play! zine

br.139 | Jul/Avgust 2020.

INTERVJU:
GAJBOTRON

HARDWARE:
COOLER MASTER MS110

REVIEW:
SAKURA WARS

DLC:
POKEMON SWORD - ISLE

IGRA MESECA

THE LAST OF US PART II

DOBRODOŠLI

BROJ 139 – JUL-AVGUST 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

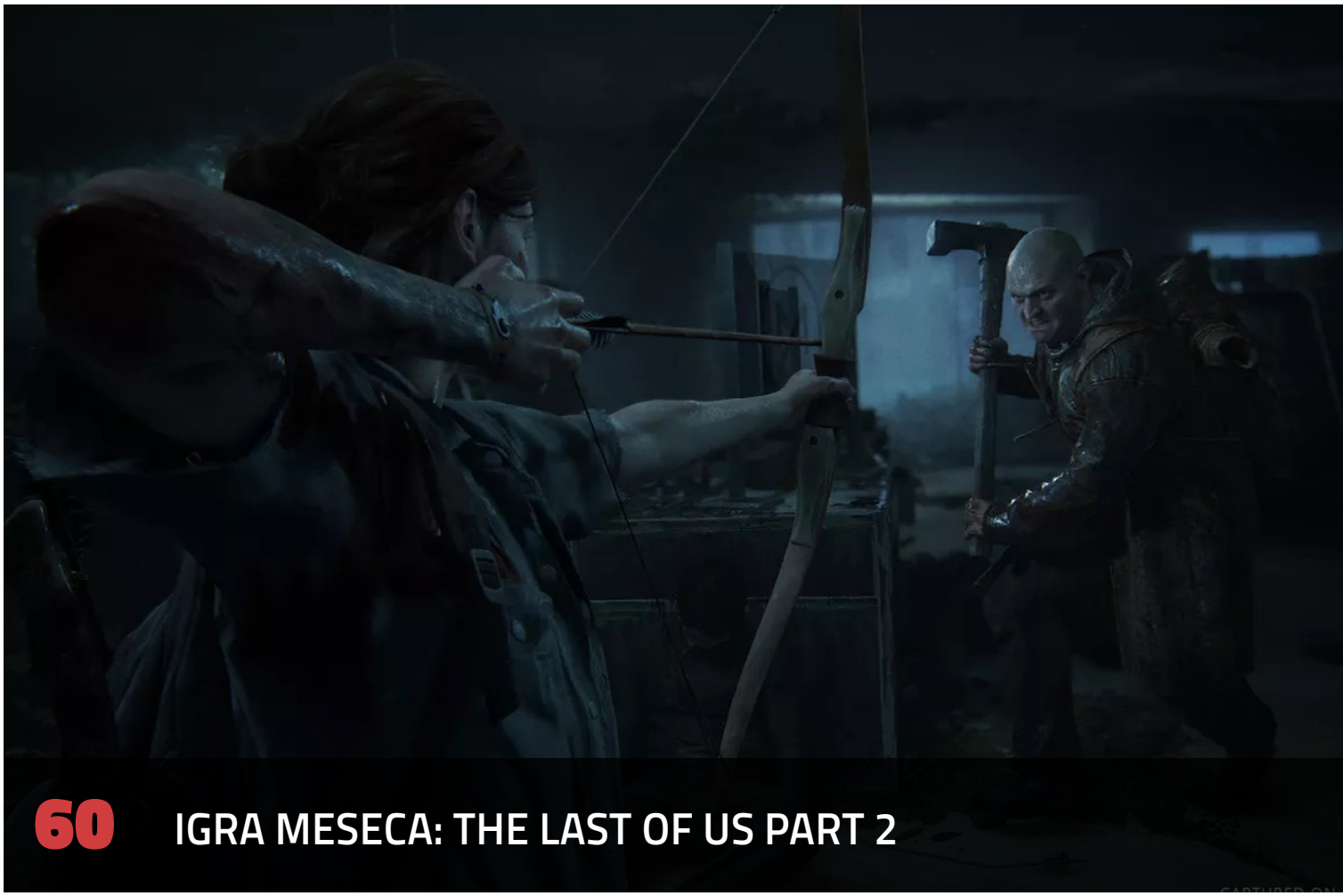
Pola godine je za nama. Ako ovo uopšte može da se nazove godinom. Nivo i količina neprijatnih stvari koje nam ova godina priređuje već sada prelazi sve zdravorazumske granice.

Najupečatljivija stvar ovog meseca teško da može to raspoloženje da popravi. Dugi niz godina neprikosnoven i jedan od najkvalitetnijih gaming community-ja (bar smo tako mislili) više ne postoji. Da, reč je Methodu. WoW guild koji je žario i palio World of Warcraft scenom, nestao je gotovo preko noći, a sve krivicom jednog čoveka koji je sebi dao za pravo da svoju izmišljenu poziciju moći koristi u svrhu zavođenja maloletnica. I da stvar bude gora, izgleda da se godinu dana ta priča zataškavala u samom vrhu organizacije. I kako to uvek biva, kada povučeš jednu kartu, cela kula se sruši. I tako neslavno završi Method.

Od vedrijih stvari jeste i konačno ukazanije PS5 konzole, kao i predstavljanje ekskluziva. A na kraju i prikaz „na kašičicu“ gameplaya za Cyberpunk 2077, koji me iskreno nije oduševio, ali dobro de... Prvi mačići se u vodu bacaju. Samo da se ova saga sa odlaganjem ne pretvori u nešto slično kao „Duke Nukem for(n)ever“, pa da dobijemo cyberpunk utopiju, ali prekasno. Uživajte u čitanju i vidimo se početkom Septembra, kada se ekipa Playa vraća sa zasluženog odmora.

THE LAST OF US PART II

Sadržaj



60 IGRA MESECA: THE LAST OF US PART 2

24 INTERVJU: GAJBOTRON

40 REVIEW: DESPERADOS 3

74 HARDWARE: ASUS ROG ZEPHYRUS G14

56 REVIEW: THE ELDER SCROLLS ONLINE GREYMOOR

12 EDITORIJAL: SVE NAJAVLJENE PS4 IGRE

FLASH VESTI 6
EDITORIJAL: Sve trenutno poznate Playstation 5 igre 12
PATREON STRANA 18
EDITORIJAL: Top 10 borilačkih igara 20
INTERVJU: Gajbotron 24
PREGLED MESECA: Top igre leta 32
STEAM EARLY ACCESS: Hardspace Shipbreaker 36
DLC: Pokemon Sword - Isle of Armor 38

Desperados 3 40
Mafia 2 definitive edition 42
Sakura Wars 46
Sea of Thieves 50
SpongeBob Squarepants - Battle for Bikini Bottom Rehydrated 54
The Elder Scrolls Online Greymoor 56
The Last Of Us Part II 60
The Outer Worlds 66
Waking 68

BESPLATNI KUTAK 70
RETRO KUTAK 72

HARDWARE: Asus ROG Zephyrus G14 74
HARDWARE: Cooler Master MS110 78
HARDWARE: Motorola Edge+ 80

50 REVIEW: SEA OF THIEVES

CRASH BANDICOOT 4 NEĆE IMATI MIKROTRANSAKCIJE

Najava nove igre sa svima omiljenim junakom Krešom u glavnoj ulozi, Crash Bandicoot 4: It's About Time, dovelo je do velikog uzbuđenja kod fanova, pošto se radi o potpuno novom iskustvu sa preko 100 dostupnih nivoa.

U današnjoj eri video igara, postojanje mikrotransakcija postalo je glavni predmet briga mnogih fanova, pa je isti osećaj vladao i sa Crash 4. U trejleru najave su prikazani skinovi za protagoniste u igri, što je izazvalo veliku nelagodnost kod fanova pošto je upućivalo na to da će igra sa cenom od 60$ imati i mikrotransakcije.

Mnogi su pretpostavke ozbiljno shvatili, pogotovu pošto iza igre stoji Activision, ali to na svu sreću nije istina. Developer Toys for Bob je u specijalnoj izjavi na Twitteru razjasnio da Crash Bandicoot 4: It's About Time neće imati mikrotransakcija, a kao znak izvinjena rečeno je da će Tottally Tubular skinovi(viđeni u prvom trejleru) biti bonus za sve kupce digitalne verzije igre. Crash Bandicoot 4 izlazi 2. oktobra za Playstation 4 i Xbox One konzole.

PONOVO POMEREN DATUM IZLASKA ZA CYBERPUNK 2077

Sasvim iznenada dolaze razočaravajuće vesti za sve nas koji sa nestrpljenjem očekujemo najnoviji naslov kompanije CD Projekt Red.

Cyberpunk 2077 je iznova odložen, po drugi put za ovu godinu, što znači da se neće pojaviti 17. septembra, već dva meseca kasnije. CD Projekt Red je na Twitteru objavio da su ponovo primorani na tešku odluku da Cyberpunk 2077 odlože za 19. novembar.

Do odlaganja dolazi zato što CD Projekt Red želi da pred igrače izda kompletiranu igru, bez prisutnih problema ili nedovršenih elemenata, a kako bi to ostvarili potrebno im je još vremena, ali da sadžaj neće biti ukidan.

U objavi o odlaganju se ne navode razlozi zbog kojih je datum izlaska pomeren, pa tako nije sasvim poznato da li je korona virus ostvario uticaj sa usporenim radom developera od kuće. Razočaravajuće je čuti da je potrebno čekati još na Cyberpunk 2077, ali poštujemo odluku poljskog developera, pošto je to zarad boljitka svih igrača.

19. novembar kao datum izlaska važi za PC, PS4 i Xbox One platforme, dok će se za Playstation 5 i Xbox Series X pojaviti kasnijeg datuma.

KOJIMA PRODUCTIONS OPOVRGAO GLASINE DA JE HIDEO KODŽIMA OTPUŠTEN IZ KONAMIJA

Iako je prošlo već više godina od prekida saradnje između kompanije Konami i čuvenog kreatora igara Hidea Kodžime, tema tog raskida se stalno vraća, bilo u vidu zvaničnih detalja ili kroz glasine.

Najnovije glasine dolaze putem portala Gameblog.fr sa navodima da je Hideo Kodžima nije svojevoljno napustio Konami, već da je zapravio iz te kompanije otpušten zbog zloupotrebe finansija.

Na portalu stoji da se putem anonimnog izvora došlo do saznanja da je Kodžima novčana sredstva koja je Konami uložio u razvoj Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain, prebacivao kako bi finansirao rad na Silent Hills projektu, poznatijem kao sada otkazani P.T.

Ne navodi se koja je suma u pitanju, ali je studio Kojima Productions, kojeg je u međuvremenu osnovao ovaj producent, izdao izjavu kojom je opovrgao glasine. Vođa marketinga ovog studija je na Twitteru objavio da su glasine navdene na Gameblog.fr apsolutno netačne, odnosno da je sam članak praktično ispunjen neistinama.

U članku koji je označen od strane studija kao netačan napisano je i da Konami i Kodžima ponovo komuniciraju, sa šansom za saradnju na nekom novom projektu, ali to je opet nešto u šta je teško poverovati.

IGRE KOJE POSTANU DEO XBOX GAME PASS SERVISA BELEŽE ZNATNO POVEĆANJE PRODAJE

Xbox Game Pass pretplatnički servis je dom ogromnom broju naslova, kojima pristup dobijate po izuzetno niskoj ceni pretplate i tokom njenog trajanja imate neograničenu slobodu igranja i napredovanja.

Pored zabave za male pare, Xbox Game Pass daje velike benefite i developerima čije se igre nalaze na ovom servisu, bilo trajno ili prolazno. Ovaj pretplatnički servis navodno pomaže da se video igre prodaju daleko bolje nego pre dolaska na servis, iako su na XGP dostupne po jednoj ceni.

Tako tvrdi Majk Rouz, direktor izdavačke kuće No More Robots, koja je pre oko godinu dana na XGP dovela igru Descenders. Ovaj naslov je prilično solidne prirode sa fokusom na biciklističko trkanje po lošem terenu, koji se nije nešto preterano probio među publikom.

Popularnost igre je porasla sa dolaskom na Xbox Game Pass i trenutno je 8. na listi najpopularnijih igara, što se direktno odražava i na prodaju na drugim platformama. Rouz nije podelio tačne brojke, ali je otkrio da se prodaja igre generalno utrostručila u odnosu na period pre dolaska na servis. Iako je prošlo više od godinu dana, Descenders se i dalje dobro prodaje na Xbox konzoli, pošto je prošle nedelje prodato 5 puta više jedinica u poređenju sa nedeljom pre objavljivanja na XGP.

Oduševljen ovakvim obrtom, Rouz je izlavio da je ponovo obnovljen ugovor sa servisom, tako da Descenders ostaje dostupan na servisu još godinu dana najmanje. Drugi developeri i izdavači nisu zvanično otkrili da je ovo slučaj i sa njihovim igrama, ali je veoma verovatno da mnogi drugi imaju ovaj benefit, pogotovu što se u ponudi nalazi dosta daleko popularnijih naslova.

U našem regionu je generalno teško doći do Xbox Game Pass pretplate, ali nije nemoguće, pošto na svu sreću postoji zaobilazni put u vidu kupona. Xbox Game Pass je svakako vredan dodatnog truda, pošto donosi više od stotinu igara besplatno za PC i Xbox One, zbog čega ovu platformu možete posmatrati kao demo izlog, i nakon probe se odlučiti na kupovinu same igre, što izgleda većina radi.

SONY KONTAKTIRAO PORTAL VICE ZBOG DODELE NEGATIVNE OCENE IGRI THE LAST OF US 2

Jun mesec je obeležio dolazak najnovije Playstation ekskluzive, The Last of Us 2, ali i velikih problema koji nekako ne jenjavaju. Teško je te probleme opisati kao skandal, ali ogromni jaz između ocena publike i ocena kritičara na Metacriticsu sam po sebi govori da nešto nije baš kako treba.

Gomila kritičara je za The Last of Us 2 kao ocenu dodelila 10-ku, pohvalivši elemente u vidu gejmplej mehanika, provokativnih ideja i generalno "propagande" koja se nalazi u igri.

Portal Vice se klonio pomena propagande i politike koja se nalazi unutar igre, i doneo je recenziju koja se pozabavila glavnim aspektima jedne video igre, sa zaključkom koji nije bio pozitivan po najnovije ostvarenje studija Naughty Dog. Recezent Rob Zakni je kao zaključak napisao da u igri nema ničeg inovativnog i onog što do sada nije viđeno u igrama studija Naughty Dog, zbog čega je on kontaktiran od strane Sonija.

Prema pisanju Polygona, osoba zaposlena u Soniju kontaktirala je recezenta sa konstatacijom da je pružio nefer zaključke i da se nije dotakao nekih pobošljanja. Navedeno je da je razgovor tekao bez oštrog ispitivanja, ali je svakako neverovatno da jedna kompanija kao što je Soni, zbog kritike po pitanju elemenata igre mora lično uskočiti i direktno kontaktirati osobu koja je pisala recenziju zbog neslaganja sa ostalim sjajnim ocenama.

Ovaj potez deluje kao neko čudno propitivanje, a možda i pokušaj da se promeni mišljenje. Bilo kako bilo, kontaktiranje nekog portala zbog postojanja različitog utiska deluje srozavajuće, pogotovu pošto je The Last of Us 2 već u prva 3 dana prodaje postao najbrže prodavana PS4 ekskluziva.

PREDSTAVLJENA NOVA WORMS IGRA SA MULTIPLEJEROM U REALNOM VREMENU

Novih Worms igara praktično da nije bilo u godinama za nama, ali sa proslavom 25 godina postojanja franšize, studio Team17 najavljuje novo iskustvo sa otkačenim "crvićima" u glavnoj ulozi.

Nova igra je otkrivena tokom Playstation događaja posvećenog indie igrama i nosi naziv Worms Rumble, ime u skladu sa namerom da se unesu velike izmene.

Najveća promena koja se nameće pred fanove serijala jeste multiplejer mod igranja u kojem će se borba između dva igrača odvijati u realnom vremenu, umesto turn-based manira kao do sada. Sa tom promenom menja se praktično i čitavo iskustvo, pošto se crvići neće kretati usporeno, već će biti dosta brži sa sposobnošću skakanja po zidovima i izbegavanja nadolazećih projektila.

Team17 je radio na još raznih inovacija u Worms Rumble, kao i balansiranju karaktera koji se susreću sa novim načinom rada. Prelazak sa turn-based na real-time tip obračuna omogućio je dodavanje nekolicine multiplejer modova za do čak 32 igrača. Krosplej sa ostamim platformama je takođe omogućen.

Modovi igranja sa klasični deathmatch koji omogućava brzo i lako upoznavanje sa mehanikama igre, a tu je i Battle Royale mod podeljen na solo i squad format. U Last Worm Standing igrači se bore jedni protiv drugih sve do poslednjeg preživelog, dok su na raspolaganju razna oružja, ali je potrebno obratiti pažnju i na smanjivanje zone.

Kastomizacija će biti deo ove igre, sa nizom skinova za otključavati i kupovati, i to ne nešto od čega je nemoguće pobeći.
Worms Rumble izlazi krajem ove godine za PC, PS4 i PS5 uređaje.

CRYSIS REMASTERED TREJLER I DATUM IZLASKA ODLOŽENI

Planirano iznenađenje sa novim trejlerom i otkrivanjem datuma izlaska za Crysis Remastered je eliminisano zahvaljujući curenju na Microsoft prodavnici, tako da je ovo sada nešto što već znamo.

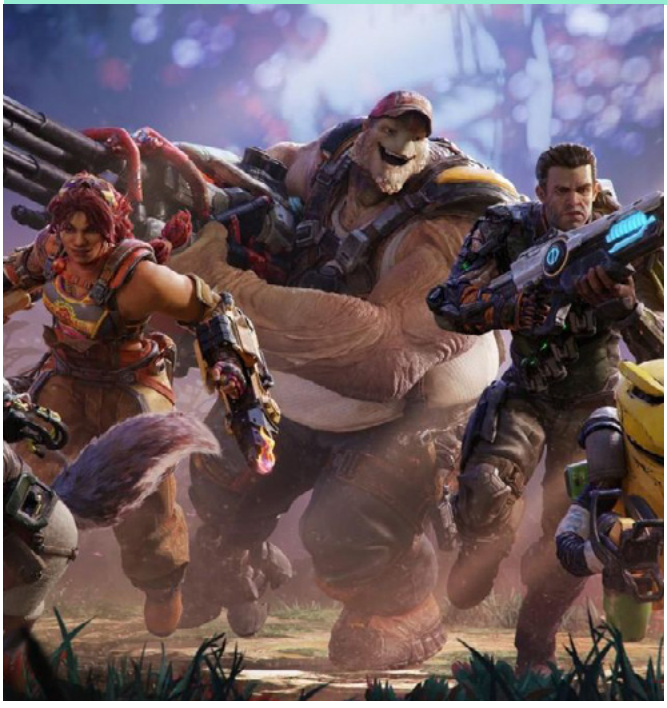
Ono što dolazi kao iznenađenje je da se trejler neće prikazati danas, 1. jula, već se on, zajedno sa datumom izlaska odlaže.

Novi video je trebao prikazati sekvence gejmpleja, a samim tim i osveženja grafike u odnosu na original iz 2007. Crytek i Saber Interactive nisu imali pristup osveženoj verziji kao prema rimejku, tako da će najveći benefit biti podrška visokih rezolucija, i modernih tehnologija kao što je ray-tracing.

Do odlaganja dolazi zato što je developerima potrebno dodatno vreme kako bi Crysis Remastered doveli fanovima kao gotov proizvod, čime se datum izlaska odlaže. Dodatno vreme će biti iskorišćeno kako bi se igra ispolirala, a otkriveno je i da će sve reakcije igrača na procureli trejler ući u obzir i da će se poraditi na dodatnim poboljšanjima.

Datum izlaska nije otkriven sa objavom o odlaganju, već se navodi da će čekanje na datum izlaska biti produženo na još par nedelja. Trejler je takođe odložen za par nedelja, i vrlo je verovatno da će biti drugačiji od onog koji se danas trebao pojaviti, samo da ponovo ne procuri. Crysis Remastered izlazi za PC, PS4, Xbox One i Nintendo Switch.

MESEC DANA NAKON IZLASKA, AMAZONOVA PUCAČINA CRUCIBLE SE VRAĆA U ZATVORENU BETU



Put razvoja jedne video igre uglavnom ide alfa faza – zatvorena beta – otvorena beta – izlazak i kraj. Kod prve visokobudžetske igre giganta Amazon, besplatne pucačine Crucible, taj redosled je skroz ispremeštan.

Ova igra se krajem maja pojavila na Steamu i time je postala dostupna za igranje velikoj bazi korisnika. Oni nisu bili oduševljeni, sa velikim brojem negativnih kritika na račun gejmpleja, grafiku i performanse, što je moralo izazvati reakciju developera.

Amazon Game Studio je odlučio da Crucible povuče iz trenutne faze, i da se igra prebaci u zatvorenu betu. Prvobitni planovi za razvoj i dalje ostaju, s tim što developeri pred sobom imaju nove zadatke u vidu doterivanja igre na osnovu povratnih informacija igrača.

Crucible i dalje ostaje dostupan za igranje na Steamu bez većih promena za igrače, s tim što će sami developeri posvetiti određeno vreme kako bi svake nedelje igrali sa zajednicom. Cilj je da se poradi na mapi, mehanici napucavanja i većim izmenama moda igranja.

Prvobitno je u ponudi bilo 3 modova za igranje, ali ubrzo je rešeno da se treba posvetiti se samo jednom, Heart of the Hives modu, dok su ostali do daljnjeg uklonjeni. Tako će ostati u budućem periodu, a samo vreme će pokazati da li će Amazon uspeti da Crucible dovede u igrivo stanje koje zadovoljava kriterijume igrača.

AVALANCHE SOFTWARE RADI NA NOVOJ HARRY POTTER IGRI KOJA IZLAZI NAREDNE GODINE

Video igre sa Harijem Poterom kao glavnim junakom u prethodnim godinama nije bilo za PC platformu i aktuelnu generaciju konzola. Ta dugogodišnja pauza u ovom plodonosnom univerzumu će se uskoro privesti kraju sa novim naslovom.

Kako navodi poznati insajder industrije video igara, Džejson Šrier, Avalanche Software(ne Avalanche Studios) radi na Harry Potter igre koja se treba pojaviti naredne godine kao multiplatformski naslov, koji izlazi i za next-gen konzole(PS5 i Xbox Series X). U izveštaju za portal Bloomberg navodi se da će radi o igri sa otvorenim svetom i radnjom koja se odvija u Hogvortsu i drugim poznatim lokacijama iz filmova, takođe sa poznatim čarobnjacima.

Avalanche Software, koji je prepoznatljiv po igrama kreiranim na osnovu animiranih filmova, već duži period radi na ovoj igri

o poznatom čarobnjaku, i ona je već nekoliko puta procurela u javnost, sa navodima da nosi naziv Magic Awakened.

O igri se sada govori ne zato što će uskoro biti otkrivena, već povodom nedavnih optužbi na račun kreatorke serijala knjiga o Hariju Poteru, Dž. K. Rouling, da je transfobična osoba, pošto je objavila tvit kojim je navodno povredila zajednicu trans osoba. Nakon niza, sa našeg stanovišta, bespotrebnih kritika, neki developeri koji rade na igri su se osetili povređenim, a ujedno je otkriveno i da Roulingova nema velikog udela u radi na igri.

U izveštaju se navodi da je otkrivanje zakazano za kasniji period tokom ove godine, pošto vlasnik Hari Poter franšize, Warner Bros, navodno planira da prvo predstavi novu Batman igru, pa tek onda čarobnjačke avanture.

NAREDNI XBOX DOGAĐAJ PLANIRAN ZA 20. JUL, PREDSTAVLJANJE LOCKHART KONZOLE U AVGUSTU

Prvobitni planovi kompanije Microsoft kada je u pitanju izdavanje detalja za nadolazeću generaciju konzola su se izmenili u odnosu na one od pre par meseci. Nakon majske Inside Xbox epizode u kojoj su prikazane next-gen igre, o Xbox Series X nismo čuli nijedan novi detalj tokom juna meseca.

Planova za junski događaj je bilo, ali je zbog protesta u SAD, kao i kritika na način predstavljanja igara tokom majskog događaja, verovatno odlučeno da je najbolje da se u mesecu za nama napravi pauza. Jul neće proći bez noviteta vezanih za novu konzolu, pošto se uveliko priprema događaj za 20. jul.

Kako navode izvori sa portala Eurogamer, predstojeći događaj će biti u potpunosti posvećen igrama, i to onima iz studija-članova Xbox Game Studios grupe. O tome su članovi Xbox brenda govorili ranije, ali nakon kontroverze zbog slabog prisustva gejmpleja vlada tišina i verovatno će pustiti da samo predstavljanje govori za sebe.

Takođe, otkriveno je i da će Lockhart, konzola koja navodno po znatno nižoj ceni omogućava ulazak potrošačima u next-gen vode, biti predstavljena u drugom događaju planiranom za avgust mesec.

Pošto se toliko dugo priprema, ovaj događaj će verovatno konačno vratiti brojne Xbox franšize u život i dovesti neke nove, koje će privući fanove i čime se neće ponoviti velika greška.

play! zine

PATREON | PLAY!ZINE

PODRŽI PLAY!ZINE.

POMOZI NAM DA OSTANEMO BESPLATNI!

