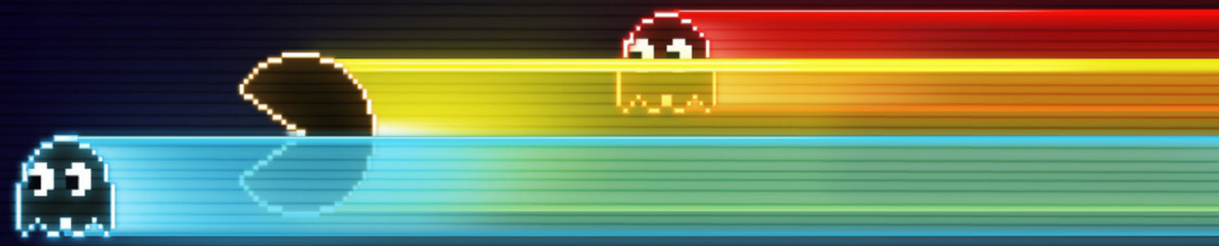
KARLSON

Grafika nije najbitniji deo igre, a ako to do sada niste shvatili, igra Karlson je tu da vas podseti. Karlson je dosta grubi rad, sa 3D poligonima koji nisu preterano mnogo obrađivani, pa se tako igra može okarakterisati kao neka vrsta kostura. Dok je grafika maksimalno uprošćena, gejmplej je funkcionalan i zanimljiv, pošto kombinuje parkur i napucavanje, što znači da ćete imati priliku da izvodite raznovrsne akrobacije po nivoima. Cilj u igri je stići do mleka(da, dobro ste pročitali) i pritom eliminisati svakog ko vam stoji na putu, u čemu imate potpunu slobodu izvođenja. Igra je nastala kao jedna vrsta opklade između dva prijatelja, što je čini još zanimljivijom i zaslužuje da je makar isprobate.

RAZVOJNI TIM:
Dani Dev

GDE PREUZETI:
https://danidev.itch.io/karlson





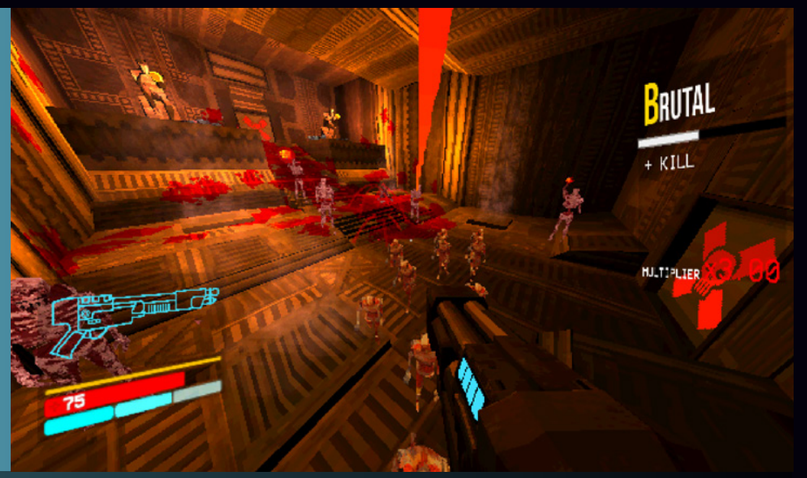
DARK DESCENDANT

Život se vrlo lako može pretvoriti u noćnu moru, na šta nas podseća igra Dark Descendant gde preuzimate ulogu oca koji mora pronaći svoju ćerku pre nego što bude prekasno. Zaplet je dosta prost, i sama igra je kratka, ali je zato prepuna jezivih scena, mada je i čitava atmosfera igre takva, što će se verovatno dopasti fanovima ovog tipa igara. Dark Descendant je projekat na kojem je radila grupa studenata, tako da je opravdano postojanje manjih bagova i svakako je vredi zaigrati.

