

play!

z i n e

br.146 | Mart 2021.

LITTLE NIGHTMARES II

IGRA MESECA

REPORTAŽA:
BLIZZCON

REVIEW:

**SUPER
MARIO 3D
WORLD +
BOWSER'S
FURY**

DOMAĆI DEMO:

LICHENVALE

HARDWARE:

AMD 5600X

EARLY ACCESS:

EVERSPACE 2



BROJ 146 – MART 2021 .

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Božidar Radovanović, Stefan Starović,
Milan Janković

REDAKCIJA:

Luka Komarovski, Stefan Starović,
Milan Janković

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 Aksentijević, Nikola Vojnović, Dragana Ličina Danojlić, Miloš Živković, Sanja Gajin, Lazar Drašković, Marko Petrović, Predrag Ciganović, Dejan Stojilović, Nikola Savić

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. - 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



I najkraći mesec u godini je za nama, ali prilično igrački ispunjen. Vikinzi su opet nekako bili vruća tema u ovom mesecu, zahvaljujući vrtoglavom uspehu igre Valheim. Igra je kroz par nedelja došla na vrh najigranijih naslova, sa milionima prodatih primeraka, a pritom je Early Access igra za koju se jedva znalo pre izlaska.

Opet smo imali odlaganja igara, od kojih neke čak za 2022. godinu, što znači da ćemo najverovatnije prečešljavati kolekcije i vežbati umeće strpljenja. Ali, na budućnost treba gledati optimistično, jer je Blizzard najavio Diablo 2 Remaster, Sony je počeo sa State of Play događajima, a Nintendo najavljuje gomilu novih igara.

Međuplatformske granice se brišu, jer još PlayStation ekskluziva stiže na PC. Ovog proleća će to biti Days Gone, koja je samo jedna u nizu. Monster Hunter Rise na kraju neće biti zaključan na Switchu, već stiže i za širu publiku.

Na stranicama našeg martovskog izdanja časopisa Play!Zine očekuje vas sve što je bilo iole zanimljivo prethodnih nedelja. Nioh port je tu, igrali smo neke fine Switch igre, Werewolf nas nije nešto mnogo privukao, ali nas je zato Little Nightmares 2 oduvao. Otuda i ova kul naslovnica!

Uživajte u čitanju i do narednog broja pratite nas na našem sajtu.

LITTLE NIGHTMARES II



FLASH VESTI	6
PATREON STRANA	18
POZADINE ZA EKRANE	20
REPORTAŽA: BlizzCON.....	22
PLAYCON REPORTAŽA: Sol Invictus i Munzesky – gejmplej.....	26
NAJAVE MESECA: Top igre marta.....	28
DEMO: Lichenvale.....	32
STEAM EARLY ACCESS: Dyson Sphere Program.....	34
STEAM EARLY ACCESS: Everspace 2.....	36
Bravely Default II.....	38
Destruction AllStars.....	42
Little Nightmares II.....	44
Nioh 2 – The Complete Edition.....	48
Rogue Heroes – Ruins of Tasos.....	50
Super Mario 3D World + Bowser’s Fury.....	54
Scott Pilgrim vs. The World The Game – Complete Edition.....	58
Shot in the Dark.....	60
Werewolf - The Apocalypse – Earthblood.....	62
Blue Fire.....	64
Redout – Space Assault.....	66
BESPLATNI KUTAK	68
U POKRETU	70
HARDWARE: AMD 5600X - Koliko vam jak procesor treba za gejming?.....	72
HARDWARE: SteelSeries Aerox 3 i Aerox 3 Wireless.....	76
HARDWARE: Logitech G102.....	80



KRAJ EKSKLUZIVNOSTI? PLAYSTATION STUDIOS ĆE OVE GODINE IZDATI IGRU I ZA XBOX KONZOLE

Izdavački brend kompanije Sony, Playstation Studios, koji se prvenstveno bavi izradom i izdavanjem igara za Playstation konzole, u 2021. godini će po prvi put izdati igru i za Xbox konzole.

Playstation će dugogodišnji bejzbol serijal igara, MLB The Show 21 doneti pred igrače na Xbox One i Xbox Series X i S konzolama. Prvenstveno se radilo o glasinama, pošto je omoć igre procureo na Instagramu, a sada je stigla i zvanična objava.

Na omoć igre će pored Playstation Studios logoa stojati i Xbox logo. Ovo je prvi put da će Playstation Studios brend izdati igru za rivalsku konzolu, ali nije prvi put da vidimo inače Playstation ekskluzivne igre na drugim platformama, pošto je Horizon Zero Dawn prošlog avgusta izdat za PC.

Bejzbol je prilično popularan sport u Sjedinjenim Državama, tržištu na kojem postoji najviše Xbox korisnika, a moguće je i da Sony na ovaj način testira teren radi kreiranja buduće politike prodaje igara. Japanska kompanija je već objavila da ima u planu da više Playstation ekskluziva donese na PC, a to se verovatno odnosi i na Xbox i Switch konzole.



PRODAJA NOVIH PLAYSTATION 5 KONZOLA U JAPANU ZAVRŠENA INTERVENCIJOM POLICIJE

Nestašica Playstation 5 konzola je i dalje na snazi, mi smo se jedva dokopali naše, a AMD poručuje da će nestašica potrajati barem još 6 meseci. Loša situacija za sve koji od novembra do sada nisu uspjeli da se domognu svog primerka.

U Japanu je nedavno u prodaju pušten novi kontigent Playstation 5 konzola, ali u pokušaju. Prodavnica Yodobashi Camera je u Tokiju najavila da će prodati nekoliko stotina PS5 uređaja pa ko prvi uspe da kupi on odlazi sa konzolom.

Zbog opšte nestašice vest se brzo proširila i prodavnica je bila preplavljena kupcima. Opšti metež je izbio još pre nego što su konzole i viđene, dok su prodavci delili kartice kojima se ostvaruje pravo na kupovinu prvim kupcima u redu. Masa ljudi je krenula da se gura po prodavnici i da pravi nered, a čak su oborili i kasu i naterali prodavce da se povuku.

Na kraju je morala reagovati policija koja je rasterala kupce, i od prodaje se odustalo. Očevici situaciju opisuju kao opšte ludilo i kršenje pravila kojima se ograničava boravak velikog broja ljudi na istom mestu.

U Japanu dobar broj prodavnica se distribucijom ionako malog broja konzola bavi kroz lutrije i izvlačenje kupaca, tako da u neku ruku i ne čudi kaos koji je izbio u videu ispod.



PES IZVISIO – EA SPORTS DODATNO PRODUŽIO UEFA LICENCU ZA FIFA IGRE

Ako ste se nadali da će se "Liga Šampiona" uskoro vratiti u PES franšizu, moraćemo da vas razočaramo.

EA Sports je produžio ugovor o ekskluzivnosti u FIFA igrama sa UEFA-om na nekoliko godina, što znači da će Champions League događaj moći igrati jedino u igrama ovog izdavača. U nedavno potpisanom ugovoru sa ovom fudbalskom organizacijom nije navedeno koliko godina će trajati ekskluzivnost, ali FIFA igre će imati pravo i na Super Cup i Ligu Evrope.

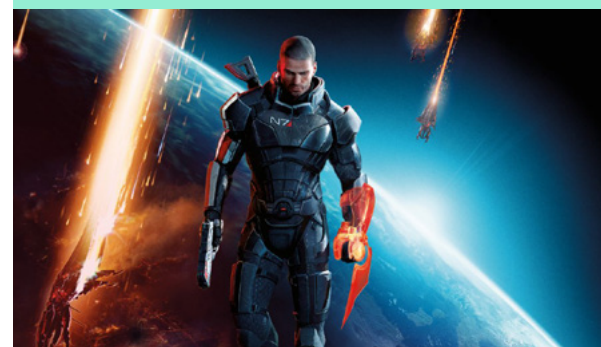
U istoj objavi je otkriveno da će FIFA igre postati dostupne i na Google Stadia platformi, prvo FIFA 21 17. marta. Takođe, 6 fudbalskih igara je trenutno u razvoju u EA studijima i to prvenstveno za mobilne telefone.

Champions League licenca je postala ekskluzivna u FIFA igrama od 2018. godine, kada je ponuda kod superničog PES-a



postala oslabljena. Ranijih godina obe strane su ratovala inovacijama i unapređenjima, a sada prednost uzimaju kroz ekskluzivnost. PES 2021 je prilično slabo izdanje, i to ne zbog nedostatka licenci, već zato što je najobičniji apdejt ranijeg izdanja, a Konami trenutno radi na verziji za narednu sezonu i to u novom endžinu.