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

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

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

BECOME A PATRON

PATREON.COM/PLAYZINE

Autor: Milan Janković

SVE DO SADA NAJAVLJENE PS5 IGRE

SPIDER-MAN: MILES MORALES

Najnovije avanture paukolikog super-junaka se nastavljaju, doduše sa Majlsom Moralesom, koji će biti protagonista nove Spider-Man igra. Ovo nije nastavak prvog detal, već je više kao samostalna ekspanzija na priču, koja ujedno ima ulogu uvoda u avanture koje očekuju igrače sa Spider-Man 2. Insomniac Games donosi nove neprijatelje i kostime koji se uklapaju u Majlsov stil. Spider-Man: Miles Morales izlazi istog dana kada i Playstation 5.

RETURNAL

Proglašen kao najambicioznija igra kreatora Resogun, Returnal predstavlja svemirsku horor pucačinu iz trećeg lica, gde stupate u ulogu astronauta zarobljenog u vremenskoj petlji. Dok pokušavate da razbijete ciklus koji se iznova ponavlja susrećete se sa velikim brojem vanzemaljaca, a za odbranu na raspolaganju imate solidan arsenal oružja. Returnal će pored napucavanja verovatno probati da pred igrače dovede i elemente psihološke torture sa Edge of Tomorrow konceptom vremena.
Planirani datum izlaska za sada nije poznat.

ODDWORLD: SOULSTORM

Rimejk Abes's Exoddus je bio deo Playstation 5 događaja kao Oddworld: Soulstorm. Trejler prikazuje drastično poboljšanu grafiku, opasna dinamična okruženja i sve ostalo što obeležava Oddworld serijal igara. Ejbova glavna misija u igri biće spas rase kroz revoluciju koja započinje pretraživanjem kanti za smeće.

RESIDENT EVIL VILLAGE

Kao što se i očekivalo, predstavljeno je najnovije izdanje u renomiranom Resident Evil serijalu koje nije rimejk starijeg naslova(!). U pitanju je Resident Evil Village, smešten u zabačenom mestu prepunom tajni i natprirodnog. U osmici se od poznatih lica vraćaju Ethan i Chris, ali ovaj drugi neće biti na strani dobra kao što smo navikli. U zimskom okruženju umesto zombija očekujte vukodlake, veštice i slična stvorenja koja će vas spopadati s vremena na vreme. Trejler daje poprilično dobru ideju onoga što možemo očekivati početkom naredne godine kada se RE: Village treba pojaviti, i ostaje da vidimo da li će to stvarno biti najbrutalnija igra u serijalu.

GHOSTWIRE: TOKYO

Gorko razočarenje sa novim trejlerom je doneo Ghostwire Tokyo. Predstavljen prošle godine na E3 sajmu, postavio je visoka očekivanja fanova kao nove kreacije Shinjija Mikamija. Igra u PS5 trejleru izgleda dosta drugačije i uprošćeno u odnosu na raniji prikaz. Ghostwire vodi u alternativnu verziju Tokija, ispunjenog paranormalnim pojavama protiv kojih se igrači trebaju boriti iz prvog lica koristeći natprirodne sposobnosti. Ovaj naslov kompanije Bethesda biće vremenski ograničena ekskluziva za PS5 2021. godine, i za ostale planirane platforme izlazi kasnijeg datuma.

GTA 5 PLAYSTATION 5 IZDANJE

Iako smo iskreno očekivali da GTA 6 bude najavljen tokom Playstation 5 događaja, dobili smo najavu da će GTA 5 izaći narednu generaciju PS konzole. Rockstar će doraditi ovu 7 godina staru igru u tehničkom smislu, dok možete očekivati i brojna grafička poboljšanja u skladu sa novom generacijom hardvera. Igrači sa PS4 imaju opciju besplatnog prelaska na next-gen konzolu, dok će oni novi GTA Online moći da preuzmu besplatno u prva tri meseca od pojavljivanja zakazanog za drugu polovinu 2021. godine.

GRAN TURISMO 7

Najnovija generacija Playstation konzole ne može proći bez neke Gran Turismo igre, za PS5 će to biti sedmi deo u glavnom serijalu. Igra donosi novi nivo trkanja po digitalnim trakama, sa maksimalno iskorišćenom snagom Playstation 5 konzole. Gran Turismo 7 donosi bogata, vividna okruženja sa dosta više detalja, dok je pažnja posvećena i ka vremenskim uslovima. Polyphony Digital želi da donese fotorealizam pred fanove serijala, i Gran Turismo 7 bi to mogao ispuniti. Izlazi zajedno sa Playstation 5 konzolom.

STRAY

Stray je potpuno novi IP, koji daje odgovor na pitanje kako bi izgledao svet sa mačkama i robotima kao jedinim opstalim, ako ga je ikada neko postavio. Atmosferični trejler prikazuje neonski Hong Kong prepun robota i mački, sa raznim prostorima kroz koje se mogu promicati i istraživati. U Stray igrate kao mačka i verovatno ćete otkriti tajnu grada i nestanka ljudskih bića sa planete, dok vas od gejmpleja očekuje i rešavanje zagonetki. Iza igre stoji Annapurna Interactive. 2021. godine Stray izlazi za PS4 i PS5, a nešto kasnije i za PC.

HORIZON: FORBIDDEN WEST

Ovo je bez premca jedna od najlepših igara predstavljenih na nedavno PS5 događaju. Nastavak avantura Horizon Zero Dawn Aloj seli dalje na zapad sa misijom da se otkrije uzrok uništavanja živog sveta. Sa predivnim pejzažima i podvodnom eksploracijom, Horizon Forbidden West donosi dosta noviteta pred ljubitelje serijala, poput novih džinovskih mehaničkih stvorenja protiv kojih ćete se boriti. Guerilla Games je verovatno dosta pažnje posvetio u ovaj naslov i jedva čekamo da uskočimo u postapokaliptični svet koji, za razliku od drugih igara sa ovom temom, ostavlja bez daha. Ova Playstation 5 ekskluziva izlazi na jesen.

SOLAR ASH

Kreatori Hyper Light Drifter, studio Heart Machine, predstavili su Solar Ash. Igra će biti akcioni platformer sličan HLD, ali sa bogatijom grafičkom prezentacijom. Trejler nije otkrio previše detalja, ali krati gejmplej prikazuje mehaniku glajdovanja po površinama, izmenu perspektive, mač kao oružje i let pomoću velikod stvorenja.

DEMON'S SOULS REMAKE

Kao što se i šuškalo po raznim uglovima interneta, Demon's Souls dobija zasluženi rimejk. Originalno izašao za Playstation 3, rimejk će se pojaviti kao PS5 izdanje na kojem radi Bluepoint Games, poznat po kreiranju raznih osveženja za serijal. Grafika je definitivno dobila osveženje, dok nema detalja o tome šta se dugo promenilo u odnosu na original. Jedino što znamo je da će postojati dva moda igranja - jedan posvećen grafičkim detaljima i drugi frejmrejtu.

SACKBOY: A BIG ADVENTURE

LittleBigPlanet serijal dobija spin-off za Playstation 5. Dečak-džak se vraća novim velikim avanturama, u stilu platformisanja. Trejler prikazuje raznobojna okruženja i opciju kooperativnog igranja. Iako nisu viđene, Sackboy A Big Adventure verovatno sa sobom nosi dobar set novih mehanika koje će obogatiti ovaj nadolazeći 3D platformer. Datum izlaska nije poznat.

ASTRO'S PLAYROOM

Astro's Playroom će biti besplatna igra koje će dolaziti pre-instalirana sa svakim Playstation 5 uređajem, bilo standardnim ili digitalnim izdanjem. Ovaj 3D platformer će služiti kao igriva prezentacija novih funkcija Playstation 5 konzole, a ujedno očekujte i valjanu probu novog DualSense kontrolera. Astro's Playroom imaće 4 igriva sveta, inspirisana PS5 funkcijama.

DEATHLOOP

Još jedna igra kompanije Bethesda se našla na ovom Sonijevom događaju. Radi se o Deathloop, igri predstavljenoj prošle godine, ali je otkriven i gejmplej trejler, uz objavu da će biti PS5 ekskluziva na određeno vreme. U Deathloop se igrači nalaze zarobljeni u vremenskoj petlji iz koje jedini izlaz imaju kroz konstantne pokušaje da ubiju sve ostale. Svaki put kada strada, igrač se vraća na početak i ponovo pokušava da eliminiše 8 meta(NPC). Cilj je eliminisati ih do ponoći bez smrti kako bi pobedili. To nije jedina pretnja, pošto imate čuvata tog mesta koji će vam dodatno otežavati misiju. Arkane Studio je ovaj naslov kreirao sa dosta elementa sličnih Dishonored serijalu, poput stealth elemenata, kao i bogatog arsenala oružja. Svaki meč će imati dva igrača, jedan će se boriti da razbije petlju, a drugi da je održi, što je zanimljiv koncept.

JETT: THE FAR SHORE

Studio Superbrother, koji je doneo Sword & Sorcery, sada će se oprobati sa svemirskom ekspolaracijom u igri nazvanoj Jett: The Far Shore. Drugih zvaničnih detalja nema, ali u trejeru vidimo da će fokus biti na istraživanju planeta, i pronalasku budućnosti za čovečanstvo. Vidljiva je raznolika ponuda svetova za obilazak, a u videu se stalno prikazuje dvojac istraživača, tako da je moguće da se radi o kooperativnoj igri.
Jett: The Far Shore izlazi krajem ove godine.

GODFALL

Prva zvanično najavljena igra za Playstation 5 konzolu je sada dobila novi trejler. Godfall, looter-slasher naslov kompanije Gearbox vodi igrače u Aperion, svet koji smo bolje upoznali sa gejmplej trejlerom. U novom videu je primetan i veliki broj oružja u ponudi, kao i upotreba štitova, tako da se stil igranja najlakše može opisati kao mešavina God of War i Dark Souls igara. Fantazijski svet u videima izgleda dosta šarenoliko i raznovrsno, ali nadamo se da neće odvraćati previše pažnje od elemenata borbe.

BUGSNAX

Koja je poenta ove igre iskrena ne znamo. Naziv Bugsnax implicira na to da ćemo jesti razne bube i sve ostalo što se nađe na meniju, a to će kao posledicu menjati izgled našeg karaktera. Trejler je dosta čudan, pre svega zbog grafike, koja izgleda kao da se igra pojavila pre više godine, a ne da izlazi za Playstation 5. Trejler izgleda morbidno, ali pored “praznika 2020” kao planirano datuma izlaska, drugh detalja nema.

RATCHET & CLANK: RIFT APART

Još jedna od igara sa naše liste želja je sada predstavljena. Ratchet & Clank avanture se nastavljaju sa Rift Apart naslovom, što znači da će ovaj dvojac verovatno biti odvojen. Insomniac Games je sa proširenim trejlerom otkrio neka nova lica i doneo par minuta gejmpleja na Playstation 5 konzoli. Video materijal prikazuje ogromnu raznolikost lokacija na kojima ćemo se igrati, poput zelenih džungli i krcatih futurističkih gradova.

HITMAN 3

IO Interactive donosi i poslednji naslov u samostalnoj Hitman trilogiji, nazvanoj World of Assassination, pošto vas je odvela širom planete Zemlje sa istim ciljem. Hitman 3 donosi nove izazove pred fanove, proširene gejmplej mehanike, zajedno sa novim lokacijama. Jedna od šest lokacija će biti Dubai koji je predstavljen sa sinematičnim gejmplej trejlerom, gde vidimo da ćemo imati prilike i da se veramo po ogromnim neboderima naftaških zemalja. Hitman 3 izlazi januara naredne godine.

NBA 2K21

Ovo nije nikakvo iznenađenje, pošto svake godine dobijamo novu NBA 2K igru. 2K Games se udružio sa Sonijem kako bi predstavio tizer za naredno izdanje. Video je kreiran u endžinu, i prikazuje odličan izgled grafike sa pobošanim vremenima učitavanja, zahvaljujući Playstation 5 SSD-u, što znači da je vreme čekanja između košarkaških mečeva značajno smanjeno. 2K Games najavljuje nove modove igranje, poboljšane mehanike, a nadamo se da neće biti agresivnih mikrotransakcija kao u prošlim igrama.

PROJECT ATHIA

Na PS5 događaju nije bilo samo igara-nastavaka postojećih serijala, već i dobar broj noviteta. Jedan od njih je Project Athia, fantazijska igra kompanije Square Enix. Naziv je zapravo radni, i trejler odaje jaki vajb kao da se radi o Tomb Raideru. Igra verovatno vuče inspiracije iz serijala o Lari Korft, ali fantazijski elementi i sposobnosti bi trebalo dovesti nešto drugačije. U trejleru su primetna i razna džinovska stvorenja. Project Athia za sada nema datum izlaska.

PRAGMATA

Resident Evil Village nije jedina igra japanskog developera Capcom koja je nedavno otkrivena, već tu spada i Pragmata. Predstavljena pomalo bizarnih trejlerom, u kojem se astronaut šta napuštenim ulicama, malu devojčicu koju prati holografska mačka. Astronaut kao da istražuje znake nestale civilizacije kada odjednom ogromna satelistka šklopocija razara nebo, ili barem prostor koji je to trebao biti. Trejler se završava na mesecu i otkrićem da je devojčica samo android dok je planeta Zemlja u daljini kao odredišna destinacija, ili pak lepo sećanje. Trejler za ovu igru je ostavio više pitanja nego odgovora, na koje ćemo se valjano načekati, pošto Pragmata izlazi tek 2022. godine.

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.

ŠESTI MESEC ZA REDOM SA NAMA JE DANILO KARTALOVIĆ, KOME SE NAJISKRENIJE ZAHVALJUJEMO. DANILO, OČEKUJEMO DA NAM SE JAVIŠ KAKO BISMO TI URUČILI ŠESTOMESEČNU NAGRADU, KOJA SU SVOJOM PODRŠKOM U OVIH POLA GODINE ZASLUŽIO.

OD OVOG MESECA DANILO NIJE JEDINI PATRON KOJI NAS PODRŽAVA. DRUŠTVO MU SADA PRAVI I MARIJAN MILIĆ. MARIJANE I TEBI 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

“A WARRIOR WHO DOESN’T HOPE FOR BATTLE HAS NO HOPE DURING BATTLE.”

- MARIJAN MILIĆ

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

Autor: Predrag Ciganović

TOP 10 BORILAČKIH IGARA

Žanr tabačina je konstantno popularan i održava taj nivo još od pojavljivanja u arkadama na koje smo danas zaboravili, ali su one održale interesovanje igrača kroz godine i tako stalno imamo nove igre koje dozvoljavaju igračima da se nadmeću u virtuelnom svetu, gde žrtava nema, osim ponekog bačenog kontrolera.

Kao ljubitelji tabačina, predstavljamo vam top 10 igara ovog žanra koje su se pojavile u skorijem periodu.

SOULCALIBUR VI

Dugo smo čekali na povratak Soulcalibur serijala i to se konačno odigralo, prošle godine smo dobili šesti deo u tabačini u kojoj umesto pesnica koristimo hladno oružje poput mačeva. Soulcalibur 6 donosi mnoge mehanike iz starijih delova koje su fanovi obožavali, ali i nove, poput Reversal Edge sistema koji unapređuje borbu, a tu je i bogati kreator karaktera, ako vam poznata lica dosade.

DRAGON BALL FIGHTER Z

Sa anime stilom imamo Dragon Ball FighterZ koja je na samom početku pokazala da je dostojna tabačina, a ne obična igra za fanove Gokua i ostale ekipe. Brze borbe čine ovu igri da se ističe, kao i timski modovi igranja za po 3 igrača, što se dosta retko viđa kod ostalih naslova sa liste.

EA SPORTS UFC 3

Pored gomile igara sa grafikom u anime stilu, imamo i UFC 3, igru koja se više oslanja na realizam i uzbuđenje borbi koje donosi ovaj sport u pravom svetu. Igra ima dosta zadovoljavajući borbeni sistem gde svaki udarac ima težinu i nokaut u meču predstavlja pravi uspeh uz dosta taktike. Ovu igru krasi i to da u ring uskačete sa popularnim UFC borcima iz stvarnog sveta.

KILLER INSTINCT

Serijal borilačkih koji je dominirao arkadama u poslednjoj deceniji prošlog milenijuma se pre nekoliko godina pojavio i na modernim sistemima i pokupio je dosta hvale sa gejmplejom koji donosi bliske i uzbudljive borbe sa gomilom komboa ali i kombo brejkera. Ono što olakšava igranje ovog naslova je automatsko izvođenje kombo poteza pritiskom na jedan taster, što igru čini primamljivijom kežual igračima.

STREET FIGHTER 5

Verovatno i jedan od najprepoznatljivijih serijala koji vam prvo padne na-pamet kada se spomenu tabačine je Street Fighter. Sa petim delom smo iskusili pravo osveženje kako u vizuelnoj tako i u borbenoj prezentaciji. Ovde nije baš pametno ul-etati u brze borbe, već igra od vas traži malo strpljenja i taktiziranje kako biste dokazali da ste kralj borbe.

DEAD OR ALIVE 5

Dead or Alive serijal je većini igrača popu-laran zbog znate već kojih elemenata(Lenny Face), ali je inače okej tabačina sa privlačnim sistemom koji zahteva preciznost i dobar tajming od igrača. Ono što Dead or Alive 5 takođe krasi je bogata ponuda sadržaja u vidu arena, boraca i modova igranja, a manjak svega ovoga je ra-zlog što na listi nije novija šestica.

TEKKEN 7

Bandai Namco je više puta dokazao da je Tekken serijal kultno ime u sferi borilačkih igara i Tekken 7 je to dodatno potvrdio i mnogi tvrde da je u pitanju najbolja igra u serijalu. Odlične i precizne kontrole, kombo sistemi i ogroman roster igrivih karaktera krase ovu igru, kao i easy mod za novajlije, kako im se snovi ne bi srušili odmah na početku.

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3

Već po samom naslovu se može zaključiti da je reč o igri koja nudi karaktere iz kompanija sa bogatom istorijom, jedna sa istoka i jedna sa zapada. Ovaj naizgled neobičan spoj funkcioniše savršeno dobro kada je u pitanju ova igra, sa super gejmplejom koji je lak i za novajlije, kao i 3v3 tag modom igranja. Ovaj splet donosi i dosta kolorita za igrače i jako zanimljive mehanike igre, poput X-Faktora koji može da preteći poraz lako zaokrene u pobedu.

INJUSTICE 2

Slično kao Marvel vs Capcom, samo što ovde imamo bogatu ponudu heroja i antiheroja iz DC univerzuma, koji su odlično urađeni i moguće ih je nadograđivati kroz progresiju u igri, što nosi dosta široko iskustvo igranja i poprilično zanimljive elemente za igrače. Dosta igara sa ove liste imaju singlplejer kampanju, ali nijedna nije kao ona koja vas čeka u Injustice 2, i u kojoj ćete utrošiti sate i sate igranja.

MORTAL KOMBAT 11

NetherRealm nam je doneo Injustice 2, ali ovaj studio takođe stoji iza daleko popularnijeg serijala koji se ističe po nasilju koje prezentuje fatality finišerima. Odlične borbe, zanimljiva priča i usklađeni multiplejer čine ovu igru toplom preporukom svim igračima, a sam Mortal Kombat 11 koji se nedavno pojavio predstavlja doslednog naslednika sa još unapređenijim gejmplejom i novim mehanikama. Takođe, priča je ponovo na visokom nivou i donosi sudar stare i nove škole.

Autor: Milan Janković

GAJBOTRON YT VIŠI NIVO IGRE

Već godinama unazad svedočimo ogromnoj popularnosti Youtube platforme na našim prostorima, pogotovo kada su gaming sadržaji u pitanju. Kasnije tu se pridružio i Twitch ali za razliku od engleskog govornog područja ovde isti nikada nije pustio korenje toliko duboko kao "crveni div". U početku Youtube kanali takmičili su se sa pre-recorded tj snimljenim i editovanim gaming klipovima kraće forme ali poslednjih godina nekolicina ljudi odlučila se da na YT-u počne više da gura LIVE STREAM gaming format uprkos činjenici da Youtube nije optimizovan niti podređen stream formatu za razliku od Twitcha.

Malo po malo, sve više balkanskih strimera krenulo je ovim putem, naravno većina na Youtubeu, obzirom da je je najveći deo domaće publike već naviknut na tu platformu pa je samim tim i privlačenje publike u strim bilo lakše nego na Twitchu... Metode kojima se neki od strimera služe za privlačenje gledalaca nisu uvek u skladu sa opšteprihvaćenim moralnim i etičkim načelima, ali fakat je da "svaka roba ima svog kupca", kako stariji kažu. Ahhh, stari dobri Balkan...

Ako se fokusiramo na ovaj "Ex-YU" deo Balkana, najpopularniji stream gaming sadržaji poslednjih godina ne razlikuju se mnogo od globalnih strimerskih trendova: Minecraft, Fortnite , PUBG, GTA5... nakon kojih slede CoD, Tarkov, SAMP I sl...

Međutim, u poslednje vreme sve više pojedinih strimera odlučuje se da "skrene sa dobro utabane staze" po pitanju koncepta svog strima i odvaži se da u svom strimu ponudi autentični sveži format i sadržaje. Gajbotron je Youtube kanal iz Srbije koji se odlučio upravo za takav pristup pre nekih 5 godina i do dan danas postepeno je dizao kvalitet svojih sadržaja u strimu na nivo koji je retkost čak i za stranu strim scenu. Odlučili smo da popričamo sa njim i da ga pitamo kako iz njegove perspektive izgleda biti gaming strimer na Balkanu i još ponešto...

KAKO SI DOŠAO NA IDEJU DA KRENEŠ SA SVOJIM YOUTUBE KANALOM I LIVE STREAM FORMATOM?

- Hmmm, pazi ovako, ovo što se može videti na mom kanalu i u mom strimu zapravo je „posledica" mojih interesovanja pretočenih u neku vrstu hobija koji mi je ujedno i „ventil", svako od nas ima nešto što ga opušta i ispunjava nakon napornog dana na poslu i sl. Ja sam inače sada već ozbiljno zagazio u četvrtu dekadu života i prve igre igrao sam na ZX Spectrumu u drugoj polovini 80tih godina, to je iniciralo kod mene ogromnu ljubav prema toj vrsti interaktivne zabave. Kasnije su tu došli Commodore 64, arkadni automati i fliperi, Amiga, PC 386, 486, Playstation 1..... ostalo je istorija. Osim toga, kao klinac kljukao sam se stripovima, SF literaturom, takođe odrastao sam na kvalitetnim filmovima i muzici 80tih, tada nije bilo interneta pa samim time ni crap-information overload-a kao danas. U periodu od 99te do 2002. godine držao sam jednu od prvih PC igraonica, tada su najpopularniji bili Stiglars place i Konrad u Bgu i baš kao i kod njih i kod mene se okupljala ta neka ekipa zaluđenika za multiplay naslove, pre svega Quake i CS, koje sam tih godina baš ozbiljno igrao. Kasnije sam kao student radio nekoliko godina i na radio stanicama gde sam zavoleo audio tehniku i „broadcast" live format a nakon toga sam 2 godine proveo praveći cele arkadne kabinete po uzoru na originalne iz 80tih, na kojima sam uživao u originalnim arkadnim gaming naslovima iz zlatne ere retro-gaminga.

Youtube kao platforma postaje mi zanimljiva 2008. godine kada sam počeo da kačim na svom prvom kanalu DIY klipove gde sam snimao kako otvaram i čistim laptopove i sl. stvari a paralelno sa time sam redovno uživao u aktuelnim PC naslovima iz kojih sam vadio zanimljive hi-res screenshotove i istima spamovao čuveni KlanRUR forum usled čega sam počeo i da pišem recenzije za igre za nekoliko E-ZINE magazina pa čak i nekoliko recenzija za domaći „Svet Kompjutera". Takođe, za Urban Bug magazin pisao sam često recenzije audio i DJ opreme pošto je i to bila moja velika pasija u to vreme. Na sve ovo ću dodati

da sam negde 2002ge završio i studije (informatika) pa sam eto imao i tu „ličnu satisfakciju“ i papir više u džepu.

Gajbotron Youtube kanal startuje negde 2015. godine i u početku sam izbacio gomilu recenzija audio opreme zanimljive content creatorima na toj platformi – mikrofoni, zvučne karte i sl. Pored toga prikazao sam i sklapanje tada svog novog gaming PC-a kroz jedan šaljiv klip, što se ljudima baš dopalo i tu sam “nahvatao” tu neku svoju prvu publiku. Ubrzo potom izbacio sam ceo set “Retro Kutak” klipova sa recenzijom omiljenhih retro arkadnih naslova a nakon toga sam počeo da objavljujem redovno gaming sadržaje u formi “igrali smo” recenzija i tu sam mnogo pažnje posvetio detaljima – narativu, montaži snimljenog gejmpleja, pozadinskoj muzici i pratećim efektima. Taj period prošao je u otkrivanju naprednih Adobe Premiere funkcionalnosti i učenju istih, obzirom da sam video montažu koristio do tada samo za izradu mog diplomskog rada (tema je bila “Računarska grafika u filmskoj industriji”). Moje recenzije privlačile su malu publiku ali ista je imala istančan ukus i umela je da prepozna taj neki kvalitet kojem sam težio. Nedugo potom odlučujem da sve to polako

prebacim u LIVE format na svom kanalu. Bilo je potrebno dosta ulaganja u hardver i prateću opremu I istu sam konstantno apgrejdovao kroz sve ove godine kako bi svoj live stream doveo do nivoa na kojem je on danas.

KAKO DOMAĆA PUBLIKA DOŽIVLJAVA STRIMERE I NJIHOVE SADRŽAJE KOD NAS GENERALNO A KAKO TI LIČNO PERCEPIRAŠ ISTE?