RAZVOJNI TIM:
Team Six Games

GDE PREUZETI:
https://teamsix.itch.io/darkdescendant

ULTRAKILL



Volimo da se opustimo od igranja AAA naslova uz pikanje nešto opuštenijih indie naslova kao što je recimo, UltraKill. Igra je nastala po uzoru na Doom igre, Quake i nosi elemente iz DmC serijala, gde ćete se u postapokaliptičnom okruženju boriti protiv mašina koje su uništile čovečanstvo i u konstantnoj su potrazi za krvi. I vi ste slični toj mašini, pošto će krv pomagati da se regenerišete, a za borbu protiv njih na raspolaganju imate bogati arsenal oružja koji je uvek moguće nadograditi i načiniti još ubitačnijim.

RAZVOJNI TIM:
Hakita

GDE PREUZETI:
https://hakita.itch.io/ultrakill-prelude

Autor: Stefan Starović

STEELSERIES

ARCTIS 1 i ARCTIS PRO

Budžetske i top Steelseries slušalice na jednom mestu

Steelseries je osvežio svoju gamu Arctis modela slušalica a odlučili smo da u jednom pregledu objedinimo oba kraja ponude – najpristupačniji Arctis 1 model naspram onoga koji se nalazi na samom vrhu ponude – Arctis Pro.

Arctis 1

Arctis 1 predstavlja osnovni segment trenutne ponude SteelSeries slušalica ali to nikako ne znači da se radi o generalno jeftinom modelu slušalica, niti da je izgubio bilo šta od premium osećaja po kome je ovaj brend i poznat. Radi se o klasičnim stereo slušalicama – na kraju kabla se nalazi jedan 3.5mm konektor koji možete povezati u laptop računar, tablet, telefon ili bilo koju iz trenutne generacije igračkih konzola, odnosno u njihove kontrolere. Za slučaj da koristite desktop računar koji ima odvojene ulaze i izlaze za mikrofon i slušalice dobijate nastavak poprilično velike dužine koji razdvaja signal na ta dva konektora, taman da stigne do zadnje strane kućišta. Kabl je klasičnog gumiranog tipa koji SteelSeries inače koristi ali je vrlo dobro

Dizajn slušalica je vrlo klasičan ali nadasve funkcionalan – primenjen je klasičan headband koji ima čeličnu osnovu i može se razvući koliko vam treba za vaš oblik glave. Ne bih rekao da je možda idealna situacija za one sa baš malim obimom glave i decu, ali za sve ostale je ovaj sistem sasvim u redu iako možda nije toliko fleksibilan kao neka novija i skuplja rešenja. Sa unutrašnje strane headbanda se nalazi koža napunjena memorijskom penom tako da su slušalice jako udobne i za duže nošenje. Ipak glavni utisak udobnosti zapravo daju naušnice koje su urađene od super mekanog materijala i presvučene jako finom tkaninom. Ovo je zapravo jedna od najprijatnijih tkanina koju sam imao prilike da koristim na slušalicama i zato su ekstra udobne, jedino što me tu brine jeste koliko je dugotrajna, jer sam prosto imao utisak da bi na primer moja brada mogla da ih donekle ošteti. Međutim to ne možemo tako lako proveriti tokom testa od par nedelja ali da su udobne to je nesumnjivo. Mikrofon se može jednostavno skinuti kada vam ne treba a nalazi se na fleksibilnom gumenom nastavku tako da ga možete prilagoditi prema položaju koji vam odgovara. Takođe i kontrole za mutiranje mikrofona i podešavanje jačine zvuka su sa zadnje strane leve slušalice tako da su lako dostupne iako deluje da su mogle biti malo bolje izvedene. Dobra stvar je i što naušnice mogu da se okrenu da budu praktično horizontalne tako da

> “ARCTIS 1 SU UDOBNE, ALI KADA TEK KADA STAVITE NA GLAVU ARCTIS PRO SHVATITE ŠTA JE ZAISTA UDOBNO”

slušalice lako možete ostaviti na stolu ili na ramenima.