MASS EFFECT LEGENDARY EDITION IZLAZI 14. MAJA, PRIKAZAN PRVI GEJMPLEJ VIDEO



Electronic Arts je konačno rešio da otkrije kada ćemo dobiti priliku da zaigramo remaster Mass Effect trilogije, u obliku takozvane Legendary edicije.

Mass Effect Legendary Edition je najavljen 5. novembra prošle godine, kada se saznalo da je njen izlazak pomeren za ovu godinu i to za mart, prema nekim glasinama. Ipak to nije slučaj, pošto će Mass Effect remasteri izaći tek 14. maja.

Datum izlaska važi za PC, PS4 i Xbox One, dok će sve tri igre biti igrive i na PS5 i Xbox Series sistemima, sa podrškom za 4K rezoluciju. Sve tri igre će imati opširna grafička unapređenja, HDR tehnologiju, osvežene modele karaktera, poboljšano osvetljenje i vizuelne efekte.

Vizuelna unapređenja su vidljiva u novom gejملهj videu, a pored bolje grafičke prezentacije očekujte i brža vremena učitavanja na next-gen konzolama i računarima. Takođe, dugo putovanje liftom u prvoj igri će trajati čak 3 puta kraće u remaster izdanju, tu će biti poboljšanja u gejملهju i ispravki na koje se čekalo prilično dugo.



SWITCH DOSTIGAO 80 MILIONA PRODATIH PRIMERAKA, IGRE NASTAVLJAJU ODLIČNU PRODAJU

Nintendo Switch konzola nastavlja da beleži fantastične rezultate prodaje i njena aktuelnost ne pokazuje znake posustajanja.

Najnoviji finansijski rezultati kompanije Nintendo otkrivaju da je od marta 2017. pa sve do kraja 2020. godine prodato oko 80 miliona primeraka Switch konzole, samo tokom tokom poslednja tri meseca u prošloj godini prodato je 11,5 miliona uređaja i 75,8 miliona igara.

Prodaja konzola je protekla odlično u 2020. godini i pored inicijalne nestašice. Iako smo u prošloj godini dobili novu generaciju konzola, Switch je ostao kao najprodavaniji uređaj, a slična predviđanja postoje i za naredni period, odnosno 2021. godinu.

Pored opšte popularnosti, Switch će nastaviti dobru prodaju zahvaljujući dolasku Pro modela, koji će uz broja osveženja i OLED ekran dobiti podršku za igranje u 4K rezoluciji.

Prodaja igara je odlična, pogotovu u pogledu onih koje je Nintendo direktno objavio. Najviše briljira Animal Crossing: New Horizons, koji je prodat u preko 30 miliona primeraka za manje od godinu dana.

CRASH BANDICOOT 4: IT'S ABOUT TIME USKORO I NA SVIM KONZOLAMA I PC-U

Novi nastavak Crash Bandicoot serijala je stigao nakon deset godina pauze, a od 12. marta i korisnici Playstation 5, Xbox Series X/S, Nintendo Switch moći da otkriju šta je sve novo došlo u klasičnu platformu. A došlo je dosta. Nove moći, svetovi, borbe sa ogromnim bosovima i još mnogo više očekuje Kreša i Koko u uzbudljivim avanturama iz ove igre.

U Crash Bandicoot 4: It's About Time su ubačene i nove mehanike kao što je trčanje po zidu, klizanje po šinama i ljuljanja na užetu a ubačene su i nove maske koje daju junacima nove sposobnosti koje mogu da ih spase iz raznih situacija. Crash Bandicoot nikad nije izgledao bolje uz pomoć vizuelnih poboljšanja i 4k rezolucije a postoji i mogućnost da igru igrate u modernom ili retro modu.

Korisnici koji su već kupili igru na PS4 i Xbox One će moći da nadograde igru besplatno na konzolama nove generacije, a igrači na PC-u moći će da je nabave preko Battle.net platforme kasnije u toku godine.



PRINCE OF PERSIA REMAKE PONOVO ODLOŽEN, NEMA NOVOG DATUMA IZLASKA



Ubisoftu je potrebno još vremena za rad na svom prvom rimejk izdanju za popularnu, i pomalo zaboravljenu franšizu. Prince of Persia: Sands of Time Remake je prvobitno trebao izaći u januaru za nama, ali je zbog negodovanja publike na kvalitet grafike rešeno da se datum izlaska pomeri.

Tada je rečeno da će PoP rimejk izaći 18. marta za PC, PS5, PS4, Xbox Series i Xbox One sisteme, ali ni taj datum neće biti ispoštovan. U najnovijem saopštenju, Ubisoft je otkrio da Prince of Persia: The Sands of Time Remake odlaže do dalj-

njeg. Razlog za odlaganje je želja za dodatnim radom koji će rezultirati u kvalitetu igre kakvu igrači zaslužuju.

Tokom dodatnog vremena, Ubisoft će raditi na tome da remake donese osveženja potrebna igri, ali ona istovremeno ostanu verna originalu.

Ovo je druga igra koju je Ubisoft odložio od početka godine. Trkačka MMO igra, Riders Republic, na kojoj radi Ubisoft Belgrade je pomerena i neće izaći 25. februara.

EMBRACER GRUPA (THQ NORDIC) KUPILA VLAŠNIKE BORDERLANDS FRANŠIZE ZA 1,3 MILIJARDE DOLARA

Velika poslovanja i kupovine se sklapaju početkom 2021. godine. Microsoft polako privodi kraju kupovinu Bethesda studija i njene matične kompanije za 7,5 milijardi dolara, a nedavno se sklopio sličan veliki ugovor.

Embracer grupa, najpoznatija po kompaniji THQ Nordic, je u konstantnoj potrazi za novim studijima i kompanijama koje će kupiti, a sada je rešila da izdvoji baš veliku svotu novca i pod svoje okrilje dovede vlasnike Borderlands franšize. Embracer grupa je kupila Gearbox za 1,3 milijarde dolara.

Ta suma novca će biti isplaćena u etapama, pošto će Gearbox u kešu dobiti samo 188 miliona dolara, a 175 miliona \$ će biti isplaćeno u vidu deonice. Ostatak sume će biti isplaćen tokom narednih 6 godina i to ako Gearbox ispoštuje (trenutno nepoznate) planove u datom periodu.

Gearbox je u ruke Embracer grupe dospelo sa 550 zaposlenih, koji neće biti negativno pogođeni ovom kupovinom. Isto važi i za



Borderlands franšizu, pošto će ona i dalje ostati u vlasništvu ovog developera, i on će nastaviti saradnju sa Take-Two.

Ovom kupovinom Embracer Group sada ima čak 7 glavnih razvojnih grupa u kojima se radi na brojnim igrama. Krajem prošle godine, ova ogromna kompanije je pored velikog broja novih studija kupila i domaće developere Mad Head Games.

STAR WARS FRANŠIZA DONELA 3 MILIJARDI DOLARA PROFITA ZA ELECTRONIC ARTS SA 52 MILIONA PRODATIH IGARA

Može se reći dosta toga o načinu na koji je Electronic Arts postupao sa pravima na Star Wars franšizu u poslednjim godinama. Većina fanova će se složiti da ona nije iskorišćena do maksimuma i da je blago upropašćena lošim poslovanjem, odnosno loot kutijama i mikrotransakcijama.

Electronic Arts sa brojkama tvrdi drugačije. Izgleda da je posjedovanje prava na izdavanje Star Wars igara prilično lukrativan biznis za EA, pošto je od ovih igara generisano preko 3 milijardi dolara profita kroz 52 miliona prodatih igara.

Pod 52 miliona prodatih kopija računaju se igre Knights of the Old Republic, Squadrons, Battlefront serijala i Jedi: Fallen Order, dok je besplatno ostvarenje Galaxy of Heroes samo stalno donelo milijardu dolara.

Samo iz ovog razloga, Electronic Arts neće dići ruke od izrade Star Wars igara, a i Dizni je otkrio da će nastaviti saradnju sa ovim izdavačem, iako drugi studiji već rade na ovim igrama, kao što je Ubisoft. Electronic Arts zapravo ima nekoliko Star Wars naslova u izradi koji nisu zvanično predstavljeni. Po glasinama, jedan od njih je Jedi: Fallen Order 2, kao i kompaktnije iskustvo nalik na prošlogodišnji Squadrons.



TOTAL WAR WARHAMMER 3 NAJAVLJEN, IZLAZI OVE GODINE

Creative Assembly je rešio da ove godine podari fanovima Total War franšize posebnu igru, koja neće biti deo nekog novog podserijala, već nastavak čuvene priče.