Well.... uprkos uvrženom mišljenju da je gaming streamer na ovim prostorima “neki klovn koji tamo nešto urla u web kameru dok skakuće po Fortnajtu i sl...” definitivno sam mišljenja da zapravo IMA domaćih strimera koji su uspeli da se izdignu iznad tog “mainstream” formata strima, pre svega svojim pristupom, kvalitetom i sl.

Ako treba da definišem strimera... rekao bih da smo mi strimeri u neku ruku “gejše digitalnog doba” - tu smo da za publiku izvedemo performans (gameplay), da ih zabavimo, da odgovorimo na njihova pitanja iz livechat-a tokom samog strima, eventualno da saslušamo neki njihov problem i pokušamo da im pomognemo savetom itd itd... I otuda ono poređenje sa japanskim gejšama. :)

Na strimovanje gledam kao na neki "viši nivo igre" gde ja osim uloge gamera imam i dodatnu ulogu prezentera koji bi trebalo publici u realnom vremenu da upotpuni taj gameplay svojim narativom, korisnim i zanimljivim informacijama o igri i sl. te da u njima možda pobudim želju da se i sami oprobaju u određenom naslovu. Istovremeno, pokušavam da pratim live chat i da imam manji ili veći feedback sa ljudima koji putem tog chata vrše live interakciju sam-nom. Upravo zbog te live dvosmerne interakcije Youtube i strimovanje imaju ogromnu prednost nad npr. TV gaming kanalima koji su meni često suvoparni i sterilno nezanimljivi.

MOŽEŠ LI NEKAKO DA KLASIFIKUJEŠ STRIMERE U ODREĐENE KATEGORIJE?

Kada su gaming sadržaji u pitanju, strimere delim na nekoliko kategorija. Prvi su oni koji igraju igru ZA SEBE, retko komuniciraju sa gledaocima i fokusirani su isključivo na ono što se dešava u igri. Druga grupa su strimeri koji je igraju ZA PUBLIKU, bitne su im uglavnom samo cifre tj. broj gledalaca u strimu, broj lajkova strima i sl. - oni su najbrojnija grupa po mom mišljenju. I konačno, tu je i treća grupa strimera koji igre igraju ZAJEDNO SA PUBLIKOM, koji se trude da publici prenesu što bolje atmosferu same igre, da involviraju aktivno publiku u gejmplej... i ja lično pokušavam da budem u toj trećoj kategoriji.

Ako gledamo same igre, možemo i ovako kategorisati strimere: Prvi su oni koji praktikuju samo mainstream naslove uglavnom zarad što veće gledanosti / monetizacije. Drugi su fokusirani na samo jedan ili par naslova i posvećeni su istima do granice profesionalizma, njih publika voli zbog skilla i ekspertize u igri (npr. domaći WOT strimeri ili SHROUD kod stranaca). I konačno, tu su i tzv. VARIETY strimeri u koje i sebe ubrajam, mislim da nas ima ponajmanje jer najteže gradimo svoju publiku a koncept sadržaja je takav da zahteva iznova prilagođavanje svakom novom naslovu koji igramo u strimu i koji predstavlja novi izazov za intelekt i reflekse strimera, a bogami i dužu satnicu, pogotovo ako se radi o "complete walk-through" strim formatu.

ŠTA JE POENTA NPR. TVOG KANALA I TVOG STRIMA?

POENTA mog strima konkretno je pre svega da privučem na kanal „istomišljenike", ljude koji imaju iste

ili slične afinitete prema igrama i gejmingu generalno, ljude koji vole igre ali možda usled obaveze ili nedostatka hardvera nemaju vremena i mogućnosti da ih lično igraju. Međutim, najbitnije mi je da oko kanala prikupim ljude koji dele samnom taj neki sličan sistem vrednosti, da imamo taj neki zajednički set moralnih i socijalnih normi... i konačno, da svi zajedno kreiramo pozitivnu i zdravu atmosferu u strimu i chatroomu.

KADA SE PRIČA O STRIMOVANJU, NEIZBEŽNA TEMA JE I NEOPHODAN HARDVER KAO I PITANJE IMA LI TU MOGUĆNOSTI DA SE STRIMOVANJEM NEŠTO I ZARADI?

O celokupnom hardveru i pratećoj opremi potanko sam pričao u svoj klipu „Gajbotron Strim Tutorijal", u suštini mašina koja u sebi ima Ryzen 5 ili Intel i5 procesor, 16GB ram memorije i GTX 1060 6GB grafičku (poželjan i SSD) je spremna da ispali strim u solidnom 720p ili 1080p 60fps kvalitetu na Youtube ili Twitch, a pored PC-a potrebni su i neka web kamera i mikrofon, dakle trošak nije bezazlen ali strimovanje po mom mišljenju svakako nije za „weekend warriors" ekipu.

Što se love tiče, ko ulazi u svet gaming strimovanja sa idejom da tu uzme neku laku kintu, savetovao bih mu da se „mane ćorava posla". To je iracionalno iz dva razloga – prvi je taj da monetizacija contenta na Balkanu nije na nivou monetizacije sadržaja koji dolaze iz regiona USA ili zapadne Evrope a drugi razlog je taj da takav pristup nije pošten prema gledaocima jer ako se ne vodiš svojom pasijom prema igrama ti si onda jeftini glumac i obmanjivač a to nije kul.

KAKVA PUBLIKA TE DANAS PRATI, KAKVIH SVE LJUDI TU IMA?

Trebalo je dosta vremena da se publika kod mene definiše takoreći, oni danas tačno znaju gde dolaze i kakve sadržaje mogu da očekuju kod mene. Neki su tu redovni, neki dolaze povremeno a najbitnije je da sada postoji konstanta u broju novih posetilaca i gostiju u mom tj „našem" strimu, kako ja to volim da kažem.

Takodje, postoje određeni "bitni pojedinci", redovni stalni posetioci koji se provlače kroz celu istoriju jednog kanala i nečijeg strima, oni su kičma dobrog vajba u chatu, oni su u neku ruku najveća podrška jednog strimera i često imaju i ulogu moderatora na kanalu tj. strimu. Naravno i oni se vremenom menjaju usled životnih okolnosti, ličnih obaveza i sl. ali su veoma bitni jer na neki način povezuju različite grupe starijih i novijih gledalaca i čine to neko "jezgro" kvalitetne publike na jednom kanalu. Ti ljudi su uvek prvi u chatroomu kada krene strim, bacaju inicijale poruke dobrodošlice svima, iniciraju tak početni "pozitivni chat vibe", čak i ako nemaju vremena da prate ceo strim oni često ulete makar na par minuta, jave se, pozdrave mene i gledaoce i produže dalje, a to su sitnice koje zapravo mnogo znače jednom strimeru, barem meni.

KAKAV JE TVOJ ODNOS SA PUBLIKOM TOKOM STRIMA?

Ja sam jedan od onih strimera koji voli da održava taj neki balans između fokusiranja na igru i interakcije sa publikom. Trudim se da atmosfera u strimu bude pozitivna i zabavna ali ne po cenu toga da fejkujem emocije i forsiram tu neku "lažnu euforiju" koja prosto curi na sve strane na domaćim Youtube kanalima. Od tog podilaženja površnim emocijama kvazi-publike nema ništa u mom strimu, to odmah vide oni koji „zalutaju" na kanal i u strim i naravno odmah produže dalje, sami ili uz pomoć moderatora. To je bitno iz još jednog razloga a to je činjenica da destruktivni pojedinac lako može da naruši celokupnu atmosferu strima i otera pri tom onaj normalni deo publike koji su tu zbog pozitivnih aspekata strima, zbog gejmpleja, dobrog društva u chatu i celokupno dobre atmosfere tog nekog web-druženja.

Jednom rečju -ja sam JA, gledaoci vrlo dobro znaju ko stoji iza pseudonima „Gajbotron" i na meni je odgovornost da „brod vodim u pravom smeru i izbegavam oštre hridine i oluje" što bi rekli. Ljudi me brzo upoznaju, pogotovo ako po dolasku na kanal prelistaju unazad sve klipove, playliste itd. Jer tu odmah mogu da vide na osnovu tih sadržaja o kakvom „content creatoru" je reč. Osim strimova, ima tu na kanalu podosta drugih zanimljivih klipova, tutorijala, gaming dokumentaraca, gejming hardvera i još po nečeg. Raduje me svaki novi posetilac kanala i gledalac u strimu, trudim se da svakome odgovorim na poruku iz chatrooma ili poruke koje mi šalju u Inbox. Cenim dobru publiku jer ona je po mom mišljenju najvažniji i najvredniji „asset" koji jedan kanal može da ima, džaba velike cifre na kanalu, džaba high-end hardver i sve ostalo ako vam je publika „ekipa iz Mordora" a u chatu imate full-time shitstorm.

DAKLE PRIVUĆI DOBRU PUBLIKU ZAPRAVO NIJE NAJLAKŠI VEĆ NAJTEŽI ZADATAK STRIMERA?

Apsolutno! Izgradnja i održavanje komune vam je kao neko baštovanstvo... Morate redovno da okopavate, redovno da zalivate i đubrite i redovno da uklanjate korov. Inače, različite grupe gledalaca dolaze na kanal u različitim fazama rada kanala zbog sadržaja koji su u tom trenutku aktuelni na kanalu... Tako su neki otkrili Gajbotron zbog retro gaming sadržaja, neki zbog "variety" tj. raznovrsnog izbora naslova koje igram u strimu, neki su došli zbog mog afiniteta prema FPS igrama, neki zbog moje autorske emisije "Jutarnja Kafa" (subotom ujutru), neki zbog pilot projetaka tipa "Mala škola WOT-a (feat. Barba Urke)" a neki zbog nečeg drugog što ih je privuklo na kanal. Jedna zajednička stvar kod većine tih ljudi je da se slažu da je nivo kvaliteta svih sadržaja koje radim veoma visok i takva pohvala mi je najbolja potvrda da epsko cimanje i gomila vremena, energije i uloženog novca tokom niza godina ipak ima neki pozitivan odjek, makar na mikroplanu domaće YT scene.

U svakom slučaju, ako ste "variety streamer" kao ja, znajte da ćete prilično teško i sporo privući dobru publiku i izgraditi svoju komunu na kanalu, ali to nije nemoguća misija, pogotovo ako posedujete kvalitet i konzistentnost. Strimujem uglavnom 6 dana u nedelji u večernjem terminu od 19 ili 20h, u trajanju oko 4-5h... Svaki od tih strimova najavim tokom dana svojo publici na 4 mesta: moj FB page, Discord server, YT comunity sekcija i na Gajbotron Instagram profilu. Poštujem tuđe vreme i na ovaj način publika koja

želi da me prati zna unapred kako da organizuje svoje slobodno vreme.

Za određeni deo publike je ponekad malo nezgodno kada se naglo promeni sadržaj na kanalu... deo publike je npr. u stanju da danima gleda moje Tarkov strimove ali će se razbežati začas čim npr. ugledaju da sam krenuo sa walk-through gejmplejem neke avanture i obrnuto. Međutim, nije nemoguće da se dobar deo te publike ipak zadrži i na strimovima koji ih inicijalno ne interesuju toliko – ja to postižem tako što ih postepeno preusmeravam na neki novi i drugačiji sadržaj kroz moje blagovremene najave u kojima pokušavam da im podstaknem interesovanje za nečim drugačijim navodeći im neke zanimljive detalje i u vezi najavljenih strimova, to često daje pozitivan rezultat a ljudi često otkriju nešto sasvim novo što im se svidi i već sutradan se i sami oprobaju u toj novoj igri!

POMENUO SI MODERATORE, KOLIKI JE ZAISTA NJIHOV ZNAČAJ NA JEDNOM STRIMERSKOM KANALU?

Kada pričamo o komuni na kanalu Sto se komune tice, - moderatori su tu najbitniji, oni su kičma cele priče, ako tako mogu da kažem i ako su oni kvalitetni, sve će se razvijati u pravom smeru. Ako želite skladnu zajednicu na kanalu i neko krene da tu unosi razdor, da nameće nekakve podele među ljudima u chatu tokom strima ili jednostavno prelazi crvenu liniju dobrog ukusa i ponašanja, on automatski deluje destruktivno na celu komunu i on za mene istog momenta postaje suvišan na kanalu. Svi moderatori na Gajbotron kanalu su pre svega moji lični prijatelji, uglavnom smo sličnih godina, to su visoko-obrazovane osobe sa širokim spektrom interesovanja, debelim živcima i imaju razumevanje i poštovanje za tuđe mišljenje. Spremni su uvek da pomognu i unose sa sobom pozitivnu energiju i dobro raspoloženje u svaki strim, što mi je veoma bitno jer pomažu da se tokom strima generiše dobra i pozitivna atmosfera. Bez njih bi jako teško postigao ovaj nivo kvaliteta u strimu.

NEKI TVOJ SAVET I SUGESTIJA ZA ONE KOJI BI ŽELELI I SAMI DA SE UPUSTE I STRIMERSKE VODE?

Preskočiću ovde sve tehničke i logističke preduslove za realizaciju jednog strima na Youtube ili Twitch platformi, sve to sam podrobno objasnio u svom „master-course“ klipu pod nazivom „Gajbotron škola strima – najveći OBS tutorijal na

Balkanu (2020)“ koji možete pogledati na mom kanalu. Ono na šta bih se ovde fokusirao je sledeće:
Postavljanje jasnih i nedvosmislenih pravila na kanalu i u strimu jedna je od najbitnijih stvari za početak “karijere” svakog strimera. Dakle, jasno staviti do znanja šta ti očekujes od publike koja je tu i koja želi da aktivno učestvuje u chatu i strimu. Zatim jasno staviti do znanja publici šta ona može da očekuje od tebe. Ceo ovaj odnos između strimera i publike naizgled je jednostavan ali je zapravo veoma kompleksan i zahteva mnogo mentalne snage, fokusa i vremena kako bi sve bilo OK i kako bi strim uprkos svim izazovima ostao jedno zdravo mesto za druženje. Ponovo podsećam – moderatori su ti koji diktiraju taj neki flow u strimu tj. chatroomu, oni su prvi koji reaguju na negativne pojave i od njih umnogome zavisi u kom smeru će se kretati ne samo atmosfera celog strima već i građenje cele komune oko strimera... i zato je bitno da komunikacija između vas kao strimera i najužeg kruga moderatora bude što bolja i što otvorenija. Bitno je da moderatore u samom startu usmerite ličnim primerom (lead by example) što sam ja od starta i radio. U vreme kada nisam imao ni jednog moderatora na kanalu, lično sam održavao chat, opominjao i banovao ljude, usmeravao redovne gledaoce i održavao komunikaciju sa njima i nakon nekog vremena desilo se čudo - ljudi u chatu su sami počeli da sprovode taj neki format ponašanja i ophođenja u chatroomu, jednostavno prepoznali su da očigledno delimo neke slične vrednosti i to im se svidelo i zato su ostali tu na kanalu i nastavili da se vraćaju iz dana u dan.

Downside ovakvog načina rada je naravno veoma spori rast kanala, strima tj. cele komune oko strimera. Balkan je malo “tržište” za jednog strimera, za razliku od publike na engleskom govornom području. Ali to ne znači da domaća publika ne zaslužuje kvalitet, naprotiv. Ja sam od samog starta bio realan prema sebi – velikih cifara neće biti nikada na mom kanalu. Uostalom, radim ovo zato što volim video igre, zato što me iste ispunjavaju i opuštaju i želim da tu svoju pasiju na jedan primeren i kvalitetan način podelim sa još nekime. Nova publika će polako ali sigurno pristizati a ja ću se truditi da održim nivo kvaliteta svojih sadržaja i da isti ako je moguće dodatno podignem na još viši nivo. I to traje evo već nekih 5 godina.

POSTOJI LI I OVDE OPASNOST OD ONOG “OVERBURN” EFEKTA, KOLIKO JE NAPORNO BITI STRIMER UOPŠTE?

Live stream format nije ni malo naivan. Sve se dešava u realnom vremenu, sve greške i neplanirane stvari u strimu su instant vidljive i publici, tehnički problemi, loš fokus na gameplay itd... Međutim, upravo zato odnos između publike i strimera je nekako prisniji, otvoreniji, to često rezultuje time da se publika na trenutke poistovećuje sa strimerom, da saoseća sa njime u određenim situacijama i sl. Dobra publika tj. kvalitetna komuna biće uvek dodatna podrška strimeru jer ga poznaju, jer cene sve što on radi za njih. To je ujedno i ključna razlika između “kancerogenih” pojedinaca i prave publike – to sam pojasnio detaljno u svom klipu “Kako loša publika ubija dobar Youtube kanal”, preporučujem svima da pogledaju isti na mom kanalu ukoliko krenu sa svojim strimovima.

Na kraju dana, svi smo mi samo ljudi, sa svim svojim pozitivnim i negativnim stranama i jako je bitno imati razumevanja jer ako većinu vremena izvlačis u strimu ono najbolje iz sebe razumljivo je da ćes ponekad prolaziti i kroz malo teže periode I kada će iz tebe možda povremeno izbijati i ono negativno. Ali bitno je da publika i to razume, da te percepira kao ljudsko biće, kao ono što zaista jesi. Upravo zato je bitno da u strimu ne glumiš nešto što nisi, jer ako si fejk pre ili kasnije smoriće te ta maska, ta gluma... i kada odbaciš tu masku jednog dana svi ti likovi koji su te gledali do tada rastrgnuće te poput hijena jer si im odjednom uskratio tu glumu, te lažne emocije i euforiju koje očekuju od tebe.

IMA LI MNOGO DOMAĆIH STRIMERA KOJI TEŽE KA KVALITETU, JESI LI U KONTAKTU SA NEKIMA OD NJIH?

Iskreno, pratim samo 5-6 strimera sa ovih Ex-YU prostora, mahom variety strimera koji imaju šaren repertoar ali i par ljudi koji promovišu WOT u Srbiji, sa kojima sam radio i par pilot-projekata kao što je „Mala škola WOT-a“.
Posle 3 godine strimovanja dostigao sam taj mentalni nivo da se podsvesno ne upoređujem sa drugim strimerima već sam konstantno fokusiran na svoj strim i na svoj napredak. Takav stav mi ujedno omogućuje da imam otvoren i korektan odnos sa tim „kolegama“ sa domaće strimerske scene i u par navrata smo se okupili u nekoliko Podcasta gde smo svi zajedno diskutovali o aktuelnostima iz sveta game developmenta, hardvera i sl. i to je format koji takođe rado volim da radim. Najbitnije je ne upadati u zamku cifara na kanalu jer velike cifre ne znače istovremeno i veliki kvalitet, obično je proporcionalno obrnuto kada je Balkan u pitanju.
Ukoliko smatram da je neki domaći strimer kvalitetan i vredan respekta i ako je isti uspeo da privuče veliki broj ljudi u svoj strim i na svoj kanal, uvek ću ga rado podržati bez obzira da li su meni lično igre koje on predstavlja kod sebe na kanalu moj pick ili ne.... jer ako negde delim sa njima slične vrednosti i

svi zajedno težimo ka kvalitetu u strimu – tako zajedno delujemo pozitivno na domaću strimersku scenu i oblikujemo je dalje u nekom pozitivnom smeru. Takođe, stvari se ponekad za čas preokrenu - veliki strimeri koji su brzo došli do masovne publike mogu lako da potonu i nestanu preko noći a da oni manji koji u tišini strpljivo guraju kvalitet I naporno rade na svom strimu dožive nagli procvat i dopru do mnogo veće publike pa makar to bilo i sasvim slučajno. Bitno je u kontinuitetu gurati kvalitet, ceniti pozitivne elemente svog strima i svoje publike i brzo i efikasno štititi se od negativnih aspekata koji se usput pojavljuju. Mene lično uvek raduje uspeh strimera sa kojima delim osnovna moralna načela i neke gaming-related vrednosti, a i ti ljudi će se sutra verovatno radovati mom uspehu, generalno nije bitno ko je trenutno "bolji ili lošiji" u toj nekoj komuni domaćih gaming strimera jer svi zajedno gradimo bolju I kvalitetniju publiku I to će nam se pozitivno vraćati jer znate kako kažu: "plima uvek podiže sve brodove podjednako!".

PAR DODATNIH SAVETA ZA SVE NOVAJLIJE-STRIMERE ZA KRAJ OVOG RAZGOVORA?

Ako iskreno želiš kvalitet I strimuješ zato što voliš igre, uleti hrabro u sve to I nemoj da te pokoleba to neko "mračno doba" tj. dark ages period kroz koji ćeš jako sporo rasti kao strimer. Biće tu preispitivanja, poređenja sa drugima, ponekad i pregorevanja ali bitno je na kraju da obratiš pažnju na sitne detalje svog strima koji ti daju lični pečat, koji te čine zanimljivim, uspostavi zdravu komunikaciju sa svojom publikom i nemoj izneveriti samog sebe i svoja načela. Odvoj ponekad vremena za odmor, za svoje najbliže, napuni baterije, ne podleži novim trendovima, ne juri velike cifre i zapamti – tvoja publika je dragocena ma kolika ona bila, ako te gledaoci cene, ako cene to što radiš, to je vrednije od svih donacijam monetizacija I sl. jer "vrednost jedne kuće ne meri se po veličini iste već po ljudima koji se nalaze u njoj".

Sve što sam naucio u vezi strimovanja, tehnika, propratnih fora i caka uneo sam u svoj veliki strim tutorijal upravo zato što želim da demistifikujem live stream format na Balkanu jer mislim da domaća publika baš kao i publika na engleskom govornom području zaslužuje kvalitet.

LINK "Gajbotron škola strima (master-class obs tutorijal)"

https://youtu.be/1c4aRTyX50E

IRL
CHAMPIONSHIP
SEASON 2
TURNIRI CELOG LETA
TEKKEN 7
Football
PES2020
DOTA 2
LEGENDS OF
RUNETERRA
VALORANT
LEAGUE OF
LEGENDS
FORTNITE
BRAWL
STARS
ROCKET
LEAGUE
ZAPRATITE NAS
KLANRUR
RUR.RS
TRIK
RUR

Autor: Milan Janković

TOP IGRE

F1 2020

Vrele letnje staze u virtuelnom formatu biće aktivne zahvaljujući F1 2020. Codemasters se potrudio da novo trkačko iskustvo bolidima dodatno obogati u odnosu na prošlogodišnje, što je u prethodnom periodu pokazao sa nizom najava. Glavna novina je specijalna trkačka kampanja u kojoj je moguće reirati sopstvenog vozača Formule 1 i sa njim izgraditi karijeru. F1 2020 donosi i mod igranja sa prijateljima putem deljenog ekrana, sve aktuelne trkače, timove, kao i prefinjenije mehanike vožnje.

10. JUL – PC, PS4, XBOX ONE

DEATH STRANDING

Najnovije iskustvo čuvenog Hidea Kodžime je prvobitno planirano kao Playstation 4 ekskluziva, ili je barem tako Death Stranding predstavljen publici. Ova neuobičajna avantura koja uključuje dosta hodanja i prelaženje velikih distanci, ovog leta stiže i za PC platformu. Sistemski zahtevi su već poznati, tako da ostaje samo da sačekate još jedno par nedelja do izlaska. U Death Stranding ćete videti dosta poznatih lica, pošto sve karaktere predstavljaju izuzetno talentovani glumci, kao što je Norman Ridus koji je u ulozi protagoniste Sema. Reakcije igrača za PS4 verziju su dosta podeljene, tako da sve ostaje na ličnom utisku i tome da li ko preferira kompleksne ideje Kodžime.

14. JUL – PC

LETA

HUNTING SIMULATOR 2

Simulacija uhođenja životinja zarad dobijanja doslednih trofeja ili kvalitetne zabave, bez pravog ubijanja, dobija novo izdanje u vidu Hunting Simulator 2. Dvojka igrače vodi na pravi put oko sveta, sa velikim brojem lokacijema u kojima će biti 33 vrste, dostupne za uhođenje i eventualni ulov. Studio Neopica je rešio da licencira veliki broj elemenata u igri, tako da je svako od preko 160 oružja i odevni predmeti karaktera kreiran po uzoru na marku koja postoji u stvarnom svetu. Lov će se odvijati u društvu čovekovog najboljeg prijatelja, psa, i to ukupno 4 rase u ponudi, sa svakom koja nosi određene prednosti i mane.

16. JUL – PC, PS4, XBOX ONE

GHOST OF TSUSHIMA

Poslednja velika ekskluziva koju Soni donosi pred korisnike Playstation 4 konzole je samurajski Ghost of Tsushima. Feudalni Japan sa kraja 13. vek pretrpeće veliku nedaću u vidu invazije ratobornih Mongola, nakon čijeg pustošenja ostaje jedan jedini samuraj rešen da povrati čast i slobodu svom narodu. Tako ukratko glasi opis priče koja se očekuje, a po pitanju gejmplej doživljaja očekujte dosta mačevanja, istraživanja i generalno dugih borbi. Developer igre, Sucker Punch je svojevremeno izjavio da će Ghost of Tsushima posedovati izazovne sukobe gde će protivnici nepažnju kazniti brzim porazom. Pošto se dosta fanova razočaralo sa The Last of Us 2, Soniju je nekako ovo poslednja šansa da ne uprska sa još jednom PS4 ekskluzivom.

17. JUL – PLAYSTATION 4

GROUNDED

Najnovija igra studija Obsidian Entertainment, kreatora Fallout: New Vergas i Pillars of Eternity, ovog lega stiže kao Early Access naslov. Reč je o avanturi zvanoj Grounded, u kojoj će igračiti supiti u uloge mladih tinejdžera koji su iz odeđenog razloga umanjeni na veličinu insekata. Ovaj pomalo neuobičajeni naslov donosi reaktivni svet sa fokusom na istraživanje, kraftovanje, gradnju skloništa i borbu protiv raznih inače sitnih živuljki. Sa raznim insektima u bašti možete se susresti sami, ili u kooperativnom igranju za ukupno 4 igrača.

