

PLAY!

z n e

TOP 10 IGARA DEZENIJE

HARDWARE:

LOGITECH
G604

EDITORIJAL:

GAMESCON 2019

REVIEW:

SHOVEL KNIGHT:
KING OF CARDS

IGRA MESECA

DETROIT

BECOME HUMAN

BROJ 133 – JANUAR 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



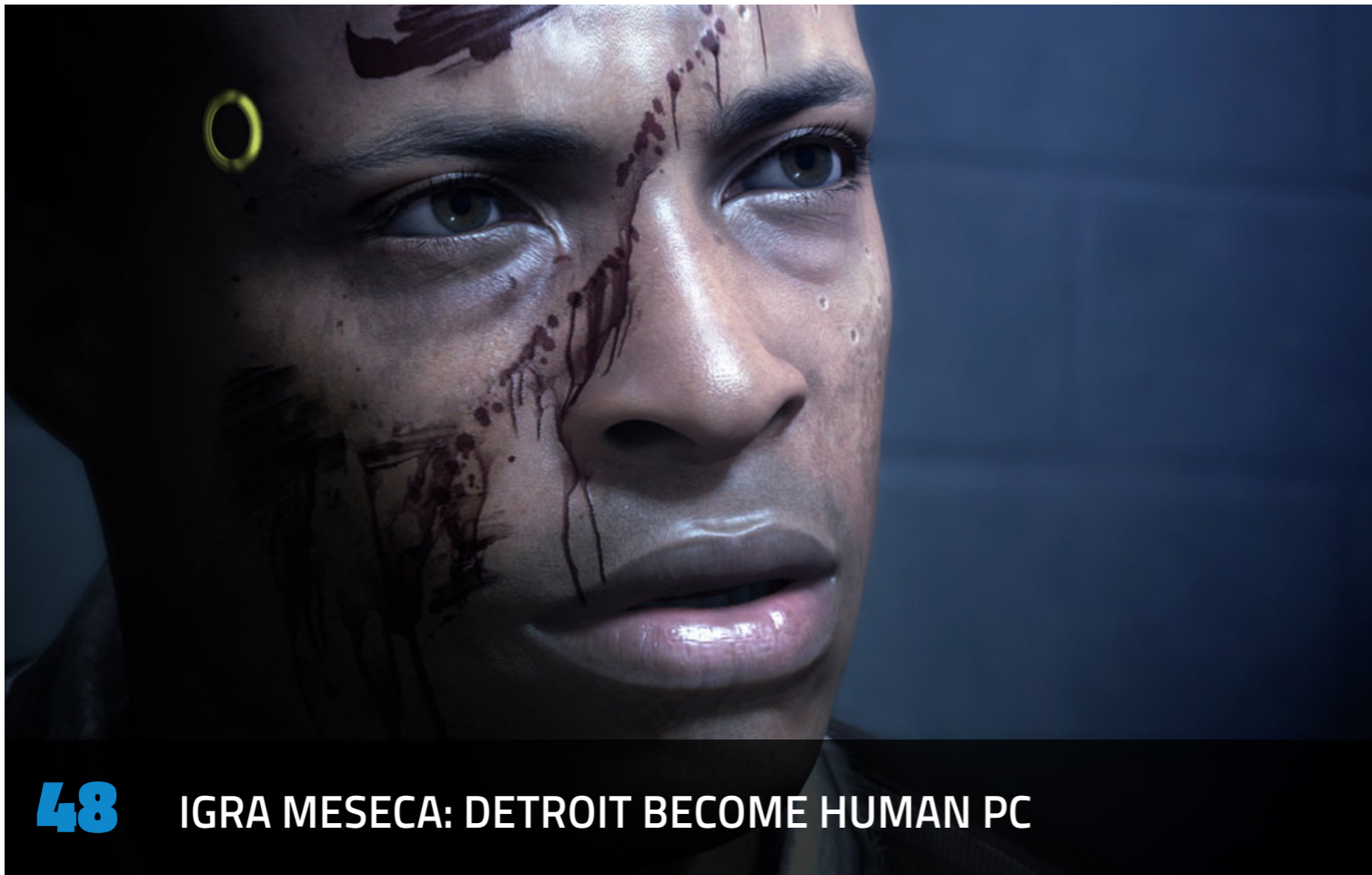
Završi se još jedna godina. Uzbuđenjima nikad kraja čini se. I u ovih 365 dana smo ih imali na pretek. Kraj godine je ujedno i kraj pete gaming dekade, ali i kraj dvehiljad-edesetih. Šta o tome misli redakcija Playa, čitajte u tradicionalnom Top 3 tekstu. Ako želite, dublju analizu, tu su top igre dekade, gde su se kolege svojski potrudile da mi osveže memoriju određenim naslovima. Mesec iza nas nam je doneo četvrti po redu Games.con kao i četvrtinu veka od pojavljivanja prve Sony konzole.

Sve ove teme su svakako obrađene, a naravno ne izostaju ni opisi aktuelnih igara. Kada smo kod opisa, kolegi Milanu Živkoviću je falilo samo 600 tekstova ove godine da dođe do magične cifre od 666. Sva-ka čast i više sreće sledeće godine. Toliko od mene ovoga puta. A, da. Budući da je Savke otišao sa mesta glavnog kormilara, dozvolite da vam se predstavim:

Borislav Lalović, neodgovoran čovek ali glavni i odgovorni urednik. Srećni praznici i želimo vam uspešnu 2020. godinu!

DETROIT

B E C O M E H U M A N



48 IGRA MESECA: DETROIT BECOME HUMAN PC



86 HARDWARE: LOGITECH MX KEYS



24 EDITORIJA: 25 GODINA PLAYSTATION KONZOLE



58 REVIEW: FIGHT 'N' RAGE



54 REVIEW: DRAGON QUEST BUILDERS 2



90 HARDWARE: THE C64

FLASH VESTI	6
DOBITNICI NAGRADNOG GIVEWAYA.....	10
TOP IGRE 2020.....	12
DESET GODINA SVEGA I SVAČEGA.....	20
YEARLY RECAP	22
EDITORIJAL: 25 GODINA PLAYSTATION KOZOLE.....	24
EDITORIJAL: GAMESCON 2019.....	26
IGRE GODNE PO IZBORU REDAKCIJE.....	30
IGRE DEKADE PO IZBORU REDAKCIJE.....	36
Detroit Become Human PC.....	48
Shovel Knight - King of Cards.....	52
Dragon Quest Builders 2.....	54
Fight N Rage.....	58
Frog Detective 2.....	60
Killer Queen Black.....	62
Phoenix Point.....	64
Rocket Wars.....	68
The Park.....	70
Touring Karts.....	72
Vampire the Masquerade Coteries of New York.....	74
U POKRETU: Android igre	76
BESPLATNI KUTAK	78
HARDWARE: Logitech G604.....	80
HARDWARE: Gigabyte Aorus 2060 Super.....	82
HARDWARE: Logitech MX Keys.....	86
HARDWARE: The C64.....	90
HARDWARE: MSI X570 Ace.....	94
HARDWARE: SteelSeries Rival 650.....	96
HEARTHSTONE SPECIJAL: Descent of Dragons.....	98



26 EDITORIJA: GAMESCON 2019

NAGLO PORASTAO BROJ IGRAČA U THE WITCHER 3 ZAHVALJUJUĆI DOLASKU SERIJE THE WITCHER NA NETFLIX

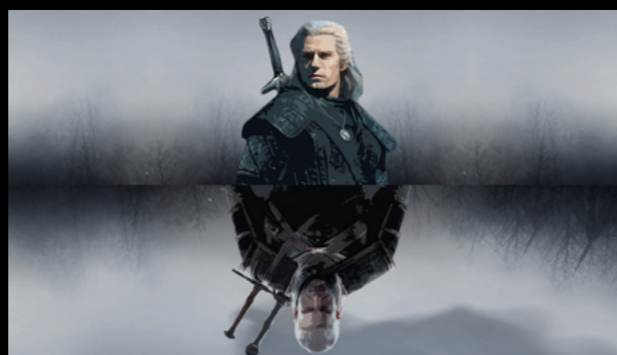
Jedna od najiščekivaniji serija koja se ove godine pojavila na striming platformi Netflix je aposlutno The Witcher, bazirana na delima poljskog pisca Andzeja Sapkovskog.

Iako su u nekim aspektima mišljenja podeljena, serija je dobila pozitivne reakcije upućene glumačkoj postavi, i to pre svega Henriju Kavilu, koji je dosta vremena proveo prelazeći igre o Belom Vuku kako bi taj ton preveo u samu seriju.

The Witcher serija je darovala i novi život The Witcher 3 igri, pošto je ubrzo nakon njene premijere broj konkurentnih igrača na Steamu naglo porastao.

Maksimalni broj igrača koji u jednom trenutku igra Witcher 3 je ovog decembra stigao do 48.000, što je cifra koja kod ovog naslova nije viđena još od 2016. godine. Naravno, igra je i na konzolama doživela povećanje igrača, ali konkretni podaci nisu poznati.

Deo igračke zajednice čine oni koji se vraćaju ovom svetu, ali i oni kojima je kreacija kompanije CD Projekt Red potpuna novina, što će dati dodatni vetar u leđa developerima i nadamo se doslednom nastavku, pogotovu zato što je dugogodišnja razmirica sa piscem konačno prekinuta i nastavlja se saradnja.



HELLBLADE 2 POTVRĐEN I ZA PC



Na proteklom The Games Awards događaju jedna od najzanimljivijih bila je najava za Senua's Saga: Hellblade 2. Ono što je zanimljivo je to da je igra predstavljena kao ekskluziva za novu Xbox konzolu.

Ali, menadžer Xbox Games Marketinga, Aaron Greenberg, u odgovoru na tweet jednog fana rekao je da će Hellblade 2 biti ekskluziva i za Xbox i za PC. Imajući u vidu koliko je pozitivno prihvaćena najava ove igre, možemo da zaključimo da će tek sada da krene pravi hype train.

THQ NORDIC PRISVOJIO STUDIO IZA LITTLE NIGHTMARES SERIJALA



Nakon kraće pauze, THQ Nordic se vratio kupovini novih studija i proširivanjem svog asortimana video igara.

Ovog proleća su dovedeni momci i devojke iz studija Piranha Bytes, zaslužni za Gothic serijal, a ogromnoj porodici se sada pridružio studio iza platformera Little Nightmares.

Studio Tarsier je kupljen od strane kompanije THQ Nordic za sumu od oko 9,5 miliona dolara i dodatnih 1,2 miliona investicija kroz akcije, što je poprilično solidna svota novca za indie studio i garantujemo da će pomoću na projektima koji su trenutno u razvoju.

Jedan od tih projekata je Little Nightmares II, koji je ove godine najavljen na Gamescomu u Berlinu, i koji će nositi duh originala, samo sa raznim proširenjima. Ovom kupovinom je THQ Nordic dodao još franšiza u svoj bogati repertoar i cifra od 80 igara u razvoju je postala još viša.



APEX LEGENDS DOBIJA SOPSTVENU ESPORTS LIGU "TEŠKU" 3 MILIONA DOLARA

Apex Legends se polako približava godišnjici postojanja, a iza sebe je do sada nizao samo uspehe i pored sporijeg rasta, kada je u pitanju dodavanje novog sadržaja, što je nadoknađeno kvalitetom.

Ono što je još na samom početku najavljeno je ulazak u esports vode, koji je sada i potvrđen najavom Apex Legends Global Series turnirima koji će se odvijati u online formatu, a za finala i druge specijalno događaje su obezbeđene velike dvorane. Prva godina sa serijom turnira će krenuti krajem januara i očekuje nas ukupno 12 live događaja sa preko 3 miliona dolara u nagradnom fondu.

Prvi turnir će biti održan 25. januara gde će se mečevi odigravati u formatu 100 igrača podeljeni u jedinice od po tri. Cilj je eliminisati što više neprijatelja i ostvariti što bolji plasman u meču kako biste sakupili više poena. Formati igrača će se menjati u zavisnosti od faze takmičenja, tako da se može očekivati dosta dinamike na tom polju.

3 miliona dolara za esports je pomalo stidljiva suma u odnosu na ulaganja drugih kompanija, ali je ovo svakako značajan korak i jedva čekamo da vidimo šta će to doneti Respawn Entertainment sa Apex Legends.

ŽOZE MURINJO POTPISAO NOVI UGOVOR SA NORDEUSOM



Velike vesti iz Nordeusa. Naime nakon uspešnih pregovora, 4. Decembra je objavljeno da je Žoze Murinjo potpisao novi dvogodišnji ugovor i da će se i u budućnosti kao takav pojavljivati u ulozi zaštitnog lica mobilne fudbalske simulacije Top Eleven.

Vest o produžetku saradnje stiže istovremeno sa najnovijim Top Elevenom 2020 i velikim promenama u Youth Academy. Jedan od najvećih zahteva zajednice je bio da novi Youth Academy menadžerima pruži više slobode i kontrole nad razvojem i integracijom mladih igrača u prvi tim. Na ovaj način menadžeri su dobili alat da profilišu i usmere razvoj mladih igrača onako kako to njima odgovara i u isto vreme ih uklupe u preferirani sistem igre. Poboljšani sistem bukvalno svih aspekata, od skautinga to prve utakmice, daje veliki osećaj slobode i kreativnosti svakom menadžeru.

Reklo bi se da su Nordeus i Murinjo dream team, a mi želimo da to i ostanu.

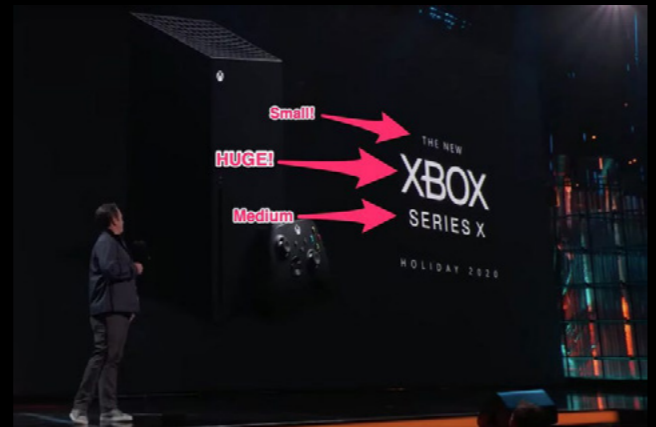
NOVI XBOX ĆE SE ZVATI "XBOX"

Među gomilom stvari koje znaju, ljudi zaposleni u Microsoftu jednu stvar sigurno ne znaju, a to je brojanje. Kako inače objasniti konstantnu zbrku koju stvaraju svima koji koriste njihove proizvode, počevši od Windowsa pa evo i do Xbox konzola.

Umesto da se drže neke uniformne nomenklature, oni su skloni da nazive svojih proizvoda toliko zakomplikuju da više ni njima samima nije jasno šta je pre, a šta posle. U tom maniru imamo Windowse sa godinama proizvodnje, pa XP šta god to bilo (hint, po netu se piše svašta), pa 7, pa 8, pa 10. Kako dođavola dolaze do ovih imena ne znamo, ali znamo da se zbrka prelijeva i na Xbox konzole.

Tako smo imali Xbox, pa smo imali Xbox 360, pa Xbox One (!!). Novopredstavljena konzola se prvo "odazivala" na ime Scarlet, da bi bila zvanično predstavljena pod imenom Xbox Series X.

Međutim, to izgleda nije bilo potpuno tačno. Jedan od predstavnika Microsofta je za Business Insider izjavio da se



nova konzola u stvari zove "Xbox", a da je ono series X samo drugi deo imena varijante koja je predstavljena. Ovo praktično znači da je u pitanju soft rebranding, a da series u nazivu daje prostor za najavu drugačijih varijanti konzole u budućnosti (ko će da se kladi da ćemo imati series Y i series Z).

Sve u svemu, opšta zbrka.

RIOT GAMES ĆE PLATITI 10 MILIONA DOLARA DA BI ISPEGLAO TUŽBE ZA POLNU DISKRIMINACIJU



Kako prenosi LA times Riot games će ženama zaposlenim u kompaniji isplatiti kompenzaciju u vrednosti od oko 10 miliona dolara. Ovo se odnosi na radnice koje su u Riotu radile u proteklih pet godina, a na ime navodne polne diskriminacije.

Sve je počelo pre godinu dana kada su dve zaposlene u LA studiju podigle tužbu u kojoj navode "redovno i rutinsko nasilje na seksualnom i polnom planu".

Iz Riota su izjavili da im je drago što će na ovaj način uspeti da zaokruže ovu neprijatnu po njih situaciju i nadaju se da će novousvojene prakse u celoj kompaniji dovesti do podizanja svesti svih zaposlenih i smanjiti količinu zlostavljanja po bilo kojoj osnovi.

CAPCOM OBNOVIO LICENCE ZA DINO CRISIS I OSTALE ZABORAVLJENE IGRE



Kompanija Capcom je tokom 40 godina postojanja kreirali i sakupila ogroman broj franšiza, od toga su neke pale u zaborav, pošto je jednostavno par franšiza dobijalo svu pažnju, popu Resident Evil serijala, Street Fighter, Monster Hunter i sličnih.

Nekako se činilo da su ostale igre u serijalu zaboravljene i da novog ili osveženog izdanja neće ni biti, ali to nije slučaj, pošto je ova japanska kompanija nedavno podnela zahtev za obnovu licenci za mnoge svoje franšize koje do sada nisu dobile nikakvu pažnju.

Među franšizama koje su "trejdmakovane", što je izraz za ponovno vraćanje brenda i naziva u život, se nalazi Dino Crisis, Bionic Commando, Mega Man, Cyberbots, Power Stone i slične.

Igare je stvarno dosta, i mnoge su se poslednji put pojavile pre deceniju i više, a imamo i neke koje su svoja poslednja izdanja dobile krajem prošlog veka.

Trenutno nije poznato šta Capcom smera sa svim ovim igrama, ali pošto se u prethodnom periodu pokazalo da su rimejk izdanja u Resident Evil serijalu prošla izuzetno dobro kod publike, velika je verovatnoća da će Capcom doneti osvežena izdanja i za naizgled zaboravljene franšize.

Podsećamo vas da je krajem novembra Capcom obnovio licencu i za Nier, tako da je vrlo verovatno da se radi i na remasteru/rimejku originalne igre.



WARCRAFT III: REFORGED DOBIO DATUM IZLASKA

Konačno je došao i taj dan. Posle više od godinu dana od zvanične najave na prošlogodišnjem Blizzconu i nakon nekoliko "odlaganja", dobili smo tačan datum izlaska ovog dugo očekivanog remastera.

A datum nevera. Ne ove godine, nego "tek" 28. Januara sledeće. Ovo bi moglo da znači da će svi oni koji su preorderovali igru dobiti pare nazad jer igra neće izaći do kraja ove godine, ali to još uvek nije zvanično potvrđeno.

Igru možete kupiti u dve varijante, kao standard edition i spoils of war edition koja donosi razne bonus predmete za druge Blizzardove naslove.



HORIZON ZERO DAWN ĆEMO MOĆI IGRATI NA PC-U

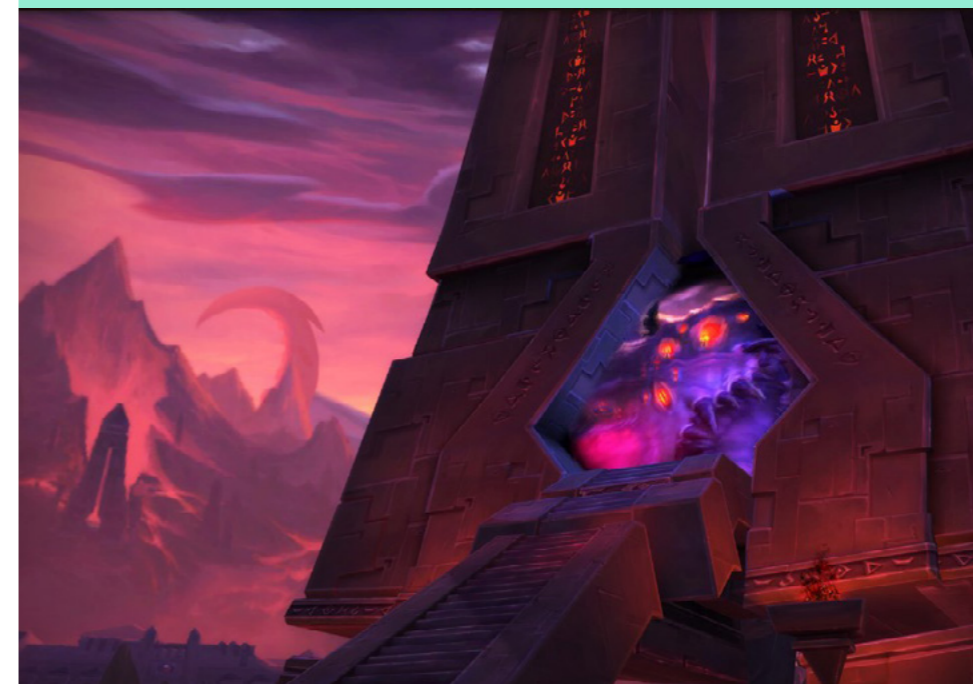
Ali samo od 2. Januara do 7. Aprila.

Naime, Horizon Zero Dawn je PS4 ekskluziva i PC master rasi nije bilo moguće probati je. Međutim, ova igra će biti dostupna na PS Now servisu od Januara.

To znači da ćete moći da je probate na PC-u ako imate aktivnu pretplatu na PS Now. Imajući u vidu da će pomenuti naslov biti dostupan do Aprila, imaćemo dovoljno vremena da je i te kako isprobamo.

Pored ove igre, na listi će biti i Uncharted: Lost Legacy pa eto, ako ne volite da se igrate na konzolama, samo jako u naredna 3 meseca.

BATTLE FOR AZEROTH PATCH 8.3 VISIONS OF N'ZOTH STIŽE 15. JANUARA



Blizzard je objavio tačan datum "uspenija N'zotha na servere". Za US igrače datum je 14. Januar, dok će Evropljani čekati dan duže.

Ny'alotha raid se otvara 21. odnosno 22. Januara, dok mythic trka za world first počinje nedelju dana kasnije.

Pored toga, ovaj patch donosi pregršt novina. Svi oni koji su preorderovali Shadowlands, sa patchom 8.3 moći će da kreiraju Death Knightove u kombinaciji sa allied rasama.

Pored toga imamo dve nove allied rase, Mechagnome i Vulpere. Zatim tu je M+ verzija Mechagon instance, pa poboljšani sistem aukcijskih kuća, corrupted gear kao zamena za titanforging, Horrific visions i N'zoth assaults kao nove ingame aktivnosti, legendarni plašt te promene klasa.

DOBITNICI NAGRADNOG GIVEWAYA

Kao što smo i najavili, u Petak 27.12. smo obavili izvlačenje dobitnika nagrada u našem novogodišnjem giveawayu. Pored 3 najavljene imali smo još 7 nagrada. Celo izvlačenje možete da ponovo odgledate na našim Twitch i Youtube kanalima.

A dobitnici su:

Borko Cvejić – Fortnite privezak

Aleksandar Đerić – Fortnite privezak

Darko Perišić – Fortnite privezak

Saša Amidžić – 310 Riot poena

Dragana Zindović – 310 Riot poena

Jovan Jakšić – 310 Riot poena

Tefik Iseinović – Rampage podloga za miša

Marko Nikolić – Rampage gaming miš

Ivan Krstić – Rampage gaming slušalice

Nikola Stanojlović – Rampage gaming tastatura

Hvala svima na učešću, dobitnicima čestitamo, a ostalima želimo više sreće idući put.

PS4 Pro

CALL OF DUTY MODERN WARFARE

25. OKTOBAR

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

18
www.pegi.info

Autor: Milan Janković

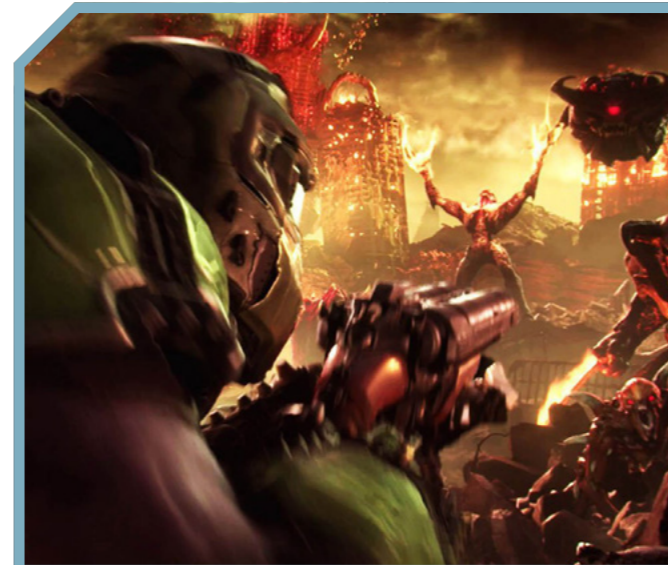
TOP IGRE 2020



ORI AND THE WILL OF THE WISPS

Fantastična prva Ori igra nas je ostavila bez daha, kao i najava novog dela u serijalu, ali smo u prethodnim godinama dobijali samo najave i trejlere. Ipak, Majkrosoft konačno rešio da igru dovede početkom nove decenije. Ova Metroidvania donosi prelepe predele sa još bogatijim vizuelnim stilom, kao i izazovnim gejmlerom koji kulminira boss okršajima.

11. FEBRUAR - PC, XBOX ONE



DOOM ETERNAL

Čuveni serijal igara koji je 90-ih godina uveo pravu revoluciju u žanr pucačina u 2020. dobija još jedno izdanje poznato kao Doom Eternal. Doom Slayer je ponovo navukao poznato odelo sa ciljem da Zemlju oslobodi invazije demona. Gejmler je sličan Doom igri iz 2016. Godine, dok je na raspolaganju znatno veći broj nadogradnji, oružja i modova koji čini igrača znatno pokretljivijim i agilnijim. Zajedno sa singleplejer pričom i neizostvanim heavy metal numerama, pred igračima će biti i 2v1 BattleMode u kojem se Doom Slayer bori protiv 2 demona kontrolisana od strane igrača. Mod je dosta zanimljiv, pošto pruža dosta slobode i pobednik se odlučuje tek na osnovu 5 rundi.

20. MART - PC, PS4, XBOX ONE



FINAL FANTASY VII REMAKE

Ovo je verovatno najiščekivaniji rimejk ikada, i to sa pravim razlogom. Originalni Final Fantasy 7 se pojavio pre nešto više od 20 godina za prvu generaciju Playstation konzole, a sada u potpuno izmenjenom izdanju stiže i za Playstation 4. Priča je verovatno već naširoko poznata, vi kao plaćenik Cloud Strife se udružujete sa Avalanche grupom kako bi se izborili protiv korumpirane korporacije. U odnosu na original, sadržaj će dolaziti u epizodnom formatu, borbe se odvijaju u stvarnom vremenu sa brojnim poboljšanjima, a ogromna promena jeste grafika izrađena u Unreal 4 endžinu sa spektakularnim animacijama i stilom.

Ako je verovati glasinama, Final Fantasy VII Remake bi se naredne godine mogao pojaviti i na konkurentskoj konzoli i PC-u, što bi bila velika stvar za fanove.

3. MART - PS4



VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES 2

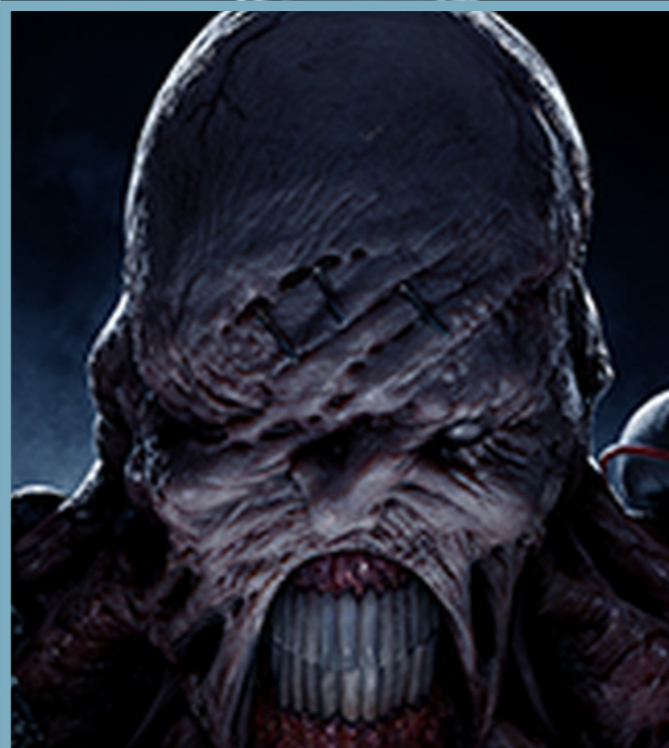
26. godina nakon dolaska kultnog originala, dobijamo i drugi deo. Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2 stiže krajem marta. Nastavak nas vodi u virtuelni Sijetl, u igri prepoznatljiv kao Svet Tame, i stavlja nas u ulogu čoveka koji se nakon nasilne smrt vraća u život kao vampir. Sa novim životom i moćima, igrač mora ovladati i nadograditi se kako bi dobio šansu da se pridruži jednom od 5 klanova. Imaćete priliku da iskusite granajuću narativ koji zavisi od vaših izbora i radnji, tako da imate potpunu slobodu koja se nadograđuje sve odlične mehanike prvog dela.

31. MART - PC, PS4, XBOX ONE

RESIDENT EVIL 3 REMAKE

Prošlogodišnji rimejk drugog dela je izazvao izuzetno pozitivne reakcije po pitanju grafike i izmenjenog gejmplaja u odnosu na original. Na osnovu toga je sasvim logično da i Resident Evil 3: Nemesis dobije isti tretman. Avantura u svet zombija sa Džil Valentine u glavnoj ulozi donosi napucavanje iz trećeg lica, modernizovanu grafiku sa osveženim detaljima karaktera i zombija, baš kao kod rimejka dvojke. Osim priče u kojoj se borimo protiv S.T.A.R.S. odreda i biološkog oružja zvanog Nemesis, imaćemo prilike da se oprobamo i u multiplejer modu koji će biti potpuno besplatni dodatak Project Resistance. Radi se o asimetričnom modu igranja gde je jedan igrač mastermind koji vodi lavirint i eksperiment nad ostalim igračima koji moraju pobeći i istrpeti sve zamke i poznata smežurana lica neprijatelja.

3. APRIL - PC, PS4, XBOX ONE



THE LAST OF US 2

Jedna od poslednjih igara koje su planirane za dolazak na Playstation 4 konzolu pred pojavljivanje naredne generacije je drugi nastavak za The Last of Us, hit postapokaliptičnu avanturu. Nastavak donosi nove avanture Džoela i Eli, ali u kasnijim događajima i sa dosta surovijim svetom kojim vlada misteriozni kult i stvorenja nalik zombijima. Mnoge mehanike iz hvaljenog originala su ostale, samo sa dodatnim unapređenjima i više opcija koje daju dodatnu slobodu toku narativa. The Last of Us 2 je u razvoju već više od 4 godine i do sada je nekoliko puta odlagan kako bi developeri imali dovoljno vremena za rad, pa se nadamo da će ovo biti godina kada će The Last of Us 2 konačno izaći.

29. MAJ - PS4



CYBERPUNK 2077

Najiščekivanija igra prošle decenije koja će se pojaviti u 2020. godini je svakako Cyberpunk 2077, poljske kompanije CD Projekt. 2019. godina je bila prepuna novih detalja za ovaj naslov, od kojih je mnoge oduševila pojava glumca Kijanu Rivsa, koji će biti glavni sporedni karakter u igri. Zakoračite u budućnost Noćnog grada (Night City), nemilosrdnu vladavinu mega korporacija, ulice prepune oružja i kibroga sa modifikacijama. Na osnovu prikazanih gejmplaj klipova vidimo ogromni grad prepun nebodera koje će biti moguće posetiti kroz priču i kroz veliki broj sporednih kvestova, što je standard za CD Projekt igre. Postojeće brojne opcije za personalizaciju, kako izgleda tako i sposobnosti, ali i prilično striktnog sveta u kojem vreme ne čeka na vas, već ako ne uspete na misiji vreme nastavlja da teče dalje.

16. APRIL - PC, PS4, XBOX ONE



CARRION

K Mi u redakciji smo pomno pratili svaku vest vezanu za ovo indie ostvarenje u kojem umesto protagonista igramo kao negativac, i to kao opaki vanzemaljac koji je pobjegao iz strogo čuvane laboratorije. Glavni cilj u Carrion je da prožderete nedužne naučnike čime ćete obezbediti svoj rast, razmnožavanje, a samim tim i opstanak. Premisa igre je solidna, ali je dosta privlačno pristupiti igri iz drugog ugla. Imali smo prilike da isprobamo demo za Carrion tokom Game Festivala na Steamu i dopala nam se ponuda sposobnosti, kao i izazov koji raste sa svakim novim nivoom.