Najavljen je Total War: Warhammer 3 i izaći će ove godine, sa prednaručivanjem već dostupnim putem Steam platforme i Epic Games Store.

Warhammer 3 je kreiran tako da svaki izbor utiče na priču i pokrivaće velike oblasti ovog fiktivnog univerzuma. Creative Assembly 3. deo opisuje kao kulminaciju trilogije, sa novim karakterima, i rasama i World of Warhammer Battles. Nova kampanja će pred igrača staviti zadatak spasavanja ili iskorišćavanja moći umirućeg božanstva. U zavisnosti od toga koji put odabere priča će se drugačije odvijati, a dodatne varijacije će pružiti i odabir rase sa kojom ćete igrati.

Više detalja će biti otkriveno kasnijeg datuma, a developer je najavio da će u Warhammer 3 uliti sve najbolje ideje iz prethodna 2 naslova, ali će doneti i novine.

Total War: Warhammer 3 za sada nema tačan datum izlaska.



GOOGLE SHVATIO DA JE PRESKUPO PRAVITI IGRE? UGASIO SVOJE RAZVOJNE STUDIJE

Izgleda da se Google predomislio po pitanju ulaska u vode gejming industrije i rešio je da se ipak posveti samo svojoj Stadia platformi.

Google je ranije bio osnovao dva interna studija, jedan u Montrealu i jedan u Los Angelesu, sa fokusom na razvoj igara za Stadia striming platformu, a sada je objavio da ih zatvara. Na ovaj način se odustalo od kreiranja video igara, već će se kompanija više zalagati za unapređenje Google Stadia platforme i njen rast.

Deo zaposlenih u ovim studijama je ostao bez posla, a kompaniju je napustio i veteran gejming industrije, Džejd Rejmong, poznat po

radu na Assassin's Creed franšizi.

Kreiranje igara je ogroman biznis i traži dosta ulaganja resursa. Na primer, kompanija Amazon već nekoliko godina održava svoju gejming diviziju i u nju na godišnjem nivou ulaže oko 500 miliona dolara, a još uvek nije izdala nijednu igru koja je vratila barem delić profita i postala hit.

Google ipak želi da sebi uštedi takav vid troškova i da proba da svoju ideju strimovanja iz oblaka plasira na bolji način i široj publici.



SYSTEM SHOCK REMAKE IZLAZI OVOG LETA, A SADA JE DOSTUPAN I BESPLATNI DEMO

Dugo očekivani System Shock rimejk je konačno dobio planirani datum izlaska, a studio Nightdive je uz to predstavio i specijalni besplatni demo u kojem igrači mogu isprobati delić igre.

System Shock možemo očekivati tokom letnjeg perioda ove godine, a dodatno uverenje da je datum izlaska blizu dolazi u vidu pokretanja opcije za prednaručivanje na Steam, Epic Games i GOG digitalnim platformama. System Shock će koštati 38€, a kao poklon prednaručioći će besplatno dobiti System Shock 2: Enhanced Edition kada se ona bude pojavila.

Što se tiče demo verzije, ona je izrazito kratka, pošto nudi samo delić na početku igre, gde igrači kao nepoznati agent otkrivaju stanicu u haosu izazvanom zbog robota i osamostaljene veštačke inteligencije. Demo najbolje prikazuje poboljšanja koja je System

Shock dobio, pogotovu ona u vizuelnom smislu sa HD tekstura-ma, poboljšanom audio komponentom i ostalim stvarima. System Shock će takođe imati i nove regije, zamke, zagonetke i generalno osveženu Citadel stanicu.

Developer je otkrio da će demo za konzole stići kasnijeg datuma.

System Shock Remake je prošao dosta trnovit put razvoja kroz godine, prvobitno je trebao biti običan remaster kulturnog klasika. Onda je proširena ambicija igre kada su počeli i problemi zbog kojih je tokom jednog perioda razvoj u potpunosti stao.

Sada se vidi da je System Shock na pravom putu i željno iščekujemo leto.

AMERIČKI POLITIČARI I DALJE IMAJU PROBLEM SA GTA V



Broj krađa automobila se u Čikagu povećao u zadnjem periodu, ali budite bez bridge jer su određeni predstavnici smislili novi način kako da reše taj problem. Dobro nije baš novi, ali je jedan oblik nacrt zakona koji predlaže zabranu prodaje nasilnih video igara o kojima smo se naslušali prethodnih decenija. Predstavnik Markus Evans želi da izmeni zakon o nasilnim video igrama krivičnog zakona iz 2012. godine. Sva sreća pa igre i druge medije štiti prvi amandman.

Zakon ne navodi određene igre ali je izgleda prvenstveno usmeren ka Grand Theft Auto igrama u kojima igrači, pored ostalog, mogu da krađu vozila od NPC-jeva pa predlagači izmena idu toliko daleko da žele da dokažu da postoji veza između ovih sadržaja i realnih problema. Nacrt zakona takođe želi i da proširi definiciju "nasilnih igara" koja bi sadržala čitav niz radnji koje bi okarakterisale igru nasilnom počev od krađa, psiholoških povreda pa sve do težih oblika. Ovi zakoni su više puta oboreni kao neustavni a čak je i država Kalifornija izgubila na vrhovnom sudu Amerike. Baš kao i knjige, predstave i filmovi koji su nastali pre njih, i igre komuniciraju ideje i društvene poruke a u ustavu je naznačeno da individua šravi moralni i estetski sud o ovakvim delima.

Teško da će i novi predlog zaobići ovu prepreku a Asocijacija za softversku zabavu je rekla povodom ovoga da jednostavno nije moguće naći dokaze koji povezuju interaktivnu zabavu i nasilje u društvu, iako sve pogađa problem u Čikagu. Možda rešenje problema leži u temeljnom ispitivanju stvarnih faktora koji dovode do takvog ponašanja ljudi?

KRAJ IGRE – BOWARE ZVANIČNO OTKAZAO RAD NA ANTHEM

Odluka o sudbini igre Anthem sprovedeno je prethodnih nedelja i sada je donešena teška odluka da se dalji rad na ispravkama za igru, koji traje već prilično dugo okonča.

Ipak nije odlučeno da se nastavi sa radom na Anthem Next, već se od projekta odsutuje, a studio Bioware će sredstva usmeriti na drugo mesto. Kao glavni razlog za odustajanja od rada na sređivanju igre navodi se pandemija korona virusa, jer je prelazak na režim rada od kuće negativno uticao na sve projekte, a najviše je pretrpeo Anthem.

Bioware je na prepravkama gejmpleja i generalno čitave igre Anthem radio još od izlaska i tokom tog perioda su se obećavale velike stvari igračima. Do toga neće doći, ali će igra i dalje ostati dostupna za igranje u stanju u kakvom se nalazi. Vođa projekta se u oproštajnom pismu zahvalio svim fanovima na podršci.

Možda se pandemija korona virusa u ovom slučaju koristi i kao



neka vrsta izgovora, pošto je rad na ispravkama tekao prilično dugo a bez rezultata vidljivih za fanove. U svakom slučaju, Electronic Arts je rešio da zavrne finansijsku slavinu, a deo tima će preći da radi na ostalim projektima u studiju Bioware, kao što su nova izdanja u Dragon Age i Mass Effect franšizama.

VALHEIM GRABI DALJE – PRODATO 4 MILIONA PRIMERAKA

Igra Valheim gotovo svakog dana postavi neko novo dostignuće. Tek što smo pisali o preuzimanju druge pozicije najigranijih naslova na Steamu od Dota 2, a developer se hvali novim brojkama.

Valheim se za oko tri nedelje prodao u 4 miliona primeraka, što nije nimalo naviha cifra, pogotovu za naslov koji je u Early Access fazi i pritom nije imao jak marketing.

Broj sati koji igrači provode u igri je takođe za pohvalu, a razvojni tim je otkrio da je provedeno vreme u igri ekvivalent periodu od 10.000 godina. Osim po broju igrača, Valheim se polako penje i na vrh liste Top 250 najbolje ocenjenih Steam igara, gde trenutno stoji na 57. mestu sa 81.000 pozitivnih recenzija.

Valheim ide dalje da obara rekorde, a samo pisanje o popularnosti igre dovodi do povećanog interesovanja i ostale publike što dovodi do daljeg širenja glasa o igri. U međuvremenu, Iron Gate tim sprema razne novine.



DAYS GONE PC VERZIJA STIŽE OVOG PROLEĆA, EVO SISTEMSKIH ZAHTEVA

Sonijeve ekskluzive polako izlaze i za korisnike PC-a, a kao što smo vas već obavestili, Days Gone će nakon Horizon Zero Dawn postati druga PS4 igra koju će igrači moći da igraju na Steam-u. Days Gone je u međuvremenu dobio i zvaničnu Steam stranicu na kojoj je prikazana minimalna i preporučena konfiguracija zajedno sa nekoliko skrinšotova iz igre.