28. JUL – PC, XBOX ONE

DESTROY ALL HUMANS! REMAKE

Destroy All Humans! Iz 2005. godine dobija rimejk izdanje, čime se na listi nalazi još jedno remake izdanje. Posao rada na modernizaciji igre imaju THQ Nordic i Black Forest Games, koji rade na dodavanju podrške za visoke rezolucije, kreiranje modela karaktera u skladu sa današnjom grafikom, kao i obogaćenih međuscena. Pored raznih osveženja koja dolaze kao stalno prisutni deo u svakoj igri, Destroy All Humans rimejk donosi i neke nivoe koji su isključeni iz originala. Ovo je zanimljiva akciona avantura u kojoj kontrolišete vanzemaljca sa namerom da prikupi što više DNK-a kod od ljudi i da ih time uništi kako bi omogućio kloniranje svoje vrste.

28. JUL – PC, PS4, XBOX ONE

KINGDOMS OF AMALUR: RE-RECKONING

Leto remastera i rimejka se nastavlja sa Kingdoms of Amalur Re-Reckoning. Nakon što je listing na Microsoft prodavnici otkrio da se krčka remaster za Kingdoms of Amalur, THQ Nordic je i zvanično potvrdio postojanje Re-Reckoning verzije. Remaster ove igre iz 38 Studios sa sobom donosi poboljšani grafički kvalitet, kao i sav prethodno izdati sadržaj.

18. AVGUST – PC, PS4, XBOX ONE

MAFIA: DEFINITIVE EDITION

Čuvena Mafia igra iz 2002. godine dobija više nego zasluženo rimejk izdanje. Hangar 13 i 2K Games prvu igru Mafia trilogije donose u endžinu na kojem je izgrađena trojka, tako da će original biti izrađen po današnjim standardima. Igra će takođe posedovati iste mehanike kao i pomenuti treći deo, dok će priča ostati nepromenjena, ali dopunjena. Ono što će biti velika novina za fanove je veća mapa i dodavanje motocikala kao prevoznih sredstava, dok je Hangar 13 verovatno poradio na još stvari. Za slučaj da ste zaboravili, ili ste novajlija, radnja igre se odvija u gradu Lost Heaven u periodu 30-ih godina prošlog veka, sa Tomijem Anđelom iz čijeg ugla doživljavamo priču o organizovanom kriminalu.

28. AVGUST – PC, PS4, XBOX ONE

PROJECT CARS 3

Slightly Mad Studios radi na velikim izmenama za Project Cars serijal trkačina, koje će pristići sa trećom igrom. Kreatori igara su isplanirali da serijal više približe publici tako što će ublažiti elemente simulacije i pojačati arkadno trkanje. Mešavina arkade i simulacije može dati različite rezultate, pogotovu kod dugogodišnjih fanova. Pored te velike promene, Project Cars 3 poseduje nova vozila, trkališta i karijerni mod bez predefinisanih automobila, već će svako biti potrebno nadograđivati.

28. AVGUST – PC, PS4, XBOX ONE

WASTELAND 3

inExile Entertainment je za Wasteland 3 imao izuzetno uspešnu kampanju na crowdfunding platformi Fig, čime je obezbeđena bogata priča sa preko 50 sati sadržaja, multiplejer mod igranja i osvežena mehanika borbe po uzoru na onu iz XCOM. Međutim developer nije uspeo da obezbedi dovoljno vremena i da po planu Wasteland 3 donese sredinom maja, već je zbog poliranja sadržaja i optimizacije datum izlaska prebačen na kraj avgusta.

28. AVGUST – PC, PS4, XBOX ONE

Autor: Stefan Mitov Radojičić

Hardspace: Shipbreaker

U SVEMIRU SE ČUJE KANTRI RADIO

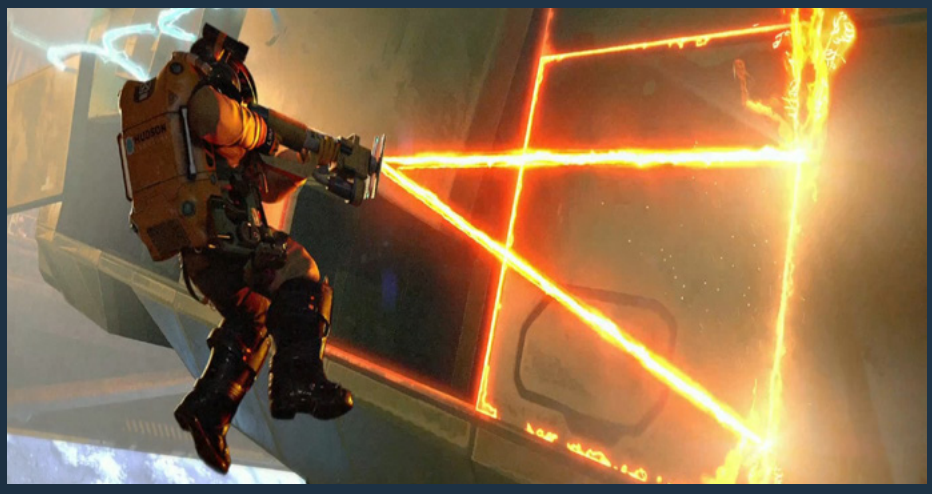
Recimo scena vraćate se kući posle iscrpljujućeg dana na poslu ili čak samo završavate smenu posla koji radite od kuće i od svih igara odlučite da igrate neku koja vas tera da radite drugi posao i izvršavate neke zadatke kako bi kompletirali posao ili sakupili materijale za unapređenje i progresiju u komplikovanije zadatke. Ako ste ovaj tip čoveka i praktikujete igranje kojekakvih simulacija onda će vam ovo definitivino ispuniti dobar deo tog vremena.

Čak i u dalekoj budućnosti napredno istraživanja svemira, kloniranja i koječega drugog idalje postoje astronomski veliki dugovi. Vaš je baš poprilično veliki ali imate sreću pošto ste u ovom svetu punom nezaposlenih na pretrpanoj zemlji baš vi dobili posao da radite kao rastavljač svemirskih brodova. Odma po prihvatanju šatl dolazi po vas i prebacuje vas u novu radnu sredinu kao ponosni član Lynx korporacije.

Osnovna premisa gejmpleja je rastavljanje brodova, propisno raspoređivanje delova i to sve u što bržem i efikasnijem modu. No nećete samo uleteti u brod sa svojim laserskim sečivom i divljati po delovima. Ono što stvarno čini ovu simulaciju u nultoj gravitaciji interesantnom je ogroman broj malih sistema i efekata koje ćete polako otkrivati kako budete rastavljali sve komlikovanije brodove. No prvo ono na šta ćete morati da se naviknete veoma brzo je kretanje, okretanje i generalno haotično letenje u nultoj gravitaciji. Ljudi sa lakim stomacima srećno vam. Druga bitna stvar je oprema koju imate a to je Grappler sa kojim ćete gurati, izvlačiti i pomerati delove, takođe možete povezati deo sa drugim i tako privući ili povući isti. Onda naravno laserski sekač koji će imati malo ograničene opcije za sečenje u početku i moćićete da sečete određene konektore i unutrašnje ploče, ali pazite gde vitlate laserom da ne zapalite nešto. I naravno pored ovog imate i skener, da vidite slabe tačke i delove broda koje treba da izvojite ili do kojih treba da dođete. Pored opreme i kretanja tu je i treći deo igre u kom su zgurani svi mini delovi i funkcije na koje ćete nailaziti na primer eksplozivna dekompresija je stalna opasnost i prvo morate izbaciti vazduh iz broda putem njegovih sistema, motore nećete moci samo da isečete bez da isključite dotok goriva do njih, vađenje reaktora mora biti brzo i precizno inače će da vam eksplodira u lice. A tu je i brdo drugih opasnosti gde moze da vam napukne vizir, ošteti se skener i generalno radio da vam se pokvari. Svi ovi sistemi su tako prijatno i sa pažnjom dodavani da će vam nekad biti interesantno da istražite šta sve može da se desi i šta možete uraditi. Naravno postoji i progresija kroz igru koja je prikaza kroz veoma prost i lako shvatljiv sistem unapređivanja opreme i sistem sertifikata koji će vam davati pristup komplikovanijim brodovima i boljoj opremi za kupovinu.

Grafika je veoma fino odrađena sa tama onoliko detalja kolko bi očekivali i bez nekog preterivanja. Mada najzanimljiviji aspekt je definitivno sam dizajn sveta i brodova koje rastavljate. Naime ceo seting će vas veoma vući na Homeworld dizajn, što i nije tolko čudno računajući na developer tim koji radi na ovome i čiji su članovi radili na napomenutom serijalu igara.

Glasovna gluma je prisutna takođe, ipak igra ima priču u koju vas uvodi jedan od likova, seksi AI glas koji će vas upozoravati na opasnosti i naravno gomilu audio snimaka koje ćete skupljati kako bi saznali više o svetu u kom se nalazite. Ono što je najbolje kod zvuka u igri je apsolutno odlična muzika koju bi najbolje okarakterisali kao space country, ili ti pesme koje ste mogli da



> “MALE MEHANIKE I SISTEMI SU ODLIČNO IMPLEMENTIRANI”

čujete u recimo Rebel Galaxy igri. Apsolutno će vam zvučno biti ispunjeno vreme i veoma zadovoljavajuće.

Što se mana tiče najviše se svodi na nedostatak instrukcija i ponekad uputstava kako da se neki delovi broda rastave ili razdvoje bez da ste pre toga pogledali neki youtube klip nekog kako igra. Takođe ako budete odlučili da u jednom cugu igrate veći broj sati igra može postati repetativna i u početku brodovi mogu postati previse isti i dosadni.

Ovaj tip igre je odličan ako imate malo vremena a želite da postignete nešto ili odigrate nešto na brzinu pošto svaka smena traje samo 15 minuta i kad se izveštie zapravo možete baš dosta uraditi za to vreme. Iako je trenuto u Early Access statusu Shipbreaker je odlično ispoliran i bez ikakvih grešaka koji mogu da vam unište užitak. Tako da ako hoćete možete odma da je pokupite i uživate u novinama koje će developeri vremenom da dodaju.

> "ČAK I U DALEKOJ BUDUĆNOSTI DUGOVI MOGU BITI ASTRONOMSKI"

IGRU USTUPIO:
BLACKBIRD INTERACTIVE

PREPORUČENA KONFIGURACIJA
OS: Windows 7/8/10 (64-bit)
CPU: AMD Ryzen 5 2600
GPU: GeForce GTX 980 Ti
RAM: 16GB
HDD: 16GB

RAZVOJNI TIM
Blackbird Interactive

CENA
16,79 €

PLANIRANI DATUM IZLASKA
16. Jun 2020

STEAM LINK
https://store.steampowered.com/app/1161580/Hardspace_Shipbreaker/

- ✓ Mnoštvo malih detalja i mehanika
- ✓ Neiscrpan i opasan rad za svemirsku kompaniju
- ✓ Veoma izazovna i umirujuća simulacija
- ✗ Mali broj različizih brodova za rastavljanje
- ✗ Može postati malo repetativno

Autor: Stefan Mitov Radojičić

DLC

The Isle of Armor

OTVORENE ZONE I JOŠ POKEMONA

Pokemon igre nikad do sad nisu imale konkretne DLC-ove ili samim tim konkretne ekspanzije, bar ne glavni naslovi. Uglavno bi se novine, kako u sistemima tako i u pokemonima, upakovale u kompletno novi naslov za generaciju u tom trenutku i onda prodavali kao treća igra pa smo tako imali Red, Blue, Yellow, pa Silver, Gold Crystal, pa onda Ruby, Sapphire i Emerald i tako dalje. Druga opcija je bila da se jednostavno naprave dva direktna nova nastavka. Tako da možemo reći da će ovo biti veoma zanimljiv eksperiment koji sad rade, mada iskreno može se reći da je ceo Sword i Shield serijal veliki eksperiment i da ćemo stvarno pokemon igru snova morati da sačekamo u sledećoj generaciji.

Ako niste očekivali da će ovaj DLC imati ikakvu priču i da će samo biti download pokemona i male zone za istraživanje veoma ćete se prevariti. Za razliku od poprilično dosadne i veoma kliše natrpane priče, čak i za pokemon serijal ima previše klišea, ovde je zapravo odrađena i napisana orignalna priča koja je sve zabavnija i otkačenija kako u nju budete dublje ulazili. Samim dolaskom na ostrvo će vas dočekati veoma ekscentrina devojka koju pošto pobedite pokuša da vas ubedi da se vratite nazad kući umesto da vas odvede do dojo hrama kako joj je bilo prvobitno naređeno. Zapravo tehniči poziv i nije bio za vas ali ćete se nekako uplesti u ceo proces treniranja i postajanja majstora tog dojo-a. Ostatak ove kratke priče ostavljam na vama da iskusite.

Kao prvo bitno je napomenuti da na ostrvo možete kročiti već ako imate pokemone oko 10. nivoa, što znači vrlo rano, ali da bi sve delove istražili trebaće vam bicikl sa svim dodacima i ako ipak dođete sa velikim nivoom

ostrvo će biti balansirano za vaš trenutni nivo. Dodatno u zavisnosti da li igrate Sword ili Shield DLC postoje razlike u glavnom antagonisti koji će vas cimati tokom priče na ostrvu. Ovaj i naredni DLC će svaki dodati nove zone i cele nove mape u Sword/Shield svet pokemona. Najbitnije kod ovoga jeste da će te nove mape biti kompletno wild area zone. Što znači da neće bitli linearni veoma skučene male putanje koje su standard ovih igara nego velike otvorene zone prepune lokacija za istraživanje u kojima ćete u realnom vremenu videti pokemone na mapi, NPC-ove, pa i druge igrače ako imate online aktivan. Svi ljudi koji su zavoleli ovakve zone u osnovnoj igri će definitivno uživati u njima ovde i ovim se pokazuje šta zapravo prava open world pokemon igra može biti i nekako samim time žalimo što i osnovna igra nije upotpunosti takva. Druge novine koje možete očekivati jesu pronađi sve Diglette mini igra, gomila novih opcija za odeću i promenu izgleda lika pa čak i promenu izlgeda bicikla, ovo je posebno zanimljivo kako izgleda. I naravno jedan od najprijatnijih sistema koji se često pojaviljivao i nestajao u serijalu a to je mogućnost da vas vaš omiljeni pokemon prati dok idete i istražuijete svet. Nažalost čak i ova funkcija nije savršena pošto radi samo dok ste na ostrvu. Dodatak 200 starih pokemona nazad u kolekciju i mogućnost za hvatanje je odlična stvar iako su predhodno govorili kako je to nemoguće kad su izbacili osnovnu igru.

Generalno na nivou grafike nema nikakvih promena osim mogućnosti da neke stvarno masivne pokemone vidite u relanoj veličini dok istražujete ostrvo.

Ova generacija igara idalje pati od apsolutnog nedostatka glasovne glume, bar da su odradili nešto malo za ovaj DLC ali pošto nisu možemo sa sigurnošću reći da od toga neće biti ništa ove generacije. Doduše bar je nova muzika dobro odrađena i veoma lepo prenosi utisak istraživanja ostrva ili borbe u dojo okruženju.

Najveći problem i možda najgluplji jeste da su DLC dodaci vezani za specifične verzije igara, ili ti postoji poseban set DLC nastavaka za Sword i poseban za Shield što znači da pri kupovini možete lako da se zeznete i da uzmete pogrešan dodatak, a pošto Nintendo ne prihvata povraćaj novca pri kukovini sa njihovog digitalnog eShop-a možete lako baciti pare ni zašta. Ostale probleme koje imamo sa ovim nastavkom smo izjasnili iznad i više se vode na ograničavanje nekih opcija za samo ostrvo.

Ukoliko ste već uzeli Pokemon Sword/Shield ovo vam je nekako obavezna kupovina plus zato što za razliku od predhodnih generacija gde se dobija nova igra koju morate ispočetka da prelazite ovde možete na ostrvo uskočiti u praktično bilo kom momentu tokom vaše avanture. Dodatno je to da ćete dobiti pristum nekim starim pokemonima koji se dodaju uz DLC kao i zapravo zabavnoj priči i likovima i ogromnoj prepunoj Wild Area zoni koja je celo ostrvo.

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

“PRIČA U POKEMON SVETU ZAPRAVO MOŽE BITI ZABAVNA PONEKAD”

PLATFORMA: Nintendo Switch

IZDAVAČ: Nintendo

CENA: 29.99$

RAZVOJNI TIM: GAME FREAK Inc.

TESTIRANO NA: Nintendo Switch

OCENA 8

- ✓ Zapravo zabavna priča
- ✓ Novi stari pokemoni
- ✓ Celo ostrvo je wild area i gomila mini sistema i igara
- ✗ Mnogi noviteti rade samo na ostrvu a ne i van njega
- ✗ Previše kratka ekspanzija

Autor: Igor Totić

REVIEW

COMMANDOS...NA DIVLJEM ZAPADU...TRI

Svi se sigurno sećamo legendarnih Commandosa koji su započeli svoj serijal i pustili u pogon sasvim novi žanr taktičke stealth strategije. Ko je imao PC kasnih devedesetih, igrao je Commandose, bez pogovora. Onda su se pojavili Desperadosi, isti koncept samo na divljem zapadu. Desperadosi nisu ostavili toliki trag za sobom kao Commandosi, ali dve igre koje su izasle su ostale upamcene kao verne igre ovog žanra. Onda opet par sitnijih igara pa veliki muk do 2016 kad izlazi fenomenalni Shadow Tactics. Ova igra je imala sve što je krasilo Commandose i Desperadose, samo smeštena u drevni Japan. Shadow Tactics je bila izuzetno uspešna igra, pa je developer Mimimi rešio da uradi i treći nastavak Desperadosa.

Desperados 3 radnja se dešava pred prvi deo serijala, tako da je ovo zapravo prequel. Pratimo kratko glavnog protagonistu Coopera kroz detinjstvo kako uči od oca da bude pravi kauboj i revolveraš, ali i tihi i pametni ubica. Njegova misija osvete ga vodi kroz igru, ali priča nije toliko bitna koliko samo izvođenje. Ovo je taktička strategija u realnom vremenu gde je tajming više nego bitan, pozicioniranje ključno i spamovanje F5 dugmeta (save) obavezno. Naravno, igra će vam pamtiti svaki save i prikazati koliko puta se bili kukavica pred neku akciju na kraju misije. Desperados 3 je izometrijska strategija

gde vodite minimum jednog heroja a kasnije vam se pridružuje veća družina. Svaki heroj ima svoje sposobnosti i svoje taktičke prednosti koje će vam pomoći da pređete misije. Naravno, skoro svaku misiju možete preći vrlo glasno pucajući u sve pred vama, ali veća nagrada je kad sve zadatke tokom misije uradite na što tiši mogući način.

Misije su vrlo detaljne i ispunjene objektivima. Skoro sve misije se sastoje od više elemenata i objektiva koje morate da uradite da biste prešli ali vam retko određuje kako i kada ćete raditi te objektive, nego vam igra ostavlja opciju da sami isplanirate misiju. Mape mogu da budu ogromne i da misije traju više od sat vremena što je vrlo zadovoljavajuće jer uvek ima šta da se radi. Neke mape imaju slobodne zone gde možete neometano da se krećete, slušate tračeve žitelja grada i polako planirate pristup sledećem objektivu. Mape su ispunjene raznim NPC karakterima, građevinama, prirodom i to vrlo detaljno...dok se ne zumira. Kad je kamera blizu, vidi se ograničenje Unity Enginea i teksture su muljave i musave, ali svakako ova igra se igra izometrijski pa ćete uživati u vrlo detaljnim mapama.

Taktika je glavni faktor ove igre i najzabavnija je kad se igra stealthy. Postavljanje Coopera i njegovih saboraca je ključ uspešne misije jer svako doprinosi na neki način. Kroz igru, upoznavaćete nove članove vaše bande i svako nešto novo doprinosi svojim sposobnostima. Na primer, Kate O'Hara može da se preruši u razne korisne kostime, može da flertuje sa stražarima, Doktor McCoy može da postavi svoju torbu i skrene pažnju stražarima ili da koristi svoj snajper, Isabela može da koristi svoje voodoo magije da pravi iluzije ili kontroliše umove neprijateljima. Kombinacijom svih sposobnosti glavnih likova, možete da napravite taktički balet smrti i infiltracije. Na početku, trebaće vam dosta vremena da ukapirate tačno kako svaki junak funkcioniše i učitavaćete snimljene pozicije češće nego što želite da priznate, ali kad upadnete u tok svake misije i svakog lika, imaćete prelepo organizovano ubistvo kojim ćete se diviti. Tokom igre, možete da zamrznete vreme i da izdate naređenja svakom liku i da aktivirtate sve likove istovremeno. Ovo će vam dozvoliti da recimo upucate dva stražara istovremeno ili da na primer akrivirate postavljene zamke. Ovaj sistem je odličan, ali je mogao biti malo dublji. Na primer, bilo bi strava da možete da određujete naprednije funkcije tipa „ako ovaj stražar dođe na ovu tačku, Cooper puca, a posle 30 sekundi McCoy sniperom skida stražara koga privuče zvuk". Možda previše tražim, ali je igra sama po sebi dosta skriptovana i neće mnogo izlaziti iz scenarija, tako da postoji prostor za implementaciju ovog sistema.

"TAKTIKA JE GLAVNI FAKTOR OVE IGRE I NAJZABAVNIJA JE KAD SE IGRA STEALTHY"

Igranje Desperados 3 na kontroleru je katastrofalno loše. Kretanje je slično kao u Diablo 3 na konzoli, ali u taktičkoj strategiji tu nikako ne radi. Preciznost kretanja i preciznost kontrole kako likova tako i okruženja je dosta manji i dosta sporoji od miša. Vi možete da aktivirate kursor preko kontrolera, ali je on znatno sporiji i manje precizniji od iste funkcije na računaru, tako da Desperados 3 nikako ne mogu da preporučim za konzole, dok je na PC uživanje igrati.

AI u Desperados 3 je dobar, ali ume nekad da zaglupi. Kao što sam spomenuo, većina kretanja neprijatelja je unapred skriptovano i retko će vas iznenaditi neko ponašanje tako da posle par prolaza već možete misiju od sat vremena da spustite na 15 minuta. AI ume da se baguje i da vas ne vidi ako uđete u žbun iako ste bukvalno mu protičali ispred očiju u sred bela dana, ali ovi momenti su retki i ako već morate da trčite ispred stražara, nešto ne radite kako treba.

Desperados 3 je vrlo zabavna taktička strategija koja je odličan nastavak ovog žanra koje je Shadow Tactics oživeo. Ja se samo nadam da će Mimimi nekako uspeti da nabavi licencu za Commandose i oživi i ovaj dragulj iz prošlosti.

IGRU USTUPIO:
COMPUTER-LAND

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ:
THQ Nordic, THQ

CENA:
49.99€

RAZVOJNI TIM:
Mimimi Games

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 8.7

- ✓ Ogromne mape
- ✓ Sjajna taktička stealth strategija
- ✓ Mnoštvo zanimljivih likova
- ✗ AI ume da bude trapav
- ✗ Kontrole na PS4 su katastrofa

Autor: Miloš Živković

REVIEW

MAFIA II DEFINITIVE EDITION

MAFIJA SE VRAĆA, DEFINITIVNO!

Na prvu pomisao da ćemo imati priliku da ponovo zaigramo bilo koji od Mafija naslova, u boljoj grafici sa većim nivoom detalja, stavio sam svoju mačku u krilo, zapalio debelu cigaru i zadenuo crvenu ružu za rever sakoa. Onog koji sam pre toga iskopao iz ormara a koji je davno posluzio u svrhu besprekornog stajlinga moga "pape" na velikoj maturi. U tom raspoloženju i sa jednom rukom na mačkinoj čupavoj glavi, planirao sam šta i kako dalje.

A onda je pala odluka i stavio sam igru da se skida, dok sam i sam skidao očev sako jer me je stezao ispod pazuha, tačno u predelu gde se nalazio moj pištolj (na vodu). Dok je brzina interneta bezuspešno pokušavala da se stabilizuje, otvarao sam flašu starog viskija za koji sam jako dugo mislio da je bio kolonjska voda, a ispostavilo se da je keva u tu flašu sipala rakiju. Naravno... Vreme je odmicalo, rakija je nestajala a igra se na kraju preuzela, pa sam pomalo pripit a sada već i bez košulje, mogao da se posvetim proceni i objektivnom opisu igre koju pamtim kao staru ljubav.

Vest da je Hangar 13 u poslu oko remastera drugog i trećeg dela Mafije i potpunog rimejka prvog dela, odjeknula je u svetu gejminga poput atomske bombe. Ne toliko zbog drugog ili trećeg dela, već najviše zbog prvog onog koji je 2002. godine postavio temelje ove trilogije. Međutim, imajući u vidu da se njegov izlazak tek očekuje, u daljem tekstu ću pokušati da vam opišemo prvi nastavak odnosno "Mafia II".

Pri prvom igranju, budi mi se stari osećaj dok šetamo ulicama Empajer Beja, sneg lagano pada a Božić kuca na vrata. Ipak, nešto nije kako treba. Zvuk igre kao da je snimljen telefonom a onda pušten i pojačan do kraja, pa iako teksture izgledaju unapređeno, osećaj nije onakav kakvom sam se nadao. Osim što je ova igra dobila nove teksture, dobila je i dodatne DLC priče u jednom paketu, i to: The betrayal of Jimmy, Jimmy's Vendetta i Joe's adventures kao i dodata odela i automobile za koje ste ranije morali da odvojite dodatni novac.