Kvalitet zvuka je na nivou onoga što bismo očekivali od SteelSeries, makar se radilo i o entry-level modelu s tim da treba uvek imati u vidu da se ovde radi o stereo slušalicama. Drajveri su isti koji se nalaze u ostalim Arctis modelima pa je sa te strane praktično svejedno da li ćete uzeti Arctis 1, 3, 5 ili najskuplji 7 model. Mikrofon takođe ima noise cancelling funkciju tako da eliminiše sve pozadinske šumove i zaista proizvodi jako dobar rezultat.

Arctis Pro

Arctis pro se nalazi u onom najvišem delu ponude kompanije SteelSeries i donosi zaista sve što možete da zamislite od jednih gejmerskih slušalica, ako izuzmemo činjenicu da se povezuju preko kabla. Pre svega tu je revolucionarni headband koji smo prvi put videli još na Arctis 7 modelu i jako nam se svideo. Radi se o kombinaciji metalnog rama preko koga je prevučena elastična traka koja je izrađena od istog materijala koji se koristi za skijaške naočare a na jednoj strani specijalnom „čičak trakom“ regulišete koliko je zategnuta ta traka. I to smo i tada primetili i sada i dalje važi – ovo je bukvalno najbolji sistem pozicioniranja slušalica na glavi igrača! Prosto imate istovremeno utisak i da su vam slušalice čvrsto na glavi a opet dovoljno fleksibilne da utisak bude mnogo veći stepen udobnosti nego na bilo kom drugom modelu. Pri tom ako smo za jastučiće na Arctis 1 rekli da su udobni ovi su nekako još udobniji a pritom je korišćena i neka specijalna tkanina koja najbolje reguliše disanje i znojenje kože po ugledu na opremu za atletiku. Sve u svemu udobnije slušalice od ovih ćete baš teško naći, bilo gde, a to za dugotrajne igračke sesije itekako znači. Mikrofon se na ovom modelu uvlači u slušalicu a čak i svetli crvenom LED diodom kad je upaljen pri čemu ne samo da je primenjen aktivni noise cancellation već se u paketu dobija i sunđerasta navlaka za mikrofon koja omogućava čistiji zvuk u smislu da neće biti krčanja kada u žaru borbe zapljunete mikrofon. Točkić za kontrolu jačine zvuka sa zadnje strane leve slušalice je odlično urađen i daje super osećaj, dok je i dugme za mutiranje mikrofona lakše za pritisak i daje vam bolju povratnu informaciju. Po okviru slušalica ide neka vrsta LED trake koja svetli izuzetno interesantno i može se sinhronizovati sa drugim SteelSeries uređajima kroz PrismLightning sistem i SteelSeries engine softver. Rešenje je

> “RGB OSVETLJENJE NA ARCTIS PRO JE IZVEDENO VRLO ELEGANTNO”

vrlo elegantno i ne previše napadno tako da dobija pohvale kao RGB LED osvetljenje izvedeno s ukusom za razliku od mnogih konkurentskih modela. Kabl koji ide ka računaru je gumiranog tipa a negde na sredini se završava posebnim konektorom gde birate šta ćete dalje s njim – jedna opcija je da stavite klasični 3.5mm džek i onda slušalice ubodete u bilo koji uređaj u stereo režimu. Međutim mnogo je interesantnija opcija nastavka na USB konektor koji vam onda naravno daje pravi surround zvuk ali i jednu mnogo bolji opciju na samom mestu spajanja – chat mix dial. Radi se o jednom povećem potenciometru kojim regulišete balans između zvuka koji dolazi iz igre i koji dolazi od čavrljanja vaših saigrača kroz neki program tipa Discord, TeamSpeak i slično. Dakle možete regulisati uživo kada hoćete da se fokusirate samo na zvuk igre, a kada možda hoćete da čujete samo saigrače ili bilo koje podešavanje između. Ovo svakako može biti jako korisna opcija eSports igračima.