Minimalni sistemski zahtevi:

- Procesor: Intel Core i5-2500K@3.3GHz ili AMD FX 6300@3.5GHz
- Memorija: 8 GB RAM
- Grafička: Nvidia GeForce GTX 780(3 GB) ili AMD Radeon R9 290 (4GB)
- Slobodan prostor: 70GB

Preporučeni sistemski zahtevi:

- Procesor: Intel Core i7-4770K@3.5GHz ili Ryzen 5 1500X@3.5GHz
- Memorija: 16 GB RAM
- Grafička: Nvidia GeForce GTX 1060(6 GB) ili AMD Radeon RX 580 (8GB)
- Slobodan prostor: 70GB
- SSD se preporučuje

Verzija igre za PC imaće i podršku za ultra široke monitore, neograničene frejmrejtove i poboljšanu grafiku kao što je povećani broj detalja, bolje vidno polje i daljinu do koje se učitava rastinje. Igra dolazi i sa new game plus modom, survival i challenge modom a i skinovi za vaš motor su takođe deo paketa. Vreme kada se očekuje igra je i dalje označeno samo kao proleće 2021.



KINESKI RPG DOSPEO MEĐU NAJIGRANIJE NASLOVE NA STEAMU

Još jedna igra sa poreklom iz Kine eksplodirala je na Steam platformi, i to svega nedelju dana nakon izlaska. Naslov Tale of Immortal se pojavio kroz Early Access program i sa sobom je doveo iskustvo igranja kroz koje igrače doživljavaju duhovno putovanje inspirisano taoizmom. Igra se započinje kao slabašni čovek koji kroz meditaciju, borilačke veštine i disciplinu postaje biće nalik bogu.

Ova relativno nova formula igre je postala prilično popularna među igračima, pošto je nedavno imala čak 172.000 istovremeno aktivnih igrača, što ju je smestilo na 5. mestu najpopularnijih igara na Steamu. Sa ovom brojkom je prevaziđena publika u Rust i GTA 5. Najveća stvar u uspehu ove igre je ta da ona još uvek nije prevedena na engleski jezik, već čitavu publiku čine igrači iz Kine.

Tale of Immortal nije samo popularan reda radi već igrači uživaju u igri o čemu govori podatak da igra ima 15.000 recenzija i da je ok 86% njih pozitivno. Ako možda znate kineski jezik ili jednostavno želite da vidite koji je novi fenomen na pomolu pratite ovaj link ka Steam prodavnici.



NOVA ZAKRPA ZA CYBERPUNK 2077 IPAK NE IZLAZI U FEBRUARU ZBOG SAJBER-NAPADA NA CDPR

Nakon problema koji su negativno uticali na prodaju i generalnu popularnost igre Cyberpunk 2077, CD Projekt Red je tokom januara izdao zvanično izvinjenje i samouverenu najavu dve zakrpe koje dovode ispravke problema.

Prva zakrpa je izašla tokom januara i pomogla je da stabilnost bude poboljšana, ali je veći deo posla preostao za drugi apdejt, patch 1.2, koji je bio isplaniran za februar.

Međutim, kako se februar bliži kraju tako su fanovi počeli da se pitaju šta se događa sa tom planiranom zakrpom. CD Projekt Red je sada na zvaničnom Twitter profilu igre izdao saopštenje sa kojim je dolazak 1.2 zakrpe pomerio za sredinu marta.

Razlog za odlaganje je nedavni sajber-napad koji se odigrao nad infrastrukturom kompanije CDPR i u kojem su ukradeni izvorni kodovi igara. Developerima je potrebno dodatno vreme kako bi priveli kraju sve ispravke, koje su opsežnije od onih u prethodnim apdejtovima, sa brojnim poboljšanjima kvaliteta.

CDPR nije detaljnije ulazio u to šta se sve očekuje

sa apdejtom, ali će dodatnih par nedelja iskoristiti na pravi način. Više informacija o prirodi zakrpe i njenom tačnom izlasku će biti naknadno iznešeno.



OVAJ DEVELOPER DAJE 1000 DOLARA AKO VAM NJEGOVA IGRA DOSADI

Izgleda da ova godina neće biti preterano bogata Playstation ekskluzivama, i to iz razloga što Sony ne radi na mnogo njih, već zbog problema izazvanih pandemijom korona virusa.

Nekoliko igara je već odloženo za narednu godinu, a Sony je rešio da i nadolazeću trkačinu Gran Turismo 7 pomeri za 2022. godinu. Glavni razlog je upravo aktuelna pandemija koja donosi brojne izazove i brzu promenu situacije koja generalno usporava razvoj.

Gran Turismo nema solidan datum izlaska ni sada, već se samo navodi 2022. godina, uz uveravanje da će više detalja doći kasni-

je. Nekako smo navikli da Gran Turismo igre idu uz samo lansiranje Playstation konzola, ali u ovoj generaciji to nije bio slučaj, i Sony nije kriv za to.

Sa ovom zvaničnom potvrdom, glasine o tome da će Gran Turismo 7 izaći u prvoj polovini ove godine padaju u vodu.

Razvoj drugih Playstation 5 ekskluziva je takođe poljuljan, dok se trenutno na dobrom putu nalaze Returnal, koji je već jednom odložen, Ratchet & Clank: Rift Apart i Horizon Forbidden West.



IZVEŠTAJ – RAZVOJ IGRE DYING LIGHT 2 JE U HAOSU

O Dying Light 2 nismo čuli poprilično dugo, sem uveravanja početkom prošlog meseca da će novi detalji stići uskoro.

Međutim, novi detalji koji se su sada stigli vezani za razvojni put igre plaše fanove ovog serijala koji kombinuje elemente parkur akcije i zombi apokalipse. Prema izjavama zaposlenih u studiju Techland, koji stoji iza igre, Dying Light 2 je u haosu, pogotovu kada se pogleda radna kultura.

Veiki broj developera je napustilo Techland nezadovoljni načinom na koji menadžment vodi razvoj igre, da se ne slušaju ideje zaposlenih i da svaka nova ideja ne može biti implementirana osim ako nije viđena u nekoj drugoj igri, što praktično vodi u kopiranje drugih developera.

Izvori, odnosno zaposleni, koji otkrivaju detalje navode da je najgora u celoj situaciji što ljudi na vrhu razvoja nemaju konkretnu ideju

šta Dying Light 2 treba biti kao finalni proizvod, niti kako će priča na kraju činiti jednu celinu. Navodi se da producenti dosta "ubijaju" kreativnost, i da se sve konstantno menja, dok su bilo koji noviteti odma odstranjeni.

Ovo nije prvi put da se govori o problemima u razvoju Dying Light 2, pošto je tokom prošle godine bilo sličnih navoda koji su opovrgnuti od strane PR osobe u Techlandu.

Videćemo uskoro kako rad stvarno napreduje, odnosno kada se developer konačno reši da donese neke solidne informacije.

Podsećamo, Dying Light 2 je na neodređeno odložen još u januaru 2020. godine, od kada se nisu čule nikakve nove informacije.

ARAPSKÉ PARE! SAUDIJCÍ KUPILI AKCIJE GEJMING KOMPANIJA U VREDNOSTI OD PREKO 3,3 MILIJARDE DOLARA



Fond za javne investicije Saudijske Arabije upravo je kupio solidan deo akcija Activision, EA i Take Two-a. Otpili su 15 miliona Activision akcije što je oko 3.5% kompanije, 7.42 miliona Electronic Arts-a, oko 2.6% udela i 3.97 miliona Take Two akcija koje predstavljaju 3.5% dela firme. Poređenja radi, najveći pojedinačni akcionar Activision-a je američki biznismen Bobi Kotik koji radi kao glavni izvršni direktor (CEO), vlasnik je samo 0.56% kompanije, a najveća grupa je Vanguard koja poseduje 7.8% Activision-a, tako da saudijski fond sada poseduje prilično veliki deo izdavača i kreatora video igara.

Saudijski fond je pre gejming industrije investirao i u kompanije iz drugih industrija poput Facebook, Disney, Uber i Boeing-a koje su sigurno zaradile koji dolar prestolonasledniku Saudijske Arabije. Interesantne biznis odluke su već obeležile ovu godinu. EA je nedavno najavio kupovinu britanskog izdavača Codemasters-a za koga su dali manje para nego na Glu Mobile studio koji je poznat po mobilnim hitovima vezanim za Kim Kardašijan i gomilu drugih slavni ličnosti. Kompanija je potrošila 2,4 milijarde dolara za studio koji radi na mobilnim naslovima a trebalo bi da se zatvori 30. juna.