1. JUN - PC, PS4, XBOX ONE, SWITCH



GHOST OF TSUSHIMA

Označen kao poslednja AAA igra za Playstation konzolu, Ghost of Tsushima, nas vodi u daleki feudalni Japan, koji je pod opsadom Mongola. Igrači preuzimaju ulogu poslednjeg samuraja u potrazi za osvetom, ali nije sve tako lako i savršeno. Ghost of Tsushima krasi odlična mehanika mačevanja i borbi koje umeju da potraju, ali smo na osnovu trejlera stekli utisak da će svaki minut biti proveden u uživanju. Ovaj naslov studija Sucker Punch prati vizuelni stil od kojeg zastaje dah i koji je u potpunosti zasnovan na istoriji Japana, pa se tako čini kao da se radi o igri naredne generacije, a ne za Playstation četvorku.

LETO - PS4



SYSTEM SHOCK

Lepa sećanja na čuveni System Shock i dalje žive u svima nama, a dašak novog života za serijal je rimejk igre iz 1994. godine na kojem se radi dosta dugo sa dosta pretrpljenih odlaganja. Igru očekujemo u prvom kvartalu ove godine, a sa njom dobijamo osvežene teksture i modernizovanu grafiku praćenu nekim novim mehanikama. Priča prati hakera koji nakon propalog posla dolazi u svet koji više nije isti.

PC, PS4, XBOX ONE – PROLEĆE 2020



SPONGEBOB SQUAREPANTS: BATTLE FOR BIKINI BOTTOM – REHYDRATED

Sunder Boba nikad dosta, a njegovih avantura sa početka milenijuma ćemo imati prilike da se prisetimo kroz rimejk igre napravljene po uzoru na film Battle for Bikini Bottom. Rehidrirana verzija igre će pružiti obožavaocima originala još više sadržaja, u vidu elemenata koji se nisu našli kada se on pojavio, a novina će biti i multiplejer mod igranja sa poznatim junacima koji žive na dnu mora. Drugare na čelu sa malim žutim sunderom očekuje epska avantura u kojoj je potrebno spasiti Koralovo, sa celim putovanjem protkanim odličnim humorom.

PRVI KVARTAL 2020 - PC, PS4, XBOX ONE, SWITCH



RAINBOW SIX QUARANTINE

Rainbow Six Siege ne dobija nastavak, i neće ga biti u narednih 10 godina, ali zato dobijamo jednu potpuno drugačiju igru sa tom etiketom. Rainbow Six Quarantine igrače smešta u uloge operatora sa zadatkom da pronađu vanzemaljska bića i da ih unište kako se ne bi proširili planetom. Igra je dizajnirana tako da se igrači moraju udružiti i saradivati kako bi savladali opasna čudovišta, koja kontrolišu računar, što znači da se radi o PvE igri. Ovaj naslov je inspirisan jednim od modova koji se pojavio u Rainbow Six Siege i krase ga dosta mračna atmosfera sa horor elementima. R6 Quarantine se trebao pojaviti u martu, ali je datum izlaska pomeren na neodređeno kako bi se Ubisoft posvetio dodatnom radu na igri.

TBA – PC, PS4, XBOX ONE



SENUA'S SAGA: HELLBLADE II

Odlična igra studija Ninja Theory dobija svoje drugo izdanje u kojem se nastavlja putovanje ratnice Senua kroz mitološki svet vikinga. Trejler koji je stigao tokom The Game Awards je bio odličan, ali bez mnogo dodatnih detalja tako da ne znamo tačno šta da očekujemo. Nadamo se da će priča biti produbljena i da će boss borbe zahtevati više napora i umeća od igrača. Kreatori ove igre su nakon izlaska originala došli u vlasništvo kompanije Majkrosoft, tako da će ona ujedno biti jedna od prvih igara koja izlazi za next gen Xbox.

JESEN 2020. – PC, XBOX SERIES X



MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

Letenje je ponovo u modi, i to zahvaljujući Microsoft Flight Simulatoru, koji donosi neverovatni nivo detalja na mapu, kreiranog na osnovu 2 petabajta podataka i topografskih skenova. Sa ovim Flight Simulatorom ćemo moći da bukvalno obiđemo čitav svet, natenane i sve pratiti iz bezbednosti kokpita. Svet neće biti samo izuzetno blizak realizmu, već će biti i dosta dinamičan, sa smenjivim vremenskim uslovima koji će vas ometati tokom letenja, a ispod vas ćete moći i da vidite automobile kako prolaze putem, životinje u potrazi za hranom i mnogo drugih stvari.

TBA – PC, XBOX ONE



WATCH DOGS LEGION

Jedna od igara koja obećava jedinstvenu mehaniku igranja kao bilo koji NPC, a samim tim i pružanja jedinstvenog igračkog iskustva je Watch Dogs Legion. Legion nas vodi u London nalik onom iz knjige Džordža Orvela, a vi sa vašom legijom skrivenih ljudi morate stati na put režimu i izboriti se za sopstvenu slobodu. Kada smo već kod slobode, svaki igrač će moći da bira sopstveni put prelaska i borbe, sa različitim mehanikama i bogatim arsenalom oružja i spravica za hakovanje. Kao i sa R6 Quarantine, Watch Dogs Legion je odložen i novi datum izlaska trenutno nije poznat.

TBA



DYING LIGHT 2

Još jedan nastavak odlične igre nam stiže 2020. godine, i to je Dying Light 2 sa još više zombija i više parkura. Studio Techland je nastavku posvetio izuzetno mnogo pažnje kako bi nadmašili original po pitanju sadržaja, pa tako igrače očekuje 4x veća mapa i priča na kojoj radi Kris Avelon lično. Virus je postao osetljiviji na UV zračenje, ali su zombiji noću znatno opasniji, a još veću nevolju predstavljaju anarhisti. Na protagonistu zaraženim virusom je da spase grad i pronađe lek kako bi izbegao mračnu sudbinu.

PROLEĆE 2020 - PC, PS4, XBOX ONE



HALO INFINITE

Prva pravcata ekskluziva najavljena za narednu generaciju Xbox konzola još 2018. godine na E3 sajmu je Halo Infinite. Ponovo ćemo imati prilike da uskočimo u odelo čuvenog Master Chiefa čime započinjemo potpuno novo poglavlje u serijalu sa novim avanturama koje se nastavljaju na događaje iz Halo 5. Halo Infinite će sa sobom dovesti neverovatni nivo detalja po pitanju grafike kroz potpuno novi Slipspace endžin. Pre nego što stigne Infinite, igrači na PC-u će imati prilike da igraju osvežene verzije svih prethodnih igara.

PRAZNIČNA SEZONA 2020. - XBOX ONE, PC, XBOX SERIES X



WASTELAND 3

Mešavine strategija i RPG igara u kojima kontrolirate malu ali odabranu grupu vojnika na nekom zadatku su postale izuzetno popularne, a u novoj deceniji nas očekuje i Wasteland 3. Nakon uspešno održane crowdfunding kampanje inExile Entertainment je prikupio potrebna sredstva kako bi priveo kraju rad na igri. Wasteland 3 će sa turn based mehanikom ukombinovati i priču u kojoj pratimo pohode ekipe zvane Team November.

LETO 2020. - PC, PS4 XBOX ONE



MARVEL'S AVENGERS

Tokom svih ovih godina i na desetine filmova o Marvelovim junacima i organizaciji Osvetnika, video igara o njihovim zajedničkim avanturama gotovo da nije bilo. Square Enix, koji je vođa projekta, u saradnji sa Crystal Dynamics i Eidos Montreal već par godina rade na razvoju Marvel's Avengers igri, koja će junake poput Iron Mana, Hulka, Kapetana Amerike i ostalih objediniti na misiji da povrate poverenje ljudi u superheroje. Na raspolaganju će biti veliki broj jedinstvenih heroja, sa prepoznatljivim moćima, osim što glumci u igri i na filmovima nisu isti, ali to nije veliki nedostatak. Igra je dizajnirana tako da je možete igrati sami bez ikakvih problema, ili možete spasiti svet sa još 3 ortaka. Sadržaj koji će u maju postati dostupan po izlasku je samo delić onoga što će se dodavati kroz ekspanzije.

15. MAJ - PC, PS4, XBOX ONE



GODFALL

Sony i dalje uporno čuti kada su u pitanju ekskluzive za Playstation naredne generacije, ali smo i pored toga od drugih izvora saznali šta nas očekuje. Na The Game Awards je zvanično najavljena igra kompanije Gearbox, nazvana Godfall, i za koji je najavljeno da će se pojaviti zajedno sa Playstation 5 konzolom. Radi se o slasher looter igri u kojoj na raspolaganju imate ogroman fantastički svet prepuno zanimljivih likova i opasnosti. Igra deluje zanimljivo i nadamo se da će opravdati očekivanja kada se pojavi krajem 2020. Godine.

ZIMA 2020. - PC, PS4, PS5



Autor: Borislav Lalović

DESET GODINA SVEGA I SVAČEGA

Peta dekada igranja video igrica. Osećate li se matori? Da da, Vas pitam, vi koji znate bez pretrage interneta šta je Amiga i kako je nastao Tetris. Kada se pogleda tako, teško je danas strpati Atari 2600 i današnje VR headsetove u isti koš. I upravo je pojava VR tehnologije u igrama obeležila ovu dekadu i stavila sebe u položaj da diktira trendove u narednih 10 godina. Ali da krenemo redom.

Sa sedmom generacijom konzola na zalasku karijere i sa pojavom svetske ekonomske krize, delovalo je da su se tmurni oblaci nadvili nad gejming industriju. Niko nije očekivao da će u godinama recesije bilo koja kompanija odvajati resurse za „nevažnu“ granu ekonomije kakve su bile video igre. Ovo je dovelo do fenomena koji bi se najlakše opisao kao casual gaming. U situaciji gde ste se pitali da li ćete skrpati kraj sa krajem, gedžeti i igre su sve više postajale luksuz. Uvidevši to da je sve manje ljudi spremno na izdvajanje pozamašnih suma za gaming opremu i igre, kompanije se okreću razvoju igara za mobilne telefone, računajući da će tako ostati na tržištu.

Koristeći gužvu i nadolazeću popularnost „ručnih“ konzola kao jeftinije alternative za gaming, Nintendo izdaje 3DS, prvu ručnu konzolu koja projektuje 3D sliku bez potrebe za 3D naočarama. Ovaj potez je udario kamen temeljac 3D i virtuelnoj realnosti u gaming industriji.

Nastavak u oporavku industrije predstavljala je cloud gaming ideja, čiji je cilj bio da igračima omogući igranje sa servera, samo preko stabilne internet konekcije. Iako nešto što kao ideja zvuči sjajno, cloud gaming je i dalje „u povoju“. Servis kao što je Playstation Now nudi stare igre svojim pretplatnicima, ali još uvek nije spreman za nešto više. Ko zna, možda je 2020. prekretnica. Ono što može da zabrine jeste ideja da vam za cloud gaming nije potrebno ništa osim interneta. Da li to znači potencijalni srebrni metak u grudi konzola? Ostaje da se vidi, ali sumnjam da će Sony i Microsoft da se odreknu svojih perjanica tek tako. A možda će doći i do evolucije konzole kao pojma.

Sve ovo prati sve veća popularnost mobilnog i tablet gaminga. Ipad sa svojim „velikim, a ipak malim“ displejom

doneo je novu dimenziju mobilnom gamingu. Nešto što vas je ograničavalo malim mobilnim ekranom sada je ispalo iz jednačine i na taj način smo ponovo dobili rast u ovoj grani gaminga.

Uporedo sa rastom gaminga, Sony i Microsoft se setiše da je Nintendo Wii bio hit i tako dobismo PS Move i Kinect kao prinove u motion gamingu, koji su opet doprineli ubrzanom prodoru VR tehnologije u gaming industriju.

Zanimljiva je rastuća poplarnost YouTubera i streamera u ovim godinama. Očigledno je određenoj grupaciji bilo zanimljivije da gledaju kako PewDiePie igra igre nego da se sami okušaju. Upravo pomenuti PewDiePie stiže do 10 milijardi pregleda i tako postavlja meru uspeha svima koji su došli posle njega.



Od pojave 3D shootera, dušebrižnici širom galaksije su pisali studije, prikupljali potpise, samospaljivali se i ko zna šta još, ne bi li isterali svoju fiks ideju da nasilje u video igrama prouzrokuje nasilje u stvarnom svetu. Sa povećanjem, proširivanjem i sve slobodnijim tumačenjem ljudskih prava, ova dekada je postala poznata po takvim budalaštinama. Bilo je perioda gde se svakog meseca pojavljivao novi pametnjaković koji ima nešto da kaže u korist te teze. Ipak, takve priče su na sreću samo dosadne i nervirajuće kao komarci, ništa fundamentalno nisu, niti će postići.

Kako je dekada odmicala, postajali smo svedoci sve kvalitetnijih naslova i sve raznovrsnijih trendova u industriji. Nekako se čini da je Indie scena „izvukla“ gaming iz kandži recesije i omogućila i sebi dobar deo kolača u drugoj polovini dekad, kada su AAA naslovi i velike kompanije ponovo pohnivali konce. Konzolni rat se nastavio u punom sjaju, ali nekako mirnije, jer sada je već malo teže odlučiti ko je „bolji“.

3D grafička rešenja, vrhunske produkcije i sve češći uplivi glumaca u gaming postavili su temelje nečemu što može dostići astronomske visine. VR kao koncept tek treba da uzme maha. Valve je napravio genijalan potez i mislim da će VR Half Life iskustvo predstavljati „kvantni skok“ što se VR koncepta u gamingu tiče. Da li ćemo za koju godinu imati VR iskustvo koje nas smešta u krevet sa J. Lo ili Keanu Reevesom?

Upoređujući početak i kraj dekad, čini se da je samo nebo granica. Od sjaja do očajja, pa onda uzdizanje iz pepela. Svojevrsan tobogan kojim se provozao gaming kao takav. Sa svim najjavama samo za Januar, ne smem ni da zamislim šta nas čeka u budućnosti. Ipak, mislim da će biti svetla i u 3D.



Autor: Borislav Lalović

YEARLY RECAP

Ah kakva godina je iza nas. Pokušavam da pronađem neke smislene epitete da ubacim u ovaj uvod ali mi ne ide. Ovo je godina koja me je 365 dana terala da volim što je mrzim i obrnuto. Prosto, toliko neshvatljivo bezveznih stvari, ali i isto toliko sjajnih, da ne kažem genijalnih.

Januar je počeo praznično i bez mnogo događaja, a onda kao grom iz vedra neba je bila odluka kojom je Bungie „raskinuo“ sa Activisionom i odveo dete sa sobom. Iz cele te situacije najveći pobednik bi mogao da bude revitalizovana Destiny serija, a i mi kao igrači. Ono što je Bungie uradio dosta lako, Blizzard neće moći tek tako. Hladni rat na pomolu.

Mesec dana potom, desio se možda i najružniji događaj u celoj godini. Brutalna seča u Activisionu, otpuštanje gotovo 800 ljudi i to mahom iz non-development sektora, ako naravno ne izuzmemo veliki broj ljudi iz QA sektora. Da li je u pitanju restrukturiranje ili nešto treće, ostalo je nejasno. Činjenica je da je ovaj potez došao nakon rekordnog kvartala po Activisionovim knjigama izgleda i jeste potpuno nelogičan. Bilo kako bilo, ovo je nešto što će Bobija i Activision pratiti duže vreme.

Mart su obeležila dva čudna i bizarna događaja. Prvo je Google direktno niotkuda najavio sopstveni streaming servis za igranje, čudno nazvan Stadia. A potom je EA uradio isto što i Activision i skratio svoje ljude za 350, da ne

kažem za glavu. Zašto bi najava Stadia bio bizaran događaj? Pa jednostavno rečeno, teško da je Google pogodan ekosistem za gaming uopšte i pred kraj godine će se videti da zaista ne znaju u šta su uleteli.

U sledećih par meseci nije se dešavalo ništa dramatično osim akvizicije ili nekih smena u vrhovima kompanija. A onda smo u Junu prvi put čuli za Project Scarlett, za šta će se ispostaviti na kraju godine da je codename za novu Xbox konzolu.

E3 sajam obeležilo je nekoliko velikih najava kao i Sony koji je odlučio da se ne pojavi kao izlagač. Pored svih najava koje ipak neću nabrajati, highlight momenat je bilo rađanje “You’re breathtaking!” memea. Pogadate, Cyberpunk najava sa sve Kijanu Rivalsom na bini bila je apsolutna senzacija sajma.

Avgust će ostati upamćen kao mesec u kome smo imali Gamescom bez Blizzarda, ali i mesec koji je doneo najveći prize pool u istoriji kada su esports igre u pitanju. Godišnji globalni DotA2 turnir u Šangaju, The International 2019, doneo je nagradni fond veći od 34 miliona američkih



dolara. Suma sama po sebi izgleda nerealno. U grand finalu pobeđu je odneo OG i zaradio astronomskih 15 milki. Ljudi su prešli igricu i mogu mirno u penziju. Amin.

Septembarska presuda suda u Francuskoj, sabila je rogove Valveu, presuđujući u korist evropskih igrača, koji će i dalje, ali sada formalno legalno moći da preprodaju igre kupljene na Steamu.

Red October reklo bi se. Kako drugačije opisati mesec u kome smo videli Blizzardov kontroverzni potez u jeku protesta u Hong-Kongu. Blitzchungov ban jeste bio opravdan sa stanovišta kršenja pravila, ali sve ono što se dešavalo neposredno nakon toga, pretvorilo se u jedan sveopšti shitshow. Blizzard je omanuo kada je PR handling ove situacije u pitanju i stekao se utisak da je izostanak “pravilne” reakcije bilo u stvari podilaženje istočnom marketu. Tek na Blizzconu se moglo čuti da je tu bilo određenih zakulisnih radnji i



pompeznih trolovanja koja su pozivala na nered i ko zna šta još, naravno da nije bilo ništa. Od samog starta Blizzard je zasjao u prepoznatljivom sjaju. Zvanično izvinjenje na samom početku je možda delovalo prazno zbog činjenice da odluka nije dodatno preinačena (Blitzchungu je, podsećamo, ipak ostao novac od nagrade i ban je smanjen na 6 meseci), ali i pored toga zvučalo je iskreno i emotivno. Sajam je bio na nivou i dobili smo ono što smo želeli prošle godine, Diablo 4.

Imali smo i zvanični launch Stadia servisa, koji se pretvorio u polufabrikovanu bljuvotinu. Oh Google, šta ti je to trebalo?

Na kraju, The Game Awards 2019 donosi nam promociju nove Xbox konzole. Konzola koja je prvo bila poznata kao Scarlett, da bi je Microsoft na TGA predstavio kao Xbox Series X, a par dana posle smo dobili objašnjenje da je pravo ime u stvari Xbox. Ovo Series X je samo jedna varijanta, a koliko će ih biti, ostaje da se vidi.

da je Blizzardov brak iz interesa sa kineskim tržištem i te kako komplikovan i nezdrav.

Pored cele ove zbrke, nekako je u senci ostala odluka Electronic Artsa da se vrate na Steam posle 8 godina.

I tako u nekoj nelagodnoj atmosferi dočekasmo Novebar i Blizzcon. Od

Šta reći na kraju jedne ovakve, turbulentne i emotivne godine? Da se dobro ponovi, a loše da ostane za nama. Da u sledećoj godini ne bude bezdušnih korporacijskih odluka, da gejmeri budu složni i da zajednički veličaju ono što najviše vole. Igre. Nezavisno od platforme.

Igrajte se dok vam oči ne pobebe. Srećna nova 2020.

Autor: Milan Janković

25 GODINA PLAYSTATION KONZOLE

2019. godina ne označava samo kraj još jedne decenije, već obeležavamo čitavih 25 godina postojanja Playstation brenda i konzola. Prva konzola prostog naziva PlayStation (kasnije PS1) se premijerno pojavila 3. decembra 1994. godine u Japanu, a nešto manje od godinu dana kasnije je pristigla na tržište širom sveta, čime je započeto neverovatno putovanje za kompaniju Sony, koja se pre toga bavila potpuno drugačijim poslovima.



Ono što je izuzetno zanimljivo je da na samom početku PlayStation nije bio ni planiran kao samostalna konzola koja će generacijama dobijati ogromnu biblioteku naslova kojih se mnogi sećaju i stalno im se vraćaju, već je inicijalna zamisao bila da ovaj uređaj postoji kao plejer za Super Nintendo i SNES igre, u saradnji sa kompanijom Nintendo.

Na sreću svih nas, obe kompanije su naišle na nesporazum i preko noći su postale ljuti rivali. Čije rivalstvo traje do danas, čitavih 25 godina. Prvi PlayStation se pojavio kao nešto potpuno novo i nesvakidašnje, sa stidljivom ponudom igara, ali je opet bilo izuzetno primamljivo. Kako su godine prolazile, broj igara je rastao i ubrzo smo dobili kultne franšize koje i dan danas postoje, poput

WipeOut, prve Metal Gear igre, Crash Bandicoot, prvog Resident Evil naslova i mnogih drugih.

Sa početkom novog milenijuma, Sony je imao taj neki svrab koji običan PlayStation nije mogao početi i rešio je da donese izmenjeno izdanje prve generacije, nazvano PS one. U odnosu na kockasti i pomalo robusni original, osvežena konzola je bila tanja i karakterisale su je oble ivice sa dominantnom belom bojom, umesto sive, a obe su sa narednim generacijama zamenjene crnom. Zaključno sa redizajniranom konzolom, prva generacija PlayStationa je ušla u istoriju, kao prvi uređaj za kućnu zabavu koji je premašio prodaju od 100 miliona, tačnije 102 miliona konzola.

Kolekcionari i oni koji čuvaju ovo vredno parče istorije verovatno i dalje mogu da odigraju neki kulturni naslov, a i mi mi ga posedujemo u našoj redakciji kao izuzetno važnog člana porodice svih konzola. Ako vam nedostaje ova konzola, ili želite da vidite šta je to ona nudila, kupite PlayStation Classic, osveženo izdanje koje se pojavilo pred praznični period 2018. godine i koje je sa sobom donelo 10 igara. PS Classic nije nešto preterano privukao pažnju igrača upravo zbog tog ograničenja od 10 igara, ali se zato može naći za oko 50\$ pa čak i manje.

Gde je broj jedan, tu je i dva, pa je tako 2000. godinu obeležio dolazak PlayStation 2 konzole, koja je ostavila



još veći trag na gejming industriju i donela je u domove igrača nešto stvarno posebno. Glavna karakteristika ove konzole, pored igara naravno, je bilo postojanje ugrađenog DVD plejera, koji je i samostalno bio dosta skup, a postojala je i potpuno kompatibilnost sa prvom generacijom po pitanju igara i kontrolera. Ove funkcije su dale veliki vetar u leđa PlayStationu 2, i on je ušao u domove onih koji su tek kasnije postali strastveni fanovi igara. Što se tiče igara, dvojku su krasile igre poput onih iz GTA serijala, novih izdanja u Metal Gear Solid univerzumu, Resident Evil 4, Shadow of the Colossus i mnogih drugih. Dvojka je imala dosta dugi vek postojanja i pored PlayStation 3 koji se pojavio 2006. godine, zbog čega ovaj uređaj i dalje važi za jedan sa najdužim vekom postojanja i požrtvovanim radom developera. PlayStation 2 je prestao da se proizvodi 2013. godine, što je ukupnu cifru prodanih konzola doveo do neverovatnih 155 miliona.

Sa PlayStation 3 konzolom smo imali i prve prave korake u svet onlajn igranja odnosno PlayStation mreže. Ova konzola je imala još veći broj ekskluziva koje je donelo nekoliko studija iza kojih stoji Sony. Te igre su Uncharted, God of War, Last of Us i mnoge druge. Iako je dobila tri različita izdanja, sa kojima je postala mršavija, treća generacija nije uspela da dostigne 100 miliona



prodanih primeraka, već trenutno stoji na oko 87 miliona.

Nema mnogo toga da se kaže o i dalje aktuelnoj PlayStation 4 konzoli, najmoćnijoj od svih, sa odličnim funkcijama koje su napravljene isključivo za igrače. Borba za ekskluzivnost je opstala i ovde, pa smo u prethodnim godinama videli fantastične igre, a par njih očekujemo i naredne godine, poput The Last of Us 2. PlayStation 4 je dobio i daleko moćniju Pro verziju, sa opcijom za 4K igranje, a među dodacima možemo ubrojati i odlični VR uređaj koji će ostati aktuelan i sa nadolazećom generacijom.

Tokom ovih četvrt veka i generacija, imali smo i razne zanimljive dodatke i test uređaje, poput miša koji je bio vrsta kontrolera za prvi PlayStation i mikrofona. Da ne zaboravimo i PlayStation X, konzolu za koju je retko ko sa

ovih prostora čuo pošto je ona svetlost dana ugledala jedino u Japanu 2003. godine. Nju je jedino krasila funkcija video rekordera, ali to nije preterano zainteresovalo fanove. Tu su bile i razne portabilne konzole koje su se mnogima dopale, poput PS Vita koja je i dalje prilično aktuelna.

Bilo je tu i drugih pokušaja u ovoj izuzetno lukrativnoj istoriji za Sony, neki su se pokazali odlično, ali su se mnogi označili kao aposlutni promašaj. Sve to nas je dovelo tu gde jesmo, i bez ove bogate istorije budućnosti nema.

Budućnost za Sony je PlayStation 5 koji nam stiže već krajem naredne godine i označiće potpuno novu fazu, sa fokusom na realizam, 8K grafiku i (nadamo se) kompatibilnost sa prethodnim generacijama. Jedno je sigurno, sećaćemo se i za čitavih 50 godina.



Autor: Borislav Lalović

GAMESCON 2019

V eć četvrtu godinu za redom, na „Beogradskom Sajmu“ se održava festival igara i pop kulture Gamescon. Posle pionirske prve godine, ustalila se praksa da se ceo event dešava u dve velike i jednoj među hali. Drugačije nije bilo ni ovog puta pa smo u tri dana od 6. do 8. Decembra imali brdo sadržaja i priličan broj posetilaca. Na 5 bina prodefilovalo je mnogo takmičara, najbitniji Youtuberi regiona, veliko Cosplay takmičenje i naravno finalni okršaji brojnih turnira. Zvanični podaci govore da je ove godine bilo preko 45000 posetilaca što svakako čini ovaj Gamescon najvećim do sada.

Igram slučaja ili ne Gamescon posećujem od početka i to prvenstveno u svojstvu „zaposlenog“. To mi daje dodatni insight i u preko 30 sati koje provedem na festivalu u toku festivalskog vikenda, mogu da vidim obe strane medalje - i dobre a bogami i loše stvari. Ove godine je izgleda nešto krenulo po zlu. Iako je na prvi pogled zamaskirano ultra-flashy salom 1, nekome ko je tu proveo bar jedan dan nije moglo da promakne. Naime, reč je o sali 2. A u sali lom, što bi rekao Bajaga. Zašto to kažem? Pa čini mi se da je ove godine sala 2 bila „ofrije i odoka“ koncipirana i bez imalo ustezanja kažem kao da je falilo truda i para za organizovanje i setovanje tog dela sajma. Prva stvar koja je bila čudna, jeste premeštanje

board game štandova na gornji nivo i to do samog ulaza na sajam. Tihi svet boardgamera uopšte se ne uklapa u nešto što biste očekivali da prvo vidite kada uđete na ovakav neki događaj. Druga stvar koja mi je izbola oči je dron staza na dva nivoa koja je bez ikakve potrebe zauzela mnogo mesta i ostavila dobar deo gornjeg nivoa hale 2 funkcionalno neiskorišćenim. Reći ću još da taj deo nije ni bio u funkciji u Petak, što je jako jako čudno. Ostatak hale 2 je u najmanju ruku izgledao niskobudžetno. Polubeli štandovi, dopola izbrendirani, indie corner gurnut u zapećak i velika bina na kojoj su falili led coveri i zaštita za noge. Kada vidite metalnu kon-

strukciju bine i šumu kablova, to u najmanju ruku izgleda amaterski i čini da se igrači tako osećaju. Dodajmo tome i činjenicu da u Petak pola hale nije imalo normalan protok interneta (što je opet bio slučaj s vremena na vreme i u kecu), da su tehničari na već otvorenim štandovima razvlačili kablove i osposobljavali mrežu i dobićete pun paket. Ali čekajte, ima još. Više puta je u ova tri dana dolazilo do iskakanja osigurača, nebrojeno puta su u gaming areni igrači vrištali iskazujući frustracije, jer pobogu, takve stvari su trebale odavno da budu prevaziđene. Idemo dalje, u hali ste jako retko mogli da vidite osoblje zaduženo za higijenu/čišćenje i



u takvim uslovima smo ispred bine bili svedoci gomile đubreta koja je samo rasla. Ipak vrhunac je bio trećeg dana, kada je toalet u hali 2 bio zaključan!

Da ne bude sve negativno. Ipak smo imali dobre turnire. Tehničko osoblje se svojski potrudilo da turniri u PES20, FIFA20, Tekken, Fortnite, na velikoj Telenor Areni, prođu bez problema. Fifa turnir je imao neverovatnih 60 prijava. Akcija se protegla do kasno uveče i zaista, svaka čast svima koji su na bilo koji način učestvovali u organizaciji, kao i samim igračima koji su bili maksimalno strpljivi i kolegijalni, i međusobno i prema personalu koji je tu bio. Finalne utakmice fudbalskih turnira prenosio je Sport Klub, dok su komentatori bili momci iz RuR ekipe.

U dvojci smo imali i veliki turnir u mačevanju. Turnir je kao i prošlih godina bio pod pokroviteljstvom Terce. Imali smo i goste iz inostranstva i po svemu sudeći ovaj turnir će u budućnosti biti na značajnom mestu na mačevalačkom nebu Evrope. Dobar deo dvojke su zauzeli i indie izlagači. Meni je za oko posebno zapao Blacksmith Games Studio sa njihovom blesavom i zabavnom igrom za mobilne telefone. Imao sam prilike da je igram uživo na sajmu, a intervju sa njima ćemo imati u nekom od sledećih

brojeva. Svakako su trudom i zalaganjem to zaslužili. Igra je još u razvoju, a kao vas interesuje, možete da je skinete sa app/play storea, pod nazivom Orc Run. I ostali indie izlagači su nam predstavili svoje projekte, a da li će neki od njih napraviti prodor u gaming industriji ostaje da vidimo. I da se nadamo, jer evidentno imamo talentovane ljude, ali ljude kojima je potrebna podrška.

A šta je sa ostatkom sajma. Međuzona (hala 1a) je bila prava oaza umetnika koji su izlagali svoje ručne radove, kao

i kolekcionara koji su došli da podele svoje duplikate i tako usreće nekog drugog kome bi možda neka figurica više značila. Zaista, za neke primerke ručne izrade ni mnogo veća cena od tražene ne bi bila nerealna. Svaka čast!

A sala 1? E pa to je totalno drugi svet. Napucano, šljašteće, fensi. Jednom rečju sajamski. U ovom delu se održavala glavna akcija i većina posetilaca je gravitirala upravo tu. Svaki štand je imao svoje ozvučenje, hard-core equipment, razne giveaway even-





tove, promoterke i šta sve ne. Bine su bile onakve kakve bine treba da budu. Lepo zaklonjene led panelima, lepo ozvučene i osvetljene. Na ovakvim binama je uživanje igrati i osećate se kao profesionalac. Postojali su i ovde problemi tehničke prirode. Ali kada vam je taj prostor u fokusu, onda se stvari brže rešavaju i uz sav ostali prateći sadržaj, lako je zamaskirati takav tip problema. Ipak, teško je reći da sadržaj u kecu nije bio kvalitetan. Jeste, višestruko. Turniri

i propratni sadržaji su i ovde izvedeni gotovo do perfekcije. Igračima i posetiocima je svakako bilo udobno i prijatno. Sve ovo kada se sakupi, ostavlja malo gorak ukus u ustima. Zašto? Razlozi su prosti. Ako imate para onda ste u fokusu, ali vi kao izlagač a ne onaj ko bi trebao, a to su igrači. Pričajmo otvoreno. Da li je bilo dovoljno novca da se kvalitetno organizuju obe sale? Ako jeste, zašto onda baciti fokus na samo jednu, a drugu ostaviti kao

„šugavu“? Ako je bilo dovoljno novca za sve, zašto se nije podelio sadržaj, ili zašto se brandingom, reklamom i uslugom nije ispoštovala i druga sala? Ako, međutim, nije bilo novca, onda je ceo ovaj sajam, megalomanski izveden u starom srpskom maniru. Gospodo, mnogo je bolje imati jednu „action packed“ halu, nego dve gde je jedna razvodnjena samo da bi se pisalo da je Gamescon u dve hale. Ne želim nikoga specifično da targetujem ovim tekstom. Ali dužnost mi je da predočim neke stvari. Krivac za ove štucavice nije samo jedna osoba ili samo organizator ili internet provajder ili zakupac štanda. Ova zbrka je verovatno nastala kao posledica lančane reakcije i lošije komunikacije između svih učesnika, izlagača i organizatora. Ništa nije dramatično, sve je i dalje u domenu backenda što bi developeri rekli. Malo više usaglašenosti, malo bolje organizovanje programa i raspored koji bi bio izbalansiran na celom prostoru. Svi smo mi deo jedne porodice i tako treba i da gledamo na ovaj sajam.