Konačno dolazimo do kvaliteta zvuke na ovim slušalicama a on je jednostavno neprevaziđen u gejmingu, pre svega kada uzmemo opseg koji ove slušalice pokrivaju – umesto standardnog 20-20.000 Hz na koji smo navikli ove slušalice nude frekventni opseg između 20 i 40.000 Hz. Maksimalna osetljivost je do 102 dB SPL što u praksi znači da slušalice mogu mnogo jače pustiti zvuk od konkurencije ali treba obratiti pažnju da se ne preporučuje ova jačina zvuka duži vremenski period jer može doći do oštećenja sluha, praktično na ovom nivou ne bi trebalo slušati zvuk više od sat ipo vremena. Poređenja radi većina drugih slušalica radi sa 90 dB SPL setovanjem što znači da bezbedno na najjačoj jačini možete slušati zvuk čak do 8 sati. Da bi se bolje odradilo pozicioniranje u surround okruženju ove slušalice

> “RGB OSVETLJENJE NA ARCTIS PRO JE IZVEDENO VRLO ELEGANTNO”

podržavaju Dolby Headphone:X v2.0 zvuk što znači da će zvuci u prostoru biti još tačnije pozicionirani i reprodukovani. I sam mikrofon je opremljen ClearCast tehnologijom koji donosi studijski nivo jasnoće glasa i utišavanje pozadinske buke a sertifikovana je i od strane servisa Discord kao jedno od najboljih rešenja u gejmingu. Sve u svemu ne treba previše trošiti reči na kvalitet reprodukcije i snimanja zvuka koji donose ove slušalice – jednostavno se radi o jednom od najkvalitetnijih rešenja koje možete naći na bilo kom gejming headsetu, praktično već postaje ozbiljna konkurencija audiofilskim slušalicama.

Zaključak

Dva modela koja smo testirala su poprilično različita a opet u mnogim stvarima slična – pre svega je bitno da čak i najjeftiniji model nudi solidnu udobnost i zvuk kao i mogućnosti povezivanja sa različitim uređajima. Arctis 1 sa cenom od 60ak evra nikako nisu baš jeftine slušalice, ali u poređenju sa jeftinijim modelima su miljama daleko po udobnosti i kvalitetu zvuka tako da bih rekao da su idealne za nekoga kome su baš ove karakteristike prioritet ali ne mora da ima baš sve što se može zamisliti. S druge strane Arctis Pro sve što nudi jeftini model podiže za jednu ili više lestvica više a pogotovu je tu pitanje kvaliteta zvuka koji je zaista neprevaziđen u gejmerskom svetu, praktično na nivou jeftinijih audiofilskih slušalica što se ne sreće često. Međutim tu je najveći problem cena od oko 200 evra koja za headset koji čak nije ni bežični zaista deluje astronomska. Da mi ih neko pokloni verovatno bih bio najsrećniji čovek na svetu, ali da biram između slušalica i recimo vrlo solidne grafičke kartice ili procesora to sigurno ne bi bio baš težak izbor ali ne u korist slušalica. Ako ipak želite da se dugo igrate i da vam bude udobno na glavi a da ste pritom vrlo isključivi po pitanju vrhunskog kvaliteta zvuka ove slušalice mogu biti za vas.