Za one koji prvi put igraju Mafiju II, potrebno je napomenuti da je reč o fantastičnoj-filmskoj priči, smeštenoj u periodu od 1943. do 1951. godine, a koja obeležava završetak Drugog svetskog rata i procvat američke industrije, izgrađene na znoju evropskih doseljenika, mahom iz Italije i Irske. Glavni protagonista ove igre je Vito Skaleta,

dete Italijanskih doseljenika koji dolaze u Empajer Bej u potrazi za novim životom. Koliko boljim - procenićete u igri.

Imajući sve ovo u vidu, jako je bitno napomenuti da ovaj remaster, koliko god bio dobro ili loše urađen, i dalje neće moći da skloni akcenat sa priče koja je glavni segment ove igre. Iako nema mnogo velikih unapređenja, neka koja vredi napomenuti su otisci u snegu, likovi kao i frizure karaktera posebno u predelu oko očiju.

Frejmrejt je malo bolji ali opet ne konstantan, pa varira u nekim momentima vožnje što ume da utiče na generalno iskustvo sa igrom. Zvuk je, kao što sam već napomenuo, čak i lošiji od originalne verzije - ušiju mi! A većina međuanimacija, moglo bi se reći da su istovetne i nisu pretrpele nikakve promene. Gejmplej takođe spada u kategoriju nepromenjenih stvari, pa je i sve što ste onomad zatekli u igri, sada identično po pitanju igrivosti i dizajna nivoa.

Tako da ovaj ispeglani naslov i ne pruža puno unapređenja. Ono što je pozitivno, je to što ukoliko posedujete PlayStation 4 i želite da odigrate ovu igru ponovo, nećete morati da tražite PS3 u ostavi ili podrumu, već ćete to sve moći da uradite na četvorci.

Ostaje utisak da igra kao što je ova, zaslužuje kvalitetniji remaster, jer za ovako “aljkav” posao studio “Hangar 13” može pronaći alibi jedino u činjenici da su sve kocke bačene na rimejk prvog dela i da će on biti prava zvezda večeri. Uz to i da su drugi i treći nastavak dodati čisto da se objedini celina, naravno. Pritom moram napomenuti

da ni “Mafija III” nije doživela srećniju sudbinu od remastera dvojke, pa je i ona utopljena u remasterizovano sivilo trilogije. Zato se nadam da će svetlo na kraju tunela, predstavljati remaster prve Mafije, koji ipak očekujem sa najmanje strpljenja.

Tako da bi zaključak na kraju bio sledeći - dok čekate da Mafia 1 remastered definitive edition zakuca na vaša vrata, mazite se sa vašom mačkom (ili sa kim već možete, trep trep) i lagano odigrajte dvojku i trojku, koliko vam vreme dozvoljava, onako - bez presije. Jer za ovo bismo mogli reći da je, iako su nastavci u pitanju, jedna vrsta uvertire. Kao predgrupa na koncertu “Bitlsa”, dok se zagrevate pred “glavnu stvar”. Da... Hajp je stvaran.

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ:
2K Games

CENA:
39.99€

RAZVOJNI TIM:
HANGAR 13

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 6

- ✔ Bolje osvetljenje
- ✔ Sav sadržaj u jednom paketu
- ✔ Unapređenja u teksturama
- ✘ Loš audio
- ✘ Puno propuštenih prilika za poboljšanjem
- ✘ Nestabilan frejmrejt

Autor: Milan Živković

REVIEW

ANIME GOZBA ZA PRAVE GURMANE

Kao apsolutni novajlija u ovom, na dalekom istoku i te kako renomiranom serijalu, slobodno mogu reći da sam se svojski libio od upuštanja u najnoviju, te šestu po redu igru u Sakura Wars franšizi. Ali informacija dobijena brzom onlajn pretragom, da je u pitanju lagani reset serijala u koji sada može da uskoči bilo ko, dala mi je krila da se ipak usudim na tako nešto.

O hvala ti, prepodobni internete! Što svojim brzim i dostupnim informacijama, lako me nagovori da uplovim u ovu avanturu. Igra od koje nisam očekivao gotovo ništa, zbog njene "visual novel" mehanike i grafike koja je na slikama izgledala krajnje siromašno, potapšala me je po ramenu, a onda rafalno izbombardovala plejadom najstrašnije kvalitetnih elemenata.

Igra smeštena u "steampunk" Tokio, isprepletana kvalitetnim anime sekvencama, proste a zarazne priče, prepuna odlično napisanih i još bolje dizajniranih karaktera na kojima su radili neki od najboljih japanskih "mangaka" i umetnika uključujući i Taito Kuboa (tvorca čuvenog serijala "Bleach")... Čekajte malo, preduga rečenica, produžimo nabrajanje u sledećoj.

Odlična postava glasovnih glumaca, sjajan dizajn sveta, moćni okršaji između "mecha" robota i demonskih hordi, besprekorna muzika na kojoj je radio čovek zaslužan za muzičku podlogu brojnih anime serijala, uključujući i "One Piece", a da ne pominjem i uvek zarazne "dating sim" elemente, gde ste u ulozi kapetana tima sačinjenog isključivo od devojaka, sa kojima možete da romantizirate do mile volje. Dobro, shvatio sam, ovo nije bonus za svakoga... Ali je nešto u čemu bi i ženska publika mogla da uživa, garantujem!

Prosto rečeno, igra me je osvojila već prvim kadrovima i nisam mogao da verujem da sam propustio da uvidim njen potencijal, još kada sam bacio pogled na nekolicinu slika iz nje. Čak više ni grafički nije izgledala ružnjikavo, već naprotiv - poprilično fino, ukoliko volite takav stil anime igara. A priča me je odmah zgrabila svojom jednostavnošću, i ulogom junaka koji mora da se dokaže. Nešto na šta lako padam, moram priznati. Ali ovde imamo i jednu objektivno zaraznu i pitku priču, pa nema ni mesta mom subjektivizmu.

Protagonista igre postaje kapetan glumačkoj trupi devojaka, u pozorištu koje istovremeno služi i kao baza odredu koji se u robotima bori protiv demona, a koji je pred bankrotom. Da bi uspeli da opstanu, poslednja nada im je da učestvuju i osvoje prvo mesto u takmičenju koje okuplja najbolje borce

“VEROVATNO NAJSNAŽNIJI MOMENAT U IGRI, ZA MENE SU PREDSTAVLJALI ODNOSI IZMEĐU LIKOVA, TE POVREMENO PRENAGLAŠENE SCENE, NESPUTANOG EMOCIONALNOG NABOJA.”

sveta, dok istovremeno rade na svojim glumačkim veštinama i bore se protiv najezde demona iza kojih stoji misteriozna figura.

Dobro, verujem da ste se od pitke priče upravo zagrcnuli... Ali tu na scenu stupa odličan tempo i način pripovedanja! Pa biste u samom igranju i postepenom odvijanju naracije, mnogo više uživali a mnogo manje kolutali očima od vrtoglave konfuzije.

Osim što igra uključuje istraživanje lokacija i interakciju sa likovima, gde odabirom odgovora u konverzacijama gradite odnos sa njima, poseduje i značajan borbeni segment. Koliko sam razumeo, ovo je prvi put u serijalu da su borbe u potpunosti akcione, naspram dosadašnje potezno orijentisanih. I dok možda nije u pitanju akcija nekog vrhunskog “hack ‘n’ slash” naslova, ima sasvim dovoljno svojih odličnih i zabavnih aspekata.

Verovatno najsnažniji momenat u igri, za mene su predstavljali odnosi između likova, te povremeno prenaglašene scene, nesputanog emocionalnog naboja. Znate već, oni trenuci od kojih odjednom počnete umetnički da se izražavate, pa vas rođena majka uz čuveno "opet si igrao te tvoje anime igre..." postidi i vrati u sobu gde vam je jedina uteha - još malo bestidnog uživanja u igri koja odiše anime motivima. Šta, ne znate o čemu pričam? Ma ni ja, samo improvizujem.

Sakura Wars zapravo predstavlja jednu odličnu salatu različitih motiva. Sa jedne strane imamo sjajno dizajnirane likove, stilski bogat svet i animirane filmove koji upotpunjuju ceo doživljaj, a sa druge nekoliko različitih pristupa gejmpleju, koji uključuju akcione momente, istraživanje i razvijanje odnosa sa likovima oko vas. Ali kako to sa salatama obično i biva, ukoliko se u njima nalazi barem jedan sastojak koji ne volite, to može pokvariti ceo ručak. Pa je ovo zato ujedno i najveća prednost igre, ali i njena najslabija tačka.

U krajnjoj liniji, možda je teško opisati odakle izvire sva primamljivost ovog naslova. Činjenica je da nije u pitanju igra za svakoga. Ukoliko niste ljubitelj kompletno japanskog, animiranog fazona, sigurno je da možete igru da preskočite kao Super Mario sedam ljutih Gumbi. Ali ukoliko imate tu žicu anime, u najboljem smislu te reči - manijaka, vežite se. Sakura Wars je izuzetno zabavan naslov, koji ne bi trebalo da propustite, bez obzira šta horde ozlojeđenih fanova na internetu ili vaša majka imaju da kažu na tu temu.

"OSIM ŠTO IGRA UKLJUČUJE ISTRAŽIVANJE LOKACIJA I INTERAKCIJU SA LIKOVIMA, GDE ODABIROM ODGOVORA U KONVERZACIJAMA GRADITE ODNOS SA NJIMA, POSEDUJE I ZNAČAJAN BORBENI SEGMENT."

IGRU USTUPIO: **COMPUTER-LAND**

PLATFORMA: PS4
IZDAVAČ: Sega CS2 R&D
CENA: 59.99€
RAZVOJNI TIM: Sega
TESTIRANO NA: PS4

OCENA 8.1

- ✓ Zarazna muzika
- ✓ Odlična priča i likovi
- ✓ Zabavan akcioni segment
- ✗ Dinamika igre nije za svakoga
- ✗ Prenaglašeni stil nije za svakoga
- ✗ Zapravo... Ova igra i nije baš za svakoga

TIPS & TRIKS

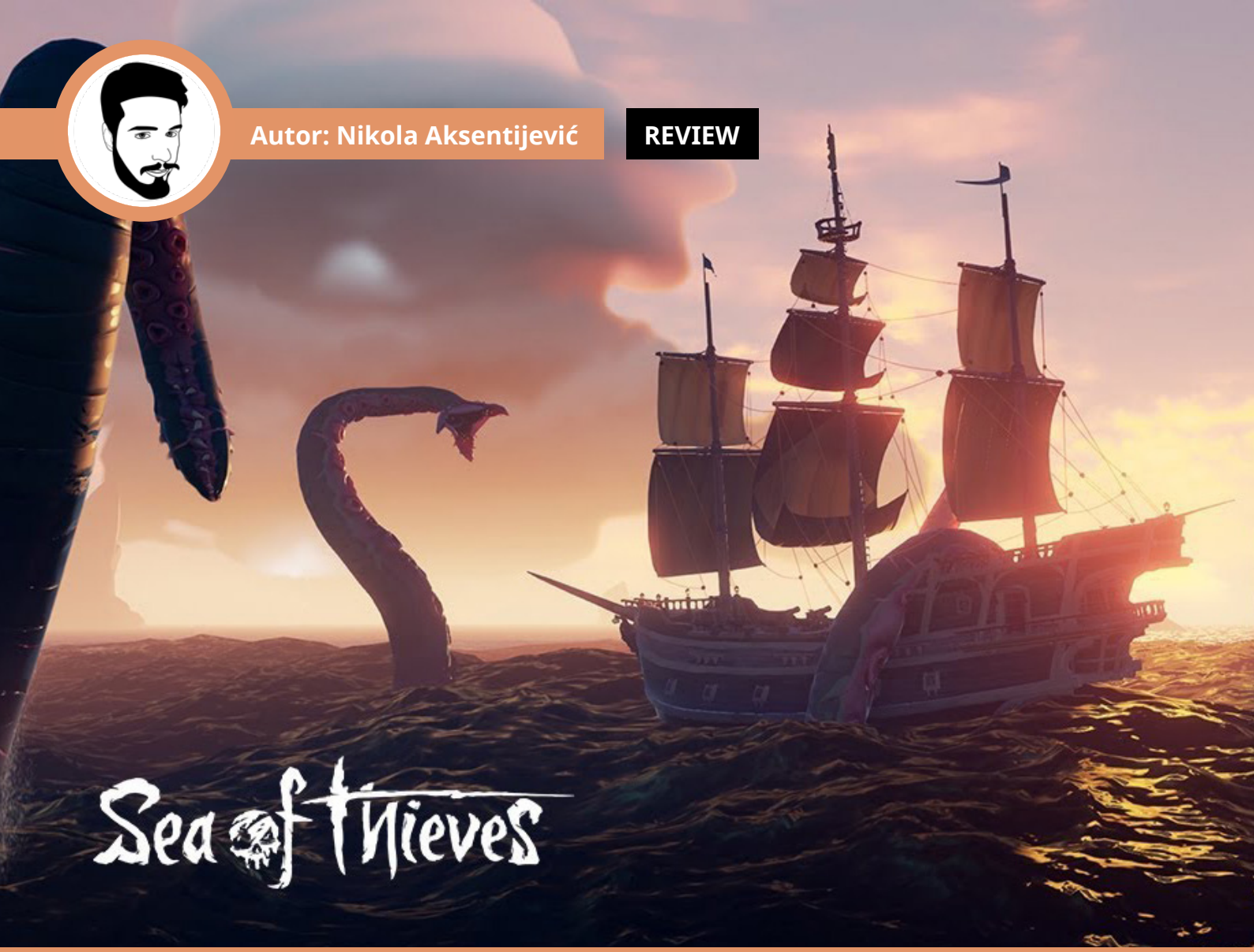
GAMING KANAL

KLIPOVI SVAKE SREDE SA VAŠIM OMILJENIM YOUTUBERIMA!

/TIPSANDTRIKS

POWERED BY

TRIK



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

ZAŠTO NEMA RUMA!?

Sea of Thieves je igra koja je većini igračke populacije ostala u lošem sećanju sa svojim dosta nezgrapnim izlaskom kojem je falilo sadržaja i dubine koja je u trejlerima delovala znatno drugačije. Ipak, Rare je dosta aktivno radio prethodne dve godine, pa su se često pojavljivali momenti gde biste na internetu zakačili povremeni apdejt o igri koja konstatno dobija besplatan sadržaj iz meseca u mesec. I konačno, nakon nešto više od dve godine od izlaska igre, SoT se uspešno pojavio na Steamu, pa je nekako idealan trenutak možda i dati drugu šansu potencijalnom ispunjenu naših dečjih piratskih fantazija.

Naime, najveći problem sa Morem Lopova jeste bio nedostatak sadržaja. Igra je imala veoma zabavan osnovni gejmplej, ali bi ubrzo nakon nekoliko sati već dosadila zbog površnosti svega što ste radili. Rare je doduše ostao veoma dosledan svom delu, pa je mesečnim dodacima bez izuzetka popunjavao rupu koju je početna verzija igre posedovala. Ako biste sada upalili igru, začudili biste se apsurdnom količinom sadržaja koju ona nudi, a stvarno je teško i pronaći primer razvojnog tima koji takvim tempom, i to besplatno, održava jedan multiplejer naslov u životu. Logično – vi ste samo jedan pirat u masivnom Moru Lopova, a ono što vas čeka jesu raznorazna putovanja i kvestovi koje vam zadaju tri različite frakcije. Sa svakom od ovih frakcija možete unapredjivati reputaciju, time otključavajući nove kvestove, kao i neke kozmetičke drangulije. Pored toga, postoji i glavna priča koja će vas provesti kroz oko desetak veoma detaljno i pametno smišljenih kvestova koji vam mogu uzeti solidnu količinu vremena. Ipak, iako je dosta prošlo od izlaska igre, ona i dalje ima veliki problem sa jako malom raznovrsnošću neprijatelja koji se uglavnom svode na kosture različitih sposobnosti i veličina. Celokupni narativ je veoma vešto odrađen, sa pravom atmosferom piratske avanture koja stvarno ostavlja onaj Džek Sperou osećaj, uz svo iskopavanje blaga, petljanje sa mrtvima, otvaranje drevnih grobnica, magičnih kompasa i zabavnih zagonetki. Ovo je samo vrh ledenog brega koji seže do najvećih dubina, jer SoT ima još toliko sadržaja da ponudi u vidu kosturskih tvrđava, borbi sa krakenom, ogromnim ajkulama, raznim eventovima koji se smenjuju konstantno i naravno – PvP-om.

PvP je fokalna tačka igre, kao takav je bio i reklamiran i na samom početku. Ono što jeste ipak bitno napomenuti je to da je ovo jedna od igara koje su najviše fer u multiplejeru prema svojim igračima, što je dosta paradoksalno reći s obzirom da je igra puna pirata, tj. pljačkaša, lopova i opšteg šljama.

> “CELOKUPNI NARATIV JE VEOMA VEŠTO ODRAĐEN, SA PRAVOM ATMOSFEROM PIRATSKE AVANTURE KOJA STVARNO ČINI DA SE OSEĆATE KAO VAŠA VERZIJA DŽEKA SPEROUA.”

Naime, sve stvari koje možete kupiti zlatom koje zaradite na vašim putovanjima su isključivo kozmetičke prirode, dok ste po samoj borbenoj snazi već na samom početku igre potpuno ekvivalentni sa svim ostalim igračima. Jedini jaz koji vas deli u odnosu na veterane jeste samo iskustvo, koje ćete svakako steći igranjem. Ipak, ovde se postepeno ističe jedna dosta zjapeća mana koju Sea of Thieves ni ne može da ispravi, zato što se u potpunosti rotira oko te činjenice – veoma je teško igrati solo, bilo da želite PvP ili PvE sadržaj da igrate. Naime, brojčanost posade(maksimalno do četiri čoveka),

> "SEA OF THIEVES POSEDUJE ODREĐEN ASPEKAT CRTAĆA, ALI NIKAD U POTPUNOSTI NE GRLI TAJ STIL, I UNOSI DONEKLE I DOZU REALIZMA U NEKIM ODREĐENIM GRAFIČKIM I ANIMACIONIM ELEMENTIMA."

pravi ogromnu razliku pri sukobima, čak i kada rešavate neke kvestove ili okupirate tvrđavu, jer uvek postoje velike šanse da vi niste jedina posada koja je željna tog slatkog loota. Ovo ne znači da nije moguće da se igra u solo modu, ali nažalost sam faktor zabave drastično opada ako nemate nekoga sa kim igrate, ne samo zbog lošeg PvP iskustva, već i zbog prirode kompletnog sadržaja. Uprkos tome, ako imate drugara ili vam ne smeta matchmaking koji igra poseduje i koji zapravo jako lepo ume da zbliži igrače, Sea of Thieves je iskustvo koje nudi neke fascinantno komične i dramatične scene. Pregršt suludih bekstava, krađa i borbe uz tonu sadržaja, nijedna partija nije ista i iskustvo je koje ćete pamtiti slično onima kada ste satima bezuspešno tabali WoW raidove 2008. godine.

Vizuelna prezentacija je vrhunska. Igra poseduje određen aspekat crtaća, ali nikad u potpunosti ne grli taj stil, i unosi donekle i dozu realizma u nekim određenim grafičkim i animacionim elementima. Uz sve to, SoT iz tog razloga nije zahtevna igra, ali poseduje najlepše animiranu morsku vodu koju ćete ikada videti. Kada na to dodate vrhunsku zvučnu podlogu, sa odličnom glasovnom glumom i prelepim morskim pesmama koje ćete drombuljati sa vašom posadom na nekoliko različitih instrumenata, ova igra je jedna od retkih koja uspešno uvlači igrača u potpunosti u atmosferu koju pokušava da uspostavi.

Cela poenta ove igre i jeste da se osetite kao pirat, i More Lopova jeste baš to. Uz tonu novog sadržaja, jako lepu podršku razvojnog tima koji konstantno dodaje besplatne zakrpe sa još novih aktivnosti i kvalitetno društvo na koje možete naići ili naterati da iskešira sa vama ovu igru, Sea of Thieves je jedno od najlepših i najboljih multiplejer iskustava koje možete sebi priuštiti.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5 4690 3.5GHz / AMD FX-8150 3.6GHz
GPU: Nvidia GeForce GTX 770
RAM: 8 GB RAM
HDD: 50 GB

IGRU USTUPIO:
MICROSOFT

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE

IZDAVAČ:
Xbox Game Studios

CENA:
39.99€

RAZVOJNI TIM:
Rare Ltd

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 9

- ✓ Vrhunski multiplejer i atmosfera
- ✓ Ogromna količina sadržaja
- ✓ Prelepa audio-vizuelna prezentacija
- ✗ Mala raznovrsnost neprijatelja
- ✗ Nije za solo igranje

NARUČITE RUR MAJICE

SAMO U

www.rekt.shop

REKT

Autor: Nikola Aksentijević

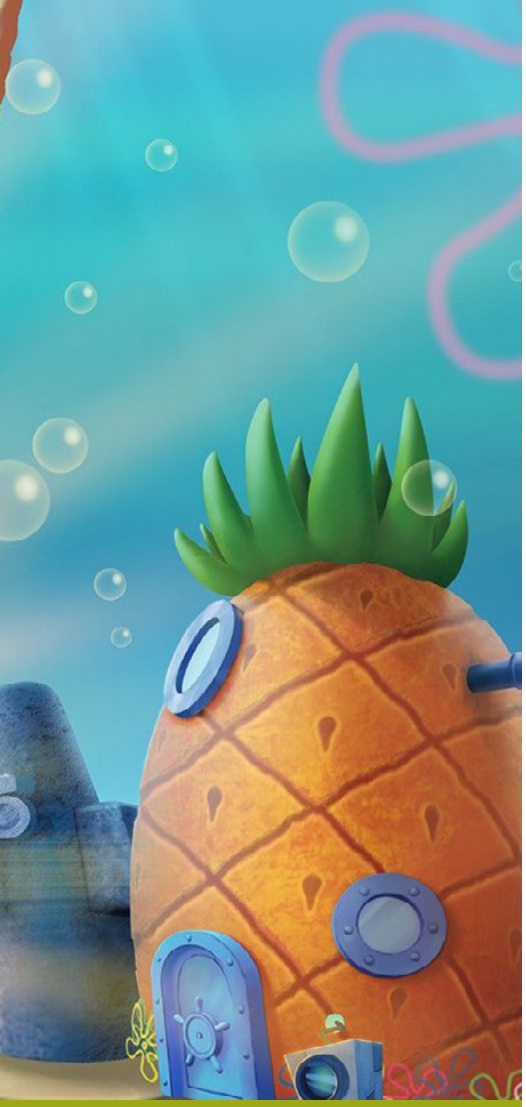
REVIEW

JESTE LI SPREMNI DECO?

U ovom dobu rimejkova i rimastera ni Sundjer Bob nije uspeo da izbegne jedan, te je popularni platformer iz 2003. Battle for Bikini Bottom dobio svoj rimejk ove godine. Nakon 17 godina konačno imamo priliku da se vratimo jednom od najpopularnijih crtanih likova svih vremena, s obzirom na to koliko su kasnije sezone dosta nižeg kvaliteta u odnosu na nekoliko prvih sezona crtanog filma.

Rimejk je u potpunosti ostao veran originalu, i treba napomenuti da ovde Unreal Engine 4 radi maestralan posao rekreirajući sve distinktne momente i okruženja. Igra je jedan masivan fanservis za sve ljubitelje crtanog filma, i u generalnom smislu je dosta fokusirana ka mlađoj publici, mada najverovatnije je da će veći deo igračke populacije obuhvatati stariju publiku željnu nostalgije. Što se tiče priče, ona je dosta jednostavna, ali veoma vešto napisana u duhu početnih sezona serije, sa veoma kvalitetnim i zabavnim humorom, kao i svim poznatim, pa i nekim nešto manje poznatim likovima. Naime, Plankton je ponovo umešao prste, kreirajući ogromnu mašinu za kreiranje robota kako bi ukrao recept za čuvenu pljeskavicu, ali momentalno mu planovi propadaju kada roboti postaju samosvesni i okupiraju čitavo Koralovo i okolinu. Naravno, na čuvenom Sunđeru i njegovim prijateljima da povade celokupnu stvar.

Gejmplej u velikoj meri podseća na tip igre kao što su Super Mario 64 i Hat in Time, klasičan 3D platformer, sa primesama borbe i istraživanjem otvorenih regiona. Po regionima ćete skupljati zlatne spatule koje su vam glavni indikator progresa priče i pomoću kojih ćete otključavati nove regione. Uz to, imaćete kontrolu nad tri lika – Sunđer Bobom, Patrikom i Sendi, od kojih svaki ima različite sposobnosti i unosi određene elemente metroidvanie u celokupnu formulu. Ipak, u ovom ruhu, tabanje nazad po već posećenim zonama radi pristupanju nekim delovima koji su vam bili nemogući pre otključavanja određenih moći, ostavlja osećaj napora i posla, više nego zabave. Direktni progres kroz priču jeste vezan za zlatne spatule, a da biste došli do kraja iste priče, primorani ste da se vraćate u zone koje ste već posetili. Ipak, uprkos tome, igra obiluje veoma zabavnim platformerskim elementima i dosta jednostavnim i zabavnim borbama. Uz povremene bitke sa bossovima, nailazićete na pametno kreirane zagonetke koje nekad umeju biti dosta intuitivne ili izazovne u platformerskom smislu. Celokupna igra se trudi da vam pruži konstantan priliv novih izazova i okruženja i uspešno to radi na skoro svakom koraku. Ponekad ćete naleteti na probleme sa detekcijom udarca ili kamerom koja ume da bude problematična ako igrate na kontroleru, pogotovu sa ovakvim tipom igre. Uz to, razni meštani Koralova će vam konstantno davati kvestove koji se uglavnom sastoje iz prikupljanja nekih resursa ili pobeđivanja raznih neprijatelja i svi oni će vam ekskluzivno donositi nove zlatne spatule. Igra poseduje i multiplejer komponentu za dva igrača koja je nažalost dosta površno odrađena i dosadi ubrzo, s obzirom da



se sastoji iz dosta bezumnog horde moda, bez nekih većih varijacija.