Sledeće godine je peti Gamescon. Nadamo se da će taj mini jubilej i finalno iskoreniti te dečije bolesti, i da ćemo premašiti magičnu brojku od 50 000 posetilaca.

Do iduće godine, živeli!



COMPUTERLAND

www.computerlandshop.rs

WEB SHOP

ZEMLJA
DIGITALNIH
CUDA

MINECRAFT



Sword kacket

Zombie šolja

PLUSH
FIGURE

Creeper novčanik

Creeper ranac 18"



FORTNITE



Monopol Fortnite Edition

Fortnite Plush
30cm Pink Bear

Fornite Rančevi

Fortnite Torbe

Fortnite Dukserice

IGRE GODINE PO IZBORU REDAKCIJE

Kao i svake godine, redakcija Play!Zinea se sastala tokom zimskog solsticija u kamenom krugu Stounhendža i večala o najboljim igrama, igrama koje su obeležile proteku godinu. Uz mnogo molitava i prinesenih žrtava vrhovnim bogovima igračkih platformi, nismo došli do konkretnog zaključka jer niko nije bio raspoložen da odstupi od svog mišljenja. Ipak pattern se nadzirao pa svakako možemo reći da su "Sekiro: Shadows Die Twice" i "Control" dve igre koje su najviše pominjane u našoj bučnoj raspravi. Neke od naših argumenata pročitajte u nastavku.

NIKOLA SAVIĆ



Resident Evil 2 Remake

Capcom je još jednom potvrdio zašto je iznova postao miljenik fanova. Rimejk čuvene dvojke je postao jedna od komercijalno najuspešnijih RE igara u istoriji, i to sa potpuno opravdanim razlogom. Autentična survival horror atmosfera praćena modernom grafikom i nekim inovativnim gejملهj rešenjima, koja su učinila da stari biser zasija u novom sjaju. Horror iskustvo koje se ne propušta.

Disco Elysium

Svakako verovatno najveći biser ove godine. Ne dešava se uvek da jedan mali indie izometrijski RPG naslov pokupi toliko puno nagrada kao ova igara, i pitamo se, da li se to ikada desilo u istoriji? Čak iako ne volite ovakav tip igara, ovaj naslov jednostavno morate da probate. Oduševiće vas.

Star Wars Jedi: Fallen Order

Da čovek ne poveruje da se konačno desila i neka Electronic Arts igra koja nije izazvala lavinu skandala, i zapravo potpuno suprotno - ogromno oduševljenje fanova koji su nakon ko zna koliko godina konačno dobili ono što su želeli - vrhunsku singleplejer Star Wars avanturu sa odličnim narativom i morem dobre zabave! EA, pronađi pouke u ovome!

STEFAN MITOV RADOJIČIĆ



Resident Evil 2 Remake

Apsolutno najveće iznenađenje 2019 godine i definitivno zaslužno za titulu jedne od najboljih igara ove godine. Igra predstavlja savršeni primerak pravog istinskog Remake-a nekog naslova. Resident Evil je već bio kulturni klasik a sa ovom preradom priče, gejملهja i vizualnog prikaza to će ponovo biti i za novije generacije.

Destiny 2: Shadowkeep

Svi smo svesni da je Destiny 2 imao veoma klimav početak kad je izašao. Ali sa Forsaken ekspanzijom i pogotovu sa Shadowkeep igra je pokazala da može opet da stane na noge, podari igračima obilje content-a kao i to da samo nastavi da raste i da se razvija. Dodatkom free-to-play verzije sa srazmerno velikom bazom opcija dodatno je uspela da se vrati u život i da svima šansu da isprobaju igru.

Bloodstained: Ritual of the Night

Definitivno igra koju sam najviše očekivao i želeo da igram u ovoj godini i koja apsolutno nije razočarala. Castlevania naslov u svemu osim imenu ovo delo je apsolutno savršeno odrađeno i za svakog fana Metroidvaina žanra definitivno je trebalo da bude igra koju su uzeli ove godine.

MILOŠ HETLEROVIĆ



Resident Evil 2 Remake

Glavno je pitanje da li rimejk neke ranije igre može da spada u jednu od najboljih igara godine? Ja bih rekao da sve dok donosi barem onoliko zabave koliko i original onda sigurno da, a Resident Evil 2 je najbolji rimejk koji smo videli godinama unazad. Ovo je pokazatelj da rimejk može biti interesantan čak i onima koji su igrali originalnu igru ako se izvede kako treba.

Sekiro: Shadows Die Twice

From Software je ponovo napravio jedinstvenu igru, u potpuno novom univerzumu koja vas prosto tera da nastavite dalje uprkos tome što ginete i ginete besomučno. Ne jednom mi se u toku igranja ove igre desilo da oko deset uveče sam sebi kažem "završavam čim ubijem ovog bosa" da bi se taj poduhvat završio nekoliko dana kasnije sa podočnjacima, bolovima u prstima od grčevitog držanja gamepada i velikom dozom frustracije. Ali kada ga jednom pobedite onda je osećaj neverovatan!

Metro Exodus

Malo sam možda previše slab na tematiku post-apokaliptičnog Sovjetskog Saveza, ali je nesumljivo da je Metro Exodus podigao celu franšizu na jedan ceo novi nivo. Zanimljivo je u tom kontekstu pomenuti i konverzu sa Epic Store ekskluzivitetom ovog naslova koji je bio jedan od prvih ove godine, a koji su mnogi pratili kasnije, koja je s jedne strane pokazala da sada postoji ozbiljna konkurencija na polju digitalnih prodavnica, dok sa druge strane igra koja je dobra će doći do svojih igrača bez obzira na kojoj platformi se lansira. Sve u svemu svaka čast za Metro Exodus tim i jedva čeka neki novi Metro!

IVAN DANOJLIĆ



A Plagues Tale: Innocence

Kako da ne stavim ovu igru na listu, a pisao sam o njoj i čak je završila kao igra meseca. Odlična priča, prelepa grafika i intenzivna atmosfera čine ovu igru pravim hitom.

Mortal Kombat 11

Mislio sam da Netherealm ne može da smisli ništa novo i interesantno vezano za ovaj projekat, ali svaki put se pozitivno iznenadim, a ovaj deo je definitivno najbolji do sada.

Luigi's Mansion 3

Nakon prva dva odlična dela, svi smo čekali naredni, i kao kolega Milan (autor par ekselans), ostao sam oduševljen rezultatom. Humor, interakcija likova zanimljive zagonetke samo su neke od vrlina ove odlične igre.

VLADIMIR PANTELIĆ



Sekiro: Shadows Die Twice

From Soft je opet pokazao da zna kako da napravi igru sa tako poznatim osećajem, ali dovoljno unikatnu i svoju da apsolutno ima sopstveni identitet. Baš kao i Bloodborne, Sekiro uzima osnove iz, sada već utemeljivača novog žanra, Dark Soulsa, ali ih okreće u totalno drugom pravcu. Ovaj eksperiment je bio ustvari veoma rizičan, jer smo od RPG igre dobili akcionu avanturu. Ipak ona funkcioniše u svakom pogledu i teško da može da se poredi sa bilo kojim drugim modernim naslovom kada je sam gameplay u pitanju. Sekiro radi sve što želi baš kako treba, tako da smo na samom startu godine dobili nešto što je ostavilo na mene najjači utisak koji nijedan naslov nakon toga nije uspeo da nadmaši.

Control

Staviti celokupnu igru u tako neinspirativno okruženje kao što su betonske hale, kancelarije, hodnike, postrojenja, na papiru deluje kao ludost, ali Remedy je još jednom pokazao zašto je jedna od kompanija koja pravi najbolje igre na svetu. Iako na momente isprazna po pitanju arhitekture nivoa, Control vas drži u igri baš zato što je tako gejmi, tako responzivna i zanimljiva, vremenom vam davajući sve luđe i luđe sposobnosti, dok prolazite kroz isto tako ludu i unikatnu priču. Pri tom, od svog dobro poznatog linearnog stila nivoa, Remedy ovu igru prebacuju u polu-otvoreni svet, i daje Controlu novu vrstu dubine, koji će vas držati i nakon što kompletirate glavnu priču.

Resident Evil 2 HD

Iako nisam ogroman fan Resident Evil serijala, nakon fantastičnog RE7, otkrio sam da mi se jako dopada smer u kome franšiza ide. Iako se vraća svojim korenima, igra ubacuje dovoljno novih i modernih mehanika da se i stari i novi fanovi osećaju apsolutno udobno dok prolaze kroz Raccoon City i doživljavaju ga u nekom novom svetlu. Ne postoji skoro pa nijedna stavka koju ovaj survival horor radi loše, tako da je samo iskustvo praktično bez ikakvih većih mana ili problema koje vas mogu izmestiti iz ove strašne avanture. Moram da priznam da sa nestrpljenjem čekam sledeći naslov, bio on remake ili totalno novi nastavak.

NIKOLA AKSENTIJEVIĆ



Disco Elysium

Apsolutno revolucionarni doprinos CRPG žanru i video igrama uopšte. Od vizuelnog stila, zvuka, preko apsolutno fascinantnog gejpleja, pa sve do jednog od najboljih narativa i sveta napisanih, ova igra se može nazvati pravim naslednikom Planescape: Torment zlatne ere narativnog RPG gejminga. Apsolutni pogodak, inače nepoznatog estonskog studija, koji ostavlja premanentan trag i novu lestvicu za moderni RPG.

Sekiro: Shadows Die Twice

From Software je uspeo da rafiniše Souls formulu, osveži je fenomenalnim parkur gejplejom koji uspeva da ostane izazovan, pa i teži od Souls igara. Ako se na sve to doda prelepa estetika inspirisana japanskom mitologijom i više nego pristojnom pričom potkočenom istom, dobija se još jedno remek delo japanskog kreatora Hidetake Mijazakija.

Slay the Spire

Ubedljivo najveće indie iznenađenje ove godine koje u jednostavan kartični gejplej inkorporira prezaraznu roguelike formulu. Slay the Spire ima i modding podršku i uz to beskonačan povod da ga igrate iznova i iznova od sada pa do kraja vremena.

IGOR TOTIĆ



Astral Chain

Platinum je još jednom dokazao da je gospodar akcionih igara. Fluidna akcija u kombinaciji sa potpuno novim i svežim mehanikama je nešto što se neće skoro prevazići. U poslednje vreme, igre su sve sličnije ili kopiraju jedni druge, ali Astral Chain dokazuje da igra može da bude originalna, fluidna i zabavna u isto vreme.

Star Wars Jedi: Fallen Order

Ako mene neko pita, ovo je igra godine. Od momenta kad sam je upalio, bio sam kompletno opčinjen igrom a kada sam bio odvojen od nje, samo sam o njoj razmišljao. 'el' ovo ljubav?(Jes' prim. urednika). Respawn je napravio sjajnu akciju i još bolju Star Wars igru kakvu ova franšiza zaslužuje. Nadam se da će nastaviti ovim putem i da ćemo imati prilike da vidimo nastavak avanture Cal Kestisa.

Control

Control je umetničko remek delo. Ako volite Twin Peaks, Twilight Zone, Fringe, Alan Wake i svu tu čudnu atmosferu koje ove franšize nude, onda je Control za vas. Duboka priča, fenomenalni dizajn zvuka i napeta atmosfera su bukvalno delovi celog gameplaya. Control je jedna od onih igara koje nisu privukle veliku publiku, ali je i jedna od onih igara koje će brzo preći u kulturni status i koju bi trebalo odigrati pre ili kasnije.

DEJAN STOJILLOVIĆ



Sekiro: Shadows Dies Twice

I pored odvratnog finalnog bossa, ubedljivo najbolja igra ove godine. From Software još jednom pokazao ko kosi, a ko vodu nosi.

Days Gone

Najpotcenjeniji naslov, još uvek tekuće godine, zanimljiva priča, interesantni likovi, ako smo mogli malo slabiji gejملهj RDR 2 da oprostimo, možemo i Days Gone takođe.

Control

Dilema je bila Control, Metro Exodus ili DMC 5, ali Remedy je Remedy, nije im ovo najbolja igra, no ipak svakako su pokazali da poseduju znanje i imaju potencijal.

MILAN JANKOVIĆ



Sekiro: Shadows Die Twice

Fantastična igra kreatora Dark Souls serijala prema kojoj gajim mešavinu emocija. Obožavam je zbog odličnih mehanika i izazovnog gejملهja, zbog kojeg ćete početi da sumnjate u svoj razum. Od ogromne zmijetine, preko prgavog trola koji bezglavo juri ka vama, pa sve do oštroumnih komandira ćete tragati za svetom i vaša će biti poslednja (nakon nebrojenog umiranja)

Star Wars Jedi: Fallen Order

Konačno imamo singleplejer Star Wars igru i valja! Odličan spoj platformisanja i izuzetno ublaženog Soulslike elementa čini čuda u dalekoj galaksiji nakon Naredbe 66. Fanovi franšize su dobili još jednu priču koja je povezana sa ostalima i čini sliku znatno jasnijom, a usput imamo prilike da se dodatno upoznamo sa mitosom Star Warsa koji kod filmova nije toliko rasprostranjen.

Apex Legends

Još jedna super igra koju donose EA i Respawn, ma da li je moguće!? Šalu na stranu, Apex je doneo ono zbog čega sam zavoleo Titanfall i plus konstantno raste sa svakom novom sezonom. Karakteri nisu obične nakupine piksela, već imaju svoj karakter i prepoznatljive osobine. Format je neuobičajen, ali opet odlično pasuje, bilo da ste tu kompetitivno ili čisto da sa ortacima ubijete vreme.

MILAN ŽIVKOVIĆ



Luigi's Mansion 3

Skoro u svakom pogledu savršena, igra crtanolike strave i užasa, prelepe grafike, mehanike, atmosfere i gejملهja, Luigi's Mansion 3 je igra koju sam čekao godinama, i koja me nimalo nije razočarala

Resident Evil 2: Remake

Fantastičan rimejk jedne od najboljih, ako ne i najbolje Resident Evil igre. Prelepo izgleda, odlično zvuči a najlepše se igra, Resident Evil 2 rimejk je pogodio sve što je trebalo, u svakom pogledu.

Devil May Cry 5

Dve Capcom igre u mojoj top 3 listi?! Neverovatno. Ali istinito. Stara ljubav zaborava nema, a Devil May Cry serijal je debelo zaslužio ovako kvalitetan nastavak. Još nekolicina igara ove godine može da se meri sa ovim nivoom igračke izvornosti, ali nažalost - samo tri igre mogu ući u top 3, jer... Pa, ime sve govori.

BORISLAV LALOVIĆ



World of Warcraft: Classic

Kako imati bilo kakvu listu igara ove godine bez WoW: Classica? Igra koja je stara 15 godina, ponovo je napravila bum. Slobodno se može reći da je Classic svojevrsni spasioc Blizzarda ove godine. Classic je ostao veran korenima, identičan onome što smo imali sredinom prošle decenije. Interesovanje je bilo neverovatno od samog starta. Čak je i twitch rekord bio srušen. Svakako je ovaj deda verovatno najuticajnija igra godine. Možda ne najbolja, ali čini se da je besmrtna.

Sekiro: Shadows Dies Twice

Ahm, kako ne staviti sekirče na top 3 listu ove godine? Umesto da traže rupu u saksiji, developeri su se dosetili jednostavnog rešenja. Hajde da ubacimo mrcine po ugledu na Dark Souls, ali da damo našem junaku sposobnosti skakutanja na kome bi mu pozavideli svi Assassini zajedno i na kraju spakujmo sve to u Japan. Što u Japan? Kako što, pa tamo su ninđe i samuraji, sa tim ne možeš da omaneš.

Mortal Kombat 11

Ovde je stvar jasna. MK je odlučio da sam sebe rebootuje i čini mi se da su to uradili na simpatično genijalan način. Ono, jeste da je Fire God Liu Kang cringie do kostiju dinosaurusu i nazad, ali hej, Cassie Cage i mlada Sonia vade stvar totalno. Priča jeste pomalo klišeizirana, ali sve u svemu (začin C?), gledajući kroz XRay kameru mogu da kažem da je uživanje tabati se u ovoj igri.

IGRE DEKADE 2010 – 2019

Pre nego što skočite, da vam kažem da ste u pravu. Kalendar-ski, druga decenija 21. veka se ne završava ove godine. Pa zašto onda ovaj tekst ove godine, pitate se? Jednostavno je, ovo su igre dve hiljade desetih.

Ali da se vratimo igrama. Ah kakvih 10 godina je iza nas. Svega je tu bilo, i dobrog i lošeg. I opet, na našem mitingu u Stounhendžu tokom zimskog solsticija, nismo izglasali igru dekade te sam prinuđen da vam predočim neke argumente kolegijuma. Pa da krenemo.

BORISLAV LALOVIĆ



World of Warcraft: Mists of Pandaria

Blizzardov prodor na Istok. Ali istovremeno ekspanzija koja je donela revoluciju u franšizi. Početak pričanja u obliku nastavaka, priča Pandarie se efektno prenosi u WoD, a WoD je prirodna tranzicija prema Legionu. Pored toga, ovde smo postali svedoci pravog buma u korišćenju ingame cut scena, barem što se Warcrafta tiče. I na kraju naravno – Pande.

Assassin's Creed IV: Black Flag

Posle mrljavog Connora, očajno nam je trebalo nešto što će nam vratiti veru u franšizu. I tako dobismo bezmalo savršen naslov. Sjajan borbeni sistem, odlična pseudo-istorijska priča i fantastičan pristup navalnim bitkama. Gde ćeš bolje. Moram ovde da pomenem i spin off koji se dešava u istom vremenskom razdoblju, pod nazivom Assassin's Creed Rogue. Rogue u svakom smislu i prava je šteta što se nikada nismo vratili istraživanju tog timelinea, jer imao je toliko mnogo potencijala.

Sniper Elite 4

U trenutku kada je MK bio inovativan sa svojom Xray kamerom, pojavio se Sniper Elite 4 i ponudio svoju. Sjajan taktički shooter koji se nije libio da vas baci u bezizlaznu situaciju na megalomanski velikoj mapi, pa

se vi snađite. Takođe smo mogli da budemo svedoci (lat. testis) kako izgleda kada testisi, pardon, svedoci eksplodiraju pod naletkom metka.

SuperHot

Mind is software, bodies are disposable. Brutalno jednostavna filozofija koja se krije iza ovog sprajtovskog shootera je do bola precizna. Igra koja nema mana, osim što je možda mogla biti duža. Ali to možda i nije loše, jer upravo ta žurba i trk do poslednjeg checkpointa, gde bez suvišnih pitanja sami sebi prospete mozak sleđa, daje celoj igri taj otreznjujući šmek.

Middle-earth: Shadow of Mordor

Kako verno preneti turbnu atmosferu ispred Crne Kapije, a pri tom ne uplesti ni jednog od filmskih likova iz Tolkinovog sveta kao protagonistu. Odogovr je ova igra. Igra u kojoj su se developeri posvađali sa bojama, što samo dodaje šmek pustoši. Nemesis sistem koji je ovde ispeglan do perfekcije daje široke mogućnosti po pitanju gameplaya. Uživanje za fanove koje je smorio Hobit.

Overwatch

Šta se desi kada Blizzard odluči da uđe na FPS tržište? Desi se Overwatch. Igra koja je donela potpunu pometnju u FPS žanr i pokazala svetu kako je Titan mogao da izgleda. Postala je instant hit i jedan od značajnijih e-sports naslova.

Shadow Tactics: Blades of the Shogun

Ako ste voleli Commando i Robin Hood: Legend of Sherwood igre, morali ste i ovo probati. Taktički RPG smešten u eru Edo šogunata, doneo je sve što smo očekivali od njega.

God of War

Jah. Kako da propustim ovo? Nisam neki fan konzolaških igara (PC ftw), ali ovakvo remek delo se ne propušta. Da li zbog intrigantne priče, gde Spartanac dolazi u kontakt sa Nordijskim bogovima, što priči daje svojevrsan Ancient Aliens šmek ili je u pitanju puka izvedba, koja je savršena, ne znam? Činjenica je da sam želeo da radim treće smene, da bih mogao da igram ovo čudovište.

WoW Legion i Classic

Ne postoji validan razlog da ne ubacim ove dve igre u listu. Zašto Legion? Posle mrlje zvane WoD, Legion vadi iz pi**e trnje na najbolji mogući način. Gomiletina meta sadržaja, sjajan dizajn zona, nimalo naivna priča i uzdizanje cele priče na titanic level. Iako će WotLK zauvek ostati no1 u mom srcu (iz nekih drugih razloga), ovo je sigurno jedna od najboljih ekspanzija. A šta je sa Classicom? Pa da se ne ponavljam, MMO deda je posle 15 godina došao da pokaže zašto smo ga tada voleli.

BioShock Infinite

Ne znam da li ste igrali System Shock 2. Ako niste, učinite sebi uslugu i odigrajte je. Da nije bilo nje, verovatno ne bi bilo ni BioShocka a samim tim ni Infinitea. Igra u kojoj je potemkinizacija prikazana do savršenstva i koja šalje jasnu poruku, "to što je šareno ne znači i da valja".

STEFAN MITOV RADOJIČIĆ



Mass Effect 2

Sa količinom priče, likova i spektakularne akcije ovaj deo Mass Effect serijala se može lako postaviti kao kulminacija celog serijala. Uračunajući sve dodatne DLC misije i karaktere ovo je definitivno igra godine koja je predstavila pravu uzbudljivu svemirsku operu i kako bi jedna trebala da bude.

Magicka

Čak i posle svih ovih godina Magicka idalje predstavlja jednu od najzabavnijih, najhaotičnijih, najotkačenijih i najboljih kooperativnih igara. Sa sasvim finim brojem DLC-ova i nastavkom ovo je idalje jedno od najboljih iskustava za igru u društvu.

Guild Wars 2

Iako je iste godine kad i ova igra izašao poprilično veliki broj jakih igara Guild Wars 2 će mi i dalje biti jedna od igara godine uz koju sam proveo mnogo budućih godina igrajući i prateći razvijanje njegovog sveta.

The Wolf Among Us

Iako ne zvaničan ovo je onaj udarni momenat kada je TellTale predstavio ne samo zanimljiv svet nego apsolutno zadivljujuću avanturu i priču uz koju ćete biti zalepljeni od samog starta. The Wolf Among Us je definitivno lektira za svakoga.

Dragon Age: Inquisition

Možda ne savršen naslov ali je definitivno jedan koji me je držao zalepljenim za ekran, dugo dugo.

Pillars of Eternity i Wasteland 2 Director's Cut

Malo varam sa dva naslova ali oba apsolutno pokazuju da Classic RPG naslovi i dalje mogu biti odlični, relevantni i sa zanimljivim pričama i likovima koji će vas držati za računarom satima i satima dok istražujete bilo novi fantasy svet Pillarsa, bilo post apokaliptičnu ruinu Wastlanda.

Doom

Rip and tear! Rip and tear!...Khm, izvinjavam se. Ali kada remake igre na kojoj ste odrasli izađe sredinom godine, i van svake sezone, to pobudi neke stare tikove. Pogotovu kada isti remake ne samo učini čast originalu nego ga poboljša i učini neizmerno boljim onda i zasluhuje da već tad bude proglašen igrom godine i tu titulu ponosno nosi do kraja same godine. A sada ako me izvinjavate vreme je da potpalim motornu testeru i da se vratim brutalnom i krvavom odstranjivanju demonske horde. Rip and tear! Rip and Tear!!!!

Tales Of Berseria

Igra koja se pojavila pri samom početku godine i zadržala pažnju u potpunosti tokom praznih dana ne samo zbog ogromne količine sati koju svaka JRPG igra ima nego i po svom kvalitetu. Sama priča i likovi istražuju mnoge strane koje se ne pojavljuju u većini ne samo JRPG nego CRPG igara. Sa druge strane tu je uzbudljivi šarenoliki sistem borbe koji će vam dati brdo opcija za eksperimentisanje.

Omensight

Retke su igre koje mogu naterati igrače da čim ih pokrenu ostanu uz njih do credits scene bez puštanja. Omensight je igra koja me je 2018. godine upravo tako vezala i uživao sam u svakom momentu i minutu posvećenom istoj. Od veoma zanimljive i čak pomalo gorke priče, do veoma imaginarnih likova, pa sve do poprilično tužnog iako pravog kraja igra zasluhuje vaše vreme i da je nabavite i odigrate.

Resident Evil 2 Remake

Apsolutno najveće iznenađenje 2019. godine i definitivno zasluhuje za titulu jedne od najboljih igara ove godine. Igra predstavlja savršeni primerak pravog istinskog Remakea nekog naslova. Resident Evil je već bio kulturni klasik, a sa ovom preradom priče, gejmepleja i vizualnog prikaza to će ponovo biti i za novije generacije.



NIKOLA AKSESTIJEVIĆ

The Witcher 3: Wild Hunt

Igra koja je postavila novu lestvicu za AAA igre, pogotovu akcione RPG naslove. Pokazatelj potpunog truda i posvećenosti razvoju kvalitetne video igre prepune sadržajem, odličnom pričom i primer kako optimizovati igru koja grafički izgleda vrhunski uz natprosečno dobar performans na svim platformama. Apsolutno remek delo koje predstavlja odjek neke ere gde su AAA igre bile više fokusirane na igrače koji ih igraju, nego na količinu novca koju bi trebalo da zarade.

Disco Elysium

Isto ono što sam rekao i za igru godine :) Dodao bih i da je igra apsolutna kritika svakog (ne)radikalnog sistema, stvorena da poljulja stavove i mišljenja kod igrača, potpuno pokazujući kako različite tačke gledišta imaju uticaje na društvo oko nas i pokazujući apsolutno svaku lošu tačku situiranu u ljudskom umu. Sve to iz fokusa jedne individue, a finalni utisak koji vam ostaje je ono što i developeri sami kažu - Čovečanstvo, čuvaj se, voleli smo te.

Portal 2

Poslednji dašak Valve-ovog doba kreiranja video igara. Portal 2 ostaje savršen primer kako isprepletati najintuitivniji puzzle platforming gejmeplej sa apsolutno originalnom i intuitivnom pričom koja u sebi sadrži mnogo više simbolike i dubine nego što deluje na prvi pogled. Idealna kombinacija slojevitog narativa i jednog od najzabavnijih puzzle sistema ikad.

Dark Souls

Malo reči je potrebno kakvu revoluciju je Hidetaka Miyazaki sa From Softwareom pokrenuo 2011. godine. Kreirajući potpuno novi žanr "souls-like", svojim apsolutno intuitivnim, fluidnim i odličnim hack 'n' slash borbenim sistemom. Dark Souls kao franšiza u celosti je sama postala tačka poređenja za brojne druge naslove, a na sve to kada dodate jednu od najsuptilnijih i veoma snažnih filozofskih priča izrečenih u sumornom svetu igre, ostaje vam remek delo koje će imati uticaja na gejming industriju kroz godine koje dolaze, čak i nakon ove decenije.

Stardew Valley

Kada shvatite da je ovu igru napravila jedna osoba radeći skoro tri godine po 12 sati dnevno, shvatićete koliko je Stardew Valley fascinantna kreacija. U svetu gde mnogi timovi od više desetina ljudi ne mogu da naprave ni upola dobre igre, imate jednostavan farming/dungeon pikselizovani RPG čisto radi opuštanja i malo odmaranja vijuga od svih dubokih tema, intenzivnih pucačina i akcije. Ovo nije puki klon Harvest Moona, Stardew Valley je apsolutno briljantna igra na svakom polju, pričajući jednu jednostavnu priču, dok vi čekate onaj savršen trenutak kada je vreme da pokupite plodove svog rada na firmi. Igra kroz sve ove godine i dalje dobija povremene apdejtove od Ape-a, koji su na nivou ogromnih ekspanzija, a sa multiplejerom predstavlja jednu od najlepših igara koju možete proživeti u slobodno vreme u svetu prepunom briga.

Fallout: New Vegas

Poslednji dobar Fallout i jednostavno jedan od najboljih(ako ne i najbolji) first person RPG do danas. Obsidian u staroj postavi je tehnički pokazao Bethesda kako se pravi Fallout u novom ruhu koje zadržava elemente onog starog koje su svi voleli, kreirajući New Vegas. Igra koja vas baca u toliko bizarnu atmosferu sa jednim od najbolje kreiranih svetova i stvarnim osećajem posledica koje vaše odluke ostavljaju na isti.

Mount & Blade: Warband

Igra koja, u nedostatku nastavka koji je najavljan već deset godina skoro, je izrodila jedno od najboljih sandbox iskustava ikad. Warband prosto vrhunski uspostavlja srednjovekovnu atmosferu i dajući vam potpunu slobodu da idete ogromnim svetom pred vama, ostavljajući vam izbor da li želite da budete samo avanturista, uzurpator ili vazal nekog kraljevstva, sa sve prezabavnim borbenim sistemom iz trećeg lica, čak i sa opcijama da vodite svoju vojsku vitezova i seljaka. Ako na sve to dodate stotine modova dostupnih koji proširuju ili potpuno menjaju ovu igru, dajući vam opciju da istražite poznate svetove ili dodatne brojne mehanike i sisteme, Warband može pružiti skoro beskonačan broj sati, makar dok ne izađe konačno M&B 2: Bannerlord u martu 2020.

Nier: Automata

Nier franšiza, zajedno sa njom i Drakengard serijal su Joko Taroovo životno remek delo. Iako Automata ne odudara previše od Platinumovog standardnog(mada prezabavnog) napucanog hack 'n' slash borbenog sistema, način na koji Automata dostavlja priču igraču, kroz višestruke prolaze kroz igru iz različitih perspektiva je jedan od najoriginalnijih pristupa u gejmingu uopšte. Sve to unosi igrača u jednu priču koja predstavlja mnogo više nego što će vam se inicijalno učiniti, uspešno vas preokrenuti naglavačke i ostaviti u potpunom stanju šoka kada budete zagrebali ispod zavaravajuće površine ove igre.

OneShot

OneShot je jedan od manje poznatih naslova ove decenije, vešto sakriven u bespućima indie industrije. Iako igre koje "probijaju četvrti zid" između igrača i igre nisu ništa novo bile u trenutku kada je OneShot izašao, ova igra i dan danas ostaje jedno od najfascinantnijih iskustava koje ćete iskusiti u svojoj gejming karijeri. Imaćete samo jedan pokušaj pred vama da pređete igru, a tih nekoliko sati koje budete iskusili unutar i van igre, ostaviće trajni utisak o onome za šta su video igre sposobne da postanu. Svaka reč o samoj igri bi definitivno upropastila iskustvo, a ovo je jedno od onih gde morate rizikovati i uroniti vezanih očiju.

Total War: Shogun 2

Uprkos Three Kingdoms izdanju ove čuvene franšize koje se može postaviti u sam vrh RTS/TBS žanra, Shogun 2 ostaje kao jedna od najboljih igara u žanru ikada napravljenih. Prezentacija Japana, celokupnog perioda i raznih perioda iz ekspanzija, jedinice, sloboda data igraču i broj raznih mehanika koje se savršeno uklapaju u celokupnu ideju onoga što igra želi da bude je ogroman. Teško je opisati bolju koja vas savršeniije unosi u ulogu koju pokušava da vam predstavi, u ovom slučaju - vođu jednog japanskog samurajskog klana. Sama činjenica da je ova igra sposobna da uspešno postigne takav efekat je dovoljan pokazatelj toga koliko je Shogun 2 fascinantno iskustvo.

VLADIMIR PANTELIĆ



Portal 2

I dalje jedna od najboljih logičkih platformi, i dalje jedna od najduhovitijih igara ikada, i dalje jedna od najboljih igara za coop - Portal 2 je prava evolucija originala u svakom smislu te reci

Need For Speed: Hot Pursuit 2010

Jedna od top 3 najboljih NFS igara ikada. Definitivno najbolja vožnja decenije. Pravi mix veštine, zabave, multiplejera, sa neverovatnom grafikom uz fatnastičan osećaj brzine. Skoro pa savršen.

Battlefield: Bad Company 2

Move over Siege, Counter, noviji BF-ovi i COD-ovi, PUBG-evi i Fortnajtovi. Najbolji multiplayer shooter ikada je izašao 2010, i dalje je fenomenalan. Znete i sami da skill nije skin.

Dark Souls

Hodochasšće epskih razmera. Nisam fan tryhard igara, ali to (koliko god ljudi želeli) uopšte nije najveći kvalitet ove igre, vec je smisao u avanturi kroz koju igrač prolazi. A još usput napraviše ljudi i novi žanr.