Karakteristike:

Model	Arctis 1
Tip	Stereo slušalice
Povezivanje	1x3.5mm ili 2x3.5mm džek
Dodatno	Naušnice od tkanine, kompatibilne sa svim platformama, mikrofon koji se skida

Model	Arctis Pro
Tip	Surround slušalice
Povezivanje	USB ili 1x3.5mm
Dodatno	Naušnice od specijalne tkanine, RGB Prism osvetljenje, mikrofon koji se uvlači u slušalicu, sunđer za mikrofon, DTS Headphone: X v2.0 surround zvuk

Autor: Stefan Starović

GIGABYTE RADEON RX 5500XT GAMING OC 8GB

Nova generacija pristupačnih AMD kartica

Već smo imali prilike da predstavimo jednu grafičku karticu iz nove generacije AMD čipova sa oznakom Radeon RX 5700XT a sada je na red došao nešto slabiji čip namenjen pre svega Full HD igranju i zapravo kao ulazni model u svet modernog gejminga. Na test nam je stigla kartica koju je napravio Gigabyte s obzirom na to da za ovaj čip ni ne postoje referentne AMD kartice.

Gigabyte RX 5500XT

Gigabyte u svojoj ponudi zapravo ima dva modela grafičkih kartica baziranih na RX 5500 čipu i nama je na test stigao Gaming OC model koji predstavlja nešto bolju opciju. Suštinski vizuelno je najveća razlika što kartica koja je stigla kod nas na test ima tri ventilatora, dok jeftinija opcija ima samo dva, pa će vam to biti najbolja smernica za lako prepoznavanje prilikom izbora. Oba modela dolaze u dve varijante, sa 4GB i 8GB memorije, mi smo na testu imali ovu drugu opciju, praktično najbolji RX 5500XT koji Gigabyte može da ponudi. Što se samog čipa tiče treba naglasiti da je lansiran samo kao XT varijanta, ne postoji običan kao što je to bio slučaj sa RX 5700, što ne znači da se neka jeftinija varijanta neće pojaviti negde kasnije.

Kao što smo već napomenuli kartica ima tri ventilatora koji su izrađeni u Windforce tehnologiji gde se dva spoljna vrte na jednu stranu dok se središnji vrti na suprotnu i na taj način izbacuje više vazduha sa hladnjaka. Svi ventilatori imaju i posebne crtice na samim krilcima što opet povećava protok vazduha. Jedan heatsink je iskorišćen da pokrije i sam procesor grafičke kartice i memorijske čipove a kada se pogleda objektivno deluje kao da je hladnjak za „broj veći“ nego sama grafička kartica, praktično kao da je jedan ventilator viška u dužinu. Ovo naravno deluje tako na prvi pogled, ali kad uključite karticu u računar shvatite da to itekako ima smisla s obzirom da radi jako tiho i da čak ima opciju usporenja ili potpunog isključenja ventilatora kada ne radite ništa zahtevno. Sa zadnje strane se nalazi izuzetno dobro odrađen back plate koji lepo štiti grafičku ali joj daje i dozu krutosti. Osim standardnog napajanja preko PCI-E slota ova grafička kartica zahteva još jedan dodatni 8-pinski konektor, ali to je prosto nešto što smo navikli kod svih modernih kartica. Sa strane se nalazi i RGB osvetljeni Gigabyte logo koji neće baš osvetliti celo kućište, ali sa druge strane je interesantno da se RGB osvetljenje uopšte našlo na entry level modelu.

> “RX 5500XT JE ODLIČAN IZBOR ZA FULL HD GEJMING”

Gaming OC grafička kartica je kao što joj i samo ime kaže fabrički nešto overklokovana u odnosu na podrazumevana podešavanja pa tako procesor radi na standardnom kloku od 1737MHz (referentna vrednost je 1717MHz) dok je boost clock do 1845 MHz. RX5500 XT čip je baziran na AMD Navi arhitekturi i izrađen u 7nm procesu proizvodnje tako da donosi nešto bolje termalne karakteristike u odnosu na prethodne Polaris (Radeon RX 4xx/5xx) grafičke kartice. Treba naglasiti da su podrazumevana podešavanja Gigabyte kartice pre okrenuta tišem radu nego dužem zadržavanju boost clocka, pa se agresivnijim podešavanjima ventilatora može dobiti još neki frejm u igrama.