Glasovna gluma svih likova je vrhunska, kao i sami dijalozi i međusobne interakcije koje imate sa njima, mada definitivno najviše briljira uspešno rekreiranje svih okruženja iz originalne igre. Igra izgleda prelepo, dizajn okruženja, animacije likova i neprijatelja ostavljaju potpuno isti onaj utisak kao iz crtaća i jednostavno je sve na mestu. Broj različitih zona je više nego solidan, pa ćete posećivati neka kultna mesta kao što su Polje meduza i Blatna laguna. Teško je išta zameriti na ovom polju, s obzirom da je igra raj za oči, bez obzira na to da li ste dete ili nostalgični matorac.

Izgled same igre dozvoljava Sundjer Bobu da radi u najboljem mogućem performansu na konzolama, dok uspešno i ostavlja PC prohteve niskim. Mi nismo naleteli na neke izrazitije bagove i probleme tokom našeg igranja na PS4 Pro, i uglavnom je iskustvo bez nekih većih problema osim sitnijih bagova. Kada se zaokruži sve, ako ste za neku lakšu igrariju gde vam neke stvari i ozbiljnosti ne biju nad glavom, želite malo da odmorite mozak ili ste prosto željni nostalgije, teško je ne preporučiti Bitku za Koralovo, ma koliko godina imali, pauze između napucavanja u Doomu su uvek potrebne.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64-bit
CPU: AMD FX-6300GPU: Nvidia GeForce GTX 1050 Ti / AMD Radeon R9
RAM: 8 GB RAM
HDD: 8 GB

IGRU USTUPIO:
DEAD GOOD MEDIA

> "GEJMPLEJ U VELIKOJ MERI PODSEĆA NA TIP IGRE KAO ŠTO SU SUPER MARIO 64 I HAT IN TIME, KLASIČAN 3D PLATFORMER, SA PRIMESAMA BORBE I ISTRAŽIVANJEM OTVORENIH REGIONA."

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
THQ Nordic

CENA:
29.99€

RAZVOJNI TIM:
Purple Lamp Studios

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 8.8

- ✓ Vrhunska prezentacija
- ✓ Prezabavan platformerski gejmplej
- ✓ Odlična atmosfera verno prenešena iz crtaća
- ✗ Naporan backtracking
- ✗ Površan i dosadan multiplejer

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

TOD HAUARD PONOVO IZBACUJE SKAJRIM

Ah, Skajrim – igra koja je do sada izbačena milion puta na svim mogućim platformama do te mere da je čak i Betesda sama počela da se zajebava na sopstveni račun. Zenimax Online, studio koji stoji iz jednog od najboljih i najzabavnijih MMO-va trenutno, je shvatio da ljudima ipak nije dosta ove igre, pa je rešio da je napravi sopstveni „mod“ za istu igru. Šalu na stranu – kada uđete u igru prvi put nakon instaliranja Greymoor ekspanzije, prvo što će vas sačekati jeste uvodni klip koji je fascinantno sličan kultnom „You're finally awake...“ momentu, pa će vam srce preskočiti na momenat da su samo ubacili igru staru devet godina unutar MMO-a. Srećom – to nije istina, iako je region koji vam Greymoor donosi dosta manji od onog iz ESO V.

Ovoga puta, nakon jako dobre avanture u Elsweyr-u koju nije krasila najimpresivnija priča, ali zabavan gejmplej, vraćamo se na nešto kvalitetniji narativni sadržaj. Greymoor donosi pregršt vrhunskog lorea, jako dobrih sporednih questova i jedno od najboljih main quest iskustava u celom TESO uopšte. Kako Skajrim nije krasila neka bolja priča, ovde je zapravo pokazano kako se kvalitetno može iskoristiti odličan svet Tamriela i regiona za jednu jako kvalitetnu narativnu pustolovinu. Naravno, nostalgičnih osećaja ima na pretek, a kako se čini ZOS je najveći deo vremena oko ovog poglavnja TESO uložio u sam region i priče koje ga krase. Neki od lokaliteta, kako se priča Skyrima odigrava u dalekoj budućnost, su u znatno drugačijem izdanju, dok su neke kultne lokacije, kao Solitude ili Dragon Bridge tu da vas podsete gde se nalazite. Ipak, treba napomenuti da je Zapadni Skajrim, čak i uz Blackreach, dosta razočaravajuć u pogledu svoje veličine, ma koliko vrhunski dizajniran bio, s obzirom da su prethodna veća poglavlja donosila čak višestruko veće zone.

Lista ostalih novotarija koje Greymoor donosi nije predugačka, nažalost. Iako je ovo početno poglavlje godinu dugih apdejtova i dodatnog narativnog sadržaja, sam gejmplej aspekat

“TREBA NAPOMENUTI DA JE ZAPADNI SKAJRIM, ČAK I UZ BLACKREACH, DOSTA RAZOČARAVAJUĆ U POGLEDU SVOJE VELIČINE, MA KOLIKO VRHUNSKI DIZAJNIRAN BIO.”

je dobio možda i najmanje sadržaja do sad od svih većih ekspanzija koje je TESO posedovao. Naime, najveći dodatak jesu tzv. antikviteti. Ovo je novi hobi kojim se možete baviti koji je efektivno jednak arheologiji. Naime, pronalazićete određene ploče koje će vas kroz interesantnu mini igru dovoditi do arheoloških lokacija gde ćete pri još jednoj zanimljivoj mini igri koja dosta podseća na minesweeper iskopavati raznorazne antikvitete. To mogu biti od novih motiva za oružja, sitnica, mountova, zlata, zanimljivog lorea, pa sve do specifičnih mythic predmeta.

To su uglavnom delovi oklopa ili nakita koji daju dosta zanimljive i moćne bonuse sa nekim negativnim efektom u zamenu. Mythic stvari možete nositi samo po jednu ukupno u datom trenutku, a treba i napomenuti da biste došli do istih, moraćete da prođete solidan grind pomenute arheologije do najvišeg nivoa. Srećom, sama aktivnost je dosta zabavna, pa nije toliko mučno levelovati istu kao neke druge sporedne stvari. Uz to, treba napomenuti i da Greymoor donosi nove setove oružja i oklopa, što je svakako pohvalno, kao i sasvim solidnu količinu novih neprijatelja, jedan novi raid tj. trial, zanimljive world događaje u vidu Harrowstormova i nove dungeone, podrazumevano. Nažalost, iako ovo deluje kao pristojna količna sadržaja, treba imati u vidu da Greymoor košta nemalih 40 dolara tj. isto ili više od neke punokrvne igre. S obzirom da većina ovog sadržaja jeste odlika nekih manjih DLC-ova u prošlosti TESO, teško je naći izgovor za kupovinu ovakve ekspanzije ako niste igrač koji igra radi samog narativa i rolpleja. Greymoor vešto reklamira i svoje promene vukodlaka i potpuno preuređivanje vampirskih sposobnosti, ali treba napomenuti da su te „klase“ dostupne svima bile i ranije. Ono što jeste pohvalno, ali što ponovo nije deo same Greymoor ekspanzije jeste masivno balansiranje svih monstera u svim regionima u igri, pa sada kompletan ESO predstavlja znatno bolje izbalansirano i izazovnije PvE iskustvo. PvP nije doživeo apsolutno nikakve promene i celokupna PvP zajednica je ovde nažalost ostala potpuno uskraćena što je neoprostivo za ovako skupa MMO proširenja.

Već je pomenuto da je dizajn novih regiona apsolutno maestralan i da je svaki detalj i deo zapadnog Skajrima, kao

i podzemnog Blackreacha vrhunski. Audio podloga nije podbacila takođe, što je očekivano od dosadašnjeg ESO modela, s obzirom da je glasovna gluma jako dobra i da je glavna priča dobila jedne od najbolje odglumljenih linija u serijalu uopšte. Treba ipak napomenuti da neke od novih sposobnosti koje su vampiri dobili deluju kao da su reciklirale animacije od nekih nekromanserskih i drugih magija, što je malo razočaravajuće na momente, dok su istovremeno sve druge animacije vezane za vampirizam dobile toliko više uloženog truda u njih. Novi neprijatelji su veoma zanimljivog dizajna, dok su neki jako dobre reinstalacije nekih kultnih neprijatelja iz ES V, pa se ipak na kraju vidi gde je najviše vremena otišlo pri razvoju ovog dodatka.

Kao i svaki nov MMO sadržaj, ova ekspanzija u svojim početnim zakrpama ima i dalje solidnu količinu bagova prisutnih, mada ako je verovati Zenimaxu u vidu prethodnih iskustava, veći deo bagova će biti popravljen u najkraćem roku, dok ESO ostaje solidno optimizovana igra. Greymoor očigledno igra na nostalgiju, uz dodatan i veoma impresivan napor da se celokupno nostalgično ruho oviči kvalitetnom pričom i sporednim questovima koji će svi ukupno da vam uzmu dobrih četrdesetak sati, pri nekom laganom tempu. I ovde je bolno očigledan odgovor na pitanje da li treba kupovati Greymoor – ako ste u ESO radi same priče, lorea i jednostavno čistog rolpleja, Greymoor je jedna od najboljih stvari koju sebi možete priuštiti. Ipak kako je ovo MMO, nedostatak inovacija na polju borbe, PvP sadržaja i generalno mali broj promena u poređenju sa npr. prethodnom ekspanzijom Elsweyr koja je dodala čak i novu klasu, su veoma otežavajuća okolnost za svakoga ko je tu zbog samog gejmpleja i tipičnog MMO-isanja, što se može protumačiti kao prilično bezvezan pristup nostalgičnosti kod igrača.

> “TREBA NAPOMENUTI DA JE ZAPADNI SKAJRIM, ČAK I UZ BLACKREACH, DOSTA RAZOČARAVAJUĆ U POGLEDU SVOJE VELIČINE, MA KOLIKO VRHUNSKI DIZAJNIRAN BIO.”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 7 64-bit
CPU: Intel Core i5 2300 / AMD FX4350
GPU: NVIDIA GeForce GTX 750
RAM: 8GB
HDD: 85GB

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ:
Bethesda Softworks

CENA:
39.99€

RAZVOJNI TIM:
Zenimax Online Studios

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 7

- ✓ Priča i generalan lore
- ✓ Zanimljivo iskopavanje antikviteta
- ✓ Prelep dizajn regiona i neprijatelja
- ✗ Nikakav novi PvP sadržaj
- ✗ Apsolutno nikakvi noviteti oko sposobnosti i klasa
- ✗ Preskupo za ono što nudi

Autor: Miloš Živković

REVIEW

THE LAST OF US PART II

VIZUELNA SIMFONIJA GROTESKNE BAJKE

Prošlo je 7 godina od kada je The Last of Us, nekako nečujno i mirno ušao u naša srca, očaravši nas svojom jednostavnom ali moćnom pričom, ujedno protkanom zaista fantastičnim vizuelnim i zvučnim doživljajem. A za tih 7 dugih godina, desilo se nekoliko momenata, prelomnih za sve nas fanove u iščekivanju nastavka.

Prvi je bio decembra 2016. godine, kada je najavljen nastavak, što nas je iz korena prodrmalo. Bila je to "PlayStation Experience" konferencija, gde su vilice svih prisutnih fanova pale na pod. Legenda kaže da su one tamo i dan danas i čekaju svoje vlasnike da se vrate po njih.

Drugi prelomni momenat, bila je najava datuma izlaska, septembra 2019. godine. Igra je bila najavljena za 21. februar 2020. godine, međutim nedugo zatim, izlazak je odložen za 19. jun. Te na kraju treći i ključni je upravo poslednje pomenuti datum i konačni izlazak našeg ljubimca. Dakle, bio je to emotivni rolerkoster. Nešto od čega nas ni sama igra nije poštedela, ali o tome nešto kasnije.

Na kraju taj osećaj da je isčekivanju napokon došao kraj je jedan od najboljih osećaja u životu gejmera. Jer osim što znate da je periodu čekanja došao kraj ujedno i imate priliku da ubirate plodove tog mukotrpnog čekanja. A to je upravo ono što smo mi kao i milioni fanova širom sveta uradili. U nastavku ćemo pokušati da vam na što bolji način prenesemo sve naše doživljaje koje smo proživeli igrajući ovaj naslov i sa kakvim izazovima kako igračkim tako i emotivnim smo se susreli za to vreme.

Ono što je prvo primetno, nesumnjivo je grafika. Ne možemo ni upotrebiti dovoljno epiteta koji bi na pravi način opisali sve one vizuelne momente sa kojima ćete se susretati. Trebalo bi napomenuti da predivne teksture i refleksije posebno dolaze do izrazaja ako imate PS4 Pro i neki bolji 4K TV sa HDR opcijom. Svakako imajte to na umu, te ako nemate takvu opremu na raspolaganju, ili smatrajte ovo odličnim trenutkom da je nabavite. U suprotnom, pozajmite je od nekog drugara ili posetite neku igraonicu gde biste mogli da igru zaigrate u punom sjaju.

Zašto? Zato što igra obiluje živopisnim predelima i mestima koja ćete moći, bez preterivanja, satima da zagledate i uživate u njihovom najboljem izdanju, koje je apsolutno fenomenalno. Ma, usudili bi se čak da kažemo i da je grafika u ovoj igri na nivou naredne generacije konzola, jer imamo utisak da ni jedna igra koja je predstavljena

na skorašnjoj PlayStation prezentaciji, gde je ujedno promovisan i PS5, ne izgleda ovako dobro. Bilo je momenata kad smo bili toliko oduševljeni da smo pomislili da čak i da ova igra nema nikakvu priču i da samo funkcioniše po principu - idi, skupljaj resurse, ubij zombije, bori se sa ljudima... I dalje bi morala da ima jako visoku ocenu!

Ono što nam je takođe bilo drago, jeste to da su mehanika, komande i celokupni sistem kontrolisanja karaktera ostali gotovo nepromenjeni u odnosu na prvi deo. Ovo su svakako odlične vesti, jer zašto menjati nešto što je dobro i što funkcioniše? Tako da, ko god je posvetio malo više vremena prvom delu, neće imati problema da se brzo podseti i adaptira na nove-stare komande.

Naše skromno mišljenje je da je ta mehanika jedna od najboljih od svih igara ovog tipa, jer je taman toliko realna da vam ništa specijalno ne deluje neprirodno, a opet taman toliko nerealna da nećete morati da čekate da vaš karakter zaista pravi molotovljev koktel po pet minuta. I pored svega, u svakom momentu ćete imati bar taj mali dodir sa realnošću koji će vam biti dovoljan da možete da se snažno uživite u atmosferu igre.

Tu su naravno i pokreti i tranzicije, koji su jako glatki a opet taman i toliko realni da ne usporavaju vaš napredak. Jer nećete zaista morati da čekate da se vaš

karakter uspenje uz neku stenu koliko bi mu trebalo u stvarnom životu, a opet ćete imati neki utisak njegovog napora.

Šta još dodatno upotpunjuje celi doživljaj, jesu naravno muzika i zvučni efekti. Ukoliko imate uslova za neko bolje ozvučenje ili bar neke malo bolje slušalice, to vam svakako savetujemo. Jer zvučni efekti su zaista izuzetni, pa će jezive momente u kojima ćete se naći činiti još jezivijim. Dobro, i one prijatne će učiniti stvarno prijatnim (mada je njih malo, da budemo iskreni). A kroz sve te odlične zvučne efekte, prožimaće se fantastična muzika Gustava Santaolale, koji je i ovaj put uradio odličan posao. Možda je ovde muzika malo prigušenija u smislu da se utapa u celokupni ambijent groteskog sveta koji je Naughty Dog studio stvorio, ali kada uspe da ispliva na površinu, onda zaista odiše posebnošću i kreativnim duhom.

Sve ovo što smo rekli naravno sarađuje u sinergiji sa pričom, koja je dosta mračna, puna preokreta i ne mali broj puta će vas naterati da se zapitate da li je moglo drugačije. A opet, neće vam biti lako da predvidite šta bi sledeće moglo da se dogodi... Pregršt je i delova gde će vam možda biti i mučno da igrate ali ćete ipak nastaviti, jer - ko bi odoleo? Prosto, sve deonice su povezane, jako interesantne i vuku vas dalje. Nemojte se iznenaditi ako sebe zateknete da ste propustili da napravite pauzu za ručak, jer će vas ova igra uvući u sebe onako kako ćete vi večeru, nakon tog preskočenog ručka...

“NAĐITE MINUT ILI DVA, ZAUSTAVITE SE I UŽIVAJTE U PREDIVNIM PREDELIMA”

“UKOLIKO STE ISKUSNIJI IGRAČ, SLOBODNO IZABERITE VEĆU TEŽINU”

Ali opet, neizbežno će biti da zbog sve svoje intenzivnosti i zahtevanja koncentracije, dođe do zamora materijala. Tako da, ako zateknete sebe da ste veći zombi od “Clickera” i da ne možete ni belu mačku iliti belu krpu da vidite, a kamoli nekog “Stalkera” da overite u glavu, e dragi moji - onda je vreme za predah. Napravite pauzu, okrepite se pa idemo dalje...

Moraćete da se uhodate sa ovom taktikom, jer igra nudi dosta gejmpleja. Sigurno nekih 30 sati, ako ste istraživački nastrojeni onda i kojih desetinu sati više. Da ne napominjemo da je brutalnost u ovom delu na jako visokom nivou. Eksplicitnih scena ima u velikoj meri pa ova igra svakako i nije za neke mlađe naraštaje. A vi kao da to već niste znali...

U duhu prvog dela, ovoga puta umesto stripova ćete skupljati kartice sa superherojima koje su deo nekog izmišljenog TCG-a. Svaka kartica će imati opis tog karaktera i njegove statistike uz kul sliku. A pored toga, nailazićete na pregršt poruka koje su ljudi iz sveta zahvaćenog zombi apokalipsom ostavili. Bilo da su to poslednje želje, iskustvima ili neki treći doživljaji iz ovog mračnog sveta. Ruku na srce, neki put smo imali osećaj da ovoga ima previše i da je ovo malo isforsirano. Ali ako vas ne mrzi, čitajte sve na šta naiđete, jer postoji dosta zanimljivih poruka, a neke i donose određene nagrade.

Jedan od novih dodataka je što ćete ovaj put, kada unapređujete vaša oružja imati malo bliži pogled ka tom procesu a ujedno ćete moći i da zagledate vašu kolekciju naoružanja. Ovo je svakako jako kul momenat, pogotovo sa grafikom koju The Last of Us Part II nudi. Još jedan možda I više kul dodatak je što ćete u nekim delovima moći I da svirate gitaru, na jedan veoma originalan način. To je toliko dobro urađeno da na You Tube-u već sada možete naći pregrš obrada poznatih svetskih hitova.

Što se konkretnih detalja u vezi priče tiče, time se nećemo baviti u ovom tekstu. Ali negde ostaje utisak da je u igru implementirano dosta propagandnog materijala određenih uverenja. Želeli bismo da verujemo da u kreiraje ove igre nisu prste umešale određene organizacije, ali to je teško progutati. Ali ako prihvatite sve te subliminalne i mnogo više direktne poruke, kao činjenicu da je svet otišao dođavola i da je ljudima potrebno da se osećaju da pripadaju nekome, nečemu ili da su jednostavno svako ima neki svoj izlaz... Onda možete da probate da se opustite i uživate u svemu što igra nudi.

Nama je to pošlo za rukom, ali razumemo da neće svima. No ako ipak uspete u tome, onda ćete zaista imati u čemu da uživate, jer ovakve igre ne izlaze svaki dan i zaista pomeraju granice gejminga. Sve u igri je dotegnuto i urađeno toliko detaljno, da je već na prvi pogled jasno da se radi o jednom od najozbiljnijih igračkih projekata do sada. Još ako ste ljubitelj prethodnog dela, pa onako napunjeni pozitivnim emocijama i željom da se vratite svom favoritu pristupite igranju, verujemo da će i vaše iskustvo biti skroz upotpunjeno.

Na kraju bi trebalo zaključiti da je The Last Of Us Part II jedno remek-delo kome bi se jako malo zamerki moglo naći. Jedna od manjih mana bi mogla da bude priča, koja je dosta kompleksnija nego u prvom delu i uključuje veći broj karaktera, a ne nudi jednako moćan efekat. Ruku na srce, daleko od toga da je priča loša. Samo nekako, da li zbog visokog standarda koji je postavio prvi deo ili je to zbog naših ličnih vizija, voleli bismo da su se neke stvari u igri odvile na drugi način.

Na kraju bismo mogli zaključiti da je vredelo čekati na ovaj nastavak, i da se nadamo i trećem jer verujemo da ima sasvim dovoljno elemenata za to. A ako trećeg nastavka i ne bude, nadamo se da bi Naughty Dog ekipa mogla da započne neku novu franšizu koja bi (i ako je to teško zamisliti) uspela da zaseni kvalitet a i uspeh ovog sjajnog serijala.

IGRU USTUPIO:
SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT

PLATFORMA:
PS4

IZDAVAČ:
Sony Interactive Entertainment

CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
Naughty Dog

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 9.3

- ✔ Besprekorna grafika
- ✔ Komande i mehanika
- ✔ Zvučni efekti i muzika
- ✘ Propaganda

Autor: Dragana Ličina Danojlić

REVIEW

PRIMER LOŠEG PORTA

Odakle početi priču o AAA igri koja nije zaslužila ovo što joj se desilo na Switchu? Bilo bi pravo da počnem od konstatacije da se pristojno portovanje AAA igara na Switch može uraditi što dokazuje treći deo the Witcher franšize. S obzirom na tu činjenicu proizvod koji sam ja dobila u ruke je pravo razočaranje.

Ceo život sam se pitala kako svet tačno izgleda ljudima koji loše vide, kakva je to tačno razlika između sveta koji vidim ja i sveta koji vide te osobe. Posle igranja ove igre na Switchu sasvim opušteno mogu reći da razumem problematiku i blago se nama koji sve vidimo u vrlo, vrlo visokoj rezoluciji sa svim detaljima namenjenim za oko. Verujem doduše da ljudi sa lošijim vidom ne doživljavaju da im se svet s vremena na vreme zamrzne i da se pitaju da li moraju da resetuju ovaj život ili da pričekaju.

Obsidian kao razvojni tim ima reputaciju da su im igre pune bagova prilikom izlaska iste. Svi mi razumemo da portovanje takve igre na konzolu sa slabijim hardverom zahteva određene žrtve koje morate da prihvatite da biste je igrali u autobusu na primer. Jasno je da će teksture imati manje detalja, da oštrina i boje neće biti najsrećnije rešene, da će karakteri i oružja, brod i td. izgledati lošije sa manje detalja no u originalnoj verziji. Ono što nisam očekivala je da dobijem igru koja me podsećala na igre s početka milenijuma. Znate kako je to izgledalo, kockasto, mutno i špicasto tamo gde ne treba sa vrlo malo detalja. Neko bi rekao, pa šta i u tim igrama smo svi uživali. Jesmo, ali mi ne pada na pamet da u današnje vreme dam 60€ na nešto što nije propisno urađeno, ako ću da platim špagete isto koliko i sto pored onda očekujem isti nivo usluge, i istu lepotu ukusa. Šta se desilo sa lepotom okruženja, bojama i tim dalekim svetovima koje bi trebali istraživati u ovoj igri, i koje toliko hvale srećnici koji

> "MADE BY A DEVELOPER, OBSIDIAN, WHICH MADE SEQUELS TO BIOWARE'S STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC AND BETHESDA'S FALLOUT 3."

su je igrali na drugim konzolama? Pa pošto sam iskreno predočila problem ove verzije igre, ajde da uronimo u ostatak priče o istoj, jer možete da je kupite i za druge konzole i možete zapravo da uživate u svoj njenoj veličanstvenosti ili ne, a mi je iz nekog volšebnog razloga nismo pre opisali u našem časopisu.

Igra je za one koji vole ideju istraživanja svemira, za one koji sanjare o sledećem koraku tako malom za čoveka ali velikom za čovečanstvo. Smeštena je u kolonizovani solarni sistem kojim vladaju korporacije, što vam postane jasno od trenutka kad upalite igru. S kim god da razgovarate iz usta bljuje korporativne slogane usađene duboko u njihovu misaonu matricu, tako da su im slogani postali druga priroda. Slogani i maskote vas okružuju svuda.

Vi kao protagonista se budite u izgubljenom brodu kolonista, probuđeni od strane ćaknutog naučnika kojem treba još „čorbe" za buđenje ostatka vaših saputnika. Dok ispunjavate tu misiju vi ćete dobiti brod, saputnike i spoznati vaše okruženje kao i vaše moći. Kao i u ostalim RPG igrama imate mogućnost da donosite odluke u kom moralnom pravcu ćete da vodite vašeg lika. Vi možete da lažete, nagovarate ili zastrašujete vaše protivnike, i imate različite načine borbe i šunjanja, kao i vašu posebnu moć usporavanja vremena. Osim vašeg ličnog razvoja lika svaka vaša odluka i odlučuje kako se rangirate kod svake frakcije koji rezultiraju sa popustima kod prodavaca.