Witcher 2: Assassins of Kings

Iako je trojka mnogo cenjenija, W2 je ustvari prava mera svega. Pravo Witcher iskusstvo bez nepotrebnog preseljavanja u razvodnjeni otvoreni svet. Uživanje od početka do kraja.

Dishonored

Corvo je stigao sa stilom. Njegov prelepi sumorni svet je upravo bio pravo osveženje igrama i šamar svima koji su počeli da ulaze u trend vođenja igrača za ruku. Dunwall je vase igralište, uživajte.

Red Dead Redemption 2

Pokazatelj kuda vodi realizam u igrama. Gledali vi grafiku ili samu atmosferu sveta, ovo je za sada najbolja simulacija nekog virtuelnog života ikada napravljena. Znete i sami da Dutch ima plan za sve.

Firewatch

Fenomenalno je kakve priče mogu igre da ispričaju. Jedna od najlepših, najljudskih igara ikada. Prelepa u svakom smislu te reči. I vizuelno i muzicki i atmosferski i glasovno i emotivno.

Prey

Ubedljivo najpotcenjenija igra decenije. Prey je sve što jedan "immersive sim" treba da bude. Fantazija u svakom pogledu. Jedino mi je žao sto sam mu dao 9 od 10 u Playzine reviewu, jer zaslužuje čistu desetku.

GTA V

Najzabavnija od svih, sa atmsoferom kiss kiss bang bang i šmekom lala landa. Duhovito ozbiljna luda komedija triler akcija. Zapakovana u jedan od najlepših svetova ikada napravljenih. Ima i MP (ko voli).

IGOR TOTIĆ

God of War (definitivna igra decenije, ostale idu od 11. mesta; prim.ur)

Mnogo igara je izašlo u poslednjih 10 godina, i većina njih je iskoristila to vreme da se unaprede i postanu bolje kao nastavci ali kao i potpuno nove igre. God of War iz 2018 je dokazao da može da izvede obe transformacije. Igra je uznapredovala sa vremenom u vidu izvođenja ali i kao veran nastavak ovoj franšizi. Ovaj apsolutni hit je bio vrlo uspešan da je dokazao svim neistomišljenicima da su single player igre i dalje vrlo žive, da se i dalje vrlo dobro prodaju i da i dalje vapimo za dobrim pričama koje su uspotunjene dobrim izvođenjem. Ne verujem da će u skorije vreme biti ovako fenomenalne igre, ali se nadam da su publišeri i developeri shvatili koliko je ova igra bitna za budućnost i nadam se da će njen uspeh rezonovati sa novim generacijama konzola.



MILOŠ HETLEROVIĆ (čovjek poznat kao top3; prim. ur)

Witcher 3

Igra po kojoj se danas snimaju serije je napravila toliko veliki globalni uspeh da danas širom sveta postoje eksperti za mitologiju Poljske. Teško je zamisliti bolji način da se promovise neka zemlja i kultura od onoga šta je CD Projekt Red uradio sa serijalom igara kao što je Witcher, a treći nastavak je prava kruna sa fenomenalnom grafikom, mehanikama i satima i satima koje ćete uživati da izgubite u njegovom bajkovitom svetu.

Fortnite

Rekao bih da je ovo potpuna suprotnost Witcheru - ovo nije igra za "prave" gejmere, ovo je nešto na šta se lože novi naraštaji. Ali je možda negde vreme da "pravi" gejmeri shvate da svet pripada onima koji tek dolaze i da ono što nama u srednjim godinama nije interesantno je zapravo neverovatno zabavno svim klincima. Ja prvi nisam mogao da shvatim kada su me lokalni klinci angažovali da sa njima odigram partiju Fortnite zašto mi se svi podsmevaju što koristim default skin. Međutim takođe nisam mogao ni da dođem sebi od šoka kada sam shvatio da klinci, čekajući autobus koji ih verovatno vozi u školu, igraju baš jedan od plesova iz Fortnite. To je samo delić onoga što je Fortnite uspeo da napravi, ali je možda i interesantnije koliko svet koji ne učestvuje u igri nije upoznat sa svime šta je tu dešava, ali upravo to i jeste paradigma promene: sve se dešava u igri, praktično se i druženje iz škole prenelo u Fortnite. Da li je to dobro ili loše samo će vreme proceniti, ali je sigurno da svet više nikada neće biti isti.

Portal 2

Ovo je donekle subjektivno ali zaista smatram da je Portal 2 jedna od najluđih kombinacija FPS i logičkog žanra koju sam ikada igrao. Najbolje od svega jeste što zbog privatnih obaveza nisam igrao Portal kada se pojavio i onda sam nekako nekoliko godina kasnije nabasao na paket obe igre gde sam bio potpuno raspamećen ingenioznošću koja postoji u igri. Činjenica da je smeštena u Half Life svetu svakako ne može da škodi. Bez obzira da li ste iskusan igrač ili novajlija, da li volite logičke igre, da li ste stari ili mladi, Portal 2 je nešto za svakoga, a za mnoge jedan potpuno neverovatan naslov.

BOJAN PETROVIĆ

Dishonored

Tokom proteklih godina, gde se igre prave prema proverenom kalupu, prava je retkost videti nešto originalno, kako u gameplayu tako i u vizuelnom stilu. Dodajte na sve to novi interesantan svet i prilično pristojnu, ozbiljnu priču i dobijate originalni novi IP, koji je zaslužio pre-order!

The Witcher 3: Wild Hunt

Proputovali smo toliko otvorenih svetova bez loading ekrana za našeg gejming života, ali retko ko je uspeo da taj svet učini toliko uverljivim, i sve te "bolesti" open world igara, spakuje u jedno lepo iskustvo.

Civilization V

Za ovu igru nema boljeg opisa u kategoriji igara decenije, do njenog internog ačivmenta u igri koji se zove The Test of Time Achievement, 'nuff said!

Deus Ex Human Revolution

Nakon maestralnog originalnog Deus Ex-a, Human Revolution uspeo je bar na fragmente, da nam ponudi slično iskustvo u novom ruhu.

Starcraft II: Wings of Liberty

Nakon što se pojavila 2010. godine, praktično na samom početku ove dekade, dovoljan je dokaz da se i dan danas igra. Nakon više puta pređene osnovne kampanje, igru drže živom esports zajednica i sam Blizzard koji nije prestao da razvija i ulaže u igri, kako u pogledu eSports takmičenja, tako i dodatnih modova za igru.

Portal 2

Gameplay, priča, atmosfera i genijalan COOP i dan danas!

Subnautica

Ova dekada je pored mnogih novih žanrova doživela i pravi mali bum survival žanra. Pored svih naslova koji su izašli, ono što je Subnautica uspela da uradi može se porediti sa genijalnošću.

SOMA

Dok u survival horror žanru suvereno i dalje vlada Frictional Games studio. Još jednom su pokazali da su majstori svog zanata i dali nam ovo pravo malo remek delo, koja igrača "muči" na nekoliko nivoa, intelektualno, fizički, psihički.

Assassin's Creed Black Flag

Ovo je praktično moj GTA V, ako se može napisati GTS (Grand Theft Ship) :)

NFS Hot Pursuit 2010

Kažu da se najbolje provedeš i iznenadiš oko bilo čega, kada se najmanje nadaš. Ono što je ovaj NFS uradio, je jedan od onih izlazaka koji nije planiran ali je provod na kraju bio odličan - pogotovu sa ekipom!





MILAN ŽIVKOVIĆ

The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Iako više volim Skyward Sword i Link between worlds, ovo je ipak cenjenija igra, koja pogađa mnogo više tačaka važnih za igračku industriju, naspram nekih koje su važne samo meni u druga dva naslova. Koji su mi iskreno OMILJENI, ali BotW ipak za mene uzima krunu ovde, kao igra o kojoj ne samo da se dugo pričalo, već o kojoj razmišljam i dan danas i kojoj bih se uvek rado vratio.

The Witcher 3: Wild Hunt

Igra kojom je jedan igrački studio pokazao kako se to radi s ljubavlju i sa neverovatnom sinergijom između razvojnog tima i publike. Ne sasvim igra u mom fazonu kako joj nedostaju neki meni veoma važni elementi, ali objektivno posmatrano - remek delo.

Luigi's Mansion 2

Krajnje subjektivni izbor, igra koja me je svojevremeno oduvala, ne samo svojom grafikom na siromašnom portabilnom 3DS sistemu, već i inovativnim gejmplajem, ubitačno dobrom atmosferom u kombinaciji sa 3D efektom, ali i kompletnim crtanolikim horor fazonom, za kojim sam apsolutno lud. :D

The Last of Us

Najbolja i najemotivnija igra sa zombijima, ikada. Dvojka je NEĆE nadmašiti. :D

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm

...ali kao serijal! (Od drugog dela, doduše. Prvi je izašao prošle decenije...) Najatraktivnija igra zasnovana na nekom anime serijalu. Neverovatna priča, neverovatne borbe, neverovatan broj likova...

Ni No Kuni

RPG koji me je osvojio svojom emotivnom pričom i vizuelnim stilom Ghibli studija. Uz to, kombinuje odlične mehanike Pokemon igara, ima inovativan (za svoje vreme) gejmplaj i pregršt sadržaja. Kum i ja smo ovo igrali noćima i pamtićemo zauvek. :D

Bloodborne

Od svih Souls igara, ova je stilski najbolje izvedena. Od okruženja, kompletnog Steampunk utiska i moćne uloge Lovca, koji kroz igru lovi umesto da preživljava (iako podjednako često gine kao i likovi iz drugih igara). Verovatno vrhunac From Software studija, mada Dark Souls 3 gotovo da ne zaostaje za ovim.

God of War 3

Moram ovu igru posmatrati iz ugla vremena kada je izašla - početak decenije koja je na izmaku. Prva dva nisam preterano mnogo voleo, a onda se pojavio ovaj. Koji je izgledao neverovatno dobro i imao tone i tone borbi epskih razmera. I zaključio trilogiju na najluđi mogući način. Naspram ove igre, fenomenalni God of War iz 2018. godine mi je razočarenje! (Zapravo, i bio je razočarenje godine za mene u časopisu, iako smatram da je sjajan hehe).

Super Mario Galaxy 2

E ovo je Mario igra! Kakve crne odiseje, kakvi bakrački. Spalite me ako želite, ali pre toga dajte ovoj igri šansu na drugoj strani vage. Dok je Odyssey jako dobra igra, "Galaksija 2" je sve ono što je dobro u vezi Mario serijala i platformi generalno. Inovativno, zabavno, pametno. I nikako podcenjivački.

Bravely Default

Square Enix ostao bez ideja? Bravely Default stupa na scenu, sa inovativnim gejmplajem, sjajnom grafikom i dizajnom, neverovatnom pričom i ubedljivo najboljim obrtom i načinom na koji se on prezentuje, u bilo kojoj video igri - ikada!



DEJAN STOJIĆ

Red Dead Redemption 2

Za sve ljubitelje vesterna i R* igara, ovo je vrhunski naslov.

Prey

Neverovatno kako smo mi gejmeri čudne zverke, imamo jedan spektakularnu igru pred nama, a od drveta ne vidimo šumu koja se ovde krije.

Witcher 2

Neka priča ko šta hoće, meni se Flotsam milijardu puta više sviđa od svega što trojka nudi.

Hellblade

Dokaz da mali tim, sa malo para može da napravi fantastičnu igru.

Dishonored

Pravi biser od igre, koji se prilagođava igraču i dozvoljava mu da igra onako kako on želi.

Yakuza Zero

Vrhunska priča, odličan voice acting, držala me zakucanim pred ekranom od početka pa do kraja.

Nier Automata

Pa u neku ruku retka zverka, neće se svakome dopasti, ali zaista dobra igra sa jako zanimljivom pričom.

Arkham Knight

Uprkos svim tehničkim problemima, naslov koji je postavio standard po pitanju priče i gejmplaja kada su superherojske igre u pitanju.

Dad of Boy, pardon God of War

Ko ovo nije igrao, neka proda konzolu i okane se čorava posla jer gejming nije za nju/njega.

Deus Ex Human Revolution

Igra u kojoj ima preko 200 sati, prešao je nebrojeno puta, znam svaki ćošak u njoj, iako ima mane, meni je neopisivo prirasla srcu.



MILAN JANKOVIĆ

The Witcher 3

I nakon 200 i kusur sati, svet Witchera i dalje ume da iznenadi i oduševi i čini jedno neverovatno iskustvo koje ne smete propustiti

GTA V

GTA V je doneo potpuno novo iskustvo u serijal sa blokbaster pričom, a aktivna podrška multiplejer ogranka čini ovu igru relevantnom i na samom kraju decenije, i tako će ostati i nadalje. I dalje čekamo da se pojavi bilo kakva zvanična reč o šestici.

Alien Isolation

Odličan horor naslov inspirisan čuvenim holivudskim ostvarenjem. Kreatori igre su stvorili neverovatno napetu atmosferu sa inteligentnim Ksenomorфом koji vam stalno diše za vratom, ili barem stičete takav osećaj.

Skyrim

Fus Ro Dah

Portal 2

Ova igra sa početka decenije nastavlja da živi, mahom u iščekivanju dolaska trećeg dela. Neverovatno kreativni nivoi i narativ koji ćete lako ispratiti čini izuzetno jake kvalitete čitavog serijala.

Dark Souls

Igra koja me je najviše koštala kada uračunam izgubljene živce i periferije u procesu prelaženja

Metal Gear Solid V

Poslednja Metal Gear igra na kojoj je radio Hideo Kojima je sa pravom stekla brojne pohvale i sada na kraju decenije predstavlja predmet kajanja Konamiju jer su izuzetno male šanse da ćemo ikada videti nešto približno petici i prethodnim igrama

No Man's Sky

Ova igra je umalo završila u kategoriji najgorih igara decenije, ali zahvaljujući ogromnoj požrtvovanosti sada na kraju decenije imamo fantastičnu igru sa solidnim multiplejerom u kojem obiluje istraživanje svemira.

Middle-Earth: Shadow of Mordor

Nakon igara koje su se bavile radnjama iz filmova, Shadow of Mordor je jedna od boljih koja u svetu piksela proširuje Tolkinov epos i upoznaje nas sa drugom stranom Prstena Moći. Igra je doživela i nastavak, Shadow of War, ali je ipak po mom ukusu original daleko bolji bez prevelikog potenciranja na mehanici ponovnih susreta.

The Last of Us

Za ovu igru je bilo dovoljno videti trejler i ona je automatski postala razlog zbog koje sam zakoračio u svet konzola.

FOOTBALL MANAGER™ 2020



19.11.2019.



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



Autor: Vladimir Pantelić

REVIEW

DETROIT

B E C O M E H U M A N

NOVEMBARSKA REVOLUCIJA, DETROIT EDITION

Ajde da se ne lažemo, sigurno ste i vi jednom lupili svoj računar. Da vidimo ruke. A vi što niste? Dobro, onda ste bar jednom opalili po tastaturi. Aha, sužavamo krug. Ovi ostali, ako ništa, onda se bar odalamlili štampač, pogotovo ranijih godina. Sve, sve, ali vlasniku štampača koji ga bar jednom nije zavalio, ne verujem. Pa ta čudovišta te neće da reaguju, te nema mastila, pa sad sam sip'o čoveče, pa ne treba mi u boji, ma dobro nemoj sad 16 kopija! Alo stani! Čekaj...

E sad se postavlja pitanje pa dobro ljudi, jel' u redu da ih udarate? Pa samo zato što je mašina, jel' je treba gurati i šutirati. Ako je po klipovima Boston Dynamicsa na youtubeu, oni se kompjutera još ne boje, ali pogledajte malo više dokle su stigli sa pravljenjem veštačke inteligencije, pa vam neće biti svejedno (ozbiljno

bacite pogled, baš je zanimljivo). Malo po malo, pa non-stop neke teme oko razvijanja AI-a i dokle će to da ide, pa sve više igara koje se bave tom tematikom, pa zar nije dovoljna bila Sara Konor da prođe kroz sve ono još osamdesetih godina prošlog veka, pa je juri Terminator, pa evo 2019, pa je i dalje juri Terminator. Dobro, dobro, malo se šalimo, ali znate kako kažu: „u svakoj šali ima malo šale“.

Ova igra se bavi sličnim pitanjima, doduše kroz jedan suptilniji način, i daje nam uvid u to, kako sve jednog dana može i da se desi. Detroit Become Human je radio Quantum Dream, poznat po story avanturama, od kojih ste možda igrali Fahrenheit, Heavy Rain ili Beyond Two Souls. Ako jeste, onda znate šta možete da očekujete i ovde, i šta nam je David Cage, tvorac ovih naslova spremio za ovaj put. Pogodili ste, u pitanju je miks istraživanja, QTE

akcionih sekvenci i priče koja će se granati na stvarno puno mesta.

Pre nego što zaboravim, naš kolega Milan Živković je već pisao o ovoj igri prošle godine, tako da kliknite i bacite pogled i na njegove utiske. Pa što opet pišemo o igri? Eee, pa izašla je sada i za glorious PC master rasu, toliko glorious da redovno dobijamo igre sa godinu ili par godina kašnjenja. I to nije sve, ovaj naslov je na tako otvorenoj platformi kao što je PC, dostupan samo za korisnike Epic Storea, a ostali imaju još godinu dana da čekaju. Ali 'ajde da ne uplićemo politiku u celu priču sada, dovoljno je to što sam se zapitao, kad sam video novi most u Detroitu 2039. godine, ko je ovde uz'o pare u svoj džep. Aman!

Dakle, Detroit Become Human vas stavlja u cipele ni manje ni više nego troje protagonista. Svo troje pripadaju

androidima i celo ovo putešestvije ćete ispratiti iz njihove perspektive. Oni imaju svoje neke zacrtane puteve kojima će se kretati, ali ćete im vi pomagati da donose one najteže odluke i posebno dati na značaju da li će razmišljati

“U PITANJU JE MIKS ISTRAŽIVANJA, QTE AKCIONIH SEKVENCI I PRIČE KOJA ĆE SE GRANATI NA STVARNO PUNO MESTA”



logički kao i svaki drugi računar ili ćete dozvoliti da se nekom od njih, ili svima, emocije upletu u kola.

Svet koji je predstavljen i kako su ga videli tvorci ovog naslova je moderan i polako postaje budućnost kakvom je zamišljamo (doduše bez letećih kola i dalje). Dvadeset godina od današnjeg dana sve je podređeno tehnologiji, pa samim tim je ljudski život postao sa jedne strane lakši jer bogatuni ne moraju puno da rade i da se bave sitnicama, a sa druge strane teži, jer su stigli androidi i preuzeli poslove od niže klase. Polaritet se oseća u vazduhu od samog starta i još ako malo oslušnete vesti u igri, shvatićete da je čak i sama Zemlja na rubu trećeg svetskog rata između Amerike i Rusije. Da stvar bude lepša, prošli „point of no return“ što se tiče ozonskog omotača. Opšti haos.

Ali čekajte, to nije sve! Ako naručite u sledećih pola sata... Malo sam se zaneo, oprostite... Na sve to, malo po malo, androidi, naše verne sluge, polako postaju samosvesni toga ko su i šta su i isto tako malo po malo to počinje da ih nervira. Po gradu počinju da se dešavaju izolovani incidenti, a upravo će jedan od najmodernijih androida biti zadužen za istragu tih slučajeva. Dakle, android detektiv ste vi. Druga dva androida čije ćete priče pratiti su iz one druge grupe, grupe odmetnika, koji su iz jednog ili drugog razloga rešili da se otrgnu od svojih gazdi i počeli da razvijaju slobodnu volju.

E sad, ako ovaj review ima malo nekog ciničnog podkonteksta, to je pod 1, istina, a pod 2, postoji razlog za to. Razlog za to je da je objašnjenje kako oni razvijaju emocije i odluke (u koje





“IGRA ODAJE UTISAK BLAGE NEISPOLIRANOSTI S VREMENA NA VREME”

neću dublje da zalazim zarad spoilera) urađeno prilično naivno, čak i za mene, laika u celoj toj priči. Ali ipak, to svakako ne kviri toliko celokupni utisak u nekoj velikoj meri i igra stvarno diže svoj kvalitet, pogotovo kada je narativ u pitanju, kako vreme odmiče. Svakako se može desiti da je odigrate u par sedenja, baš zato što ume da vas kupi dešavanjima i prosto će vas vući da vidite šta će biti dalje. To je svakako plus za skoro svaku Cage-ovu igru i tome je ostao veran i ovde.

Vizuelno izgleda prelepo, pogotovo sada kada je doručena za PC, sa mnogim bonusima koji se nude na polju sitnih grafičkih podešavanja. Još kad sve to ide u 60 frejmova ovo izgleda kao jedna od najlepših igara ikada napravljenih. Sa druge strane, nije da nema problema sa optimizacijom, jer na konfiguraciji čak i iznad preporučene, i dalje se oseća štucanje ili iznenadni pad framerata, koji se dešava i na nekim nižim grafičkim podešavanjima, pa igra odaje utisak blage neispoliranosti s vremena na vreme.

Muzika odlično prati dešavanja na ekranu, glasovna gluma takođe, a ništa manje nismo ni očekivali. Zajedno uz grafički prikaz odaju pravu atmosferu grada koji je na ivici pucanja. Tako da

za taj deo, stvarno sve pohvale. Gameplay je taj koji ume da malo zamori, pogotovo kod akcionih sekvenci gde QTE akcije preuzimaju dominaciju nad svim ostalim i onda samo gledate koje dugme će sledeće da iskoči na ekranu. Ako bih nešto predložio gospodinu Kejdzju je da za svoju sledeću igru zadrži i istraživanje i grananja i odlične opcije u dijalozima, ali da promeni način izvršavanja akcionih sekvenci.

Ali sve u svemu, Become Human je za mene bio pozitivno i zanimljivo iskustvo. Ja volim igre Quantum Dreama, (pogotovo Fahrenheit i Heavy Rain) pa sam rado prihvatio da vidim kakav je Detroit u ovo doba godine. Ali sa druge strane, vodite računa, ako ste više akciono orijentisani gejmer može se vrlo lako desiti da vam igra ne legne uopšte.

Za kraj, da se nadovežem na ovaj poslednji pasus, igra ima i story mode, pa ako niste raspoloženi da reagujete super brzo, ili ako želite da pokažete igru nekom ko ne zna baš gde je X a gde je O bez gledanja na gamepad, onda ni to nije loša ideja. Igra ima dobar ritam i možete je praktično i odgledati kao neku mini seriju u kojoj ćete vi donositi odluke. Eto prilike da uvedete babu, devojku ili neku baba devojku (a dedu? prim. urednika) u gaming. Dobar je Detroit. Ozbiljno.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: i5-8400 @ 2.8GHz / Ryzen 5 1600
GPU: Nvidia GeForce GTX 1060 / AMD
RAM: 16GB
HDD: 54 GB



IGRU USTUPIO:
QUANTIC DREAM

PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
Quantic Dream
CENA:
40€

RAZVOJNI TIM:
Quantic Dream
TESTIRANO NA:
PC

OCENA **8.5**

- ✓ Dobar tempo igre
- ✓ Odličan audio vizuelni stil
- ✓ Zanimljiva priča sa puno varijacija
- ✗ Igra se može isključivo igrati preko Epic naloga
- ✗ Sada već prilično prežvakana kontrolna šema
- ✗ Pronađe se neki bug a i performanse su mogli biti bolje

NFS

Heat



16TM
www.pegi.info

8. NOVEMBAR 2019



Autor: Milan Živković

REVIEW



SHOVEL KNIGHT

King of Cards

KRALJU, STVARNO SI CAR.

Jedino što bih zbilja "Vitezu s lopatom" zamerio, jeste što onomad kada mi sneg zaveja kuću na selu, nije bio u blizini da pomogne. Jeste da mu je oruđe tehnički ašov a ne lopata, no svaka bi pomoć tada bila dobrodošla, dok su mi prsti trnuli kao dečiji zubići na prvog Rumenka s proleća. Zato u svakom drugom pogledu, Shovel Knight je bio jedna gotovo besprekorna, platformerska poslastica kojoj nikada nisam mogao naći puno zameraka. Pa ni sada neće biti nešto drugačije...

Verovatno jedna od mojih najlepših igračkih investicija protekle decenije, jeste Shovel Knight za 3DS, koji sam kupio pre nekih pet godina. Ne samo da je u pitanju bila originalna igra, već je u sebi podrazumevala i nastavke koji su tek bili u planu. Na taj način, pored originala odigrao sam i sjajni Plague of Shad-ows pa i odlični Specter of Torment. King of Cards je poslednja od igara (kampanja) u tom nizu, koji završavaju ovu eru Shovel Knight naslova.

Svaka od kampanja ima svog protagonistu i drugačiju mehaniku igranja. Pa

"KING OF KARTS SADRŽI KARTAŠKU IGROU KOJA PREDSTAVLJA IZUZETNO VAŽAN ELEMENT KOMPLETNOG ISKUSTVA."

ni King of Cards nije izuzetak. Grafika je svakako prepoznatljiva, kao i stil naracije i dizajn nivoa. Ali protagonista je u potpunosti "svoj", sa kompletno unikatnom ličnošću i setom poteza koji vas teraju da razmišljate kako na drugi način da prođete kroz horde prepoznatljivih protivnika.

King Knight može da se zaleće ka neprijateljima, pa kada udari u nešto dobija mogućnost da poskoči i uništi ono na šta padne nakon čega ponovo stiže mogućnost da se zaleti i tako u krug. Mehanika koja možda nije inovativna i uzbudljiva kao u prethodnim nastavcima, ali itekako pruža dovoljno mogućnosti za prolazak kroz fantastično dizajnirane nivoe.

Nema sumnje ni da je i ovaj nastavak jedna odlična platforma, a generalno i igra. Svi elementi koji su proslavili

serijal, tu su u svom punom sjaju. Priča je zabavna za praćenje, retro stil uvek greje srca matorijih igrača, muzika pršti od nostalgicnih vibracija a gejملهj pruža i dobar izazov i zdrav osećaj postignuća. Međutim, ovaj konkretan nastavak poseduje još jedan bonus koji malo ispada iz okvira očekivanog recepta.

King of Karts sadrži kartašku igru koja predstavlja izuzetno važan element kompletnog iskustva. Igra se zove "Joustus" (verovatno od engleskog "Jousting", što je viteška borba kopljima), i od vas zahteva da karte postavite na tablu na takav način, da pokupite što više dragulja. Svaka karta na sebi ima strelice koje pokazuju u izvesnom smeru, što znači da tom kartom možete odgurati drugu kartu koja se nalazi u smeru ka kom strelica pokazuje. Zaista jednostavna pravila a

pružaju finu dubinu i iznenađujuće velik broj mogućnosti pri igranju.

Sve bi ovo bilo zaista besprekorno, da Joustus nije apsolutno obavezan deo igre, naročito ukoliko želite da iskusite sve njene najbolje elemente. Određeni specijalni potezi, prosto zahtevaju da ih osvojite kroz kartašku igru, što će vam uvek stajati nad glavom ukoliko izbegavate kartanje. Barem meni jeste...

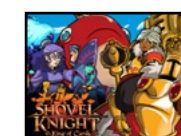
U celini, igra deluje nešto lakše od prethodnih delova, koji su uvek bili poznati po kvalitetnim i fer izazovima. Ali ovo se najviše tiče energije, koje za razliku od prethodnika, sada ima u izobilju. Sa druge strane, najviše puta sam poginuo od padanja u provaliju, što je u neku ruku možda i gore od svega što sam ranije iskusio. Zar prosto ne mrzite te instant pogibije u ambisu, kada bez obzira na punu energiju izgubite kompletan život? Da se ne lažemo, nema tog igrača koji ne mrzi.

"SVI ELEMENTI KOJI SU PROSLAVILI SERIJAL, TU SU U SVOM PUNOM SJAJU."



Nivoi su prepuni skrivenih delova i tajni, koje čine da poželite da još neki put posetite i ovako već interesantne lokacije. Što u kompletu i te kako čini odličan spoj zanimljivog istraživanja i pametnog kretanja kroz nivoe, zahvaljujući sjajnom dizajnu.

Nema tog trika zbog kog bi kupovina ove igre, mogla da bude nešto zbog čega ste žalili. Ukoliko niste igrali ranije kampanje, zgrabite kompletan opus kroz "Treasure Trove" izdanje koje sadrži sve delove. A ukoliko ste već igrali sve do sada, slobodno pustite očekivanjima da divljaju. Osim nekolicine usporavajućih elemenata, King of Cards je besprekoran nastavak i epilog renomirane franšize. Zato, navalite!



IGRU USTUPIO:
YACHT CLUB GAMES

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch, 3DS

IZDAVAČ:
Yacht Club Games

CENA:
9.99€

RAZVOJNI TIM:
Yacht Club Games

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA 8.6

- ✓ Odličan dizajn nivoa
- ✓ Standardno sjajna muzika
- ✓ Uvek zabavna priča

- ✗ Joustus kartanje usporava igru
- ✗ Nešto slabija akciona mehanika



Autor: Nikola Akseptijević

REVIEW



GRAĐEVINA NA PCU

Dragon Quest Builders 2 je pre nekoliko meseci izašao na zapadu, a PC igrači konačno imaju priliku da igraju popularnu „voxel“ igru smeštenu u Dragon Quest svet. Pre nekoliko meseci, mi smo već pokrili ovu igru, ali ako ste kojim slučajem propustili taj tekst ili želite da vidite sve razlike koje PC izdanje donosi, na pravom ste mestu.

DQB 2 nije preterano narativno fokusirana igra, a i ako se već zanimete za isti, verovatno ste upoznati sa time. To ne menja činjenicu da priča ove igre traje pozamašnih 50 sati, čak i sa „žurenjem“ i fokusiranjem samo na glavne misije. Zaplet igre je prilično

jednostavan – vi ste graditelj, JEDINI graditelj, u svetu gde su ljudi očigledno malo smotani za osnovne životne funkcije. Priča se dešava negde nakon događaja u Dragon Quest II i fokusira se na priču grupe zvane Deca Hargona koja se svete za poraz Hargona, tako što žele da ubiju sve graditelje i da jednostavno nikome ne bude dozvoljeno da išta stvara. Za razliku od prvog dela imaćete i saputnika sa vama, Malrota, koji se ne seća svoje prošlosti i tu je da vam pomogne da unapredite svoje graditeljske veštine. Priča se dovoljno dobro uklapa, dijalozi su lepo napisani i na momente vrlo komični, pa je veoma dobar katalizator za celu igru, vodeći vas kroz razne mehanike koje DBQ 2 ima da pruži.

Kad pomenuh „vođenje kroz mehanike“, jedan od najvećih problema DBQ 2 jeste to što svoje igrače tretira kao da su glupi apsurdno dugačkim „držanjem za ruku“ koje traje čak preko 15 sati u priči. Vaš zadatak će biti da idete na različita ostrva, restaurirate ih i vratite se nakon toga u vaš glavni grad i ostrvo koje služi kao sandbox zona. Ono što jeste iritantno je to da ćete na prvih nekoliko ostrva raditi stvari slične onima koje ste radili na prethodnim, a igra će se ponašati kao da nemate pojma o čemu se radi i ponovo vas bacati u besmislene tutorial questove koji predugo traju. U jednom moraćete da napravite isti bar TRI PUTA od različitih materijala, kako biste shvatili da iste stvari možete praviti od zlata i srebra.

Nažalost, ovo može biti veoma mučotrpno i predugo za bilo koga, ali igra uprkos tome uspeva da bude jedno od najzabavnijih i sadržajem napunjenih iskustava uopšte.

Broj opcija bačen pred vas je ogroman. Igra je „voxel“ tipa, u velikoj meri podseća na Majnkraft i slične igre, ali to čini na svoj veoma originalan i prezbavan način. Putovaćete od ostrva do ostrva, graditi ogromne strukture, skupljajući resurse, ubijajući monstume, gajiti farme i sve to uz propratnu priču i veoma pristojan osećaj progresije i veštine vašeg graditelja. Vaš grad će napadati brojni monstumi i boss neprijatelji, pa ćete morati da ga branite od istih, a neretko se te borbe završavaju skoro potpunim razaranjem onoga što ste tako dugo i postepeno pravili. Na svu sreću, ubrzo ćete shvatiti da će stanovnici vašeg gradića sve to popraviti i sagraditi ponovo, ali i dalje ostavlja potpuno razarajuć utisak na igrača. Neki od neprijatelja su gigantske veličine, ali nažalost borbeni sistem vas i neće oduševiti ako ste očekivali nešto kompleksnije sa više opcija. Borba će se svoditi na jednostavno mlataranje vašim mačem dok izbegavate na-

pade neprijatelja krećući se oko njega. Tih nekoliko animacija zamahivanja mačem ubrzo postane repetitivno, a čak i nakon unapređenja vaše opreme i borbe, ceo sistem ne dostiže veće dubine od tih i ostaje u plitkim vodama do samog kraja. Skupljanje resursa i izgradnja su u velikoj meri slični igrama kao što su Minecraft i Trove, pa ako ste iole upoznati sa time, osećaćete se baš kao kod kuće. Broj questova, recepta, neprijatelja je ogroman, najblaže rečeno, i ceo otvoreni svet vam može delovati čak i napadno u početku, pošto ćete konstantno biti zasipani stvarima. Sva oruđa koja nađete u igri koristićete do kraja igre u ravnomerj količini i jednostavno je teško šta zameriti ovoj igri, osim predugačkog tutoriala, kada govorimo o gejmplju.