Performanse

Radeon 5500XT grafička kartica je pre svega namenjena igranju u 1080p (Full HD) rezoluciji a s obirom na to da je većina monitora i dalje baš u toj rezoluciji može biti izbor za dobar broj igrača koji su naravno ograničeni budžetima. Sve igre koje smo testirali smo pokretali u Ultra režimu podešavanja i najčešće je broj frejmova u sekundi išao preko 60 u proseku, ali na nekoliko naslova smo primetili da je bilo padova u toku igre i ispod ove brojke. Assasin’s Creed Odyssey je na primer imao tek oko 45 frejmova u sekundi u proseku na ultra podešavanjima, ali čim smo ih vratili na „samo“ high brojka se značajno popela preko 70 i nije bilo toliko padova. Treba naglasiti da ako nameravate da igrate igre na ultra podešavanjima koja najčešće podrazumevaju teksture visoke rezolucije preporučujemo opciju sa 8GB radne memorije jer će vam 4GB praviti usporenja prilikom učitavanja nekih segmenata. Nemojte misliti da će to biti nešto dramatično kao da vam igra zaštuca, ali prosto kartica sa 8GB

> “AKO ŽELITE DA SE IGRATE NA ULTRA DETALJIMA PREPORUKA JE UZETI MODEL SA 8GB MEMORIJE”

memorije mnogo lakše izlazi na kraj sa promenama velikih tekstura.

U poređenju sa drugim grafičkim karticama RX 5500XT je negde u rangu sa prethodnom generacijom Radeon RX 590 sa istom količinom memorije, što je donekle razočaravajuće da skok nije veći, ali opet treba imati u vidu da je sada ulazna kartica u rangu performansi sa najboljom iz prethodne generacije. Plus RX 5500XT troši nešto manje struje i manje se greje pa će u tom smislu imati manje zahteve za napajanje i za hlađenje kućišta. Sa druge strane Nvidia je uradila dobar posao sa GTX 1650 Super i GTX 1660 Super grafičkim karticama pa se ovaj model po prerformansama ugnjezdio negde između ove dve kartice koje nudi konkurencija. Sve ovo zavisi naravno i od dostupnosti na tržištu kao i od cena koje, pre svega kod nas, mogu biti vrlo haotične. Ne treba zaboraviti ni da je AMD upravo dok pišemo ovaj tekst lansirao RX 5600 XT, jaču verziju Navi čipa namenjenu za „ultimativni“ 1080p gejming koja je po prvim rezultatima negde između GTX 1660 Super i RTX 2060, ali naravno i spada u jedan cenovni rang iznad.

Zaključak

Deluje da smo u vrlo zanimljivoj godini kada su grafičke kartice u pitanju – već imamo nekoliko solidnih modela u proteklih par meseci, a najave su iz oba tabora da ćemo imati i još dosta noviteta uskoro. S druge strane RX 5500XT 8GB u Gigabyte Gaming OC izdanju je vrlo dobra grafička kartica koja ima pristojne performanse i dosta je tiha u radu ali je trenutno dosta teško naći na našem tržištu (u trenutku pisanja teksta oko mesec dana nakon lansiranja je u prodavnicama bila dostupna samo 4GB verzija iako su trebale da se pojave obe istovremeno). Tako gledajući ako sada sklapate računar a cilj vam je igranje u 1080p rezoluciji sasvim legitiman izbor može biti i RX 590 grafička – jeste da ćete trošiti nešto više struje, ali sa druge strane će performanse biti slične a lakše ćete je naći pri čemu ćete možda moći da uhvatite i neku dobru akciju. Opet ni konkurencija iz zelenog tabora ne spava, pa se zavisno od akcije kod pojedinih prodavaca se može možda uhvatiti i neka GTX 1660 Super grafička za neznatno više para. Sve u svemu deluje da zakoni konkurencije čine ono što smo se upravo i nadali da će se desiti, praktično da trenutno ne možete izabrati lošu grafičku karticu, samo treba videti da li ste izabrali najbolju za svoj budžet i svoje potrebe.