Što se tiče saputnika, njih ima ukupno šest i sve ih susretnete tokom igre i svi dolaze sa vrlo detaljnom životnom pričom i razvijenim veštinama. Pošto u svakom trenutku možete da povedete dva saputnika bilo gde, vrlo je zabavno gledati i njihov međusoban odnos. Svaki saputnik sa svojim veštinama, ako ga povedete sa sobom, povećava i vaše veštine. Tako da ćete povesti inženjera za inženjerske poslove ili nekog drugog za diplomatske misije i sl.

Vaši saputnici će vas čekati u vašem brodu koji mnogo, mnogo podseća na brod iz Mass Effect igara, kao i na Firefly Serenity brod. Sam brod osim utočišta i oruđa za putovanje među svetovima ne pruža neke druge mogućnosti. Što se tiče putovanja u samom svetu gde se nalazite ono se svodi na dobro staro oprobano hodanje i tačke za brzo putovanje. Kad smo Firefly serije, s vremena na vreme igra podseća na nju. Tako da, ako vas srce boli i dalje žudite za novim avanturama tih junaka što ne biste uronili u ovaj svet? Ja znam da bih ja volela da sam dobila priliku da uronim u isti u svoj njegovoj lepoti i šarenolikosti, ovako na Switchu ne valja.

IGRU USTUPIO:
PRIVATE DIVISION

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Private Division

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Obsidian Entertainment

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 4

- ✓ Zdrava naučna fantastika
- ✓ Podseća na Firefly i Mass Effect
- ✓ Interesantan sistem sa saputnicima
- ✗ Loš port koji ubija želju za igranjem
- ✗ Loša grafika
- ✗ Igra se zamrzne s vremena na vreme

Autor: Igor Totić

REVIEW

NEĆE DA MOŽE SVE TO

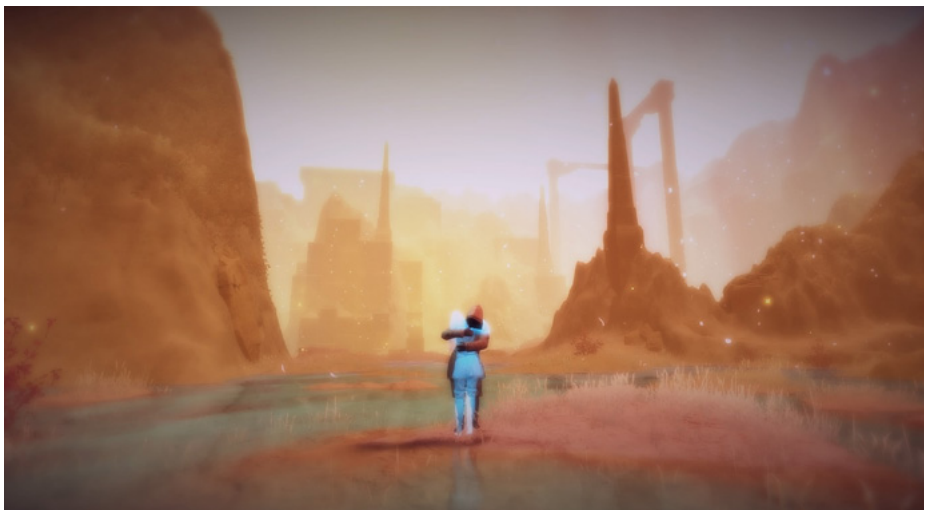
Šta se desi kad uzmeš mnoštvo žanrova i pokušaš da ih ubaciš u jednu, niskobudžetnu igru? Pa, velika katastrofa zvana Waking.

Waking vam već na početku ubacuje frazu da je igra zasnovana na igraču i da ćete morati da ubacite lične detalje kako bi se igra modifikovala ka vama. Pitaju vas o vašoj građi, polu, porodici, osećanjima, motivacijama i oko toga bi trebalo igra da se gradi. Vrlo me je zanimalo kako će ovo izgledati, jer je odmah zvučalo ambiciozno. Nažalost, ništa od ovoga neće nikada biti bitno korz igru nego će biti običan gimmic.

Igra vam na početku objašnjava da ste u komi i na samrti, ali vi niste spremni da napustite ovaj svet. Rešite da se borite za svoj život, ali bog sna Somnus ima druge planove i pokušava kako fizički tako i mentalno da vas natera da odustanete. Na vama je da putijete svojom psihom i svojim mozgom kako biste se izborili za svoj život i probudili iz kome kroz borbu i izdržljivost. Ovo sve zvuči vrlo zanimljivo, ali je realizacija katastofalna.

Gameplay se sastoji iz toliko različitih elemenata ali ni jedan nije komplementaran drugom. Ovo je kao neki souls-like kroz koji vam igra postavlja pitanja vezana za vašu psihu i od odgovora pravite magije, oružja i napade. Na kraju, sve se svodi na par varijanti tako da je nebitno šta ćete izabrati, uvek ćete spasti na isto. Drži dugme dok se nešto ne desi ili dok ne napadnete je ceo gameplay i vrlo brzo dosadi.

Posle tutorijala, koji vas veoma drži za ruke, igra vas pušta u HUB gde birate gde ćete dalje. Onda dobijate elemente avanture, zagonetki, platformi, souls-like i sudopere i ništa od toga ne radi lepo zajedno u ovoj igri. Kada izaberete misiju, morate da prođete istu kako biste otključali sećanja, ali one se nalaze u nasumičnim knjigama koje su raštrkane po nivoima. Misije su generisane nasumično, što je jedina dobra stvar, ali uglavnom se sastoji iz



> "POSLE TUTORIJALA, KOJI VAS VEOMA DRŽI ZA RUKE, IGRA VAS PUŠTA U HUB GDE BIRATE GDE ĆETE DALJE."

linearnih putanja punih jednostavnih neprijatelja dok ne dogurate do bosa. Sebe ojačavate skupljanjem Neurona koje trošite na skilove i posebne interakcije na mapama, ali ovo je ograničen resurs. Recimo ako naiđete na neprijatelja koga možete pobediti samo sa određenim skilom, a nemate Neurone za njih, you're gonna have a bad time. Sve misije su repetativne i iste bez imalo razlike a igra traje i traje i traje. Melee napadi su takođe katastrofalni jer su privremeni. Nađete neki predmet, vežete ga za sebe i udarite par puta, predmet pukne pa trči i nađi sledeći. Užas. Izgled vašeg lika je kompletno generičan i dosadan tako da ne možete ni da se vežete za glavnog lika koji bi trebalo da predstavlja vas. Ni jedan izbor ne utiče ni na šta, a ima toliko potencijala da zapravo vaši izbori utiču i na fizički prizak ili čak i opremu.

Grafika je savršeno moderna za 2005tu godinu. Grafika je mutna, bez ikakvih detalja i sve izgleda kao da je prošlo kroz ogroman broj filtera samo da bi izgledalo još ružnije. Animacije su katastrofalne i glavni lik uopste nema osećaj težine pa izgleda kao da trči po ledu, a isto se može reći za generične neprijatelje. Na primer, kad nabavite telekinezu, umesto nekog originalnog napada, gađaćete neprijatelje sa buricima koji izgledaju da su izašli iz prvog Max Payna (sjajna igra, samo nije ostarila baš najbolje). Neverovatno mi je da za ovako duboku ideju i premisu igre, nema ni jedan originalni detalj ili element koji bi se slagao sa ostatkom igre.

Waking je igra koja ne zna šta je, ne zna kom žanru pripada, šta želi da uradi i da prenese. Kažu da je vođena meditacija, ali toliko sam prevrtao očima na sve ostalo da premisa kompletno pada u vodu. Kroz celu igru nisam našao ni trunku zabave, malo izazova i na kraju sam imao vrlo malo interesovanja da nastavim. Jedina svetla tačka ove igre su možda bosovi koji mogu da budu izazovni i ponekad interesantni, ali to uglavnom zavisi od toga koje ste skilove izabrali. Sve u svemu, zaobiđite Waking u širokom krugu i igrajte Hellblade umesto ovoga.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: i7 ~3 Ghz / Ryzen 7
GPU: NVIDIA GeForce GTX 970
RAM: 8 GB RAM
HDD: 5 GB

IGRU USTUPIO:
TINYBUILD

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE

IZDAVAČ:
tinyBuild

CENA:
16.79€

RAZVOJNI TIM:
Jason Oda

TESTIRANO NA:
PC

OCENA 3

- ✔ Malo toga
- ✔ Možda generalna ideja
- ✘ Grafika
- ✘ Izvođenje
- ✘ Manjak direkcije

Autor: Milan Janković

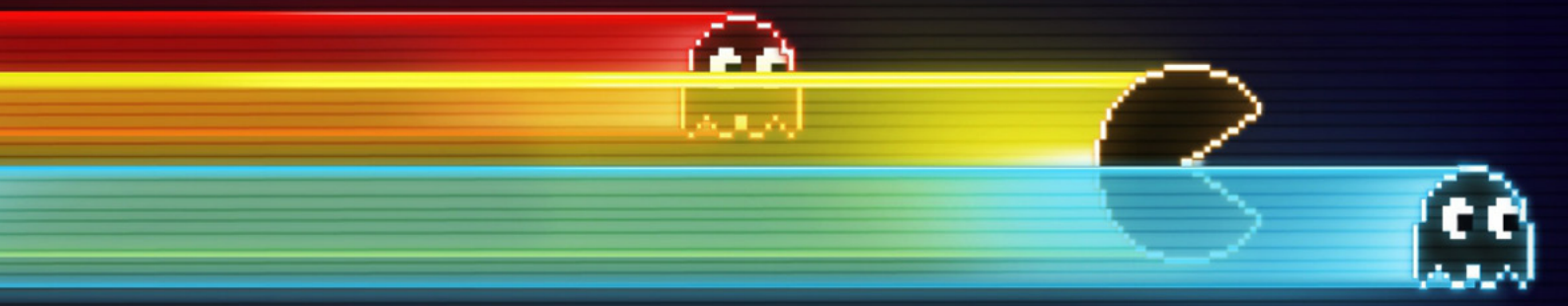
VALORANT

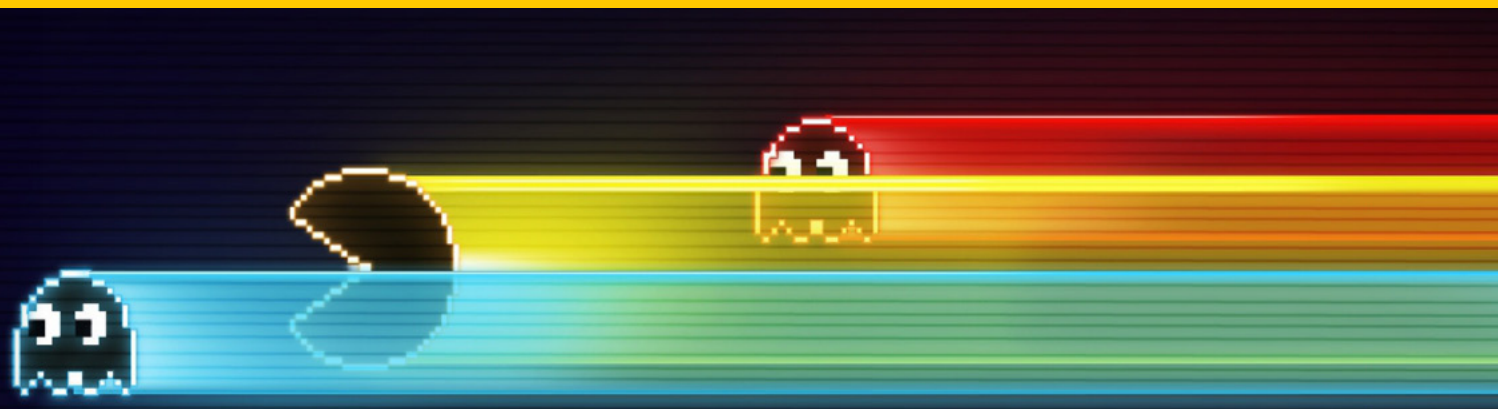
Riot Games je konačno sam rešio da je prošlo i više nego dovoljno vremena sa samo jednom igrom(League of Legends) u ponudi i da je došao rad da se proširi biblioteka. U prethodnom periodu se radilo na takođe besplatnom naslovu, s tim što je reč o konkurentu usmerenom ka igrama CS:GO i Overwatch. Valorant je pucačina koja poseduje elemente taktičkog multiplejera sa karakternim osobinama heroja koje daju prednost i pomažu prijateljima tokom borbe.

Pošto je završen period beta testiranja i igra je od početka juna postala dostupna svim igračima na PC platformi, i vaš autor je rešio da vidi o čemu je reč. U samom početku nisam gajio simpatije prema igri, na Valorant sam zbog slabih detalja gledao kao na ranu alfa verziju nekog budućeg projekta, dok su mehanike čisto povučene iz ranije spomenutih naslova. Međutim, iz runde u rundu igra me je sve više privlačila i sada je aktivno igrama kada mi to obaveze dozvole.

Valorant poseduje odličan dizajn zvuka, gde dobijate sve najbitnije informacije koje su ključne za pobedu. Ako planirate da igrate Valorant bez slušalica ili sa upaljenom muzikom, gledajte na to kao na trčanje bez patika, tako da zaobiđite tu praksu. Jednom kada savladate audio naznake, odlični dizajn nivoa će vam biti lak za uhodati se. Oružje podseća na ono iz CS:GO, ali pošto se kombinuje sa specifičnim sposobnostima, sličnosti se zanemaruju, već bitno fokusirati se na učenje obrasca pucanja. Upotreba sposobnosti heroja kojih ima oko desetak je važna u raznim fazama meča. U početku je potrebno imati Sovu u timu koji će otkriti rani plan protivničke ekipe, a ultimate sposobnost heroje Viper je jako zgodan kada postavite spike.

Iako je Valorant zvanično izašao, pred Riot Gamesom je još uvek dugačak put, pošto je trenutno dostupna samo dva moda, klasični mod napucavanja koji traje između pola sata i 40 minuta, kao i Spike Rush koji traje svega oko





desetak i nosi izmenjena pravila poput predefinisanog oružja i stavlja spike u ruke svih članova tima koji napada.

Prvi pogled ume da prevari, i ne navodi baš svaki na zaljubljivanje. Valorant je takva igra na koju će vam verovatno trebati privikavanje, pogotovu ako prelazite sa CS:GO, pošto sada u opticaju imate i set raznih sposobnosti. Besplatna igra je u pitanju, tako da možete žrtvovati samo par sati kako bi videli da li je to sledeći naslov uz koji ćete provoditi letnje noći ili samo kratki hit.

RAZVOJNI TIM:
Riot Games

GDE PREUZETI:
Playvalorant.com

Autor: Borislav Lalović

Postoje RPG-ovi, a postoje i THE RPG-ovi. Ovo drugo su institucije koje i dan danas mogu mnogo toga da daju igračima i igračkoj industriji. Igre koje su ostavile neizbrisiv trag u sećanju igrača koji su svoj gaming peak doživeli kao mladi adolescenti u prvoj polovini prve decenije novog veka. Takvih igara je svega tri, a dve od njih su

Morrowind i Oblivion

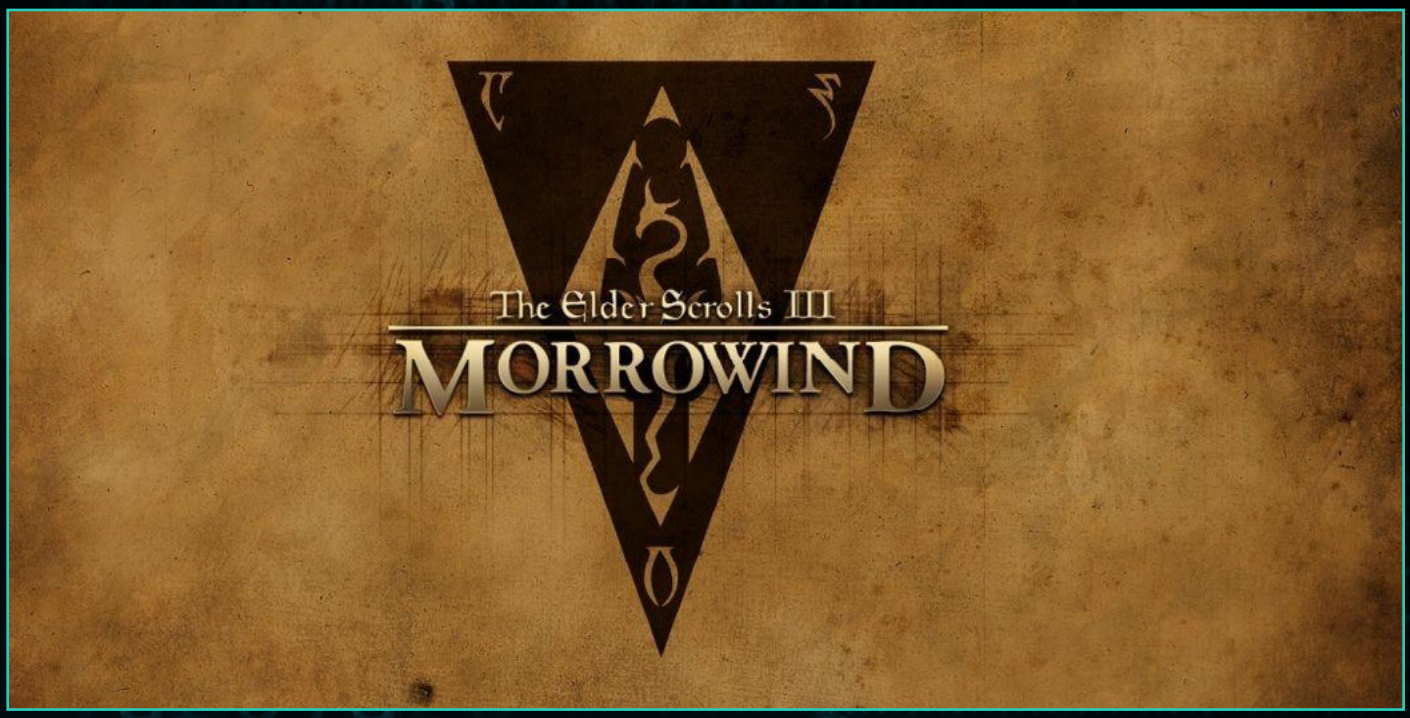
Ova dva dragulja Elder Scrolls serijala su nešto posebno. I ne samo posebno kada je u pitanju taj serijal, nego posebno u smislu igara uopšte. Blisko vezane, a opet prilično različite. Dok je Morrowind igra u kojoj ćete trknuti da preberete dungeon iza krivine pre nego što se okupate i posvetite maltretiranju seljaka koji vam je uvalio ovčiji umesto kozjeg sira, Oblivion deli neke elemente sa modernijim RPG naslovima. Tu pre svega mislim na to da nije dovoljno da se zaletite kao Sivonja na plast sena, nego ipak morate da promislite o svemu i na osnovu toga odredite pristup datoj situaciji. Ako su ispred pećine poređana koplja sa nabijenim glavama, onda to u najmanju ruku znači da unutra nisu pobesneli zečevi iz Monti Pajtona, nego verovatno neka „inteligentnija" opasnost. A to je samo vrh ledenog brega. Ono po čemu su poznati ovi naslovi jeste i sam razvoj vaše priče i ideje prema kojoj razvijate lika. Da li ćete biti mindless brute ili sofisticirani političar, samo od vas zavisi. Bitna razlika između ovih naslova leži u tome da ste u Morrowindu mogli neobično dugo da lutate po svetu ne radeći ništa, dok je Oblivion prepunjen raznim side questovima, pa je praznog tabananja mnogo manje. A side questovi... Pijanicama koje su ih pisale treba odati počast, jer nikada nećete znati gde će vas put navesti i kako će se priča završiti.

Morrowind i Oblivion, pradeda i deda open-world RPG žanra.

1997. je izao FPS koji sam pukom slučajnošću odigrao. I to sa 3 godine zakašnjenja. Mnogo je poligona prošlo ispred mojih očiju od tada. Igrao sam sve i svašta, ali i dalje mogu da tvrdim da je ovo jedna od retkih igara koja apsolutno zaslužuje svoje ime. A ono je krvavo...Baš, baš krvavo... Stariji će se setiti, naravno u pitanju je

Blood

Ovo parče koda svakom svojom linijom zaslužuje ime. I ne, nije ovo ništa posebno što se priče tiče. Ali, level dizajn postignut ovde, pre skoro 25 godina je nešto na čemu bi neke moderne pucačine mogle da pozavide. Arhitektonska rešenja, nazivi nivoa i tako dobro skriptovane sekvence su samo deo zabave koju ovo čudo nudi. A ima toga, nije da nema. Početak, u kome izlazite iz sopstvene grobnice, prolazite kroz istripovano groblje, a na ulazu u kapelu



vas čeka razapet leš iznad ulaza, pored koga piše „i butchered my mom“ (ako se dobro sećam), je bez svake sumnje naj mindfuck početak igre u istoriji. Od oružja ste imali prokleto zanimljivi flare gun, koji je pretvarao protivnike u instant vrišteće lomače. A nije da su vas samo regularni protivnici napadali. Uđite u neku bolnicu, gde ćete imati posla sa otkinutim rukama i sličnim divotama izopačenih umova dizajnera (ah, gde su danas ti maštoviti ljudi, da pokažu belosvetskim neznalicama kako se igre dizajniraju). Sve što radite, od razvaljivanja sačmarom do bacanja dinamita na zombije je apsolutno ispunjeno crvenom bojom pikselaste krvi iz tog vremena.

I onda kada ste mislili da ste videli sve, uletite u neki ogromni organizam i okliznete se na želudačnu kiselinu. A kada ustanete, ubije vas njegov otkucaj srca... Bloody hell, that was fenomenal.

A kada smo već kod krvi, hajde da tu ostanemo još malo. A gde ima krvi ima i vampira. A koji vampiri su najbolji vampiri kada je reč o RPG igrama? Tako je

Vampire: The Masquerade – Bloodlines

Ah, ne... To nije onaj treć RPG koji se smešta uz Morrowind i Oblivion. Ali svakako ne zaostaje za njima po kvalitetu. Inače, ovo je prva igra urađena na source engine-u i kao takva dala je prostora razvojnom timu da se razmaše u svim smerovima. Sve izgleda prelepo i zaista je besprekorno uhvaćena tema i atmosfera vampirskog settinga u gotskom stilu. Jeste, gotika i diskoteke možda ne bi trebalo da idu zajedno, ali to je ovde toliko prirodno i deluje kao da ste na setu filma Od sumraka do svitanja i svakog trenutka čekate Selmu Hajek sa svojom zmijom.

Cela ekipa koja stoji iza ovog čuda od igre zaslužuje olimpijsku medalju za trud i zalaganje. Jer ovde je sve genijalno...Genijalna priča, genijalni likovi, genijalne mehanike. Čuvajte vrat, da ne postanete – genijalni vampir.

Autor: Stefan Starović

ASUS ROG ZEPHYRUS G14

Neverovatne performanse malog laptopa

Gejming laptopovi su predmet debate već duži vremenski period, a pre svega je argument zašto biste platili puno para za nešto što je znatno skuplje od desktopa, ima nešto lošije performanse, baterija mu traje jako loše a ni prenosivost mu nije baš jača strana pri čemu i izgleda kao nešto što je izašlo iz crtanog filma. Ali šta kada na test dobijete uređaj koji ruši praktično sve ove stereotipe? Uf...

Asus ROG Zephyrus G14

Moram priznati da nas najčešće vendori „jure“ da radimo opise njihovih proizvoda ali je u slučaju Asus G14 laptopa bilo upravo suprotno – na osnovu svega što sam pročitao u stranim medijima ja sam imao želju da baš ovaj računar istestiram i da proverim uživo dosta pozitivnih stvari koje su rečene. Takođe ovo je i dalje jedan od retkih laptopova koji ciljaju high-end tržište a koji je opremljen AMD procesorom, u ovom slučaju Ryzen 9 modelom 4900HS koji je zapravo ekskluzivan upravo za ovaj računar.

> “STIL RAČUNARA JE JAKO SVEDEN”

Krenimo od početka – Zephyrus G14 dolazi u relativno maloj kutiji i prvi utisak kada je otvorite jeste „čoveče kako je ovaj laptop mali“. Imao sam u svojim rukama gomilu i ultrabookova i gejming laptopova, ali nikada do sada nisam imao gejming laptop za koji bih mogao da pomislim da je ultrabook! Pri malo detaljnijem pregledu shvatite da je računar zapravo malo deblji nego što bi bilo normalno za ultrabook, a i težina je malo veća nego ono što biste mogli da očekujete. Međutim to i dalje ne menja prvobitni zaključak – ovo je računar sa ekranom dijagonale 14“ a s obzirom da su ivice oko ekrana jako tanke deluje kao neki 13“ model od pre godinu ili dve. Laptop je pretežno izrađen od metala, završna obrada je na najvišem nivou i deluje vrlo kruto i

izdržljivo. Treba naglasiti i da je dizajn uređaja jako sveden, mi smo na testu imali model u tamno sivoj boji koja praktično može da se uklopi od kancelarijskog okruženja pa sve do nekog alternativnog umetničkog ili zaista i pravog gejmerskog. Postoji i druga opcija u beloj boji ali bih rekao da je to pre za one koji malo žele da se istaknu u društvu. Za one koji baš vole da se istaknu treba obratiti pažnju da poklopac ekrana ima rupice gde ako doplatite za takozvani AniMe Matrix displej iz tih rupica izbijaju bele LED diode koje onda možete programirati kroz Asus softver da prikazuju šta god vi želite, uključujući i animirane poruke, gifove i slično. Ovakav sistem do sada nije viđen na laptopu, ja sam imao priliku da prisustvujem demonstraciji i zaista izgleda interesantno ali suštinski ne služi ničemu osim da izgledate kul.