Kako ste na PCu, kontrola kamere je znatno jednostavnija, a ono što je ovde takođe dosta lakše koristiti jeste i mod iz prvog lica koji uz podešavanja o polju preglednosti može biti čak i zabavnija opcija od standardnog.

Vizuelna prezentacija je očigledno veoma influensirana učešćem Akire Torijame na ovom projektu. Dizajn likova i protivnika u ogromnoj meri liči na Dragon Ball. Vaš glavni saputnik preterano liči na Vegetu, dok i vaš glavni lik može da poseduje klasičnu Super Saiyan frizuru, ali tu sličnosti ne staju, jer i svi ostali karakteri i sam dizajn crtanja su veoma slični onima iz Torijamine mange. Ovo nikako nije loše, s obzirom na to da cela igra ima vrhunski dizajn likova i protivnika, od kojih

“PRIČA SE DOVOLJNO DOBRO UKLAPA, DIJALOZI SU LEPO NAPISANI I NA MOMENTE VRLO KOMIČNI, PA JE VEOMA DOBAR KATALIZATOR ZA CELU IGRU, VODEĆI VAS KROZ RAZNE MEHANIKE KOJE DBQ 2 IMA DA PRUŽI.”





“VIZUELNA PREZENTACIJA JE OČIGLEDNO VEOMA INFLUENSIRANA UČEŠĆEM AKIRE TORIJAME NA OVOM PROJEKTU.”

neke vuče iz originalnih Dragon Quest igara, a ceo svet je prelep, raznovrsan i ogroman. Ostatak igre ima tu kockastu estetiku koja se očekuje od ovakvog tipa igre, ali ne ograničava sebe samo na to, jer postoje elementi koji krasi karaktere (odeća npr.) koji su izuzetak. Muzička podloga je vrhunska, pošto je dobar deo kompozicija iz nekih starijih Dragon Quest igara, a one novije koje je stvorio čuveni kompozitor Kojiči Sugiyama su lep dodatak celom DQ opusu. Nažalost, jedna od većih zamerki bi bila ta što celokupna igra ne poseduje ni trunku glasovne glume, a to može malo oduzeti od celokupnog iskustva. Sa druge strane, količina dijaloga i izgovorenih reči u DBQ 2 je pozamašna i to bi bio povećani projekat, te se kroz ovakve propuste može i pogledati kroz prste.

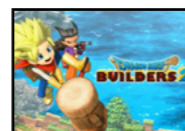
Solidan protivnik DBQ 2 jeste, nažalost, optimizacija – čak i na PCu nakon tri meseca. Iako igra ne izgleda kao najzahtevnija stvar ikada svojom simplifikovanijom grafikom, ume da pomuči i zahtevnije konfiguracije sa povremenim padovima u broju slika po sekundi. Neretka zamrzavanja su takođe česta,

doduše, mora se napomenuti da je već izašla zakrpa koja popravlja dobar deo ovih problema, pa su šanse velike da će i ova mana biti otklonjena u najvećem roku, jer su padovi u performansama znatno ređi. Ono što jeste stvarno razočaravajuće, je online kooperativni režim. Priču nećete moći da igrate kooperativno, već možete samo hostovati i zvati do 3 druga igrača na vaše ostrvo, gde baš i nema previše mesta za izgradnju kada stavite četiri čoveka na istu površinu. Multiplejer nije jača strana ove igre i predstavlja veliku propuštenu priliku, s obzirom na to da je ovo moglo biti jedna od najboljih kooperativnih igara uopšte, da je realizovana kako treba.

Sve u svemu, DBQ 2 je jedna igra koja ispunjava očekivanja svih ljudi koji su igrali DBQ, i uspešno ih nadmašuje za stepen više. Iako poseduje neke probleme koji umeju da budu oči u vidu predugog tutoriala i jednostavno propuštene prilike za bolji multiplejer režim, ova igra se izdvaja kao jedna od sadržajem najbogatijih i najsatisfaktornijih igara u žanru, od sada i na PC platformi.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
 CPU: AMD Ryzen 3 1300X / Intel i7-3770
 GPU: AMD Radeon RX Vega 56 / Nvidia GeForce GTX 1060 6GB VRAM
 RAM: 6 GB RAM
 HDD: 12 GB



IGRU USTUPIO:
SQUARE ENIX

PLATFORMA:
 PC, PS4,
 Nintendo Switch

IZDAVAČ:
 Square Enix

CENA:
 59.99€

RAZVOJNI TIM:
 KOEI TECMO GAMES,
 Square Enix

TESTIRANO NA:
 PC

OCENA 8.8

- ✓ Zarazan gejملهj
- ✓ Ogromna količina sadržaja
- ✓ Vrhunski dizajn sveta i likova
- ✗ Predugačak tutorial
- ✗ Multiplejer komponenta je vrlo bazična
- ✗ Blaži problem sa optimizacijom

REDDRAGON

GAMING DEDICATED

www.reddragon.rs



Autor: Nikola Akseptijević

REVIEW



NOSTALGIČNO ZABADANJE MUTANTA

Beat 'em up igre su svoj vrhunac doživele poslednje decenije prošlog veka, doduše Fight 'n' Rage upravo pokušava da povrati tu atmosferu koja je harala celim gejming svetom u to vreme. Kao klasičan predstavnik žanra, velikoj većini poznata Streets of Rage franšiza je već na prvi pogled bila očigledna inspiracija za ovu igru. Postavlja se pitanje – koliko sopstvenog pečata može Fight 'n' Rage da pruži i da li je to dovoljno da se istakne kao igra više ne tako popularnog žanra kao nekada?

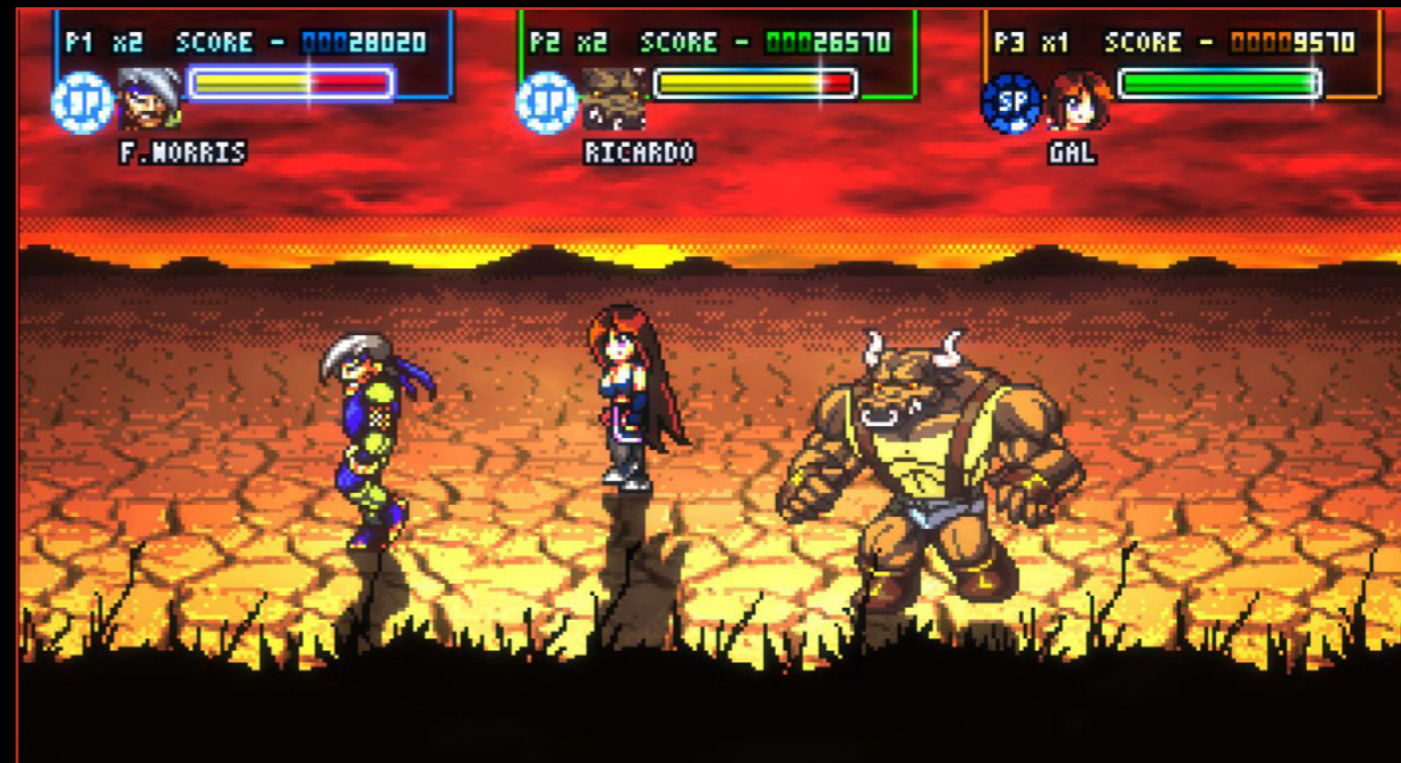
Priča je klasično klišeizirana, i shodno celoj estetici igre koja vuče fazone iz 90-tih, vrši svoju ulogu više nego pristojno, sa čak i nekim veoma zanimljivim elementima. Svet je populizovan mutantima, vi, tj. jedan od tri dostupna lika koja budete izabrali, treba da ih premlatite. Ono što se ovde ističe jeste donekle nelinearna priča, sa nekoliko alternativnih puteva, nivoa, pa i krajeva, koji su direktne posledice vaših postupaka unutar nekih ključnih momenata. Sve ovo je odrađeno intuitivno, a kako story mod traje svega sat vremena na nekoj normalnoj težini, činjenica da ste

podstaknuti da je pređete više puta ostavlja pozitivan utisak.

Sušтина celog Fight 'n' Ragea jeste njegov gejmplaj, a ovaj beat 'em up ima jedan od najresponzivnijih i najsfaktornijih borbenih sistema u žanru uopšte. Imate dugme za udarac, za izbegavanje, za skok i za specijalan udarac, i to je celokupna kontrolna šema. Komboi su jednostavni, intuitivni, a kako budete punili skalu, imaćete priliku i da koristite znatno jači specijalni udarac. Sa druge strane, igra zahteva potpunu koncentraciju od vas, pogotovu na višim težinama, gde se svaka greška strogo kažnjava. Na raspolaganju su vam brojni modovi, pored onog sa glavnom pričom, pa ćete imati beskonačni horde mod, kao i neke zanimljive modove koje ćete otključavati kako budete igrali igru sve više i više. Igra, naravno, poseduje kooperativni režim koji ume da bude zabavan, ali nažalost zjapeća mana jeste nepostojanje online igre, već samo lokalnog multiplejera. Ovo je velika šteta, jer van karijernog moda imate i 1vs1 borbenu arenu gde se možete mlatiti protiv kompjutera ili drugara, a izbor karak-

tera obuhvata čak i neprijateljske likove, ne smo one glavne.

Vizuelno – igra poseduje standardnu 2D pikselizovanu retro grafiku, sa odlično dizajniranim sprajtovima i teksturama. Iako su sami meniji i celokupan interfejs očigledna kopija Streets of Ragea, to nije nikako loša stvar, jer Fight 'n' Rage se samo u tom aspektu poklapa sa njim, a izgled interfejsa o kojem pričamo je potpuno organski i intuitivno odrađen. Opcije poseduju zanimljive CRT modove i slične zavrzlake i vizuelne efekte, sve u cilju da što bolje i bliže simulira retro efekat i atmosferu koju želi da uspostavi. Najbolji aspekt cele grafičke prezentacije jeste sam dizajn nivoa i likova, koji je na apsolutno najvišem nivou za žanr i povećava zabavni faktor cele igre, pogotovu kada shvatite da je celokupan Fight 'n' Rage projekat jedne osobe! Muzička podloga je isprepletena klasičnim gitarskim heavy metal rifovima i solažama, tipičnim za akcione filmove 80-tih i 90-tih godina, sa daškom originalnosti i dovoljnim diverzitetom između traka da vam nikad ne bude dosadno.



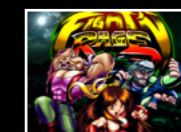
“IGRA ZAHTEVA POTPUNU KONCENTRACIJU OD VAS, POGOTOVU NA VIŠIM TEŽINAMA, GDE SE SVAKA GREŠKA STROGO KAŽNJAVA.”

Fight 'n' Rage je izašao pre nešto više od dve godine na PC platformi, pa je i tad već sasvim solidno radio i na lošijim konfiguracijama bez skoro ikakvih bagova i tehničkih problema. To je se savršeno preslikalo i na naš PS4 port na kojem smo vršili test, pa će Soni četvorka bez ikakvih problema terati igru u punih 60 slika po sekundi, bez tehnikalija koje bi vas mogle mučiti. Konačni utisak ovog blagovremenog povratka beat 'em up žanra na veće i

manje ekrane može biti samo pozitivan. Fight 'n' Rage će vam bez greške dopuniti preko potrebnu adrenalinsku dozu, kao i onu nostalgичnu, pružajući vam sate zabave u društvu sve dok se budete prisećali onih dana cepanja po arkadama. Ipak, budite obazrivi – ako niste fan žanra ili nemate sa kim da igrate, cena koju igra traži od vas može biti malo previsoka za ono što nudi. Tu pogotovu mislim na kratku priču i nedostatak online multiplejera.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7/8/8.1/10
CPU: Core i5
GPU: Nvidia GeForce GTX 660
RAM: 4 GB RAM
HDD: 300 MB



IGRU USTUPIO:
SEBA GAMES

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4,
Nintendo Switch
IZDAVAČ:
SebaGamesDev
CENA:
19.99€

RAZVOJNI TIM:
SebaGamesDev
TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

8.5

- ✓ Odlična retro estetika
- ✓ Nelinearna, iako klišeizirana, priča
- ✓ Prezabavan gejmplaj, pogotovu u društvu
- ✗ Prekratko
- ✗ Nedostatak online multiplejera



Autor: Sanja Gajin

REVIEW

frog detective 2

the case of the invisible wizard

SLATKO, AL' KRATKO

Frog Detective 2: The Case of the Invisible Wizard je drugi naslov serijala Frog Detective, kratkih ali slatkih point and click avventura u kojima igrač pomaže Detektivu Žabcu u borbi protiv zla i kršenja javnog reda.

Detektiv Žabac je drugi najpoznatiji detektiv (prvi je, naravno, Policajac Jastog) koji, naoružan lupom, rešava svakojake slučajeve bez pò muke. Dobro, s malo muke. Ni ovaj slučaj nije izuzetak. Stanovnici malog gradića Varlok Vuds su hteli da u čast useljavanja Nevidljivog Čarobnjaka održe paradu. Avaj! Kuku i lele, ode mast u propast – parada je preko noći uništena! Žrtve su nekoliko pitica i kesa čipsa, kao i par postera.

Za razliku od prve igre, u ovom delu dobijate i svesku u kojoj će Žabac pisati o osumnjičenima i koju možete ukrasiti nalepnicama po svojoj želji (igra godine, 10/10). Nažalost, sveska nema neku veliku ulogu što se samog gejmplaja tiče, ali će biti puna komentara, fora i fazona.

Isto tako, lupa nema nekog značaja sem da vam pomogne da vidite forice koje je razvojni tim raštrkao unaokolo.

Gejmplaj je jednostavan da jednostavniji ne može biti – WASD pokreće Žapca, desni klik je za lupu, a levi za interakciju, TAB otvara svesku koju možete listati sa A/D. Vaš glavni zadatak će biti da svakom liku postavite dva-tri pitanja i da pronađete džidžabidže koje im fale. Pomenute džidžabidže ćete menjati za još džidžabidža (ova reč izgleda sve čudnije i čudnije) kao i za informacije koje će vas dovesti do glavnog krivca.

Igra ima par skrivenih achievmenta i čak dva različita završetka (koji se razlikuju samo u dijalogu), a kako igra nije duga (traje malo više od sat vremena ukoliko čitate sve dijaloge i beleške, a nekih 20-ak ako spamujete space k'o manijak) možete ih sve sakupiti očas posla.

Grafika je minimalistička ali šarmanta i odgovara svetu i tonu priče sa jed-

nostavno obojenim, 3D likovima i okruženjem koji su možda oskudni ali veoma specifični i unikatni. Ceo "svet" se sastoji od Žapčeve kancelarije (koju napuštate u roku od minuta) i par kućica u koje možete gvirnuti kroz prozor (u dve čak možete i da uđete). Mada, za ovako kratku igru, to je sasvim dovoljno.

Glasovne glume nema, što se i dalo očekivati, ali muzika odlično prati "vajb" igre. Prijatna je za uho, te nećete morati da upalite ništa da bruji u pozadini dok igrate.

Dijalozi i forice su glavni adut igre. Humor je jednostavan i šašav i naterać vas da par puta glasno dunete vazduh kroz nos (a ako niste mrtvi iznutra kao ja, možda se čak i nasmejete). Igra će se takođe besramno hvaliti i šaliti na račun prethodne igre.

Sve u svemu, Frog Detective 2 je preslatka i šarmanta kratka avantura pogodna za ubijanje sat i kusur vremena koja će vas zabaviti i razvedriti dan u ovim tmurnim zimskim mesecima.



“NASTAVAK THE HAUNTED ISLAND, A FROG DETECTIVE GAME”



IGRU USTUPIO: **EVOLVE**

PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
worm club; SUPERHOT PRESENTS
CENA:
3.99€

RAZVOJNI TIM:
Grace Bruxner, Tomas Bowker
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

8

- ✓ Humor
- ✓ Slatko...

- ✗ ...al' kratko
- ✗ Cena



Autor: Milan Živković

REVIEW

KILLER QUEEN BLACK

NE DIRAJTE OSINJAK NEVEŠTIM PRSTIMA!

Priznajem, kada sam prvi put čuo za igru Killer Queen, nisam imao ovo na umu. Prvoklasna devojka za poslovnu pratnju, koja uz kavijar i cigarete baca laserski dinamit na protivnike, dok skuplja barut i želatin za municiju i energiju, bila je moja neizbežna i idiotska pretpostavka. Naravno, igra nema nikakve veze sa istoimenom pesmom legendarnog sastava "Queen". Što je poprilično velika šteta, sada kada još jednom pročitam moju umišljenu interpretaciju...

Naprotiv, u pitanju je brza, platformska, kooperativno takmičarska igra, gde uz još sedam bliskih prijatelja, možete zajedno odgonetati pravo značenje haosa. I kad pričam o haosu, mislim na nivo kakav se sreće u Super Smash Bros igrama, kada je na ekranu istovremeno osam igrača. Ne gutajte knedlu još, tek sam počeo.

Mečevi se odvijaju na jednom ekranu, gde oba tima u svakom trenutku mogu

da sagledaju kompletan nivo. A svaki od takmičara, na umu mora imati bar jedan od tri načina za pobedu. Usporeno i razvučeno uputstvo (vrlo neobično za ovakvu igru), navodi sledeće: Da biste ostvarili "vojnu pobedu", potrebno je da tri puta ubijete protivničku kraljicu, odnosno maticu. Prosto? Osim što je superiorna, kao figura kraljice u šahu, sa svojim letenjem i zaletanjem i oštrim mačem - da, veoma prosto.

Da biste ostvarili "ekonomsku pobedu", potrebno je da sa radnicima koji su osnovne jedinice, skupite dovoljno bobica i odnesete ih u bazu. Prosto? Osim što su radnici totalno bespomoćna stvorenja, kojima je jedino oružje vešto skakutanje, pa su skoro uvek laka meta kraljici i vojnicima - da, veoma prosto!

Da biste ostvarili puževsku pobedu (ko je još ovo očekivao?) potrebno je da zajašete puža koji se nalazi na sredini ekrana, i odvedete ga do cilja. Prosto? OK, nije prosto! Osim što je puž spor

čak i za puževske standarde, sa njega vas može (i hoće) lako skloniti vešt protivnički igrač.

Možda zvuči kao jednostavan multiplejerski zaplet, ali prava kvaka postaje jasna tek kada igra zaista i krene. Voditi računa o tome na koji cilj se usredsrediti dok istovremeno pazite da protivnički igrači nemaju previše slobode ni u jednom od tri, biće prava matematika i gimnastika za očne mišiće.

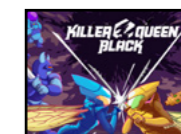
Radnici, osim što mogu da skupljaju bobice i jašu puževe, mogu i da se transformišu u ratnike koji na raspolaganju imaju nekoliko vrsta oružja. Ovim gube mogućnost "pužojahanja i bobico-branja", ali odmah postaju ozbiljna pretnja za protivničku kraljicu. U scenariju gde jedan tim zna tačno šta radi, a drugi se još uvek uhadava, mečevi mogu trajati i manje od jednog minuta.

Ukoliko ste raspoloženi za vežbanje, na raspolaganju imate računarske

"UKOLIKO STE RASPOLOŽENI ZA VEŽBANJE, NA RASPOLAGANJU IMATE RAČUNARSKE BOTOVE KOJI ĆE POPUNITI TIMOVE U NEDOSTATKU LJUDSKIH IGRAČA."



"MEČEVI SE ODVIJAJU NA JEDNOM EKRANU, GDE OBA TIMA U SVAKOM TRENUTKU MOGU DA SAGLEDAJU KOMPLETAN NIVO."



IGRU USTUPIO:
LIQUID BIT

botove koji će popuniti timove u nedostatku ljudskih igrača. Ali ono gde prava zabava počinje, jeste u onlajn nadmetanju do osam igrača, ili još bolje - lokalnom multiplejeru koji u četvoro.

Verovatno najveća zamerka koju bih igri mogao da pribeležim u "knjigu utisaka", jeste nepristupačnost za manje vešte igrače. Platformisanje koje iziskuje određen nivo iskustva i preciznosti, nije nešto što tek tako može da se zgrabi i zaigra. Mada igra svojim retro "bojama", gotovo da odmah i najavljuje ovako nešto, i dalje joj zameram što nije barem malo pristupačnija i manje veštima igračima.

Takođe neprijatno iznenađenje, javilo se u vidu iznenadnih gašenja igre. Ovo

se najčešće dešavalo nakon što bih konzolu podigao iz "sleep" moda, pa i nije toliko problem jer u tim situacijama, gotovo sigurno nisam pauzirao neki meč koji bih želeo da nastavim. Ali svakako nije neka od omiljenih stvari za bilo kog igrača.

Simplistička ali izuzetno zabavna, haotična i teška ali zarazna igra, bez pogovora. Na Nintendo Switch-u, ovo reizdanje arkadnog klasika, svakako stoji u vrhu naslova kojim se na brzaka rešavaju prijateljske nesuglasice, ali i teško ostavlja kontroler, jednom kada se navučete.

Sa druge strane, ja i dalje beznačajno iščekujem igru o dinamitu sa laserima i gejšama... Oдох da napravim peticiju. Nikad se ne zna.

PLATFORMA:
PC, Nintendo Switch
IZDAVAČ:
Liquid Bit, LLC
CENA:
19.99 €

RAZVOJNI TIM:
Liquid Bit, LLC
TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

7.5

- ✓ Brzo i zarazno
- ✓ Odlična muzika
- ✓ Sjajno za igranje u društvu
- ✗ Haotični meniji
- ✗ Preteško za manje vešte igrače
- ✗ Povremeno izbacivanje iz igre



Autor: Nikola Akseptijević

REVIEW

PHOENIX POINT

UZDIZANJE IZ PEPELA ILI PRETVARANJE U ISTO?

XCOM 2 je jedna od najboljenih turn-based franšiza u gejmingu, pa možete misliti koliki je hajp fanova bio kada je Snapshot Games sa originalnim kreatorom serijala na čelu najavio Phoenix Point. Kao što to obično i biva, često takvi slučajevi ne prođu najslavnije, a Phoenix Point nije izuzetak tog šablona nikako. Sa druge strane, to nipošto ne znači da je u pitanju loša igra, pogotovu ako ste fan franšize, pa se i dalje preporučuje da nastavite da čitate tekst.

Hajd' da počnemo od priče – ukratko, zaplet sa mutiranim morskim životinjama ima smisla, pogotovu

ljudima na koje utiče virus koji je sve započeo pa i sami postaju deo horde mutanata. Jedan ne toliko originalan, ali funkcionalan narativ koji će vam pružiti dovoljan povod da pređete ni malo kratku kampanju dugu 50tak sati. U igri postoje tri različite frakcije, pored vaše baze Phoenix Point, koje imaju snažan uticaj na to kako ćete razvijati svoj tim i okruženje, što se direktno ogleda u diplomatskim aspektima koje ćete imati sa pomenutim frakcijama. Svaka od ovih frakcija će vam donositi različite bonuse, oružja, istraživačke pravce i slično. Videćete da ih je vrlo teško zadovoljiti sve, pa će rat između neke od njih i ostalih frakcija, uključujući i vas, neminovno izbiti.

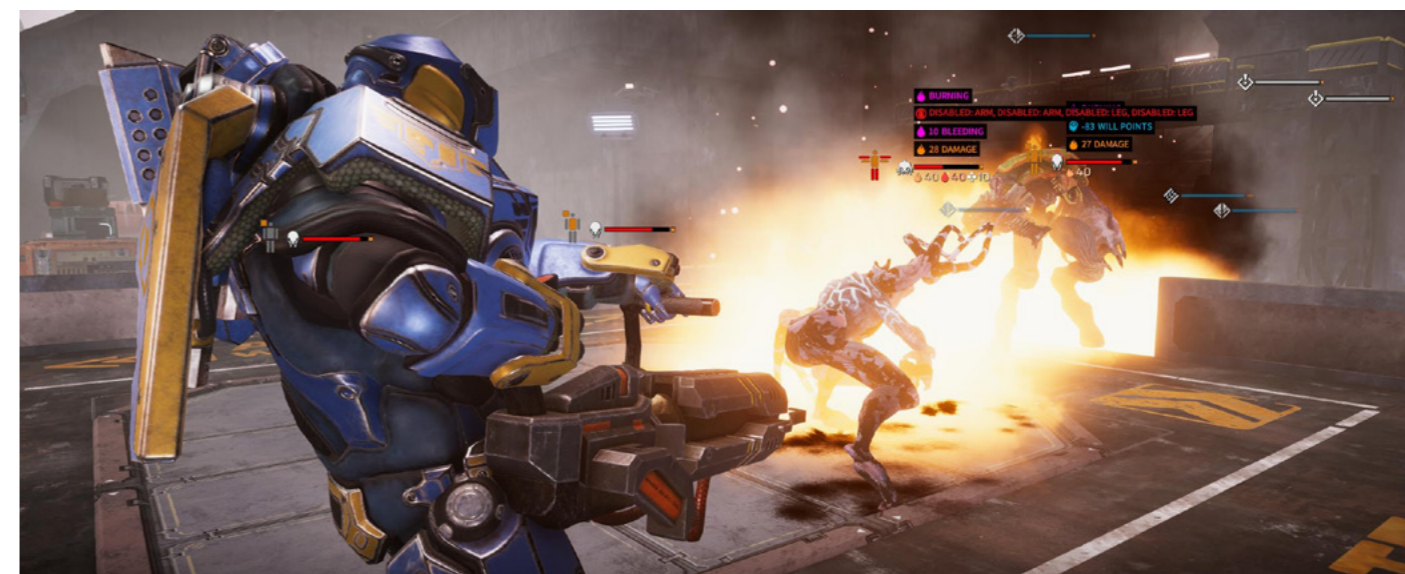
Pored priče koja nije apsolutno nebitna i ima neku suštinu, čak i prilično zadovoljavajuću konkluziju, ono što je srž ove igre jeste gejmplaj. Ako ste ikad igrali neki XCOM, u velikoj meri ćete biti spremni na ono što vas čeka, ali sa nekoliko veoma svežih i dobrodošlih prinova i promena. Igra se sastoji iz dva segmenta – mape koja obuhvata celokupni svet po kojem ćete se kretati, misije, napade na druge baze i slično, i poteznog borbenog sistema. Van borbe, pored već pomenutih akcija, imaćete i nekoliko drugih obaveza o kojima ćete morati da vodite računa. Primarno – istraživanje novih oružja i unapređenja za vaše jedinice, unapređivanje baza i

već pomenutu diplomatiju sa drugim frakcijama, kao i regrutaciju novih ljudi koji mogu biti zamena za vaše polumrtve ratnike. Kad smo već kod boraca, možete im menjati izgled i davati im imena kako poželite, baš kao i u XCOMu, a postoji nekoliko tipičnih klasa boraca gde svaki ima svoje sposobnosti. Iskustvo će sticati kroz borbu, doduše dobro je napomenuti da je smrt vaših ratnika permanentna i veoma česta pojava, pa ćete osetiti pravu patnju kada vam umre visoko izlevelovalni lik nazvan XxXNoobSlayerXxX (Thor approves that prim. ur). Kad smo već kod umiranja – igra je teška do apsurdnih razmera. Ne govorimo o XCOM težini gde se ipak na kraju osećate kao da ste vi krivi i da ste mogli da budete bolji, već je reč o abominalno lošem balansiranju igre u kasnijim delovima. Neprijatelji koje ste pretežno lako ubijali ili uz neki poluizazovni trud, odjednom su sposobni da vam skinu dobar deo likova u jednom potezu, a da ne govorimo o jednoj vrsti kasnijih neprijatelja koja je sposobna da preuzme kontrolu nad čak 3 vaša lika u jednom potezu. Igra vas bukvalno tera da je čuvate

nakon svakog poteza, reloadujući iznova i iznova kako biste uopšte imali šanse da ne upropastite sav progres do sada. Iako kriva učenja nije strma, ovo je jednostavno primer lošeg dizajna igre, nedovoljnog testiranja kasnijih delova, kao i ubacivanje „težine radi težine“, a ove reči vam dolaze od ogromnog fana Souls i Ninja Gaiden igara. Ono što je ipak veoma pozitivna promena jeste dodavanje slobodnog nišana koji dosta podseća na VATS sistem iz Fallout igara. Možete nišani iz prvog lica bilo koji deo mutantskih tela oko vas, a u ovo je inkorporirana jedna vrhunska mehanika gde možete zahvaljujući tome pogadati gde se nevidljivi neprijatelji nalaze oko vas. Neprijatelji se takođe adaptiraju kroz igru, menjaju oružja, čak i izgled, uvek pružajući raznovrsnost od početka do kraja.

Svemu tome doprinose i nasumično generisane mape sastavljene od setova određenih okruženja koja uglavnom deluju dovoljno različito, osim par izuzetaka. Grafički, igra izgleda pristojno, iako ne odiše nekim vizuelno spektakularnim momentima. Dizajn

“IGRA SE SASTOJI IZ DVA SEGMENTA – MAPE KOJA OBUHVATA CELOKUPNI SVET PO KOJEM ĆETE SE KRETATI, SLATI VAŠE TIMOVE NA TAČKE INTERESOVANJA, MISIJE, NAPADE NA DRUGE BAZE I SLIČNO, I POTEZNOG BORBENOG SISTEMA.”





oklopa, kao i čudovišta je veoma dobar, raznovrstan i jako se dobro uklapa u atmosferu koju igra pokušava da uspostavi. Mutnjikave teksture ipak nisu retkost, pogotovu u nekim okruženjima koja liče na favele, pa će to možda onima koji baš vole da zumiraju kameru da vide sve u izbliza primetiti. Efekti su ovde doduše najslabija karika, makar kada govorimo o onima elementarnog tipa, kao što su vatra ili otrov. Iako sve izgleda preglednije zbog takvih nekih odluka, nekad te stvari umeju da budu oči, pošto su neki aspekti veoma dobro odrađeni, kao npr. efekti oružja i slično. Muzička podloga je u početku veoma...neprimetna, pa čak i dosadna na momente kako je budete slušali iznova i iznova, ali vremenom uspeva da oda neki osećaj apsolutno depresivnog okruženja i da se kroz veoma blage synth zvukove savršeno uklopi u nekim momentima. Glasovne glume nema previše, ali kada budete razgovarali sa statičnim slikama, glumci rade svoj posao dovoljno dobro, iako su neki delovi dijaloga mogli da budu bolji.