> “DELUJE DA JE HLADNJAK ZA BROJ VEĆI U ODNOSU NA GRAFIČKU”

Karakteristike:

Igra (average FPS) Ultra settings 2560x1440	Gigabyte Radeon RX 5500XT Gaming OC 8GB
Witcher 3	67.4
Battlefield 1	111.8
Assassin's Creed Odyssey	44.3
Shadow of the Tomb Raider	66.9

KONZOLA.RS
XBOX 360 | Wii | DS | PSP | PS2 | PS3
RAZBIJAMO VAŠE KONZOLE
www.konzola.rs info@konzola.rs 066/9141831

Autor: Stefan Starović

LOGITECH G513 CARBON

Deluxe mehanička tastatura

Mehaničke gejming tastature su definitivno nešto što je preplavilo svet periferija namenjenih video igrama ali se proizvođači više ne zadovoljavaju nekim običnim rešenjima – treba napraviti novi tip sviča, treba ostvariti milisekundu brži pritisak, treba napraviti još jače i bolje kućište ili sve ovo zajedno. Upravo i Logitech svojim G513 modelom donosi ovakve promene u odnosu na prethodne generacije.

Logitech G513 Carbon

Pre svega treba naglasiti da ova tastatura dolazi u dve varijante: Carbon, koju smo mi imali na testu, i silver. Suštinski razlika je samo u boji – Carbon je malo tamnija nijansa sive, dok je Silver baš ona standardno srebrna. Carbon u nazivu zapravo ne utiče na materijal od koga je izrađeno kućište – kako Logitech navodi ono je napravljeno od aluminijumske legure 5052 koja se koristi u izradi aviona i ista je za obe varijante tastature. Iako svako od nas naravno voli kvalitetan proizvod, što G513 svakako jeste, postavlja se pitanje korišćenja ovako skupih i naprednih materijala za izradu obične tastature. Ja zaista ne znam nikoga kome se tastatura polomila, osim u nekim ekstremnim slučajevima besa i bacanja, ali u tim slučajevima ovaj ekstra tvrdi materijal može čak biti i loša stvar ako pogodite nekog tastaturom (ili nešto, prim. ur). Sve u svemu kvalitet izrade je stvarno na neverovatno visokom nivou i tu nema baš nikakvih zamerki. Ono što je jako dobro jeste da se u paketu dobija i palm-rest koji je presvučen mekanom kožom a unutra se nalazi nekakva vrsta memorijske pene. Malo je čudno što nisam primetio da se on ni na koji način kači na samu tastaturu – jednostavno ga stavite pored i to radi, pošto i tastatuta i pripadajuće odmorište jako dobro leže na stolu i nema slučajnog pomeranja to zapravo nije neka mana, ali možda su trebali da razmisle o nekom privlačenju magnetnog tipa, čisto da se malo bolje povežu. Još jedna stvar koja se odmah primeti jeste ekstremno debeo kabl kojim se G513 povezuje na računar. On je obložen tkaninom i deluje kao da bi mogao da napaja kućni bojler, a ne tastaturu a na njegovom drugom kraju se nalaze dva USB konektora – jedan služi za samu tastaturu dok je drugi namenjen za USB pass through port koji se nalazi na zadnjoj strani. Ovo je svakako karakteristika koju uvek podržavamo, pogotovu na skupljim modelima kao što je ovaj, jedina zamerka može biti što je USB samo po 2.0 standardu, ali s obzirom na to da ćete tu najčešće povezivati miša ili slušalice, a ne USB Flash diskove verovatno je i to sasvim dovoljno. Zanimljivo je da sa zadnje strane postoji i jedna rupa koja izgleda kao ona na foto aparatima kada ih stavljate na tripod, ne znamo baš čemu služi, niti se pominje u uputstvu za tastaturu, ali možemo pretpostaviti da je to recimo za montiranje nekog mikrofona za strimere ili jutjubere.