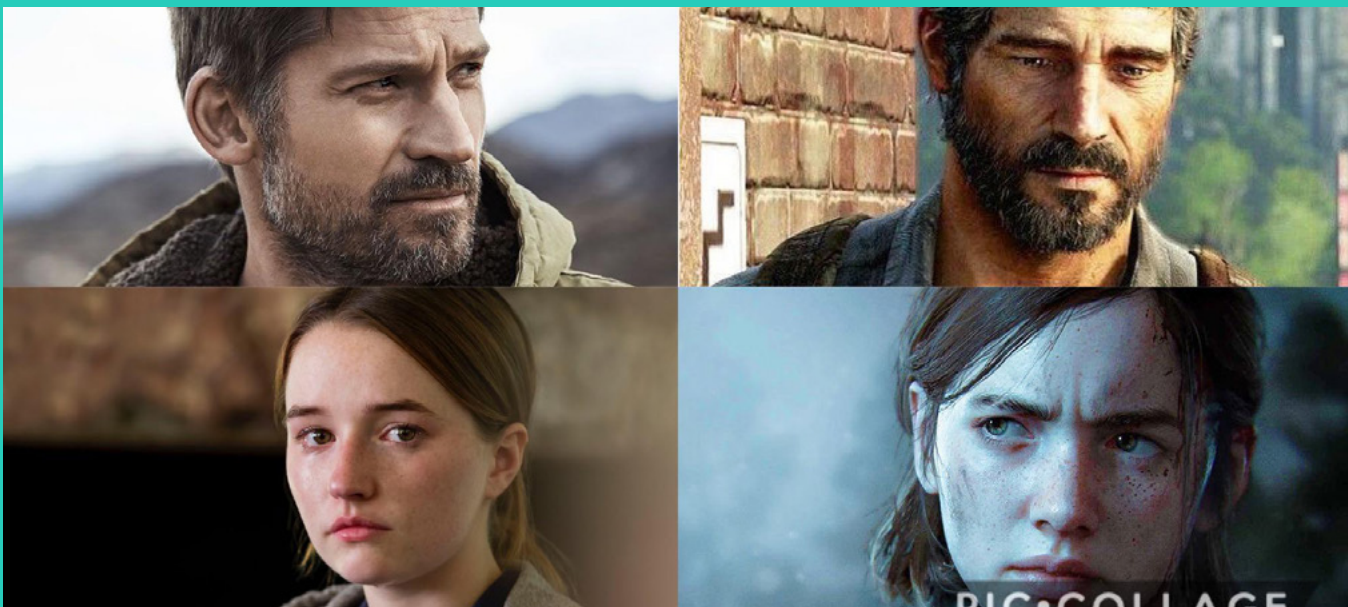
ISTRAŽIVANJE OTKRILO DA I SVINJE MOGU DA NAUČE DA IGRAJU VIDEO IGRE

Svinje prati loša reputacija čitav život, ali u današnja moderna vremena saznali smo da i ove velike slanine uopšte nisu neinteligentne koliko se u prošlosti mislilo, a svako ko je radio ili imao prase kao kućnog ljubimca će vam reći da su zapravo bistre životinje. U novoobjavljenom naučnom članku, četiri svinje su naučene da igraju najosnovnije oblike video igara koristeći svoje njuške da upravljaju džojstikom i rezultati su vrlo interesantni.

Počelnici gejmerske škole pod imenom Hamlet, Omlet, Eboni i Ajvori su igrali igru u kojoj su pomoću džojstika pomerili kursor na ekranu i pogađali mete. Životinje su u početku dobijale hranu kao nagradu kada pogode ali se posuda sa hranom pokvarila u toku testiranja. Uprkos nedostatku nagrade za uspešno izvršen zadatak, životinje su i dalje nastavile da prelaze nivoe kada su ih istraživači podstakli.

Postojala je i razlika u veštinama između testiranih suibjekata. Hamlet je malo bolje ciljao od Omleta a razlika je bila mnogo veća između Ebonija, koji je pogađao

mete sa 34% uspešnosti a Ajvori 76%. Postupci nisu bili puka sreća jer su svinje razvile vezu između pomeranja džojstika i pomeranja kursora. Rezultati nisu iznenadili ljude koji svakodnevno rade sa svinjama, tako da je možda vreme da se krene sa Minecraft treningom? Slični eksperimenti su pokušani na šimpanzama i drugim majmunima koji su zbog plačeva ispunili mnogo veće zahteve od istraživača.



HBO ODABRAO GLAVNE GLUMCE ZA NADOLAZEĆU THE LAST OF US SERIJU

Rad produkcijske kuće HBO na The Last of Us seriji pokazuje napretka, i to velikog, pošto su odabrani glumci koji će se naći u glavnim ulogama.

Pedro Paskal, glumac iza Mandalorijana i Oberina Martela u Game of Thrones, će u nadolazećoj seriji igrati Džoea, cinični trgovac i švercer kojeg je u igrama tumačio Troj Bejker.

Izgleda da HBO baš voli da radi sa glumcima sa kojima je ranije sa-

rađivao, pošto će i u ulozi Eli biti glumica iz Game of Thrones. Ulogu devojčice koja je ključ preživljavanja čitave civilizacije preuzeće Bela Remzi, inače Lijana Mormon u pomenutoj seriji.

Već znamo da će na poziciji izvršnog producenta biti Kreg Mazin, zajedno sa producentom iza samih igara Nilom Drukmenom. Trenutno je poznato još da priča neće biti potpuno nova, već će se HBO truditi da dodatno proširi radnju iz prve igre.



PS5 EKSKLUZIVA RATCHET & CLANK: RIFT APART IZLAZI U JUNU, POČELO PREDNARUČIVANJE

Playstation 5 korisnici imaju dosta razloga da se raduju u narednim mesecima, pošto će Sony polako objavljivati igre koje sprema još od prošle godine.

Horor avantura Returnal je odložena, a sada smo dobili zvanični datum izlaska za nove avanture dvojca Ratchet i Clank, koja nosi naziv Rift Apart. U videu koji traje pola minuta prikazani su deliči gejmepleja, kao i letnji datum izlaska, zakazan za 11. jun.

Ovim putem je započet i proces prednaručivanja igre, čime nestrpljivi igrači već mogu obezbediti svoju kopiju na vreme. Igra će izaći ekskluzivno za Playstation 5, i u skladu sa tim koristiće sve prednosti konzole, poput adaptivnih kontrola, imerzivnih vibracija i brzog učitavanja.

2021. godine očekujemo brojne druge Playstation 5 ekskluzive, o kojima je Sony pričao tokom januara, ali nešto nije ostao veran obećanjima.

ŠESTOM BRZINOM U 2022. GODINU – GRAN TURISMO 7 ODLOŽEN



Izgleda da ova godina neće biti preterano bogata Playstation ekskluzivama, i to iz razloga što Sony ne radi na mnogo njih, već zbog problema izazvanih pandemijom koronavirusa.

Nekoliko igara je već odloženo za narednu godinu, a Sony je rešio da i nadolazeću trkačinu Gran Turismo 7 pomeri za 2022. godinu. Glavni razlog je upravo aktuelna pandemija koja donosi brojne izazove i brzu promenu situacije koja generalno usporava razvoj.

Gran Turismo nema solidan datum izlaska ni sada, već se samo navodi 2022. godina, uz uveravanje da će više detalja doći kasnije. Nekako smo navikli da Gran Turismo igre idu uz samo lansiranje Playstation konzola, ali u ovoj generaciji to nije bio slučaj, i Sony nije kriv za to.

Sa ovom zvaničnom potvrdom, glasine o tome da će Gran Turismo 7 izaći u prvoj polovini ove godine padaju u vodu.

Razvoj drugih Playstation 5 ekskluziva je takođe poljuljan, dok se trenutno na dobrom putu nalaze Returnal, koji je već jednom odložen, Ratchet & Clank: Rift Apart i Horizon Forbidden West.

PLAY!ZINE PATRON MOŽEŠ BITI I TI!

PLAY!ZINE ČASOPIS JE ODUVEK BIO BESPLATAN I TAKO ĆE OSTATI U BUDUĆNOSTI. SVAKI VID PODRŠKE NAM ZNAČI DA BUDEMO ŠTO BOLJI I DA UVEK DONESEMO NEŠTO NOVO I BOLJE. ZATO IMAMO PATREON:

POTREBNO JE SAMO DA POSETIŠ NAŠU [PATREON STRANICU](#) I DA ODABEREŠ JEDAN OD 5 TIEROVA KOJI TI NAJVIŠE ODGOVARA. MOŽETE NAS ČASTITI KAFOM ZA SAMO 1\$, ILI NEČIM ŽEŠĆIM ZA 5\$, A PRITOM DOBIJATE I POVLASTICE.