Kada sve ovo čujete, Phoenix Point zapravo može i biti primamljiv, pogotovu jer se ne prodaje po punoj ceni od 60 evra, ali nažalost, to što se bijete protiv raznih buba u igri ne znači da bi i sama igra trebala da poseduje bube, tj. bagove. Nakon kickstarter

najave, nekoliko većih alfa i beta faza, pomislili bi da je PP ispeglan produkt, sve dok zapravo ne upalite samu igru. Iskusićete sve od prostih malih grafičkih bagova, pa sve do nekih većih zamrzavanja, teških izbacivanja iz igre, pa čak i korupcije save fajla, ali srećom igra ima autosave sistem, pa nećete izgubiti baš sve. Sve ovo se ne dešava u nekim ređim intervalima, već ume da bude veoma česta pojava, zajedno sa povremenim padovima u broju slika po sekundi, čak i na jačim konfiguracijama. Neki od ovih problema su relativno brzo rešeni, dok su neki i dalje vrlo prisutni, što je i dalje veoma razočaravajuće, pošto nijedna igra ne bi trebala da dolazi sa ovakvim problemima na datumu izlaska. Kada se sve sabere, ako ste očekivali neki napredak u odnosu na prethodne XCOM instalacije, pa čak i dašak svežeg vazduha, ovde toga ima. Nažalost, za svaki korak napred koji Phoenix Point načini, kao da se vrati dva koraka unazad, kako zbog tehničkih problema, tako zbog nekih veoma loših dizajnerskih odluka i nedovoljnog testiranja. Ostaje nam samo onaj loš osećaj u stomaku koji se pita koliko je zapravo sve ovo moglo biti odlično da je igri dato još vremena da se ispegla i isproba, do te mere da ju je teško preporučiti gde samo ostaje nada da će zakrpe razvojnog tima makar donekle učiniti celo iskustvo boljim.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/8/7 SP1+ 64-bit
CPU: Intel Core i5 3GHz
GPU: Nvidia GeForce GTX 1060 / AMD Radeon R9 390X
RAM: 16 GB RAM
HDD: 25 GB



IGRU USTUPIO:
SANDBOX STRATEGIES

PLATFORMA:
PC, Nintendo Switch, PS4
IZDAVAČ:
Snapshot Games
CENA:
39.99€

RAZVOJNI TIM:
Snapshot Games
TESTIRANO NA:
PC

OCENA 5.5

- ✓ Solidna priča
- ✓ Zabavan gejmler i inovacije
- ✗ Veoma loše balansirano i preteško
- ✗ Dosta mutnih tekstura i povremeni loši efekti
- ✗ Pregršt bagova i problema



STAR WARS JEDI FALLEN ORDER™

EA

11.15.2019.



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





Autor: Dragana Ličina Danojlić

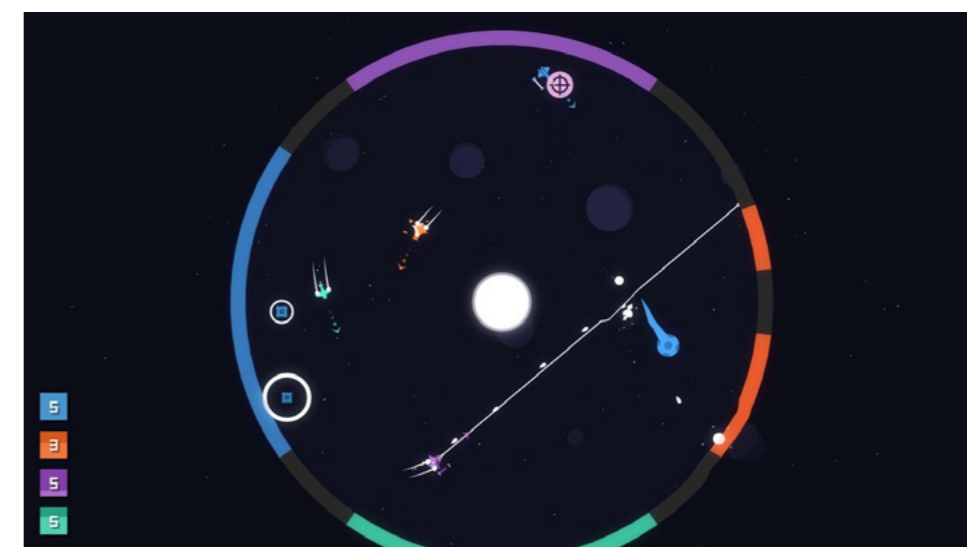
REVIEW

ROCKET WARS



IGRAČKO POSLUŽENJE ZA ŽURKU

“LOCAL MULTIPLAYER ARCADE GAME”



“FOR ALL AGES”

Rocket Wars je igra koja je maltene osnovna matematička operacija. Zamislite da morate da opišete sabiranje dva broja, i zadovoljstvo rezultata istog, tako nekako će i ovaj tekst teći jer je Rocket Wars vizuelno i tematski zadao takav udarac u temelje nostalgije da stvarno podseća na ono najosnovnije, poput sabiranja dva i dva.

Pravo da vam kažem isprva mi je igra bila strašno dosadna jer sam je igrala sama, bez osećaja uzbuđenja da sam nekoga ili nešto pobedila. Plus su mi same kontrole bile konfuzne i isuviše osetljive. Imala sam osećaj da mi se raketa vrti ukруг i besmisleno i da nikoga i ništa ne mogu pogoditi. Dobra stvar je u tome što sam morala da nastavim da je igram da bih je opisala za ovaj broj časopisa, tako da sam joj se vratila. I kroz to vraćanje uvidela da je igra zapravo vrlo dobro osmišljena, vrlo dinamična, zanimljiva i dovoljno jednostavna da bi predstavljala

savršenu igru koju ćete neobavezno igrati sa prijateljima.

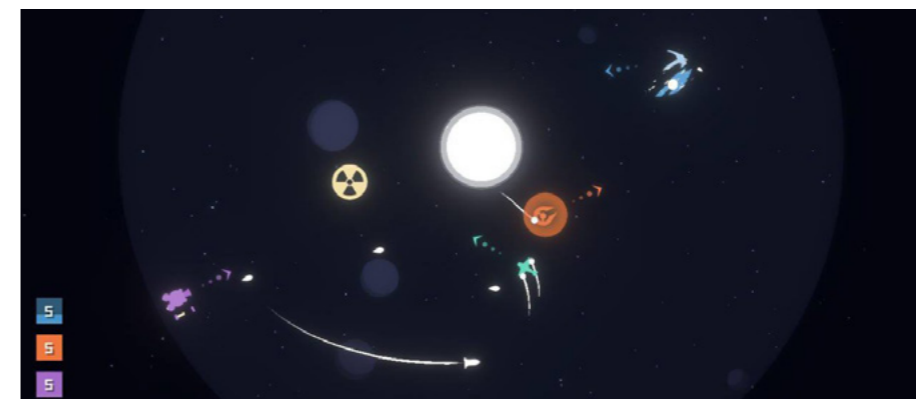
Vi imate to zadovoljstvo da upravljate svemirskim brodom, tj. raketom koja treba da uništava sve ostale koje se nađu unutar vaše arene koja izgleda kao krug. Unutar tog kruga imate užarenu loptu koju ne smete dodirnuti jer vam nanosi štetu, koja vam je i pritom u nekim trenucima i štiti od protivnika.

Prilikom borbe vam povremeno izlaze bonusi u vidu nadogradnji za vašu raketu. Tako možete dobiti lasere, rakete, nuklearne glave, pa i testere kojima možete glave doći vašim protivnicima. Posle svakog novog nivoa koji vi postignete dobijate nove tipove raketa koje možete da koristite u vašim borbama, svaki novi tip rakete ima svoje dobre i loše strane. Ukupno možete otključati 12 tipova raketa. Neke su brže, nekima se lakše upravlja, a neke nanose protivnicima više štete. Na vama je da izaberete šta vam u tom momentu i u

režimu borbe koji ste izabrali najviše odgovara. Sve gore nabrojano vam omogućava da pravite strategiju kako ćete vašu raketu i vaše nadogradnje iskoristiti u datom trenutku.

Igra je podeljena na dva osnovna režima, na igru za jednog igrača i igru za više ljudi, sa maksimalno podržana 4 igrača. Igra može biti tuča bez pravila gde svi pucaju u sve živo, mogu igrati dva igrača protiv dva igrača ili možete igrati protiv same igre. Oba osnovna režima imaju podrežime, Deathmatch, Survivor, Nuke King, Spaceball, Entangled.

Sami nazivi režima dosta govore. Deathmatch je borba na život i smrt gde je pobednik prvi igrač koji ima 10 pobeda nad nekim. Survivor je borba na preživljavanje gde svaki igrač počne sa pet života i gde je pobednik onaj koji poslednji ostane u areni. Nuke king je režim gde je poenta da vi poslednji držite nuklearnu glavu kada odzvoni. Spaceball možda podseća na ime filma

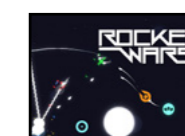


ali nema veze sa ogromnim šlemovima već vi u istoj toj areni svojom raketom navodite lopte ka голу protivnika. Entangled režim je samo za 2v2.

Igra je ispeglana, kako vizuelno tako i zvučno. Grafički je sasvim korektno rešena igra, bez nekih prevelikih iznenađenja, boje su jako lepo izabrane i ujednačene. Zamerke se zapravo svode na nepostojanje onlajn režima u igri jer je stvorena za igranje protiv pravih ljudi. Imam zamerke ograničen

broj podešavanja ili naprosto nepostojanje istih, što kontrola to i samih brodova, boja i šara.

Na kraju dana ako se zapitate šta biste mogli da uzmete za predstojeće goste sa kojima biste da provedete vreme pokušavajući uporno da ubijete jedni druge a da ne rezultira odlaskom u policiju, stvarno vam od srca preporučujem ovu igru. U suprotnom, ukoliko biste sami da je igrate, zaobiđite je u širokom luku.



IGRU USTUPIO:
ROOFTOP PANDA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE,
Nintendo Switch
IZDAVAČ:
Rooftop Panda
CENA:
9€

RAZVOJNI TIM:
Archon Interactive
TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

7

- ✓ Dinamična
- ✓ Jednostavna
- ✓ Treba da se igra u društvu

- ✗ Dosadna ako je ne igrate u društvu
- ✗ Treba vremena da se naviknete na kontrole



Autor: Milan Živković

REVIEW



THE PARK

ZA PROSLAVE ROĐENDANA - 50% POPUSTA

Kada Amerikanci žele da opišu nešto što je prosto, frazom "šetnja kroz park", sigurno ne misle na nervozni hod psihozama izmučene majke, kroz sablasni luna park u sred noći, u potrazi za njenim sinom za koga niko nije siguran da li je živ i da li se uopšte ikada i rodio. Da li u nastojanju da promeni značenje poznate fraze, igra pred nama se upravo zove "Park" i kroz nju šetate više no što radite bilo šta drugo. Dobar pokušaj, developeri dragi.

No iako nije u pitanju relaksirajuća simulacija luna parkova, The Park se služi nekolicinom poznatih horor elemenata, čime možda ne izmišlja ništa novo ali se svakako svojski trudi da oprobano kvalitet ponovo plasira među igrače. Jer igra kao da čini spoj elemenata Silent Hill trojke i legendarnog P.T.

demoa, smeštenih u svet mmorpg-a "The Secret World".

Za prelazak igre, biće vam potrebno nešto manje od dva sata linearnog istraživanja iz prvog lica. Majka u čijoj ste ulozi, istraživače sablasni park u potrazi za svojim sinom. Usput neće prezati od toga da se oprobna u nekim od najprimamljivijih vožnji i atrakcija, koje su iz nekog razloga ključne u rešavanju mališanovog nestanka.

Glavni delovi slagalice priče, predstavljaju pisane poruke i tragovi koje pronalazite usput, kao i majčini monolozi koji povremeno umeju da budu izuzetno interesantni i kvalitetno napisani. Zapravo, štivo o razmišljanjima psihotične majke je toliko dobro, da iskreno pomalo brinem za onoga koji ga je napisao... Bravo, dragi scenaristo.

A sad pod hitno na jedan duži odmor. Igra se osim šetnje i blagog istraživanja, sastoji i od plejade jeftinih pokušaja da vas isprepada na blic. Na svu sreću (ili beše žalost), većinu ovih momenata ćete ili predvideti ili propustiti usled napada zevanja (ima to nešto uspavljajuće u vezi luna parkova noću). A nekolicina mehanika, pozajmljene su baš iz P.T. demoa toliko očigledno, da su praktično usiljene.

Ono što ovde prevazilazi prosek, jeste odlična audio režija. Zvuk sablasnog ambijenta, odlično je dočaran, naročito ukoliko budete koristili slušalice pri igranju. Pa ni glasovna gluma ne zaostaje, naročito u emocionalno izražajnijim momentima. Neke od replika, naročito s majčine strane, toliko su snažno napisane i odglumljene, da su probile granicu jezivog i pošteno me nasmejale u neverici.



IGRU USTUPIO:
FUNCOM

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4,
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Funcom

CENA:
12.99€

RAZVOJNI TIM:
Funcom

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

6.5

- ✓ Dobro napisana priča
- ✓ Simpatičan horor dizajn
- ✗ Ružniji modeli likova
- ✗ Kratko i ne za ponovno igranje (gledanje)
- ✗ Par dosadnih mehanika

Grafički, vidi se da je igra port starijeg naslova. Na Switch-u, igra svakako izgleda lošije nego original, ali to se uglavnom tiče jedino rezolucije. Ostatak izgleda gotovo podjednako dobro (loše?) kao i prvobitna igra. Možda najlepše izgleda u prenosivom modu, ali horor atmosfera nekako upravo tada najviše trpi. Horori na portabilnim konzolama, uvek su imali neku drugu vrstu težine no oni koje bismo igrali na velikom ekranu...

Kad razmislim, u tih nekih sat i po vremena koliko je bilo potrebno za

prelazak igre, više sam igru gledao no je igrao. Pa za cenu koja se za nju traži, teško je proceniti da li se isplati ili je bolje čekati neki popust. Naročito ukoliko uzmemo u obzir činjenicu da igra nije za više igranja, nakon što je jednom odgled-... Odigrate.

Kao simpatična i pomalo sablasna šetnja kroz park (morao sam), The Park i nije da nema baš nikakvog materijala za preporuku. Ali uplovite u ovu kratkotrajnu psihološku avanturu sa obuzdanim očekivanjima. U suprotnom, bio bi to pravi horor - ali nikako u pozitivnom smislu.



Autor: Milan Živković

REVIEW



ZA PROSLAVE ROĐENDANA - 50% POPUSTA



“SVAKAKO NAJBOLJA STVAR U VEZI SA IGRAM, JESTE ONLAJN MULTIPLEJER. JER JEDINO BOLJE OD MUČENJA ZA JEDNOG IGRAČA, JESTE NADMETANJE SA OSTALIMA KOJI SU SE PRONAŠLI U ISTOM NEOBRANOM GROŽĐU.”

VR kao igračka tehnologija, već nekoliko godina nije novitet već sasvim standardna stvar. U tom smislu, verujem da sam se već poprilično navikao na vrtoglavicu koju ume da izazove kretanje u VR svetu, pa čak i na znojenje čela pri korišćenju manje udobnih naočara za virtuelnu realnost. Dođavola, moglo bi se reći da sam u neku ruku već postao pravi VReteran (telo vreteno, svaki VR u čelo me dira; prim. urednika). A i pored svega toga, još uvek nisam odigrao neku trku u virtuelnoj realnosti, koja bi bila baš sve ono što bih mogao da tražim od jednog VR trkačkog naslova.

Zato željan kvalitetne VRkačine (ok, prestaću) (nastavi nastavi; prim. ur.), bez mnogo razmišljanja stavih PSVR na igračku mi glavu, ne bih li overio igru koja je obećavala iskustvo nalik nekom od starijih Mario Kart naslova. Petnaestak minuta kasnije, pod naletom vrlo zbudjujućih vrtoglavica, skinuh znojem natopljen VR sa izmučenog čela i uzdahnuh. Da ne kažem - odahnuh, jer igrati ovu igru u VR modu, za mene je bio ekvivalent kvalitetnom mučenju. Poput onog zbog kog je Golum otkrio prebivalište Prstena moći. A opet mislim da bi sve

tajne i ranije odao, da su ga terali da nauče PSVR i odigra malo ove igre...

Grafički, igra možda asocira na Mario Kart serijal, ali mene više podseća na South Park Rally sa Nintendo 64. Nivoi su razni i zbilja raznovrsni na prvi pogled, ali suštinski veoma slični i relativno siromašnog dizajna. Automobila ima više, ali svi podsećaju na nešto



sačinjeno od starih kutija za cipele. Dobro, hajde, vizuelno igra i ne izgleda toliko loše na slici, ali od celokupnog VR iskustva, ceo vizuelni doživljaj mi se još dodatno srozao.

U pokretu, osećao sam se kao da se (ponovo?) pijan vozim na Enterprajzu u luna parku, ili nekoj drugoj suludoj rolerkoster atrakciji. Igra je izgleda

svesna ovoga, pa osim gomile načina za upravljanje igrom (džojstik, volan, "move" kontroleri itd.) nudi i tri različite kamere. Prva koja predstavlja pogled iz prvog lica, ona je kojoj sam se najviše radovao a koja me je zauzvrat najpoštenije izmučila. Umesto da imam osećaj da se vozim, imao sam osećaj da se "spvodim" (gospodi pomiluj; prim. lokalnog vladike) kroz stazu koja se posvađala sa fizikom. U 90% slučajeva, nisam bio svestan zašto sam se skršio, dok sam ostatak vremena provodio u pokušajima da ubedim sebe da se zapravo vozim, a ne da učestvujem u treningu za psiho astronauta.

Druga kamera nudi pogled iz trećeg lica, što mnogo umanjuje generalni osećaj mučnine, ali istovremeno ubija ostatak poente za korišćenjem PSVR-a. Da ne pominjem treći, gde praktično stojite ispred velikog TV-a na kom se odvija trka. Bukvalno kao da stavite PSVR na glavu ali ne uključite VR mod, pa tako igrate i... Tračite dragocene minute života, koje biste mogli da iskoristite na nešto produktivnije. Recimo brisanje ove igre sa hard diska!

Dobro, kao po običaju zainatim se na jednu stranu kritike i ne obazirem na

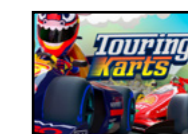
ostalo. Ali ova igra ima i nekolicinu dobrih strana. Zamislite...

Staze možda jesu slične u praksi, ali ima ih zaista dosta i vizuelno se ipak razlikuju. Pa ni broj automobila nije zanemarljiv, a opcija koja mi se posebno dopala, jeste mogućnost pravljenja sopstvenog "powerup" oružja koje možete koristiti pri trkanju. Ovo je nešto što bi možda i pravi Mario Kart ili neki kvalitetniji klon, mogao da iskoristi kao prodajni adut pri svom sledećem nastavku.

Svakako najbolja stvar u vezi sa igrom, jeste onlajn multiplejer. Jer jedino bolje od mučenja za jednog igrača, jeste nadmetanje sa ostalima koji su se pronašli u istom neobranom grožđu. Ne, zaista, ova igra je mogla da bude mnogo bolje iskustvo koje se dugo čekalo. Nažalost, jako loše kontrole, odbojan osećaj kretanja po stazi, nikakav audio i kompletan paket odurne VR mučnine, čine ovo naslovom koji nažalost ne mogu da vam preporučim.

Osim ako niste raspoloženi za malo 2D karting akcije, bez PSVR-a na glavi. U tom slučaju, uživaćete u sporog, dosadnoj i nezgrapnoj igri koja, čak i takva, predstavlja nešto čemu bih se radije vratio, nego da ikada više

uplovim u virtuelnu realnost uz Touring Karts. Znojenje kao u sauni, dok u poslednji par čistih gaća igrate Counter Strike protiv 8 naloženih tinejdžera. Košmar u najavi.

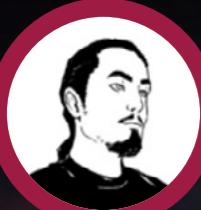


IGRU USTUPIO:
IVANOVICH
GAMES

PLATFORMA: PC, PS4,	RAZVOJNI TIM: IvanovichGames
IZDAVAČ: IvanovichGames	TESTIRANO NA: PS4 VR
CENA: 20€	

OCENA **3.5**

- ✓ Pravljenje oružja
- ✓ Velik broj staza
- ✗ Užasan VR osećaj
- ✗ Haotična fizika, kolizija, kretanje...
- ✗ Audio? Blago gluvima.



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

VAMPIRE

THE MASQUERADE

COTERIES OF NEW YORK



DOBRO DOŠLI U MRAČNI SVET

Stigla nam je nova Vampire the Masquerade igra! Ali ne, nije ona koju svi očekujemo, na žalost to ćemo još morati da čekamo. Pred nama je nešto sto bi moglo da se okarakterise kao uvodna igra za sve koji žele da uđu u World of Darkness svet i budu bar delimično spremni kad Bloodlines 2 izađe i kad krene da se spominju raznorazne teme i čudne reči.

Na početku igre imaćete izbor između tri karaktera i klana za vašeg predefinisanog lika. U ponudi su vam Brujah, Venture i Toreador. Veliki minus odmah ovde zbog nedostatka igrivog Tremera ili Melkaviana, doduše srešćete likove iz tih klanova i moći ćete da saradujete. Sama priča počinje poprilično slično kao što je Bloodlines davno počeo. U zavisnosti od odabranog lika imaćete susret sa misterioznom osobom koja se ispostavlja da je vampir koji vas ubija i pretvara u novo dete noci. Kao što je po starim zakonima, ovakvo delo je kašnivo smrću ukoliko nije predhodno

odobreno od Princa grada. No u spas vam dolazi Sofija koja vas uzima pod svoje krilo i obučava kako da preživite New York noću. Ostatak priče i interakcije sa obiljem veoma raznobojnih karaktera ostaje isključivo na vama.

Bez ikakvog detaljnog opisivanja Coteries of New York predstavlja veoma bazičan i brutalno prost Visual Novel naslov. Do te mere da mu čak fali par opcija i sistema koji su već standard u mnogim drugim VN igrama. Prolazićete kroz mnoge scene, lokacije i slike. Čitaćete ogromne količine teksta. I naravno davati svoje odgovore i izbore na situacije u kojima se nalazite. Jedina mehanika koja će biti specifična ovde je merač gladi, iliti ako se ne budete hranili krvlju, pošto ste naravno vampir, počete da gubite neke opcije prilikom rešavanja situacija ili razgovaranja sa ljudima. Naravno gladovati ovde i nije najstrašnije pošto ćete onda dobiti neke druge opcije vezane za tu situaciju. Svako veće ćete morati da pazite da li ćete nastaviti da

rešavate glavnu priču, sporedne priče ili da se hranite i obnovite svoju moć, pošto korišćenje moći u određenim situacijama će izuzetno zavisi od toga da li ste se fino nahranili krvlju. Moraćete dobro da pazite na vizualni prikaz za ovaj sistem pošto se lako utapa u generalni UI i možete ga lako prevideti. Zabavan element tokom igre je definitivno ogromna količina referenci ne samo na popularnu kulturu vezanu za vampire nego na ogroman broj drugih elemenata od muzike, preko knjiga pa do filmova koji nemaju direktnu vezu sa tematikom ovde. Kao i većina VN naslova i ovde ćete pretežno imati utisak da čitate blago animirani roman u kome ste vi glavni lik i imate ograničeni uticaj na razvoj priče ili bar vašeg karaktera.

Direktno što se animacije tiče možemo reći da ćete većim delom iskusiti veoma lepo nacrtane i atmosferične statične slike sa vrlo malo animacijama ili efektima na njima. Dodatno svaki lik izgleda veoma

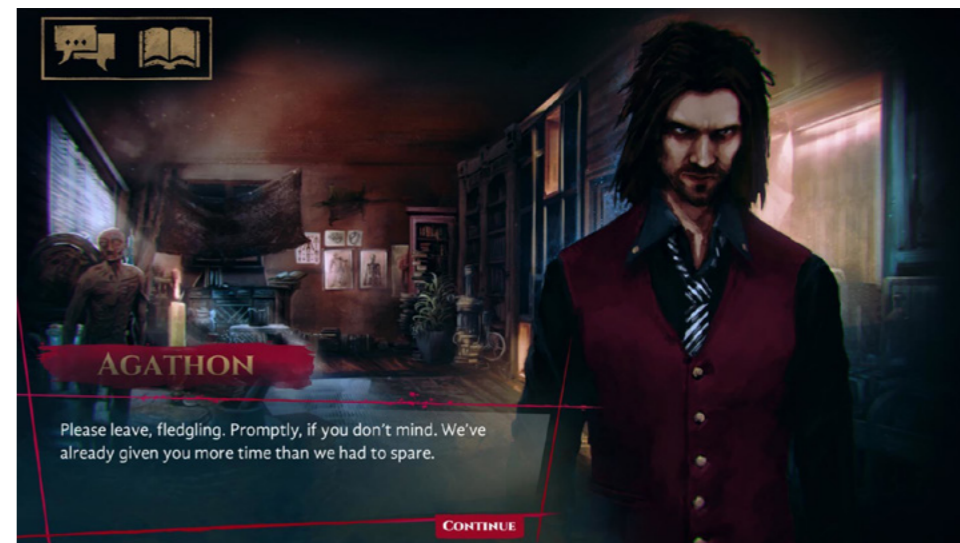


fino prikazan i nacrtan pogotovu su efekti oko očiju fino dodati.

Zvuk ne posustaje što se tiče prenošenja atmosfere i vema dobro prati svaku lokaciju. Može se desiti da posle dužeg kontinualno igranja malo pretera ali za kraće avanturisanje je sasvim ok. Najveća mana ovde je apsolutno nepostojeća glasovna gluma. Računajući o kakvom naslovu se radi, to da mnogo banalniji i gori VN naslovi imaju glasovnu glumu, i to da bi ovde i te kako bilo veoma dobra prilika da se još više prenese svet veoma je bolna tačka upravo njen nedostatak.

Problemi u igri su isključivo sa tehničke strane. Iako nema nekih grešaka koji će

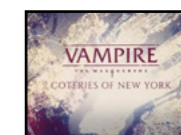
“KAO UVOD U WOD SVET MOŽE BITI FIN ROMAN ZA PROGRATI”



“VRLO MALNO OVIH OPCIJA I NEDOSTATAK STARIH”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 SP1
CPU: Dual Core 3GHz
GPU: 1GB VRAM OpenGL 2.1+
RAM: 4GB
HDD: 2GB



IGRU USTUPIO:
DRAW DISTANCE

PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
Draw Distance
CENA:
13.99€

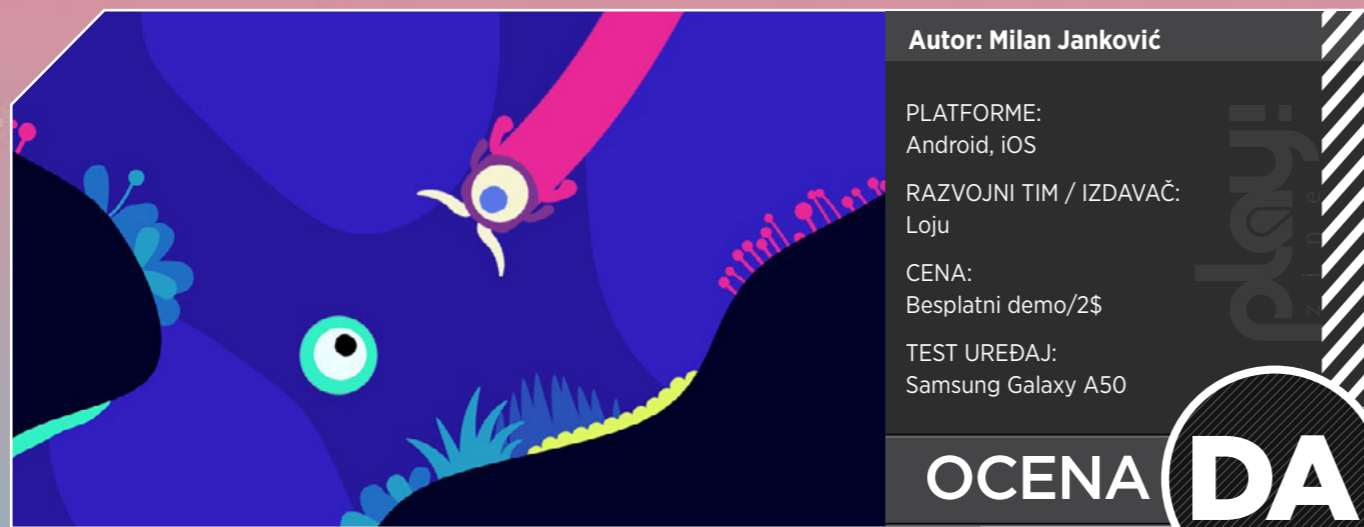
RAZVOJNI TIM:
Draw Distance
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

7

- ✓ Priča dozvoljava ponovno igranje
- ✓ Fin uvod u World of Darkness setting

- ✗ Greške prilikom dizajana igre
- ✗ Poprilično kratka



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Loju

CENA:
Besplatni demo/2\$

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

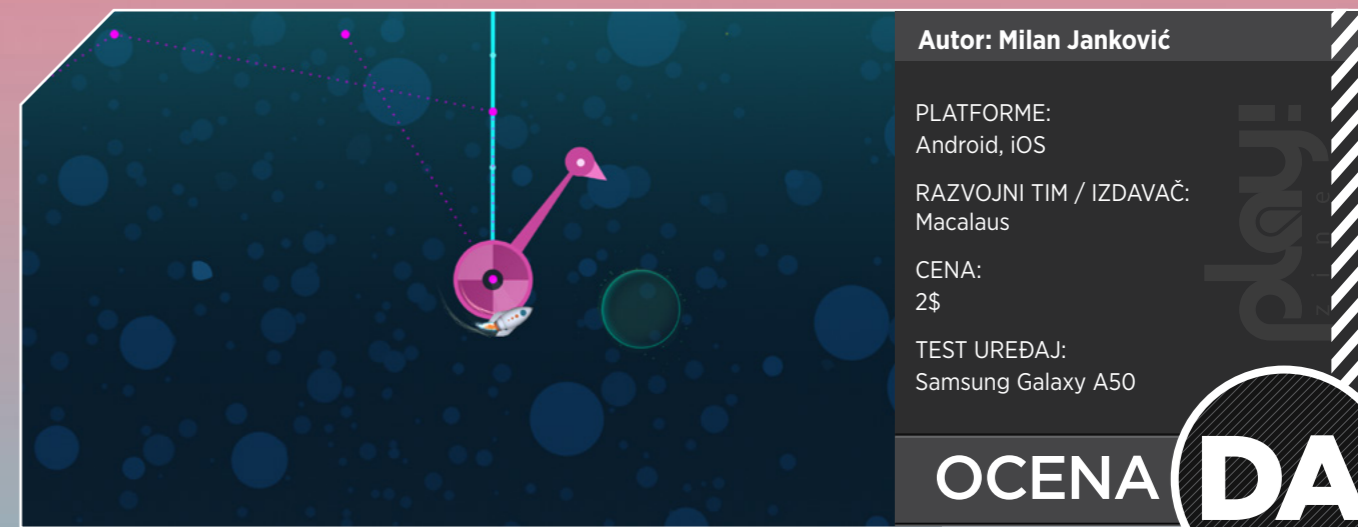
OCENA **DA**

ORDIA

Ordia je platformer skrojen za mobilne uređaje jer se nivoi ne pomeraju horizontalno, već vertikalno. Preuzimate ulogu malenog stvorenja sa zadatkom da skakućete i klizate kroz smenjujuća okruženja kako bi stigli do bezbednog, ali to nije baš tako lako, pošto se na gotovo svakom dodiru prstom nalaze brojne opasnosti i iznenađenja. Igra nudi 30ak nivoa sa

različitim svetovima, a za one koji žele više izazova tu je nekoliko dodatnih modova u vidu vremenskih ograničenja i bonus stejdžova.

Grafički gledano, igra je izuzetno prosta i radi odlično, a tu je odlična muzička podloga kako bi upotpunila atmosferu.