Kada se računar otvori vidimo zaista jako tanke okvire oko ekrana, a sa donje strane imamo trapezoidni isečak koji omogućava da se toplota lakše odvodi i da ne smeta ekranu. Takođe kada ga normalno otvorite šarka je takva da će ekran malo podići računar od podloge što opet dovodi do boljeg protoka vazduha. Jedna stvar koja nam je zapala za oko jeste da na računaru uopšte ne postoji web kamera – iznad ekrana prosto nije bilo mesta, a Asus se odlučio da je uopšte i ne stavi već biste za te namene morali da koristite neku eksternu. Iako ovo jeste prevashodno gejming uređaj moramo priznati da je nekako globalna pandemija koronavirusa dovela do znatno veće upotrebe web kamera. Sa unutrašnje strane se nastavlja svedeni dizajn pa tasteri mogu svetleti samo belom bojom, što je meni lično zaista lep utisak, mada bih voleo da je svetlost malo jača, odnosno da se bolje vidi i na svetlu i u mraku. Tastatura je odlična i za gejming i za kucanje a vrlo dobar je i trackpad koji daje baš lep osećaj i omogućava da praktično sve osim igranja možete da završite i bez miša.

Sa leve i desne strane se nalaze izduvi za hlađenje ali i portovi za proširivanje, ima sasvim dovoljno i USB portova, pozdravljamo HDMI 2.0b standard, a jedan

“IZUZETNO DOBRE PERFORMANSE U IZRAZITO MALOM RAČUNARU”

USB-C port se može koristiti i za punjenje računara. Ono što je jedna realna zamerka jeste što se standardni konektor za strujni adapter nalazi otprilike na sredini leve strane računara pa ponekad treba izvesti malo gimnastike oko sprovođenja kabla tako da vam ne smeta, ali je to verovatno posledica „gužve“ u unutrašnjosti računara. Takođe treba primetiti i da je strujni adapter snage 180W poprilično veliki, pogotovu ako uzmemo u obzir male dimenzije računara.

Performanse

Nama je na test G14 došao praktično u najjačoj konfiguraciji, ako izuzmemo nedostatak AniMe Matrix displeja. To podrazumeva već pomenuti AMD Ryzen 9 4900HS procesor koji ima 8 fizičkih i 16 logičkih jezgara i radi na boost kloku do impozantnih 4.3GHz pod punim opterećenjem. Praktično u poređenju sa desktop procesorima dolazi se do performansi neke više-srednje klase što znači da ćete moći da pravite YouTube klipove ili da strimujete igre skoro kao na desktop mašini. Komforu u radu doprinosi i ugrađenih 16GB DDR4 3200 MHz memorije kao i veliki SSD kapaciteta 1TB sa koga se igre pokreću zaista brzo. Konačno tu je Nvidia RTX 2060 Max-Q grafička kartica sa 6GB memorije. Max-Q dizajn je prilagođen manjim računarima i performanse su za nijansu slabije od standardnog RTX 2060 čipa ali su sasvim adekvatne za najveći broj igara, ma da iskreno ne bih savetovao da pokušavate da uključite Ray-Tracing na ovom čipu jer će prosto gubitak u performansama biti preveliki. Za sve ostalo je i više nego dovoljna.

Možda će delovati čudno, ali ekran koji je najjači u ponudi ovog računara je deo koji mi se najmanje svideo. Naime radi se o onome što Asus naziva IPS-level panelu, dakle nečemu što nije baš IPS ali ima jako lepe boje i prikaz slike za moje kriterijume. Ono što mi se nije svidelo je zapravo rezolucija od 2560x1440 piksela (nekada nazivana i 2k) koja na 14“ ekranu deluje zaista sitno. Ok, u Windowsu i nekim programima vi možete skalirati interfejs pa to nije problem, ali treba obratiti pažnju da većina igara to ne podržava pa će vam se dešavati da meniji ili elementi interfejsa u igri budu zaista jako sitni. Nikako nije dobro kad morate da se naprežete da vidite koliko recimo imate još metaka u šaržeru puške. Ekran ima osvežavanje od 60Hz što je sasvim ok a pogotovu što podržava adaptive-sync tehnologiju koja sada omogućava da i Nvdia kartice rade usklađeno sa ekranom bez plaćanja preskupe G-Sync licence, praktično ista stvar samo je isplativije za korisnika. Međutim ono što je po meni mnogo bolja opcija jeste

zapravo uzeti model sa slabijim Full HD ekranom a koji ima osvežavanje od 120/144Hz (zavisno od tržišta). Na taj način dobijate veći refresh rate koji će vam sigurno značiti u eSports naslovima, nećete imati problem sa skaliranjem elemenata na malom ekranu a i performanse u igrama će biti bolje. Ekran veće rezolucije može pogodovati samo nekim ljudima koji se bave kreiranjem sadržaja ili strimovanjem gde onda mogu da smeste više elemenata na ekran a igranje igara im nije primarna stvar.

Kada pričamo o performansama u igrama u većini aktuelnih naslova ovaj računar čak i u 2560x1440 rezoluciji sa uključenim maksimalnim detaljima postiže brojke koje su negde oko 50-60 fps što je uzimajući u obzir i adaptive sync i više nego igrivo. Međutim opet dolazimo do situacije da bi u Full HD te igre radile u 70-80 fps u proseku a na ovako malom ekranu ne biste ni primetili razliku. Treba naglasiti i da jak procesor podrazumeva da neke eSports naslove kao što je CS:GO možete bez problema da poterate u 200+ fps što znači ljudima koji igraju kompetitivno.

Sve ove jake performanse zahtevaju i dosta dobro hlađenje pa računar ima nekoliko modova rada od onog potpuno tihog pa sve do turbo moda kada su ventilatori u potpunosti u službi najboljih mogućih rezultata. Naravno sa povećanjem broja obrtaja ventilatora se povećava i buka koju računar proizvodi ali mogu reći da ni u jednom momentu nije bila nepodnošljiva, jeste primetna ali u granicama očekivanog. Toplota koja se generiše u procesu se odvodi iza računara i sa strane i kada pipnete rešetke one deluju zaista vrelo kada je računar duže radio pod opterećenjem, ali je bitno da ništa od delova koje standardno dodirujete nema značajno povišenu temperaturu.

Dolazimo i do jedne stavke koja je oduvek bila rak rana gejming laptop računara – trajanje baterije se ranije merilo u minutama, a najviše sat-dva. Iako se na internetu mogu naći rezultati da je G14 postigao čak od 11 sati trajanja baterije, u uslovima u kojima sam ga ja koristio negde je realan rezultat bio

8-8.5 sati, ali to je realno jako dobar rezultat! Ovo praktično znači da ceo dan možete biti bez punjača i završavati šta god da vam treba što je jedna od glavnih dobrih karakteristika ultrabook računara. Dodatna pogodnost je i mogućnost punjenja preko USB-C porta ali on zbog svoje maksimalne snage ne može da izdrži punjenje dok je laptop pod punim opterećenjem. Naravno ne treba posebno naglašavati da baterija dobro traje u nekim opštim primenama – surfovanje internetom, kancelarijske aplikacije, gledanje video materijala i sl, ne i dok igrate igre, na to i dalje realno možete da zaboravite ako vam punjač nije pri ruci.

Zaključak

Asus je sa Zephyrus G14 modelom pomirio do sada nepojmivo – imamo gejming računar dobrih performansi, malih dimenzija, svedenog izgleda i dobrog trajanja baterije. Naravno ima tu ponekog detalja koji bismo voleli da je drugačiji ali je ukupno utisak neverovatno pozitivan. Najbitnija stvar je zapravo što ovakav računar može da menja paradigmu kako se igramo – ja imam ultrabook koji nosim sa sobom i na posao, a kod kuće imam veliki desktop koji mi služi za igre. Sa jednim ovakvim računarom bih mogao da imam samo jedan računar i da ga recimo kod kuće povežem na monitor i svoje gejming periferije samo se igram, bez dupliranja podataka, podešavanja i slično. Pritom je i dizajn uređaja takav da se definitivno ne bih postideo da ga ponesem i na neki izuzetno formalan sastanak. Konačno dolazimo i do cene koja je za jedan ovakav uređaj nije preterano visoka, niža je od nekih konkurentskih gejming laptopova, ali je naravno više od nekih ultrabook računara, u svakom slučaju odgovarajuća za ono što nudi. Očekujemo da se u narednom periodu pojave i druge, nešto slabije varijante, koje će sigurno biti i pristupačnije, a verujem da bi recimo neki model sa Ryzen 7 procesorom i na primer GeForce 1660Ti grafičkom karticom mogao biti pun pogodak. Naravno sa druge strane spektra je i dodavanje AniMe Matrix ekrana za personalizaciju što povećava cenu ali i težinu neznatno, pa bih ja lično to svakako izbegao.

Testiranje:

Igra Ultra settings	2560x1440
Witcher 3	(average FPS)
Battlefield 5 (RTX OFF)	47.6
Assassin's Creed Odyssey	59.4
Shadow of the Tomb Raider	41.5

Karakteristike:

Model	ASUS ROG Zephyrus G14
Procesor	AMD Ryzen 9 4900HS (8-core/16 Threads)
Memorija	16GB DDR4 3200 MHz
Grafička kartica	nVidia GeForce RTX 2060 MaxQ 6GB GDDR6
SSD	1 TB M.2
Hard disk	Nema
Povezivanje	1xUSB 3.2 Gen2 Type-C with DisplayPort 1.4 and power delivery, 1xUSB 3.2 Gen2 Type-C, 2xUSB 3.2 Type-A, Gbit LAN, 1xHDMI 2.0b, 3.5mm combo, WiFi, Bluetooth
Ekran	14“ 2560x1440 IPS-level adaptive Sync
OS	Windows 10 Home
Težina	1.6 kg

KONZOLA.RS

RAZBIJAMO

VAŠE KONZOLE!

ČIPOVANJE — SERVIS — PRODAJA

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

Autor: Stefan Starović

COOLER MASTER MS110

Solidan komplet tastature i miša

Najčešće kada pričamo o gejming periferijama je to nešto što ima najnoviju tehnologiju, dodaće vam prednost milimetarski preciznog nišanjenja u deliću sekunde i zahvaljujući tome ćete postati eSports zvezda. Naravno to su sve uglavnom samo marketinški materijali proizvođača, ali šta ćemo sa onom velikom većinom ljudi koja ne želi da plati svoje gejming periferije preskupo a dovoljno im je da dobije nešto pristojnog kvaliteta po razumnoj ceni? Upravo oni mogu obratiti pažnju na paket tastature i miša koji je Cooler Master označio kao MS 110.

Cooler Master MS 110 tastatura

U pakovanju su zajedno miš i tastatura ali ćemo krenuti od većeg dela ovog paketa. U pitanju je tastatura koju Cooler Master opisuje da ima Mem-mehaničke tastere. U praksi to znači da su tasteri i dalje uglavnom membranski ali imaju neke karakteristike gejmerski više orijentisanih mehaničkih modela. Pre svega tu je znatno brži odziv nego kod klasičnih membranskih tastera što će sigurno značiti velikom broju igrača. Takođe životni vek ovih tastera je projektovan na vrlo respektabilnih 50 miliona klikova ili više tako da bi trebalo da vas tastatura služi i više nego dobro solidan vremenski period. Ono što je meni lično malo zasmetalo jeste prevelika dubina tastera, nalik na one na mehaničkim tastaturama ali ipak nemaju dovoljno brzu reakciju. Prosto nekako preferiram membranske ili ove neke hibridne tastature sa malo kraćim hodom jer onda imam bolji osećaj, pre svega kod kucanja. Ali to moram priznati da je zaista do ličnih preferencija svakog korisnika tako da je sasvim moguće da će se nekome baš ova opcija dopasti. Zanimljivo je

> “RGB OSVETLJENJE TASTATURE IZGLEDA BAŠ DOBRO”

primetiti da tasteri imaju neki zvuk prilikom kucanja, skoro pa kao da žele da simuliraju mehaničke tastere ali se zaista i na to jako brzo naviknete, a nivo buke nije ni približno veliki kao kod mehaničkih tastatura.

Sam dizajn tastature je relativno minimalistički – osim jednog tastera sa CM logotipom kojim pozivate specijalne funkcije raspored je potpuno klasičan. Nema nikakvih druigh dodatnih tastera, točkića za kontrolu zvuka i slično a i sam dizajn je vrlo sveden. Ono što donekle odskače jeste podloga tastera koja je providna i kroz koju jako lepo isijava RGB osvetljenje u svim mogućim nijansama tako da daje jako dobar utisak. Međutim ono što je takođe bitno naglasiti jeste da sveden dizajn omogućava da ovu tastaturu napravite da bude sušta suprotnost gejmerskog modela – ako biste isključili osvetljenje ili ostavili na jednoj konstantnoj boji preko softvera ova tastatura bi sasvim mogla da prođe u bilo kojoj, čak i formalnoj kancelariji što nekim korisnicima sigurno znači. Dakle postoji izbor od toga da šljašti kao Novogodišnja jelka pa do toga da ima potpuno „stealth“ izgled. Bitno je naglasiti i da sami tasteri imaju 26 key anti-ghosting, što je možda za nijansu lošije od top modela ali opet sigurno sasvim zadovoljavajuće za najveći broj igrača. Bitno je naglasiti i da su materijali od kojih je izrađena i tastatura i miš na najvišem nivou pa će biti i prijatni pod prstima a i neko ko prvi put vidi komplet može biti zaista impresioniran izradom.

MS 110 miš

Miš koji se dobija u ovom kompletu je namenjen za korišćenje kako levorukim tako i desnorukim igračima, odnosno njegov je oblik je u potpunosti simetričan, uz ogradu da forward i back

> “MAKSIMALNA OSETLJIVOST SENZORA MIŠA JE 3.200 DPI”

dugmići postoje samo sa leve strane, odnosno za korišćenje palcem desne ruke. Dizajn je opet relativno sveden, iako postoji potpuno RGB osvetljenje ono je izvedeno samo kao logo na zadnjoj strani, točkić i mala linika koja ide između dva glavna tastera i tela miša. Sa težinom od 89 grama spada u lakše na tržištu a oblikom će zaista biti korektan najvećem broju igrača. Točkić je lepo prosvetljen ali u radu deluje malo jeftino, ništa što bi se moglo uzeti kao velika mana ali prosto smo viđali i bolje. Treba naglasiti da sa donje strane ima zaista ogromne klizače i da se po podlozi kreće fenomenalno.

Optički senzor koji se nalazi u mišu je PixArt 5050 i njegova osetljivost je 400, 800, 1600 ili 3200 DPI i ona se selektuje preko tastera koji se nalazi iznad točkića. Neko će možda reći da je ovo malo i da se neki kineski modeli hvale i do pet puta većim vrednostima ali u praksi je ovo zaista dovoljno za najveći broj primena osim možda baš vrhunskog eSports nivoa takmičenja, ali budimo realni koliko nas se takmiči ili ima tu ambiciju? Komunikacija sa računarom je učestalošću od 1.000Hz i odvija se preko lepog gumiranog USB kabla koji ni na koji način ne smeta prilikom korišćenja.

Zaključak

Cooler Master MS110 je komplet koji se ni po čemu ne ističe – viđali smo i bolje tastature i bolje miševe. Međutim kao komplet on ima zaista ono što najvećem broju korisnika zaista i treba, kvalitet izrade je na zavidnom nivou a može se primeniti i u nekom malo ozbiljnijem okruženju nego što je to samo gejming. Kada na to dodamo i cenu od nešto ispod 70 evra na našem tržištu ovo može biti idealna stvar za nekoga ko nije tvrdokorni igrač ali voli malo da se poigra a i došlo mu je vreme za zamenu periferija, kao i za recimo poklon nekom mlađem igraču koji tek pravi prve korake u svetu gejmiga. Rekli bismo dobro izbalansiran proizvod sa pristojnom cenom koji ni ne pokušava da se pretvara da je nešto više od toga.

Karakteristike:

Model	Cooler Master MS110
Tip	Membransko mehanička tastatura i optički miš
Povezivanje	USB
Senzor	3.200 DPI PixArt 5050
Dodatno	RGB osvetljenje sa više zona

Autor: Stefan Starović

MOTOROLA EDGE+

Telefon na samoj ivici performansi

Mobilni telefoni nisu inače nešto čime se inače bavimo ali prosto je došlo vreme da ne možemo da zanemarimo činjenicu da se veliki deo gejminga odvija upravo na ovoj novoj platformi kao i da je sve više i pravih eSports događaja koji se igraju na mobilnima. I upravo zato smo odlučili da se malo više posvetimo uređaju kome je fokus dobrim delom i gejming – Motorola Edge+.

Motorola Edge+

Edge+ je najnoviji telefon kompanije Motorola koji spada u takozvanu flagship kategoriju – u pitanju su modeli koji imaju najjači procesor, najviše memorije, najbolji ekran, najbolju kamaru, jednom rečju sve naj. I zaista kada krenemo kroz specifikacije telefona tu je trenutno najjači Snapdragon 865 procesor, neverovatnih 12GB memorije (što je nešto više nego računar na kome ovo pišem...) i čak 256GB prostora za skladištenje podataka. Memoriju za skladištenje nije moguće proširiti karticama, ali s obzirom na njen kapacitet zaista smatram da to i nije baš potrebno – na 256GB će stati verovatno sve igre koje možete da zamislite, a opet se vraćamo na kapacitet SSD-a na laptopu sa koga kucam.

Sam telefon je solidno visok, dijagonala ekrana je celih 6.7”, ali je relativno uzak tako da lepo leži u ruci. Izrađen je od potpuno premium materijala pa

“RGB OSVETLJENJE SE PODEŠAVA U 4 ZONE”

je i sa jedne i sa druge strane staklo otporno na udarce (Gorilla Glass 5) a između je aluminijumski ram. Glavna uzdanica je ekran koji je baš jako zakrivljen na ivicama pa u startu zahteva malo privikavanja ali kada se jednom naviknete shvatićete da je osećaj korišćenja jako dobar. Dobrom osećaju mnogo više doprinosi i brzo osvežavanje ekrana od 90Hz koje daje utisak da je sve nekako mnogo brže i više glatko nego na običnom telefonu. OLED ekran daje i veliku zasićenost boja pa pri najjačem osvetljenju imate utisak kao da će nešto bukvalno izleteti iz ekrana koliko su boje „napucane“. To je dovelo i do podržavanja standarda HDR10+ koji je trenutno najjači što se tiče prikazivanja boja visoke definicije. Rezolucija je 2340×1080 piksela što je posledica produženog formata zbog lakšeg držanja ali je sasvim adekvatna – uostalom i većinu igara na PC računarima igramo u rezoluciji 1920×1080 piskela. Edge ekran podrazumeva da neke zgodne stvari možete staviti i na ivice – recimo notifikacije i slično što dosta pomaže u korisničkom iskustvu. Kada gledate neki Youtube klip možete primetiti da je ekran malo skraćen crnim štraftama sa strane ali to ni najmanje ne smeta. Konačno tu je takozvana punch hole selfie kamera na prednjoj strani koja zaista minimalno remeti iskustvo beskonačnog ekrana kako to naziva Motorola.

Kada smo kod kamera tu je već pomenuta selfie kamera od 25 megapiksela koja zapravo daje slike rezolucije 6.2mpx jer se koristi veći senzor da bi uhvatio više detalja. Upravo je sličan princip primenjen i za glavnu kameru koja nominalno pravi fotografije u 108mpx, zaista izuzetan rezultat, a fotografije koje vi dobijate su u 27mpx rezoluciji (osim ako ručno ne premostite podešavanja). Ovo je takođe izuzetno velika rezolucija, praktično možete bilborde štampati od ovih fotografija.

“MAKSIMALNA OSETLJIVOST SENZORA JE 24.000 DPI”

Tu su još dve dodatne kamere – jedna ultra-wide za široke planove i jedna telefoto koja omogućava do 3x optički zum. Što se kamera tiče moramo priznati da mi nismo eksperti fotografije jer se uglavnom više fokusiramo na gejming, ali su slike jako precizne i oštre, bez obzira na doba dana ili uslove osvetljenja. Dovoljno je reći da se ovakav sistem kamera može u potpunosti koristiti kao zamena za amaterski foto-aparat, više se ne postavlja pitanje da li je blizu, postavlja se pitanje da li je bolji ili ne od pojedinih modela profesionalnih foto-aparata. Svakako i više nego što će vam ikada trebati za više od 95% uobičajenih primena. Tu je i snimanje video klipova sa rezolucijom čak do 6K, odnosno (6016x3384px). Ako ste se upitali zašto 6k kada ne postoje ekrani te rezolucije da bi sliku prikazali odgovor je jednostavan – prilikom obrade klipa možete iseći deo koji vam se najviše dopada i koristiti samo njega čak u 4K rezoluciji, ako želite video u samo Full HD mogućnosti su zaista i više nego impozantne. U najvišoj i u 4K rezoluciji je moguće snimati samo u 30fps, dok je u Full HD moguće snimanje brzinom i do 60fps pa tako praviti i neke slow motion varijante.

Konačno Motorola Edge+ je jedan od retkih telefona najviše klase danas koji ima 3.5mm džek za slušalice, što je posebno dobro ako hoćete da koristite neki gejmerski model na koji ste navikli. Treba naglasiti i da podržava samo jednu SIM kao i da nema zvanično deklarisanu vodootpornost, ali Motorola naglašava da će lako izdržati kišu ili povremena prolivanja tečnosti, samo ga nemojte potapati u vodu. Ono što je jako bitno za većinu korisnika danas, pogotovu one koji se igraju, jeste velika baterija od 5.000 mAh, što je najviše od svih „flagship“ modela i zaista će izdržati najviše dok se igrate. Brzi punjač od 18W će telefon do 100% napuniti za nešto malo manje od 3 sata što je takođe jako respektabilan rezultat. Nekim korisnicima bi možda ovaj telefon mogao da opušteno izdrži i dva dana ali uz moje korišćenje telefona, plus igre, rezultat od dana završenim sa oko 35% baterije je i više nego odličan! Plus što je dovoljno uveče da ga malo stavite na punjač i opet ste spremni za

sledeći dan, nema potrebe ostavljati ga preko noći da se puni.

Mobilno igranje u najvišem kvalitetu

Motorola Edge+ nudi zaista neke fenomenalne predispozicije za mobilno igranje – tu je najjači procesor, puno memorije, izdržljiva baterija, ali nadasve najzaslužniji za dobar utisak je odličan ekran. Edge zakrivljenost u startu biva malo čudna ali se brzo čovek privikne a onda boje i odlično osvežavanje od 90Hz zaista dolaze do izražaja. I naravno uvek govorimo kako da bi neko iskoristio veće osvežavanje ekrana mora imati i dovoljno dobar hardver koji može da izbaci dovoljno frejmova u sekundi Edge+ je tu sasvim dorastao zadatku. Igranje Brawl Stars u 90Hz je zaista izuzetno glatko i primeti se ozbiljna razlika u odnosu na druge telefone. Nažalost neke igre još ne podržavaju više od 60Hz ali i naslovi poput Call of Duty Mobile, Fortnite, Asphalt 9, Forza street ili Arena of Valor (mobilni ekvivalent League of Legends) izgledaju zaista fenomenalno na ovom telefonu, pre svega zahvaljujući odličnom ekranu.

Naravno tu je i trajanje baterije pa se lako može desiti da krenete sa punim telefonom, u sred dana poželite da odigrate i dva sata Fortnite a onda nastavite sa normalnim korišćenjem gledanjem Youtube klipova i slično i bez problema završite dan uveče sa još baterije na raspolaganju. Zaista do sada nisam sretao ovako izdržljiv uređaj. I upravo je taj odličan ekran i velika baterija dobitna kombinacija za igranje na jednom telefonu kakav je Motorola Edge+.

Treba naglasiti da Motorola ima i nekoliko softverskih rešenja na inače relativno standardnom Androidu koja pogoduju upravo igranju. Tu je Motorola Gametime koji zaista ima neke lepe opcije – od pravljenja screenshota, preko dodavanja virtuelnih trigger dugmića u gornjem delu (na Edge zakrivljenom delu ekrana) pa do dodavanja svoje omiljene chat aplikacije kao što su WhatsApp ili Discord. Posebno su interesantne opcije za blokiranje poziva i notifikacija dok ste u igri kako vam ništa ne bi narušavalo koncentraciju. Interesantna je recimo i opcija omogućava da telefon propusti poziv koji se ponavlja – ako vas neko zove više puta u roku od 15 minuta drugi poziv će zvoniti jer je onda pretpostavka da je nešto bitno i da biste zaista trebalo da se javite. Ili da ostavite neke brojeve telefona iz imenika na koje se neće odnositi opcija za blokiranje poziva tokom igranja. Naravno sve ove opcije možete uključiti i isključiti po potrebi i prilagoditi onome što vi želite.

Zaključak

Ako postoji jedna karakteristika koju bismo zamerili ovom telefonu to je cena od oko 1.000 evra, koja je doduše nešto i niža nego u ostatku Evrope, ali opet relativno nedostižna većini igrača u Srbiji. Međutim to je svakako trend koji su nametnuli svi veliki proizvođači sa svojim top modelima a Motorola Edge+ svakako spada u tu klasu i to je potpuno realno. Sve ostalo na ovom telefonu je prosto za poželeti, naročito za gejmere!

GUITAR HERO®

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

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

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

rent@guitarhero.rs

www.guitarhero.rs

060/55-26-787

play
zine