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

ŽELITE DA SE VAŠE IME POJAVLJUJE U ČASOPISU I DA IMATE SVOJE POSEBNO MESTO NA NAŠIM STRANICAMA?

HOĆETE FULL COLOR IZDANJE NA KVALITETNOM MASNOM PAPIRU?

SVE OVO JE SADA MOGUĆE UZ VAŠE MALO UČEŠĆE.

NAŠA DVA PATRONA SU I DALJE TU, DANILO I MARIJAN:

“KAO ŠTO KAŽE GANDALF, NAJVAŽNIJE JE ŠTA RADIMO SA VREMENOM KOJE NAM JE DATO, TE STOGA JA VREME TROŠIM NA IGRANJE IGARA I ČITANJE PLAY MAGAZINA!”

- DANILO KARTALOVIĆ

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

- MARIJAN MILIĆ

TIPS & TRIKS

GAMING KANAL

KLIPOVI SVAKE SREDE SA VAŠIM OMILJENIM YOUTUBERIMA!

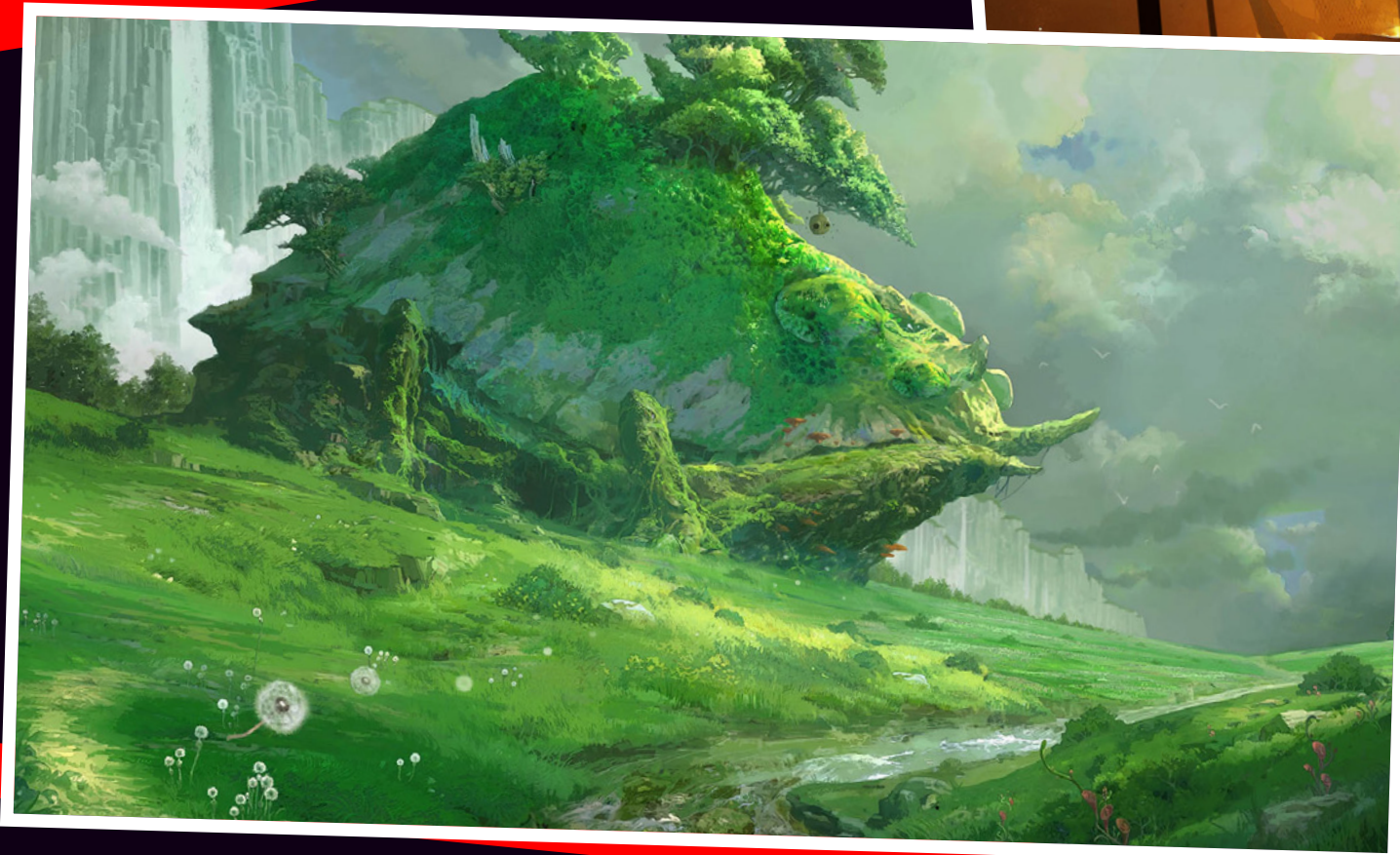
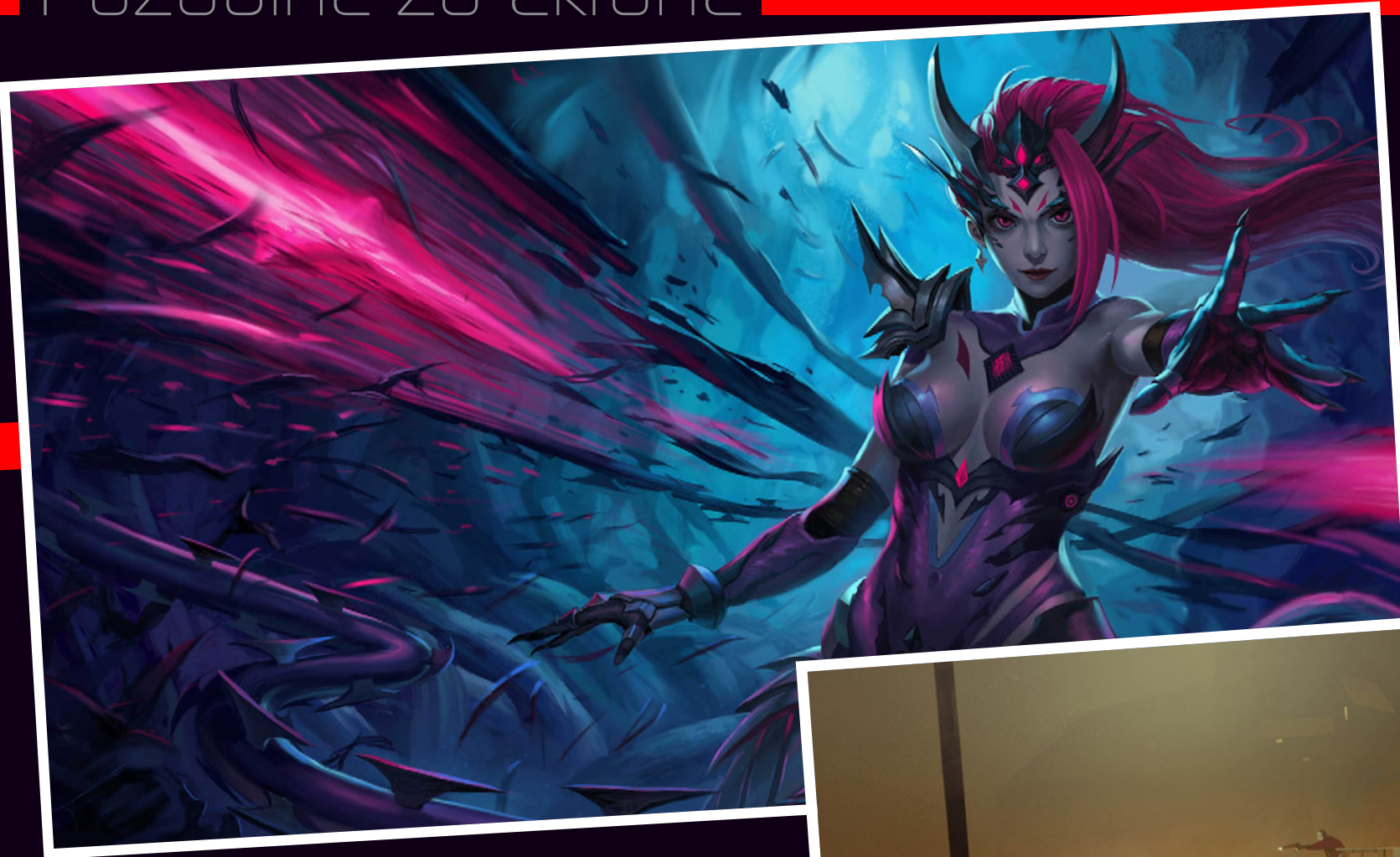


 /TIPSANDTRIKS

POWERED BY

TRIK

Pozadine za ekrane



Autor: Milan Janković

BLIZZCON 2021

Ovogodišnji BlizzCon došao je u izmenjenom formatu, bio je potpuno digitalan, ali to nije umanjilo njegov značaj. Dosta kvalitetnih objava je bilo na meniju, dok su neke bitnije izostale. Recimo, datuma izlaska za Overwatch 2 i Diablo 4 i dalje nema, ali smo zato saznali nešto novo o njima.