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Macalaus

CENA:
2\$

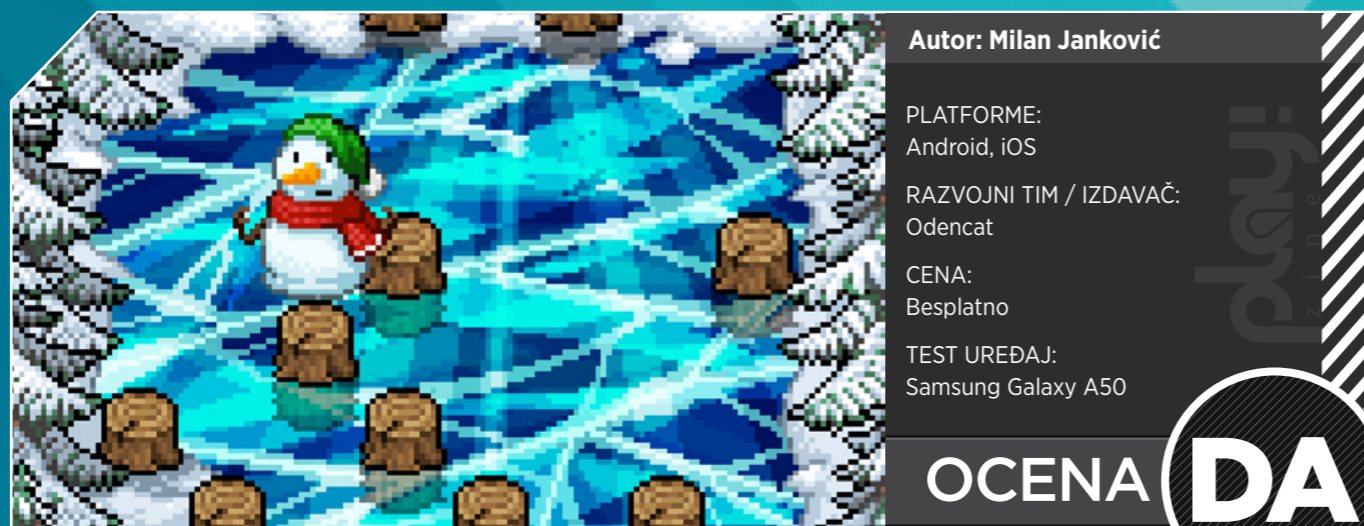
TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA **DA**

LITTLE WHITE ROCKET

Lista igara koje za cilj imaju da smire igrača i doneu opuštenost u njihov život nema kraja, ali se nađe stvarno dosta takvih koje nas privuku. Takva igra je Little White Rocket smetena u svemiru gde vi za cilj imate da iz jedne orbite uskočite u drugu i bezbedno se ukrcate na sledeći brod. Nije sve tako lako, jer

postoji nekoliko stvari koje vas mogu omesti u cilju i onda dobijate game over poruku. Grafika je dosta prosta i sa lepim tonom boja, a imamo i odlične muzičke elemente koji će vas opustiti tokom igranja, koje ume postati blago repetitivno posle nekog vremena.



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
OdencaT

CENA:
Besplatno

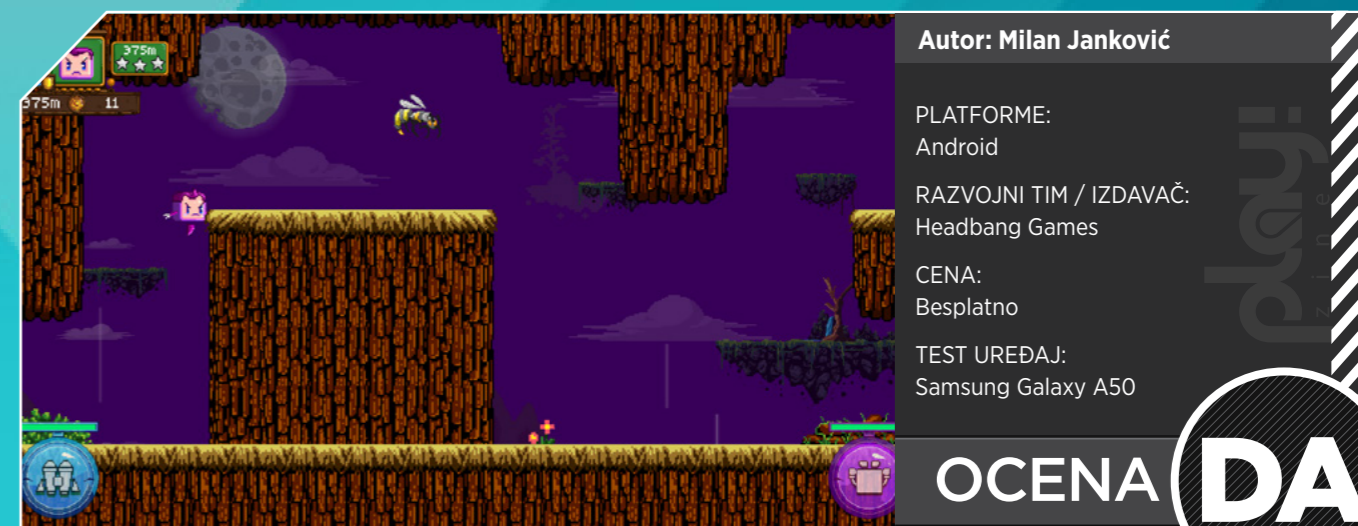
TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA **DA**

SNOWMAN STORY

Sa prazničnom atmosferom koja uveliko traje, Snowman Story je savršena igra za odigrati. Ovo je ljupka avanturica u kojoj rešavate zagonetke i tako napredujete kroz priču. Priča je prilično zanimljiva i ako to želite, sve zagonetke možete slobodno preskočiti i ispratiti

događaje u priči. Igra je besplatna, ali imate reklame s vremena na vreme kojih se možete rešiti po malo cen. Ako tragate za nekom igrom u duhu praznika, Snowman Story je prava igra za vas.



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Headbang Games

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA **DA**

BAD RUN TURBO EDITION

Odavno nismo imali prilike da pišemo o auto-run igri, ali vam zato sada predstavljamo Bad Run u kojem vaš karakter sam trčkara po proceduralno generisanim nivoima u 2D maniru, a na vama je samo da povremeno dodirnete ekran kako bi skupili nadogradnje i izbegli prepreke ili neprijatelje. To što je svet proceduralno generisan znači da će svako

igranje biti različito od prethodnog, kako vam igra ne bi tako lako dosadila, a postoji još nekoliko iznenađenja u rukavu za igrače. Igra je u fazi ranog pristupa pa je zato besplatna za igranje, kao vid kompenzacije za postojanje bagova, ali jednom kada se rad privede kraju cena će otići na 3 dolara.

Autor: Milan Janković

SUPRISE STACK

Cela lista besplatnih igara u ovom januarskom broju je u prazničnom duhu, ali su žanrovi zato mešoviti, pa vam pišemo o zanimljivoj zagonetlici zasnovanoj na fizici. Surprise Stack vas stavlja na zadatak da polako rastavljate gomile sa poklonima ali morate biti obazrivi kako ne biste probudili obližnjeg čuvara. Igra sa sobom nosi različite izazove, a u poklonima se nalaze i razna iznenađenja koja će testirati vaše reflekse



RAZVOJNI TIM:
KaylousBerg

GDE PREUZETI:
<https://kaylousberg.itch.io/surprise-stack>

SNOWCHASER

Kod nas do sada nije bilo preterano mnogo snega koji bi obogatio ovaj praznični period, ali ga zato ima na pretek u video igrama. Snowchaser je atmosferski triler koji vam ne pruža nikakve detalje na početku, već se jednostavno budite u snegom zavejanoj šumi sa kricima u daljini. Kako bi saznali šta se događa morate krenuti da istražujete okolinu i otkrivajte šta krije zaslepljujuća belina. Snowchaser je dosta kratka igra i trebaće vam svega 20ak minuta da je pređete.



RAZVOJNI TIM:
Insanity AT

GDE PREUZETI:
<https://insanityat.itch.io/snowchaser-the-dark-secret>



SNOWTOPIA

Kada na raspolaganju imate obilje snega najbolji mogući potez bi bio da kreirate snežnu utopiju, Snowtopia. Ova zanimljiva igra pred vas stavlja zadatak da kreirate savršeni snežni raj u vidu kompleksa sa hotelima i skijalištima. Od vas zavisi koliko ćete biti uspešni u tome, jer vi morate voditi računa o svemu, a najviše o bezbednosti i užitku posetilaca. Snowtopia na momente pruža neke prelepe predele, pa ćete tako definitivno uživati i želeti da zastanete od menađerisanja.



RAZVOJNI TIM:
Tear for Two Games

GDE PREUZETI:
<https://teafortwogames.itch.io/snowtopia>

SANTA – CHRISTMAS IS COMING

Još kao klinac sam koncept Deda Mraza shvatao kao je to osoba koja je obrnuta od lopova, jer on umesto da krade donosi nešto u vaš dom, a tu se našao bez ikakve dozvole. Ovo sećanje je probudila igra kreirana za nedavno održani game jam koji je trajao 48 sati. Ovde je potrebno upasti u dom i ostaviti poklone pre nego što vas ukućani primete i kontaktiraju organe reda. Cilj je biti što tiši, jer se u domovima nalaze uzbuđena deca, gramzivi očevi, kao i psi koji će dići uzbunu i pozvati policiju čime se vaša avantura završava. Jako simpatična igra sa prostom 8-bit grafikom koja će vas definitivno očarati.



RAZVOJNI TIM:
Lazy Monday Games

GDE PREUZETI:
<https://lazymondaygames.itch.io/santa>



Autor: Stefan Starović



LOGITECH G604 LIGHTSPEED

Bežični miš sa puno dugmadi

Proizvođači gejming hardvera pokušavaju na sve načine da prošire svoju ponudu proizvođača pa tako ponekad imamo malo i lutanja šta sve u kom momentu korisnicima ponuditi. Logitech je sada odlučio da u svoju G600 seriju bežičnih miševa vrati model sa puno dugmića koji bi možda bio interesantan pre svega igračima MOBA igara.

G604 Lightspeed

Interesantno je ispratiti kako se i razvijala ova serija miševa kod Logitecha – imali smo prvo G602 koji je po obliku vrlo sličan trenutnom modelu i koji je imao dodatne dugmiće sa strane, ali ne u tom broju. Zatim je došao G603 koji je prvi imao Lightspeed tehnologiju ali je imao mnogo kasičniji oblik i bez dodatnih dugmića. Konačno ovaj model G604 vraća čak šest dugmića ispod palca desne ruke da bi se ukupan broj programabilnih kontrola popeo na čitavih 15. Moja primedba je da su ovi tasteri previše mali i da teško mogu da se lako orijentišem da u brzini igranja ubodem tačno onaj taster koji mi treba,

ali možda je to i do navike. Kao što je i običaj u ovoj seriji radi se o uređaju namenjenom dešnjacima koji solidno leži u ruci mada mi deluje da je deo odmorišta za palac malo preteran, odnosno nepotreban. Klasično za Logitech uređaj je urađen od vrlo kvalitetne matirane plastike koja je vrlo prijatna na dodir. Između dva glavna dugmeta se nalazi infinite scroll točkić koji možete prebacivati iz moda sa podeocima na mod beskrajnog skrolovanja, isto kao na G502 seriji miševa, što je jako dobro rešenje (prethodni G603 je imao samo običan skrol točkić). Iznad dva glavna dugmeta se nalazi tastera za prebacivanja moda točkića, a iza njega još jedan kojim birate tip wireless konekcije. Na ivici glavnog levog klika su integrisani dugmići za promenu DPI osetljivosti senzora što po mom

mišljenju i nije baš idealno rešenje jer zahteva privikavanje. Sa donje strane uređaja se nalaze samo senzor, dugme za uključivanje i dosta dobro raspoređeni klizači po ivicama koji svoj posao na podlozi rade odlično.

Povezivanje ovog uređaja se može vršiti dvojako – preko Logitech Lightspeed wireless adaptera i preko Bluetooth konekcije. Lightspeed je tehnologija s kojom se srećemo već duže vremena i koja obezbeđuje da se podaci prenose identičnom brzinom kao i preko kabla i to zaista radi fenomenalno. Mada opet ovde dolazimo do problema standardizacije Lightspeed adaptera među različitim Logitech G uređajima, jer ako na primer izgubite maleni adapter od G604 jedino što možete da uradite jeste da pokušate

“MOŽE KORISTITI LIGHTSPEED I BLUETOOTH KONEKCIJU”



da kontaktirate servis da vidite da li može da se nabavi preko njih. S druge strane postoji i opcija povezivanja ovog miša preko Bluetooth-a gde radi u malo sporijem režimu rada ali ga možete povezati i na druge uređaje koji podržavaju ovu konekciju. Meni je recimo ova opcija jako zgodna kod G603 miša koji koristim na laptopu – Lightspeed adapter mi je stalno priključen u dock koji redovno koristim i gde sam u poziciji i da se igram, dok kada laptop ponese negde sa sobom nosim samo miša, bez adaptera, pa samo prebacim konekciju na Bluetooth i nastavim da ga koristim u pokretu. Zanimljivo je da se različite konekcije mogu koristiti za dva različita računara, pa tako ga možete povezati na desktop preko Lightspeed adaptera, a recimo na

laptop preko Bluetooth i onda ga samo nositi po potrebi, vrlo korisna opcija za neke primene. Neke stvari ipak ne možete raditi preko Bluetooth konekcije, kao što je na primer update firmwara na mišu. S druge strane treba imati u vidu i da Bluetooth mnogo manje troši bateriju nego Lightspeed pa ovo isto može biti faktor. To posebno treba naglasiti s obzirom da ovaj uređaj za napajanje koristi jednu AA bateriju i da ne može da radi bez baterije, tj preko kabla. Predviđeno vreme trajanja jedne baterije standardnog tipa je 240 sati rada u Lightspeed modu, u praksi negde oko mesec dana, dok u Bluetooth modu Logitech tvrdi da može raditi skoro pa šest meseci. Dakle ako vam je štednja baterije bitna stavka možete uvek žrtvovati performanse.

“DUGMIĆI SA STRANE SU DOSTA SITNI I ZAHTEVAJU NAVIKAVANJE”

Kada govorimo o samom senzoru u uređaju u pitanju je Logitech top tehnologija trenutno Hero 16k senzor maksimalne rezolucije 16.000 DPI. On obezbeđuje apsolutni 1:1 tracking podloge, potpuno odsustvo akceleracije i bilo kakvog filtriranja i kao takav važi zaista za jedan od najboljih na tržištu trenutno.

Zaključak

G604 je vrlo specifična zverka – s jedne strane ima mnoštvo nove tehnologije i jako korisnik stvari, ali mi sa druge strane njegovi dodatni dugmići sa strane deluju vrlo komplikovano za korišćenje u igrama jer su premali. Opet moguće je da te opcije ne biste koristili samo u igrama, već na primer neke prečice u određenim programima, što onda uz malo navikavanja može imati dosta više smisla. Treba obratiti pažnju i da nema punjivu bateriju pa je to dodatni trošak, pogotovu ako koristite režim rada visokih performansi. Dakle G604 svakako nije miš koga bih mogao preporučiti svakome, ali isto tako verujem da neki ljudi za njega mogu naći vrlo dobru primenu ali svakako savetujem da ga pre kupovine obavezno probate ukoliko je moguće.



Model	Logitech G604 Lightspeed
Tip	Bežični Optički miš
Povezivanje	Wireless, Bluetooth
Senzor	16.000 DPI
Dodatno	DPI prebacivanje, 15 programabilnih kontrola, Lightspeed konekcija



Autor: Stefan Starović



AORUS RTX 2060 SUPER

Ekstra model najslabije RTX kartice

Pojava nove generacije AMD kartica je podstakla i Nvidia da uradi da kažemo osvežavanje cele svoje game grafičkih čipova kojima je dodala sufiks SUPER, a pred nama se našla jedna kartica koja ne samo što je noviji čip već je u najjačem, Aorus, izdanju iz kompanije Gigabyte.

Luksuz na sve strane

Na test nam dolazi dosta grafičkih kartica ali teško da smo skoro videli neku ovako interesantnu kao što je Aorus izdanje RTX 2060 Super grafičkog čipa. Naime Gigabyte je praktično napravio ceo Aorus podbrend kako bi diferencirao svoje najbolje i najjače proizvode. Ne treba zaboraviti ni da su Gigabyte Windforce grafičke kartice s kojima smo se družili takođe jako dobar izbor, ali Aorus su za one koji baš žele sve dodatke. Grafička je poprilično ma-

sivna sa tri velika ventilatora od kojih se središnji okreće u kontra smeru kako bi se dodatno poboljšao protok. Ako možemo reći da je ovo već viđeno i na Windforce modelima treba ipak pogledati kako to izgleda kad se osvetli! Ja nisam veliki pobornik RGB osvetljenja u računaru i smatram da je to zapravo samo neka vrsta mamca za kupce ali moram priznati da kada se priključi Aorus kartica sve dobija mnogo više smisla. Naime većina proizvođača stavi samo neku tračicu, neku diodu ili nešto, dok je Gigabyte u ovom slučaju pristupio značajno temeljnije. Oko ventilatora su RGB prstenovi, po srediti je Aorusu logo, dok se ispod samog backplate nalazi dodatno osvetljenje koje pravi spektakularni prikaz unutar kućišta. Sve ovo se može sinhronizovati sa drugim Gigabyte uređajima, na primer matičnom pločom, kao i podešavati da se osvetljenje menja u nekom vremen-

skom intervalu, po određenom šablonu i slično. Sve u svemu kada imate tako zanimljivu grafičku karticu kao što je ovaj Aorus prosto je šteta ako nemate makar providnu stranu kućišta, a idealno dve providne stranice, otvoreno kućište, ili čak danas sve popularniji PCI-E riser sa adekvatnim kućištem kako biste grafičku postavili u vertikalni položaj da je svi vide. Realno ako ste je već kupili šteta je da je i ne prikazete u najboljem svetlu!

Naravno nije RGB sve što je dobro na ovoj kartici – daleko od toga. Prvo moram naglasiti dodatna dva HDMI porta, pa se pored standardna 3 DisplayPort i jednog USB-C koji podržava Virtual-link za uređaje za VR, nalaze još ukupno 3 HDMI porta. Ovo se nama pokazalo izuzetno korisno jer smo karticu iskoristili tokom Games.CON festivala za jednu postavku gde je bila ideja da se igra WRC 8 igra na 3 velika televizora kako



bi posetio mogli da uživaju u pravoj reli vožnji. Kod većine drugih grafičkih kartica bismo morali da koristimo neke adaptere i slično da bismo prebacili signal sa Display-Port na HDMI kakve imaju televizori, ali sa Aorus grafičkom se ispostavilo da su adapteri nepotrebni. Naravno ne možete koristiti svih 6 izlaza istovremeno (to je ograničenje samog čipa), ali bi i to trebalo da bude dosta većini korisnika, a sa ovim rasporedom portova je postavka mnogo fleksibilnija.

Tu su i ultra izdržljivi metalni backplate i ekstra izrada same štampane ploče ali i neke dodatne pogodnosti kao što su LED diode kod napajanja. Napajanje se vrši preko jednog 8-pinskog i jednog 6-pinskog konektora, a s obzirom da

“KVALITET UPOTREBLJENIH MATERIJALA SE VIDI NA SVAKOM KORAKU”

je ovo kartica namenjena oveklokingu vrlo je bitno da uvek imate informaciju o tome da li je napajanje ok. Tako imate dve LED diode, za svaki set pinova posebno, koje će svetleti konstantno ako je napajanje ok, biti ugašene ako nema napajanja, ili pak trepereti ukoliko napajanje ne može da odgovori zahtevima kartice, tj postoji neki problem u ovom domenu.

Konačno dolazimo i do samih performansi koje su značajno podignute u odnosu na referentni model, pre

svoga kada govorimo o Boost clocku koji dostiže – referentna kartica je na 1650MHz, dok je kod Aorus ta cifra na celih 1845MHz, dakle skoro pa 200MHz više. Ovo se naravno odražava i na performanse koje su solidno više, ali je takođe bitno napomenuti i naprednije hlađenje koje onda omogućava kartici da ovaj Boost clock zadrži duže vremena pod punim opterećenjem. Ipak treba napomenuti da samim tim ovo nije kartica za baš male računare – spada u red onih za koje se kaže da zauzimaju 2.5 slota.





Performanse 2060 Super

Interesantno je da do sada nismo na testu imali standardnu RTX 2060 grafičku karticu pa je Super model u svakom slučaju nešto novo, ali opet je relativno jasno gde je ova kartica pozicionirana što se tiče performansi. Naime ona je i lansirana kao odgovor na AMD RX 5700 seriju grafičkih kartica i možemo reći da su načelno performanse negde ispred baznog 5700 modela a opet malo iza 5700 XT čipa. U tom smislu 2060 Super čip je idealan za 1080p gejming ako želite grafičku

karticu koja će imati poprilično snage u rezervi za neke buduće naslove, ili za 1440p rezoluciju ako planirate da sada možete sve da igrate u 60fps, ali iskreno to ne mora biti slučaj za godinu dana. To se pogotovu usložnjava činjenicom da će krajem sledeće godine izaći nova generacija igračkih konzola pa će to verovatno to podići nivo grafičke zahtevnosti za igre za PC. Konačno tu je i pitanje Ray-Tracing, tj RTX, instrukcija koje donose Nvidia kartice kao dodatnu pogodnost. Za sada i dalje imamo relativno ograničen izbor naslova koji

“KARTICA JE FABRIČKI OVEKLOKOVANA SKORO 200MHZ VIŠE OD REFERENTNOG MODELA”

podržavaju ovu opciju, iako njihov broj raste, a neki vizuelno zaista impresivni naslovi su skoro izašli ove godine kao što su Control ili Call of Duty: Modern Warfare, i dalje deluje da ova tehnologija nije nešto što može prelomiti veliki broj kupaca. Konačno 8GB memorije koja dolazi u paru sa 2060 čipom bi trebalo da obezbedi dovoljno memorije za teksture za dogledan period.

Zaključak

Aorus RTX 2060 Super grafička kartica je nešto za prave sladokusce – čip koji je pokreće možda i ne spada u najjače, ali je njena izrada i vizuelni dojam nešto čemu nema ravnog. U tom smislu je namenjena pre onima koji žele da im je računar lep, a opet solidnih performansi, nego onima kojima je svaki promil performansi u prvom planu. Fabrički overklokovani čip naravno izvlači bolje performanse od standardne izvedbe, ali se postavlja pitanje da li treba uložiti u vizuelni dojam ili dodati još nešto malo novca pa uzeti karticu iz više klase. Ono što jeste sigurno jeste da ste s ovim modelom u doglednoj budućnosti sigurni što se tiče igranja u 1080p rezoluciji, dok je za 1440p to sada itekako moguće, ali nije izvesno dokle će tako i ostati.

Karakteristike:

Igra (average FPS) Ultra settings 2560x1440	Gigabyte Aorus RTX 2060 Super
Witcher 3	84.5
Battlefield 1	128.3
Assassin's Creed Odyssey	62.5
Shadow of the Tomb Raider	68.5

“RGB OSVETLJENJE NA AORUS MODELU JE NEŠTO NA SASVIM NOVOM NIVOU”



RAZBIJAMO VAŠE KONZOLE





Autor: Stefan Starović



LOGITECH MX KEYS

Tastatura za profesionalce

Najčešće se bavimo pre svega modelima gejming periferija, ali se s vremena na vreme i u mainstream segmentu računarskih periferija pojavi nešto što je drugačije od svega ostalog i ima smisla mu posvetiti pažnju zbog onih naših čitalaca kojima RGB osvetljenje mehaničkih tastera nije sve na svetu. Upravo jedan takav proizvod je Logitech MX Keys tastatura.

MX Keys

Logitech MX serija miševa važi za njihovu najbolju kada se radi o uređajima za produktivnost i u prošlom broju smo imali prilike da se upoznamo sa MX Master 3 mišem koji je najskorije izdanje u tom segmentu. Samim tim tastatura koja ima MX u imenu logično ima za cilj da se nastavi na tu seriju i da je upotpuni

i mogu reći da je na prvi pogled u tome u potpunosti uspeła.

Pre svega treba krenuti od kvaliteta izrade a on je zaista na neverovatnom nivou – metalni ram čini ovu tastaturu izuzetno elegantnim detaljem na radnom stolu, čak na granici da krenemo da razmišljamo da li je prvenstvena namena vizuelni utisak ili funkcionalnost. U tom smislu jako podseća na Logitech Craft tastaturu od pre neku godinu s tim da je svakako dizajn svedeniji i jednostavniji, što se u krajnjoj instanci odrazilo i na (nešto) nižu cenu. Tasteri su izuzetno plitki, čak i sama tastatura je skroz u tom fazonu, praktično nešto slično kao Apple modeli koji idu uz njihove računare. U tom smislu treba imati u vidu da zahteva malo privikavanja i definitivno neće biti za svakoga, najviše zbog jako plitkog hoda tastera. S druge strane svi tasteri imaju kružna udubljenja koja praktično

pomažu vašim prstima da ih lakše pronađu i definišu, tako da je osećaj prilikom kucanja definitivno na dobrom nivou. U pitanju je klasični raspored, sa sve numeričkim delom tastature ali i nekoliko dugmića viška o kojima ćemo malo detaljnije kasnije. Treba naglasiti da je tastatura podjednako namenjena korišćenju na PC i Mac računarima pa to odražavaju i dodatne oznake na tasterima koje su „dvosistemske“.

Plitkost tastature se odnosi i na njen položaj koji nije moguće podešavati po visini – ona je samo blago nagnuta zahvaljujući ispupčenom delu sa zadnje strane gde se pretpostavljamo nalazi baterija. Ovo nekome može biti veliki problem, ali bih ja rekao da ako već idete na tastaturu ovakvog dizajna to je realno nešto što treba očekivati. Iako deluje minijaturno zahvaljujući izradi od metala težina joj nije nimalo mala pa će

“OSVETLJENJE SE PRILAGOĐAVA BLIZINI VAŠIH RUKU I AMBIJENTALNOM SVETLU”

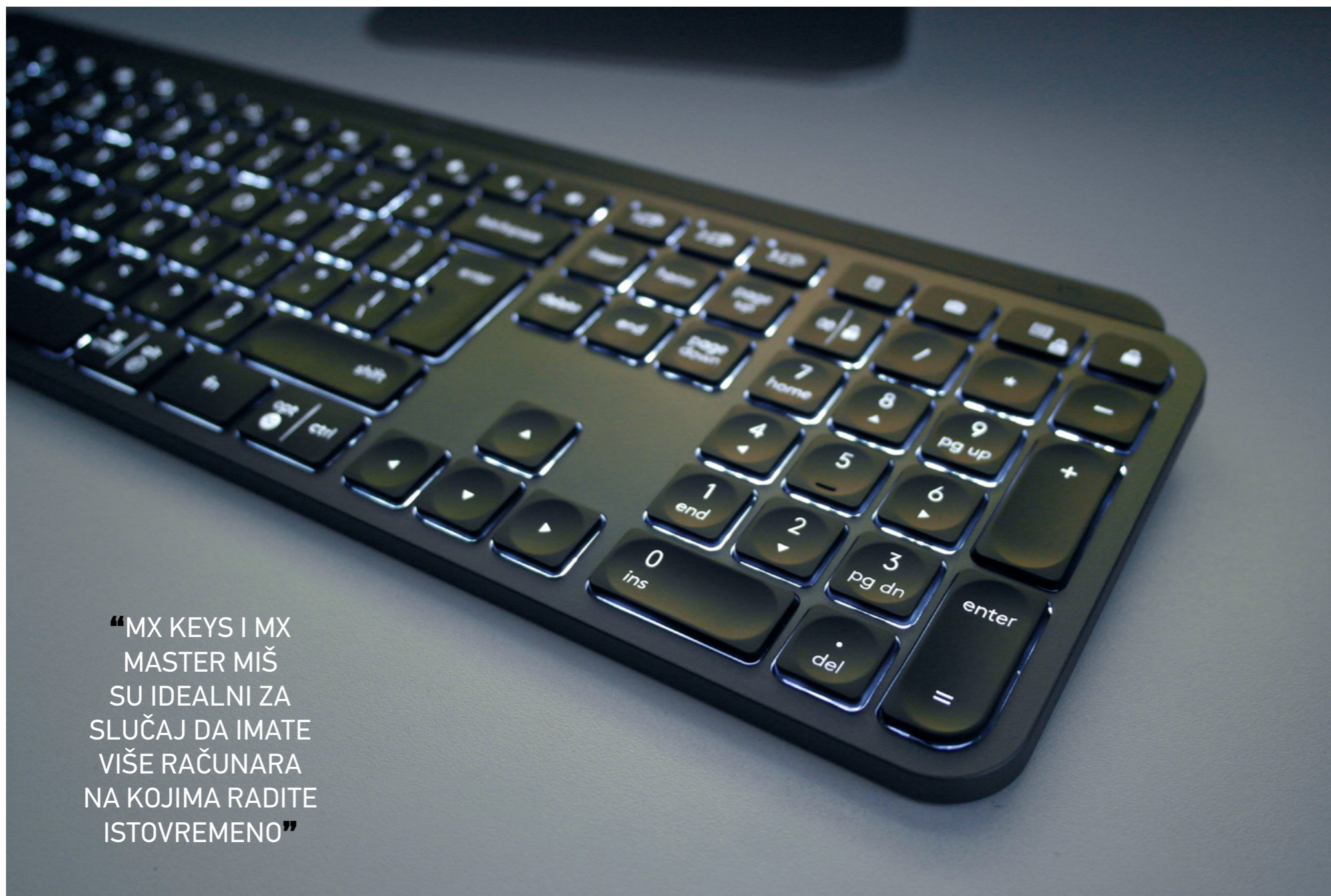


jako stabilno stajati na stolu, čak i ako hoćete da se igrate na njoj (iako joj to definitivno nije prvobitna namena), ali treba imati u vidu da zbog veće težine nije baš zgodna za nošenje ako ste planirali da je uparite sa nekim laptopom za kucanje na poslovnom putu ili tako nešto. Zanimljivo je primetiti da Logitech kao dodatnu opciju uz ovu tastaturu na nekim tržištima nudi odmorište za dlanove dodatno kao opciju uz doplatu od 20 evra/dolara! Jedan vrlo „Apple“ potez za njihove strane... S druge strane s obzirom da je sama tastatura toliko plitka ne znam koliko bi mi uopšte odmorište za dlanove i značilo jer je na donjem delu ivica možda najviše 5mm odvojena od samog stola.

Svi tasteri su osvetljeni belom svetlošću koja izbija ispod njih i zaista izgleda vrlo elegantno, međutim mnogo je interesantnije kako to zapravo funkcioniše. Pošto je osvetljenje jedan od najvećih krivaca za potrošnju baterija kod bežičnih tastatura ovaj model je opremljen sistemom za štednju baterije koji će ugasi osvetljenje čim vaše ruke nisu blizu tastature! Dakle postoji senzor koji detektuje blizinu, i gde bi se kod većine drugih modela osvetljenje upalilo tek kada pritisnete prvi taster ovde se to dešava kada samo i približite ruke ali što je još bitnije osvetljenje se neće ugasi ako su vam ruke iznad tastature dok smišljate šta dalje da kucate, kao ja sada

na primer. Ovaj senzor takođe podešava nivo osvetljenja u odnosu na ambijentalno svetlo, pa ćete bolje videti tastere u mraku dok će prilikom jakog svetla sam senzor malo smanjiti nivo struke koji tastatura troši za pozadinsko osvetljavanje tastera. Sve ovo utiče na vek trajanja baterije – bez osvetljenja on je predviđen na čitavih pet meseci, dok je sa punim osvetljenjem on predviđen na samo 10 sati. U praksi je to ipak značajno više i zavisi od mnogo faktora kao što su okruženje u kome pretežno radite i koliko često koristite tastaturu, u kratkom vremenskom periodu sam došao do zaključka da tastaturu verovatno treba puniti jednom u nedelju ili jednom u dve nedelje, što je sasvim prihvatljivo. O





“MX KEYS I MX MASTER MIŠ SU IDEALNI ZA SLUČAJ DA IMATE VIŠE RAČUNARA NA KOJIMA RADITE ISTOVREMENO”

stanju baterije će vas obavestiti i softver ali i mala lampica koja kreće da svetli crveno kada je baterija na ispod 10%. Naravno tastaturu možete najnormalnije koristiti i dok se puni preko standardnog USB-C kabla.

Dodatne mogućnosti za produktivnost

Ova tastatura je pre svega namenjena profesionalcima pa je zato mnogo vremena potrošeno da se dodaju druge funkcionalnosti koje uglavnom možete podešavati preko priloženog softvera.

Pre svega ceo red funkcijskih tastera ima druge uloge u kombinaciji sa Fn tasterom, slično kao na laptopovima, od podešavanja osvetljenja, preko pozivanja task managera ili media tastera. Pritom pritiskom na Fn+Esc kombinaciju vi zaključavate te tastere u drugi mod pa više uopšte nisu funkcijiski već ono što ste im namenili ili što je po defaultu namenjeno. Ovo je vrlo značajno kada se zna da im možete dodeliti bilo koju opciju koju zamislite, ali i takođe da preko softvera možete odrediti šta će koji taster raditi u pojedinačnim aplikaci-

jama: tako F3 može biti boldovanje slova u Wordu ili recimo primena crno-belog efekta u Photoshopu, praktično je na vama samo da se opredelite. Tu su i četiri dodatna tastera iznad numeričkog dela koji su po standardu namenjeni za kalkulator, screenshot, kontekst meni (kao desni klik miša) ili zaključavanje računara. Meni su nekako uvek taj kalkulator (pogotovu što je odmah iznad numeričkog dela) i taster za zaključavanje računara izuzetno korisni jer mogu brzo nešto da sračunam a sa druge strane je dovoljan samo jedan

klik ako u kancelariji hoću da odem od računara a na ekranu se možda nalaze neke informacije koje nisu baš za svakoga.