Konačno dolazimo i do svičeva koji se koriste na ovoj tastaturi i u pitanju su GX Red linearni tasteri. U pitanju je zapravo dalja evolucija standardnih Logitech Romer-G tastera i sada je već jasno da se najveći proizvođači više ne zadovoljavaju samo korišćenjem standardnih Cherry MX tastera već pokušavaju da razviju nešto svoje, nešto novo, nešto što će vam doneti prednost u igri. Logitech za ove svičeve tvrdi kako su 25% brži i čak do 40% izdržljiviji od standardnih mehaničkih tastera. Naravno teško je proveriti ovo za izdržljivost u praksi, ali je činjenica da, makar na linearnim (red) tasterima koji su bili na našem primerku, deluje da je aktuacija nešto brža nego kod Cherry MX red. Naravno ovo je stvar i navika i preferencija i gomile drugih faktora, ono što se meni svidi možda neće nekom drugom i slično. G513 tastatura se osim u dve boje nudi i sa tri kombinacije svičeva – linearnim (red), taktilnim (brown) i clicky (blue), tako da možete prilagoditi ugođaj svojim preferencijama. Ono što treba naglasiti jeste malo čudan dizajn samih svičeva – definitivno ne liče na bilo koje druge od ranije već u sredini

> “NEDOSTATAK POTENCIOMETRA ZA KONTROLU JAČINE ZVUKA JE ZAISTA ČUDAN”

> “U PAKETU STIŽE I JAKO UDOBAN PALM REST”

imaju veliku rupu kroz koju probija RGB osvetljenje. Verovatno ovo ima nekih konstrukcijskih opravdanja ali meni osvetljenje nije nešto preterano bolje nego na drugim modelima a sa druge strane razmišljam da ako izgubite neke od kapica tastera će biti mnogo teže kasnije ih zameniti.

Što se rasporeda tastera tiče on je relativno standardan pri čemu ne postoje dodatni tasteri za media kontrole već se to vrši kombinacijom Fn tastera i funkcijskog reda dugmića na vrhu. Tu je i poseban „game mode“ koji uključujete prečicom ili kroz softver, a omogućava da se onesposobe Windows tasteri i slično. G Hub softver je na vrhunskom nivou i omogućava pregršt podešavanja uključujući i podešavanje osvetljenja svakog tastera pojedinačno kao i sinhronizaciju sa drugim Logitech uređajima kroz LightSync sistem. Moram priznati da sam poprilično razočaran što se na jednoj ovakvoj tastaturi nije našlo mesta za potenciometar za kontrolu jačine zvuka.

Zaključak

Logitech se sa G513 definitivno potrudio da napravi proizvod izuzetnog kvaliteta – usudio bih se da kažem da je vrlo teško da uz neko normalno korišćenje imate manje od 10 godina svakodnevnog igranja sa jednom ovakvom periferijom. S druge strane neke sitnice nedostaju u odnosu na konkurenciju koja je svakim danom sve jača kako od premium brendova kao što su Razer ili Steelseries, ali i od mnogobrojnih kineskih brendova koji nude nešto slično za skoro duplo manje novca. A kad dođemo do novca to mi je i glavni problem sa ovim modelom – sa cenom od skoro 200 evra mislim da prosto ne donosi nešto specijalno novo u odnosu na konkurenciju i verovatno ima smisla pazariti je samo ako se nađe na nekom značajnijem popustu.

> “POSTOJI I USB PASS-THROUGH PORT ZA MIŠA ILI SLUŠALICE”

Karakteristike:

Model	Logitech G513 Carbon
LED Osvetljenje	RGB Lightsync
Tasteri	Romer G Linear
Dodatno	Palm rest, USB pass-thruough

play
zine