OVERWATCH 2 DOBIO GOMILU NOVIH DETALJA

Overwatch 2 je najavljen još krajem 2019. godine, i od tada praktično da nije bilo novih detalja od strane kompanije Blizzard. Taj period tišine prekinut je na potpuno digitalnoj BlizzCon 2021 prezentaciji, gde su izneti razni novi detalji, ali ne i oni koje je većina fanova želela da čuje.

Na primer, Blizzard nije spominjao nikakvu vrstu testiranja koja bi trebala otpočeti uskoro, a ni datum izlaska nije bio deo priče, tako da Overwatch 2 teško možemo očekivati tokom 2021. godine.

Overwatch 2 je izostao sa svečane ceremonije otvaranja, ali mu je kasnije posvećen deo vremena gde smo saznali novine o sledećim aspektima.

Mape

Tokom prezenatacije smo bili upoznati sa 2 nove mape koje će dvojica doneti. To su Rome i New York, sa verno prenetim elementima iz stvarnih istoimenih metropola. Rim vuče inspiraciju iz "starog sveta" sa fokusom na Koloseum i istorijske građevine. Sa druge strane, Njujork u igri ima zgrade u art deco stilu iz 1920. godine, a prisutni su i ostala obeležja.



Kampanja

Kampanja će biti velika razlika u odnosu na prvi Overwatch u kojoj je nije bilo. Ona će govoriti o gotovo svim članovima Overwatch organizacije koji će se okupiti kako bi sprečili pokušaj druge revolucije Omnika. Kampanja i gejملهj će biti povezani uvodnim i odjavnim sinematicima sa gotovo neprimetnim prelaskom.

Svaki igrivi heroj će imati svoju muzičku temu i lokaciju. Priča će se odigravati na

specijalno kreiranim mapama od strane developera koje će navodno biti značajno veće od onih na kojima se odigravaju standardni mečevi.

Hero Misije

Pored kampanje, na raspolaganju će biti i splet iznova igrivih kooperativnih zadataka nazvan Hero Missions. Ovaj mod igranja biće namenjen pre svega za igrače koji ne žele kompetitivno igranje ali žele da leveluju svoje heroje.



Ove misije će se razlikovati od kampanje, ali će opet imati deliče priče i korišćiti već dostupne mape. Blizzard ima u planu izradu na stotine Hero misija koje će igrači moći igrati kako god požele i bez ograničenja u izboru heroja.

Kod ovih misija će raspored objekata biti drugačiji, period dana će se razlikovati, a biće pristupni i dinamični vremenski uslovi koji se mogu menjivati tokom igranja.

PvP i PvE

Iako je u generalnom smislu PvP zasnovan na onom sistemu iz Overwatch, developeri vrše razne varijacije kako bi napravili još bolji sistem i uveli novine sa kojima bi se udaljili od starog.

Trenutno se eksperimentiše sa pasivnim osobinama koje će biti dodeljene karakterima na osnovu uloge koju imaju. Tim trenutno razmatra neke opcije koje je

otkrio, ali ne garantuje da će one ostati u finalnoj verziji igre. Na primer, tenkovi će imati smanjeni efekat odbacivanja (knockback), damage klasa će imati veću brzinu kretanja, a support će imati efekat regeneracije zdravlja.

Tim razmatra i promene kod postojećih heroja, kao i modovima koji su dostupni od početka.

PvE element će biti veliki dodatak za Overwatch 2, pogotovu zahvaljujući kampanji i specijalnom tipu misija. Kompjuterski vođeni neprijatelji će imati slabe tačke, gubiće delove kako se bude pucalo na njih, a u planu je postojanje različitih tipova neprijatelja, pre svega po snazi.

Govorilo se o vrsti neprijatelja koji bacaju orbove i privlače heroje, i o hodajućoj bombi, Breacher, koja se sama kreće ka svom objektu.

Novi heroj

U nakratko prikazanom gejملهju otkriven je potpuno novi heroj koji nije prisutan u prvoj igri. On nosi naziv Sojourn i njegova uloga nije poznata, ali koristi takozvani rail gun i generalno zanimljiv set sposobnosti o kojima Blizzard nažalost nije previše govorio.

Izgled heroja

Možda se činilo da Blizzard ne može preterano izmenjati već poznate heroje koji su dostupni u prvom delu, ili doneti nešto novo po pitanju skinova. Ipak, tim iza Overwatch 2 nastoji da nadmaši sebe i prethodni rad, što je prikazao novim izgledom. McCree je sada sa bradicom, a dodatne godine naučile su ga da koristi bolji štit, Reaper ima puni metalni štit sa drugačije obojenom maskom, Widowmaker više liči na cyberpunk karaktera, kao što i dolikuje, a Pharah nosi plavi sjajni oklop.

To je manje više sve što je Blizzard pripremio za Overwatch 2 na BlizzConu, a nadamo se da nećemo morati da čekamo kao prošlog puta na novu turu detalja.

HEARTHSTONE NOVINE

Hearthstone je igra koja je dobila najviše novih detalja tokom dvodnevno BlizzCon događaja.

Forged in the Barrens je nova ekspanzija koja ovog proleća sa sobom donosi čak 135 novih karata, Frenzy efekat, rangiranje čini i sinergiju između magija. Takođe, govorilo se o klasičnom formatu igranja i izmenjenom core setu. Classic mode će biti specijalno iskustvo sa kartama i mehanikama pre izlaska Curse of Naxxrama i nosiće spostvenu rang listu sa nagradama.

Sa druge strane, Core set donosi kolekciju karata gde će zameniti Basic i Classic karte i igrači će moći da osvajaju nove levelovanjem klasa. Plan je da se



set menja na svakih 12 meseci kako bi igra bila pravilo osvežena.

Najviše pažnje privukla je najava Mercenaries moda za Hearthstone. Ovaj mod u suštini predstavlja igru unutar igre, svojevrstni roguelike RPG. U njemu će igrači birati plaćenike sa kojima će rešavati različite izazove, a sa svakim neu-

spehom napredak se resetuje i počinje se ispočetka. Blizzard je objavio da će sistem nagrađivati lukavost, a sa PvP opcijom se mogu isprobati protiv drugih igrača.

Sve ovo upućuje da će Hearthstone imati odličnu godinu, kao i sami igrači!

WOW: SHADOWLANDS DOBIJA NOVO POGLAVLJE

Shadowlands ekspanzija je ostvarila ogroman uspeh za World of Warcraft franšizu, pošto je u jednom momentu čak i bila najbrže prodavana PC igra svih vremena. Sam dolazak ove ekspanzije ne znači kraj sadržaja, već Blizzard uveliko priprema još stvari. Naredni apdejt koji će se pojaviti uskoro nosi naziv Chains of Dominion. Novine o kojima se govorilo na BlizzCon-u su osveženi PvP sistem borbi, raid sa 10 bosseva nazvan Sanctum of Domination i Tazavesh – mitski dungeon sa 8 boss karaktera.



BURNING CRUSADE STIŽE U WOW: CLASSIC

Iako se World of Warcraft: Classic ne spominje nešto preterano puno, Blizzard nastavlja sa svojim planom održavanja i dopune.

Tokom BlizzCon 2021 predstavljen je poznati dodatak koji će biti dodat tokom ove godine u nekoliko faza. To je Burning Crusade ekspanzija koja se pojavila početkom 2007. godine i odvešće Classic igrače u Outland kako bi stali na put Burning Legionu.

Svi elementi iz originalne ekspanzije će biti dostupni i ovde, što znači da svi noviteti koje je Burning Crusade svoje-



vremeno doveo u WoW sada dolaze i u Classic. Tu su Arena PvP, leteći mountovi, nove profesije, Blood Elf for the Horde i još dosta toga.