Konačno najbitnija opcija ove tastature jeste red tastera iznad insert/home/pageup dela koji je prosto označen brojkama 1, 2 i 3. Ovo znači da tastaturu možete upariti sa čak do tri uređaja – bilo preko priloženog (ili i drugih) Logitech Unifying USB adaptera bilo preko Bluetootha. Ovo znači da može istovremeno biti povezana na vaš kućni



“IZRADA JE NA NAJVIŠEM MOGUĆEM NIVOU”

desktop, zatim laptop i tablet računar ili mobilni telefon. Najbitnija stvar u svemu ovome je korišćenje Logitech Flow softvera gde ako su svi računari povezani na istu mrežu možete isti uređaj koristiti istovremeno na svim uređajima. Konačno tu je potpuna integracija sa MX Master 3 mišem, što je i logično, ali što dovodi do nekih neverovatnih rezultata. Uzmimo na primer da su vam na stolu desktop računar i dva laptopa, i sve ih povežete sa MX Keys i MX Master mišem. Kao što smo u prethodnom broju naglasili kada pomerate kursor miša on će prelaziti sa desktopa na desktop, ali ono što je još bolje MX Keys tastatura će ga pratiti! Dakle kucate nešto u Wordu na stonom računaru, na laptopu vam je otvoren browser, prebacite miša tamo, kliknete Ctrl-C i onda vratite kursor na Word i kliknete Ctrl-V i evo vašeg sadržaja u dokumentu! Praktično uz MX seriju i Flow softver dobijate integraciju različitih računara u jedinstven desktop.

Pritom to radi i na različitim operativnim sistemima pa nema razlike da li imate Windows, MacOS, Linux, Android ili neki drugi operativni sistem, sve je međusobno kompatibilno! Naravno ovo nije scenario koji će svi imati prilike da koriste, ali oni koji imaju ovakvu situaciju kada jednom pređu na Logitech Flow sistem prosto više nikada nemaju želju da se vrate, a MX Keys tastatura je sada tu da upotpuni doživljaj.

Zaključak

Ono što treba napomenuti jeste da je MX Keys skupa tastatura – za naše prilike pogotovu. Ali s druge strane ona je namenjena specifičnoj grupi korisnika koji sigurno nemaju problem da plate za ono što ona sve nudi, a to je zaista na potpuno drugom nivou u odnosu na druge uređaje. Svakako ipak treba razmisliti da li vam ovako plitka tastatura odgovara za rad, ali ako je odgovor potvrđan MX Keys svakako spada u sam vrh!

Model	Logitech MX Keys
LED osvetljenje	Belo
Tasteri	Membranski, udubljeni, ultra plitki
Povezivanje	Unifying adapter USB adapter, Bluetooth, USB-C kabl
Dodatno	Mogućnost rada sa do tri uređaja istovremeno, dodatni tasteri za produktivnost



Autor: Stefan Starović



THE C64

Bežična varijanta popularnog modela

Retro konzole su definitivno popularne poslednjih par godina, a prošle godine smo imali prilike da se družimo sa mini verzijom legendarnog Commodore 64 koja je bila super za nostalgiju, ali ipak nije imala onaj šarm pravog „debeljka“. Ove godine nam je šaka pao The C64 – prava replika Commodore 64 računara do najsitnijih detalja i zaista je fenomenalno iskustvo.

The C64

Prvo treba razmotriti kome je namenjen jedan ovakav proizvod a to je pre svega onima koji su kao klinci uživali u originalnom Commodore 64 koji je izašao još davne 1982. godine, dakle onima koji danas imaju okvirno između 35 i 45 godina. Iskren da budem bilo mi je izuzetno interesantno da s obzirom da ja spadam u tu kategoriju vidim kako mlađe generacije reaguju na

jednu ovakav retro računar i većina je iskreno bila potpuno zbunjena zašto se mi „matorci“ toliko ložimo na to. Ali je verovatno to taj neki generacijski jaz o kome su nam pričali naši matorci a eto sad postoji čak i u jednoj tako mladoj industriji kao što je gejming.

The C64 je u potpunosti tačna replika originalnog Commodore 64 što znači da praktično kada stavite dva uređaja jedan pored drugog osim malo drugačijeg logotipa čak ni najveći poznavaoći neće primetiti razliku. Sitne razlike naravno postoje – pre svega kod povezivanja. Naime on naravno ima HDMI izlaz kako biste ga lako povezali sa modernim televizorom, ali ima i 4 komada USB portova na koje se povezuje džojstik ili eksterne memorije i konačno ima micro-USB port koji služi za napajanje. Dobra stvar je što se, za razliku od nekih drugih retro konzola, u

paketu dobija sve što vam je potrebno za povezivanje uključujući i micro USB kabl i strujni adapter za njega, kao i HDMI kabl. Ipak, meni je delovalo mnogo logičnije da ne trošim adapter i jednu strujnu utičnicu, već da računar napajam direktno sa USB porta u televizoru i to funkcioniše sasvim ok, tako da imate različite opcije. The C64 sada ima i potpuno funkcionalnu tastaturu

“NAJBITNIJA NOVINA JE MOGUĆNOST POKRETANJA IGARA SA USB DISKA”



“IMA POTPUNO FUNKCIONALNU TASTATURU”

koja zaista izgleda identično kao i na originalu. U kutiji se takođe dobija i jedan džojstik koji se najlakše može opisati kao kopija Competition Pro džojstika sa pravim mikroprekidačima. Neki će možda zameriti da je originalni džojstik za Commodore 64 zapravo bio Quickshot ali iskren da budem ja zaista mnogo više volim ovu varijantu. Iako dolazi samo sa jednim džojstikom drugi je moguće dokupiti što je donekle i logično s obzirom da su igre za C64 bile većinski za jednog igrača. Sa druge strane je jako čudno vratiti se na ove

periferije posle toliko godina korišćenja nekakvih novijih i modernijih opcija – tastatura deluje jako čudno, do nivoa da sam se pitao kako sam ja ikada kucao na ovome, a zapravo jeste skoro identična originalu, dok je džojstik baš dosta krut za moje viđenje, ne sećam se da je baš tako bilo ali je moguće i da bi se s vremenom malo olabavio, ipak je konzola kod nas na testu bila relativno kratko vreme. Po uključivanju računara dobijate ekran koji je u poznatom Commodore 64 fazonu a na kome možete izabrati kako

hoćete da startujete računar – jedna opcija je da izaberete „carousel“ mod sa 64 unapred instalirane igre, a druge dve su da pokrenete pravi VIC-20 ili Commodore 64 operativni sistem. Za one manje upoznate VIC-20 je praktično preteča C64 od koga ima manje memorije i slabije grafičke i procesorske mogućnosti, ali opet ima dosta softvera koji je rađen za ovaj računar pre nego što se napredniji C64 pojavio i osvojio svet, pa je jako zgodno što je i ova mogućnost uključena. Što se izbora igara tiče među 64 se nalaze i neke legendarne igre kao što su Uridium, Summer Games 2, Winter Games, Uridium, Boulder Dash, Who Dares Wins 2, Impossible Mission i druge. U odnosu na prošlogodišnji C64 Mini neke igre su se pojavile, a neke nestale, kao što je na primer Creatures. Ovo je naravno posledica isticanja



licenci i problematike gde proizvođač retro konzole nekada prosto ne može ni da nađe pravnog sledbenika koji drži prava na neku igru ili ne može sa njima dogovoriti pojavljivanje na konzoli. E tu stupa na scenu prava scena The C64 računara za razliku od praktično svih drugih retro konzola ima pravu tastaturu i pravi C64 operativni sistem. Ovo znači da je dovoljno sa interneta skinuti igru koju želite, staviti na bilo koji USB flash i ubaciti u računar i pokrenuti. Pritom većina igara za Commodore 64 je u današnje vreme ono što se zove abandonware – praktično nisu nelegalne za skidanje nego ne postoji više pravni entitet koji je vlasnik toga i onda ne možete zarađivati novac na njima (tako što bi ih ubacili na svoju

retro konzolu), ali ih možete besplatno pokupiti bilo gde sa interneta. Pritom kada shvatite da su cele igre za C64 u domenu par stotina kilobajta odmah dođete na ideju da kupite najmanji flash disk koji možete (a koji je verovatno bar nekoliko GB) i na njega nasnimite sve moguće igre koje možete da nađete! Naravno to nije baš idealna ideja u smislu da će vam posle trebati puno vremena za pretraživanje istog. Ali bez problema možete naći sve počev od Creatures, Defender of the Crown, Bubble Bobble, Last Ninja, Turrican i mnoge druge s kojima ste provodili sate u mladosti. Sve u svemu ovo je definitivno killer feature koji The C64 ima u odnosu na sve ostale retro konzole i zato on praktično nije retro

konzola nego pravi računar ponovo rođen.

Naravno treba se malo navići ponovo na taj retro osećaj – pogotovu kada se igrate na ekranu od cirka 40" čak i slova operativnog sistema izgledaju ogromno. S druge strane Uridium je još i teži nego što ga se sećam, a neke igre nisu baš dobro ostarile. Opet kada vidite recimo da je u Winter Games jedan od sudija iz Jugoslavije, a da možete kao zemlju da birate i SSSR podsetite se da su neke od ovih igara praktično svojevrsna vremenska kapsula. Konačno zvučni efekti su poprilično drugačiji od onoga na šta smo sada navikli pa sam ja recimo imao problem da je moj pas jako reagovao na pištave zvuke iz mog „novog“ računara dok nema nikakvih problema sa eksplozijama iz AAA igara koje inače dolaze iz PC-a.

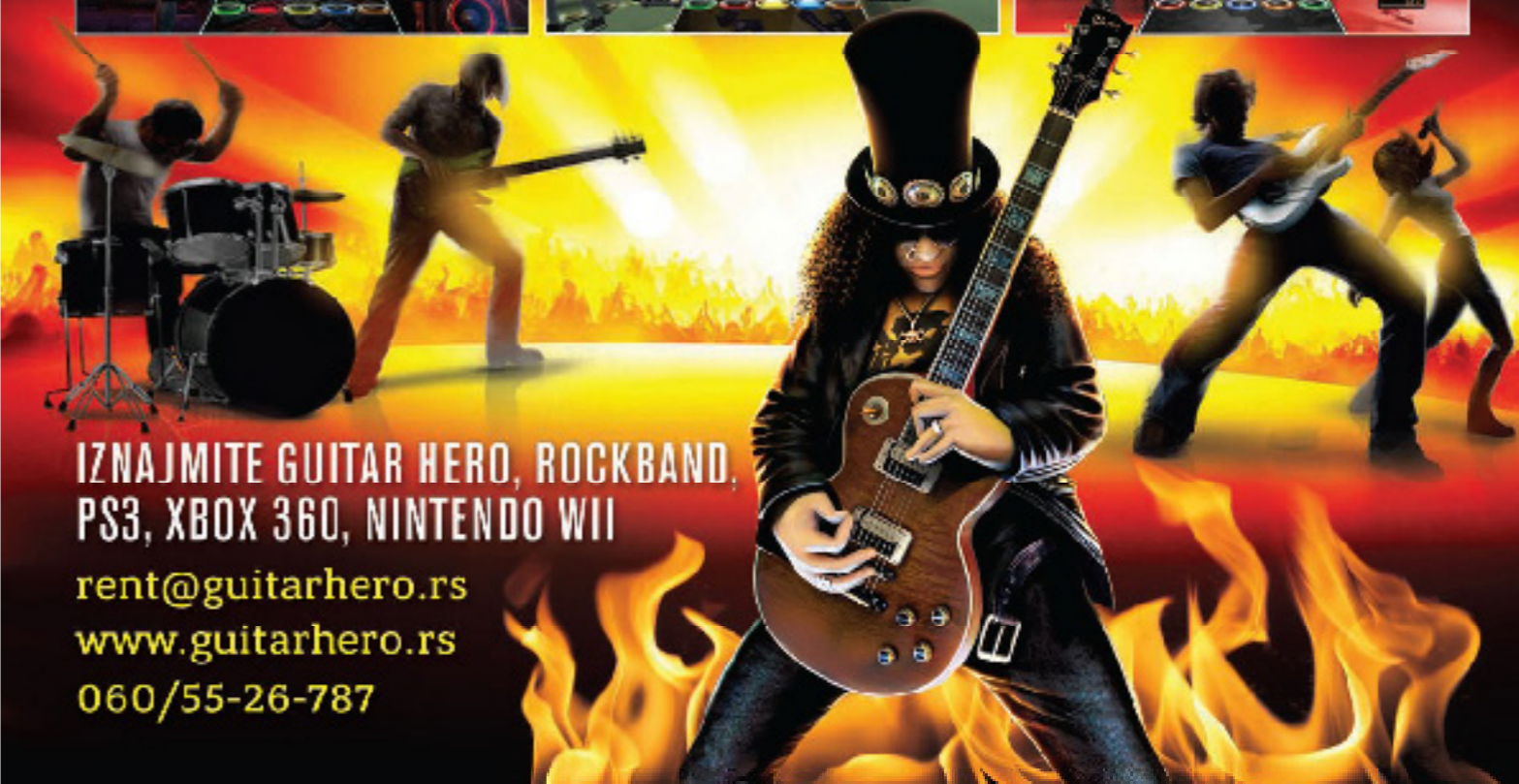
Zaključak

The C64 je nešto potpuno novo u svetu retro konzola – praktično je to samo malo doradeni originalni računar što ga čini zaista idealnim za sve nostalgijare. Možete raditi bukvalno sve što ste mogli i sa originalnih 64KB memorije ali možete i samo se prepustiti retro igrama koje su unapred izabrane za vas, izbor je potpuno vaš. Zato mislim da cena od nešto malo preko 100 evropskih jedinica nije prevelika za one koje baš puca nostalgija.



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

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



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

rent@guitarhero.rs

www.guitarhero.rs

060/55-26-787



Autor: Stefan Starović



MSI X570 ACE

As iz rukava za Ryzen 3

Ryzen treće generacije je poprilično protresao tržište procesora, kako u domenu srednje klase tako i u domenu visokih performansi. A ako ste se već opredelili za neki od najmoćnijih AMD procesora onda je dobro uzeti i neku zaista ekskluzivnu ploču, kakva je MSI X570 Ace.

MSI X570 Ace

Već smo pričali o tome da je X570 čipset praktično najbolje što možete uzeti za svoj Ryzen 3 procesor i jedini koji je lansiran sa njime, praktično i jedini koji je i dalje isključivo namenjen ovoj platformi. Osim toga što nudi vrlo ozbiljne overkloking performanse najbitnija karakteristika ovog čipseta jeste podrška za PCIe 4.0 magistralu, pre svega u domenu M.2 SSD uređaja. Nažalost nismo imali prilike da isprobamo krajnje mogućnosti jednog ovakvog SSD-a u praksi ali na osnovu onoga što se može pročitati sa ovom pločom se bez problema sa nekim modelima dostižu brzine sekvencijalnog čitanja i upisa od 4950 i 4250 MB/s što je

praktično do čak 10 puta brže od SATA SSD diskova standardnih performansi. O običnim hard diskovima ne treba ni trošiti reči. Ono što je problem jeste primena ovih performansi – primetićete drastičnu razliku ako radite sa velikom količinom podataka, na primer kada montirate 4K video materijal, ali za većinu uobičajenih primena nećete biti u prilici da primenite ove super performanse. Ali naravno ovu ploču neće ni razmatrati onima kojima svaki promil performansi nije bitan. Treba naglasiti da to sa sobom donosi i jednu negativnu karakteristiku kada je u pitanju prosečan korisnik – sam čipset se mora aktivno hladiti malim ventilatorom što će ne značajno, ali ipak pomalo povećati nivo buke unutar računara.

I uopšte kad pogledamo X570 Ace matičnu ploču sve prosto odiše nekim napretkom, ali i sa dosta elemenata

pasivnog hlađenja, pre svega oko naponske jedinice. Naravno ovo je podređeno masivnim overkloking mogućnostima za procesor, oličenim pre svega u izuzetno naprednoj naponskoj jedinici oko podnožja gde se stavlja CPU. S druge strane neke mogućnosti za proširenje takođe daju naznake budućih vremena pa su tu 3 puna PCI-E x16 slota, kao i dva manja PCI-E x1 slota, a između njih su se ugnezdila ležišta za čak tri komada M.2 SSD diska. Ovo takođe znači i da ploča podržava kako AMD Crossfire, tako i Nvidia SLI, što uopšte nije loše da entuzijasti imaju kao opciju s obzirom na tržište na koji cilja ovaj model. Sami poklopci za M.2 diskove služe odmah i kao hladnjaci, naravno odmah se uklapaju u sam dizajn matične ploče, a sa donje strane su presvučeni i termalnom pastom kako bi se obezbedile maksimalne perfor-

manse. Međutim veliki broj M.2 mesta je prouzrokovao smanjenje prostora na drugoj strani – imate na raspolaganju samo 4 SATA priključka za diskove. Naravno ovo je i više nego dovoljno za standardnu konfiguraciju i povezivanje jednog ili dva hard diska za skladištenje podataka, ali ako želite ovu ploču da iskoristite za neki računar koji bi trebalo da ima više hard diskova treba ovo imati u vidu. S druge strane tu su sva četiri slotovi za RAM memorijske module tako je maksimalan kapacitet memorije računara baziran na ovoj ploči 128GB.

S druge strane portova na zadnjoj strani ploče ima čak i više nego što bismo očekivali – sa sve PS/2 portom za miša i tastaturu koji smo svi pomalo zaboravili. Kako je on dospio tu zaista ne znam ali eto ako imate nekog preistorijskog miša možete ga direktno priključiti... Osim toga tu je velik broj USB 3.2 Gen2 portova kako u Type-A, tako i jedan u Type-C izvedbi, audio izlazi, kako obični, tako i optički, pa sve do čak dva Ethernet porta. I to nije sve, osim čak dve mrežne kartice, ova ploča ima ugrađen i WiFi adapter koji podržava WiFi 6 standard. Sve ovo bi trebalo da vam omogući definitivno najbolje moguće povezivanje, a u paketu dobijate i jednu malu antenu u obliku ajkulinog peraja kako biste mogli da je postavite negde i dobijete najbolji mogući signal i preko bežične konekcije. Zanimljivo je i da za razliku



od većine ploča gde dobijete metalnu pločicu koju montirate na kućište ovde je ona ugrađena na samu ploču i spojena sa hladnjakom pa nema problema oko hlađenja, ali takođe se smanjuju i elektromagnetne interferencije i slične stvari koje mogu negativno uticati na ponašanje računara.

Čak je i audio deo ploče izuzetno napredan, pa ne samo što poseduje i optički izlaz, već ima i celu svoju sekciju na ploči koja je u posebnom hladnjaku a donosi vam ESS audio sa DAC pojačalom. Ne treba zaboraviti ni RGB osvetljenje koje je naravno prisutno i deo je MSI Mystic Light Infinity tehnologije pa ga možete sinhronizovati sa grafičkom karticom istog proizvođača, ali i sa nekim periferijama, zanimljivo je da isti standard podržavaju i Steelseries periferije.

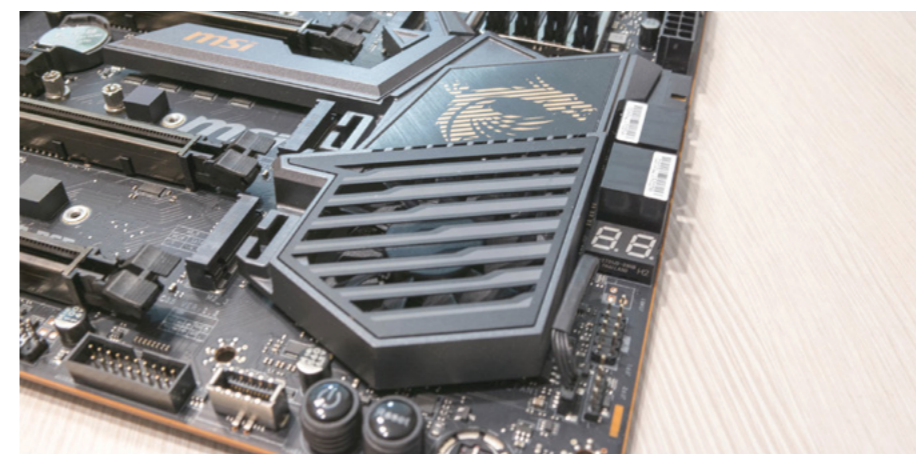
Zaključak

MSI X570 zahvaljujući posebnoj hlađenju i naponskoj jedinici praktično garantuje da ćete iz svog Ryzen 3 procesora izvući maksimum, a PCI-E 4.0 opremljeni M.2 slotovi znače da će i performanse uređaja za skladištenje biti na najvišem nivou. Naravno to će vas značajno i koštati pa samim tim jedan ovakav model ploče verovatno nema smisla za bilo šta ispod Ryzen 7 procesora, a verovatno cilja i na značajno jače modele. S druge strane osim vrhunskih performansi ova ploča donosi i praktično sve što biste mogli zamisliti od povezivanja i interakcije sa drugim uređajima pa teško da će vam bilo šta zafaliti, ma koliko da ste napredan korisnik. Ono što je interesantno jeste da je sa svojom cenom od nekih otprilike 350 evra ovo praktično najskuplji MSI model koji se može naći na našem tržištu, ali da nije najskuplja X570 ploča generalno, kao i da MSI ima i X570 Godlike model u ponudi koji je namenjen baš najokorelijim entuzijastima ali koga za sada nema kod nas. Međutim velikoj većini kupaca AMD Ryzen 3 procesora će i ovaj X570 biti više nego što će im ikada trebati, te bi im se svakako više isplatio B450 ploča iz prethodnog broja.

Karakteristike:

Model	MSI X570 Ace
Podržani procesori	Socket AM4 – 1, 2. i 3. generacija AMD Ryzen procesora
Format	ATX
Slotovi	3x PCI-E x16, 2x PCI-E x1, 4x SATA III, 3x M.2
Portovi	2xGbit LAN, 2x USB 2.0, 3x USB 3.2 Gen2 Type-A, 2x USB 3.2 Gen1 Type-A, 2x USB 3.2 Gen1 Type-C, 6x audio, Optical Audio, PS/2

“RGB OSVETLJENJE JE SADA VEĆ STANDARD U OVOJ KLASI”



“DOBIJATE I WIFI ANTENU U OBLIKU AJKULINOG PERAJA”



Autor: Stefan Starović



STEELSERIES RIVAL 650

Bežični rival

Nekada davno su bežični miševi bili da kažemo bauk u svetu gejminga – konekcija se prekivala, dešavalo se lagovanje kursora, različite smetnje i sl. Međutim u poslednjih godinu dana sve češće vidamo miševe koji nude iste ili čak u nekim segmentima bolje performanse bez kabla nego sa kablom. Upravo jedan od tih je i Rival 650.

Rival 650

Tehnički gledano Rival 650 je bežična verzija Rival 600 miša, ali s obzirom da je on jedan od top modela u gami Steelseries proizvoda svakako ima smisla ponovo se priseliti svim detaljima. Kao što smo sada već i navikli od ove kompanije samo pakovanje je puno pretencioznih natpisa kako su to najbolji uređaji za eSports i slično, naravno začinjeno njihovim „For Glory“ sloganom koji takođe implicira da do slave možete stići samo uz Steelseries proizvode. Sam miš je da kažemo srednje veličine, definitivno lepo leži u ruci ali nije prevelik kao neki raniji

Rival modeli. Sa leve strane se nalaze tri dodatna dugmeta koja vam dođu tačno ispod palca desne ruke i njihovo pozicioniranje je vrlo dobro, dok se sa gornje strane nalazi taster za promenu CPI osetljivosti. Plastika od koje je izrađen je standardna gumirana koju koristi Steelseries i na dodir je stvarno fenomenalnog kvaliteta jedino što iz prakse ima malo tendenciju da se izliže tokom duže upotrebe, za samo vreme testa to nije bio slučaj. Tu je naravno i RGB osvetljenje koje se vrlo elegantno proteže duž miša i koje naravno možete sinhronizovati sa drugim SS uređajima, obuhvata i predeo oko točkića kao i logo na zadnjoj strani. Sam točkić je vrlo interesantno rešen i može se reći da liči na neku gumu iz recimo Moto GP šampionata ili tako nešto a svoj posao radi odlično.

Interesantno je primetiti da miš dolazi sa USB-C kablom preko koga se i puni interna baterija i naravno možete ga koristiti dok se puni. Sam konektor na mišu deluje poprilično izdržljivo ali imajte u vidu da ako izgubite originalni kabl

ćete verovatno morati da ga zamenite sa nekim malo tanjim priključkom da biste mogli da puniti miša. Ipak glavna karakteristika je bežična konekcija koju SteelSeries naziva Quantum Wireless i ona kao i kod nekih drugih proizvođača omogućava potpuno identične performanse komunikacije sa računarnom kao što je to slučaj i preko kabla. Ova konekcija omogućava komunikaciju sa učestalošću od 1.000Hz i 1ms vreme odziva što je praktično ekvivalent onome što nudi i USB port. Malo je nezgodno to što ako želite ovog miša da koristite na nekom gejming laptopu koji pritom i nosite sa sobom adapter će poprilično viriti iz USB porta pa može biti problem ako ste od onih koji ne vade adapter iz računara, pogotovu što smo slične a dosta manje adaptere vidali kod drugih proizvođača.

Konačno dolazimo i do jedne od ključnih karakteristika ovog modela a to je promenljiva težina – vrlo interesantan sistem gde praktično skidate stranice miša i stavljate priložene tegiće sa jedne ili druge strane da biste kreirali balans

kakav vam najviše odgovara. Ukupno je na raspolaganju 8 tegova težine po 4 grama, a osim podešavanja balansa levo-desno na ovaj način možete regulisati težinu i napred-nazad, korišćenjem odgovarajućih mesta, pa čak praviti i neku dijagonalnu raspodelu ako vam to najviše odgovara. Svakako jedan od najsveobuhvatnijih i najpraktičnijih sistema promene težine od svih sa kojima smo se do sada sretali. Stranice se odvajaju na magnet tako da je čak i taj posao vrlo lagan i jednostavan.

Bitna stavka kod svakog bežičnog miša je i trajanje baterije i ono je ovde deklarirano na više od 24 sati non-stop igranja pod punim performansama. Ovo je u praksi nekoliko dana, pa čak možda celu nedelju igranja, pri čemu se ovaj period može i produžiti ako malo konzervativnije podesite RGB osvetljenje ili ga najbolje isključite u potpunosti. Zanimljiva je opcija da miš može isključiti RGB osvetljenje kada je aktivan – logika je da ga u tom momentu svakako rukom prekrivate osvetljenje pa vam nije ni bitno. Ono što je takođe jako dobro jeste da se punjenje vrši jako brzo – za samo 15 minuta punjenja baterija se dovodi na nivo koji vam omogućava celih 10 i više sati igranja. Naravno miš može da se koristi i preko kabla dok se puni pa nećete morati uopšte da prekidate svoje gejming sesije.



Ispod haube

Konačno dolazimo i do najbitnije karakteristike svakog gejming miša – senzora. U pitanju je True Move 3+ optički sistem čija je okosnica senzor osetljivosti do 12.000 CPI. Takođe on obezbeđuje potpuno tačan 1 na 1 tracking što znači će svaki vaš pokret biti potpuno verno prenet na ekran. Kada se miš pogleda sa donje strane se primećuje još jedna interesantna stvar – drugi senzor! Nije u pitanju izmenjiv senzor, što smo imali već prilike da vidimo na nekim SS modelima, već je dodatni senzor tu samo

da bi pratio dubinu, tačnije koliko je miš udaljen od podloge. Ovo omogućava zaista minimalnu takozvanu „lift off distance“ tačnije kada miš registruje da ste ga podigli od podloge i prestane da registruje pokret na ekranu. Ovo je idealno za one koji dosta vole da „peglaju“ po podlozi jer im se neće dešavati da nenamerno pomere nišan u momentu kada prebacuju miš u drugu poziciju.

Zaključak

Rival 650 je zaista vrhunski bežični miš, ali daleko od toga da je na ovom polju sada više usamljen jer i Logitech i Razer imaju vrlo ozbiljne takmace na ovom planu. Konkurencija je nikad oštrija ali to znači da su i uređaji nikad bolji, sada samo ostaje da se nadamo da će to dovesti i do ozbiljnog pada cena jer su i dalje pravi wireless gejming miševi čak i do duplo skuplji od njihovih žičnih parnjaka. Vala je vreme da i mi gejmerim možemo da priuštimo sve blagodeti igranja bez kabla!

Karakteristike:

Model	Steelseries Rival 650
Tip	Bežični Optički miš
Povezivanje	USB, Wireless
Senzor	12.000 CPI
Dodatno	CPI prebacivanje, podešavanje osvetljenja, promena težine, Quantum Wireless konekcija, poseban depth senzor



Hearthstone Specijal

KEC IZ RUKAVA

Descent of Dragons – Power Creep nikada nije bio jači



Još u vreme dok je Ben Brode bio član Hearthstone odeljenja u Blizzardu, Team 5 (kako je ime tima koji radi na Heartshtoneu) je suptilano naglašavao kako uvek vole da malčice „puste ruku“ prilikom dizajniranja karata za poslednju ekspanziju godine, iz prostog razloga zato što će ta ekspanzija uvek biti najkraće u standard godini, pa smatraju da nije toliko problematično ukoliko te karte budu previše jake i očigledno nebalansirane.

Takav je i slučaj i sa ovodecembarskom ekspanzijom Descent of Dragons, za koju mislimo da je, bez presedana, jedan od verovatno najjačih setova karata u istoriji ove igre, što je bilo veoma upečatljivo još u sezoni otkrivanja novih karata, kada su se jedna za drugom ređale karte koje izazivale čuđenje i nevericu koliko su jake.

Pre svega, ekspanzija nam je donela novu mehaniku u vidu Galakrond hero karata, pet takvih za svaku od 5 E.V.I.L klasa, i koje smo imali priliku da dobijemo potpuno besplatno, što je svakako lep gest Blizzarda. Ove karte, sa strogo tehničke strane, rade slično po principu kao svojevremeno i Cthun. Postoji set od nekoliko karata koji „budi“ Galakronda, i sa svakim buđenjem njegov efekat postaje jači, ali takođe dobijamo i instant nagradu u vidu onoga što je njegov budući Hero power.

Ovo je delovalo kao moćna mehanika već prilikom predstavljanja i kasnije se tako i pokazalo. Praktično svaka Galakrond karta je dobila neku moćnu verziju špila oko sebe, odnosno svaka klasa koja ima svoju verziju Galakronda. Već prilikom prve nedelje se Galakrond Shaman iskristalisao kao najjači, pogotovo zbog Battlecry sinergije, tako da smo videli do sada jedne od najbržih nerfova u istoriji, samo nedelju dana od izlaska ekspanzije.

Trenutno je veoma jak Warrior Galakrond špil, koji se igra poprilično agresivno i podseća na neku kombinaciju ranijih Aggro/Tempo Warriora. I Galakrond Priest je solidno jak, i trenutno pred-

stavlja jedno od najjačih „value“ rešenja među špilovima, jer prosto Hero Power vam omogućuje da nikada, ali nikada ne ostanete bez karata.

Osim Galakronda i njegove družine, druge, tematski „dobre“ klase u ovogodišnjoj priči, dobile su gomilu novih Dragon karata, i zapravo – ova ekspanzija će ostati upamćena kao jedna sa najvećim brojem Dragon karata do sada, zapravo set sadrži čak 10 legendarnih zmajeva, po jedan za svaku klasu i neutralna Dragonqueen Alexstrasza, i to ako i ne računamo Galakrond karte, jer one tehnički nemaju Dragon tag, pošto su Hero karte. Za jedno sa Dragon kartama, stigle su i



devet „Breath“ karte, Spell karte koje imaju neke moćne efekte ukoliko u ruci držite zmaja.

Verovatno i najzanimljivija mehanika ove ekspanzije, jeste svakako Sidequests. Radi slično kao i Quest karte, ali ne startuje u našoj početnoj ruci i možete ih imati i dva primeraka u špilu. Efekat je lakše ostvariti, dok su u skladu sa time i nagrade nešto slabije nego inače, ali ipak sasvim moćne. Ova mehanika je dobro prihvaćena od strane igrača, karte su popularne i solidne jake, a ipak, ne toliko jake da budu nebalansirane, tako da se nadamo da će Blizzard nastaviti sa pravi Sidequest karte i u narednoj periodu, makar po koju.

Ono gde me je ekspanzija posebno oduševila, jeste vizuelni dojam. Čini se da kao nikada do sada ranije, nismo vi-

deli toliko puno novih vi visokokvalitetnih animacija, i tu ne mislimo samo na specijalne ulaske legendarnih karata, već i na brojne druge animacije novih efekata, koji zaista izgledaju sjajno. Sličan utisak ostavlja i audio komponenta, tako da smo sa te strane zaista zadovoljni. Ekspanzija izgleda prelepo.



play

z i n e