Tačan datum dolaska Burning Crusade nije obelodanjen, ali će ona biti besplatna za sve koji imaju aktivnu World of Warcraft pretplatu, kao i sam WoW Classic

BLIZZARD ARCADE KOLEKCIJA DONOSI TRI KLASIKA LOST VIKINGS, ROCK N ROLL RACING I BLACKTHORNE

Nije sve u novim igrama, što Blizzard poručuje sa najavom osveženih izdanja za starije igre.

Na BlizzConu je predstavljena Arcade kolekcija sačinjena od tri naslova objavljenih davnih 90-ih godina prošlog veka. Nju čine The Lost Vikings, mešavina platformera i zagonetki sa kooperativnom komponentom, zatim Blackthorne u kojem vas očekuje stil nalik na onaj iz stripova i na kraju Rock N Roll Racing, destruktivna trkačica sa zbilja dobrom muzikom.

Blizzard napominje da ovo nisu remasteri, već definitive izdanja igara, što znači da nema značajnih grafičkih unapređenja. Igre će očuvati svoj originalni izgled u Arcade kolekciji, ali će dobiti poboljšanja u vidu dodatnih nivoa i među scena, a co-op



će biti proširen na 4 igrača. Rock N Roll Racing će ujedno dobiti i nove pesme, veći broj varijacija trkačkih staza, kao i dodatne efekte na njima u vidu vremenskih uslova.

Arcade kolekcija ovih igara dostupna je već sada kao deo Celebration Collection paketa koji Blizzard nudi u čast 3 decenije postojanja.

DIABLO 2 RESURRECTED ZVANIČNO PREDSTAVLJEN, IZLAZI OVE GODINE

Glasine od pre par dana su se ispostavile kao tačne, vraćamo se u Diablo 2. Doduše, to neće biti Diablo kakvog pamтите, već se radi o remasteru čuvenog RPG ostvarenja.

Tu su i poboljšanja kvaliteta gejmlje, poput deljenog inventara za sve karaktere, kao i opcija auto-lootinga. Ovo su opcije koje su nedavno otkrivene na BlizzConu.



Diablo 2 Resurrected se može opisati i kao remake pošto Blizzard kreira 3D grafiku za igru sa novim endžinom, a sinematici će biti iznova kreirani. Naravno, tu su i standardne stvari koje prate ovakva izdanja igara – 4K podrška, 144Hz rej, poboljšane zvuke, kao i opciju za promenu grafičkih podešavanja između starih i novih.

Diablo 2: Resurrected će izaći već ove godine za PC i konzole i to sa međuplatformskom progresijom. Cena će biti 40\$.

Pre nego što se igra pojavi, Blizzard će održati tehničko alfa testiranje.

DIABLO 4 DONOSI KLASU KOJA U SERIJALU NIJE BILA PRISUTNA OD PRVE IGRE

Ovogodišnji digitalni BlizzCon doneo je dosta lepih najava za fanove igara kompanije Blizzard, pogotovu one koji čekaju nove naslove, poput Overwatch 2 i Diablo 4.

Što se tiče najnovijeg naslova u kultnoj Diablo franšizi, Blizzard je prikazao novu klasu karaktera koja će biti dostupna za igranje. To je Rogue klasa, koju verovatno prepoznaju oni koji su igrali originalni Diablo naslov. Ona se ponovo pojavljuje u serijalu, 24 godina kasnije.

Rogue će imati osobine borbe na daljinu, ali se stil igranja može dodatno prilagođavati

sa bogatim opcijama i oružjem, od kojeg su dostupni mačevi, luk i strele, samostrel i bodeži. Ova klasa će imati 3 specijalizacije, jednu koja omogućuje prelazak u Shadow Realm, potom Combo Points sistem poput onog iz WoW i Exploit Weakness specijalizacija koja će signalizirati koje napade treba koristiti nad neprijateljima za masivni bonus u nanesej šteti.

Rogue klasa će prema otkrivenim detaljima biti dosta fleksibilnija u odnosu na onu iz prvog Diabla. Očekujemo da Blizzard donese još detalja za Diablo 4, ali teško da će datum izlaska u 2021. godini biti pružen.



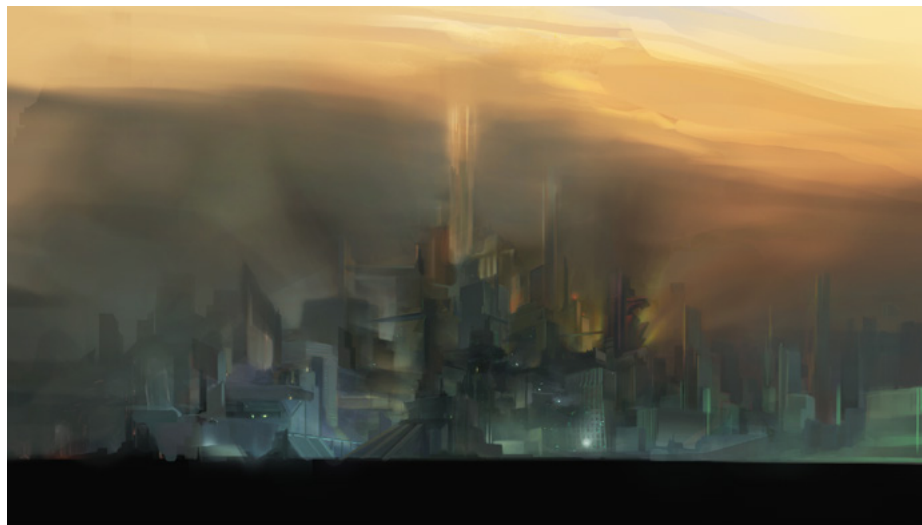
Autor: Milan Janković

SOL INVICTUS I MUNZESKY GEJMPLEJ

Nastavili smo razgovor sa pobjednicima Play!Con događaja, ekipom iz Munzesky Games Studia koji stoje iza projekta Sol Invictus. U prošlom broju primarno smo obratili pažnju na dalje planove za razvoj igre, potragu za izdavačem, izazove tokom razvoja projekta, kao i poteškoćama sa prelaskom na Unity endžin.

U ovom broju posvetićemo se prvenstveno gejmplaj elementima igre Sol Invictus gde su igrači stavljeni u ulogu inženjera Kejna, koji usled neočekivanog spleta okolnosti nailazi na strogo čuvanu tajnu, koja ga baca u centar pažnje organa vlasti, korporativnih mahinacija i deset godina dugog konflikta sa odmetnutom veštačkom inteligencijom. Gejmplaj igre odvija se u tradicionalnom maniru point-and-click avantura gde je akcenat bačen na rešavanje zagonetki putem interakcije sa objektima na sceni, predmetima u inventaru i kroz dijaloge sa mnogobrojnim likovima. Ovaj žanr igara prilično je evoluirao poslednjih godina, a neke od najpopularnijih igara koje su ga proslavile bili su naslovi kao što su Monkey Island, Broken Sword, a poslednjih godina brojni naslovi Telltale Studia.

Munzesky Studio nije se direktno vezao za neku već postojeću p&c igru ili franšizu, već te naslove prvenstveno koristi

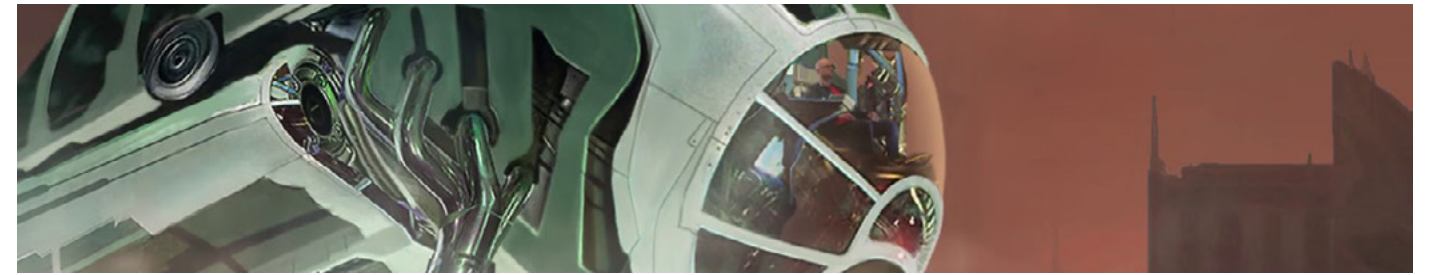


kao inspiraciju. Igre kao što su Blade Runner (1997), Post Mortem (2002) i Stil Life (2005) svakako su ostvarile veliki uticaj na tim, prvenstveno dizajnom zagonetki koji se temelji na logici i realnosti. Prema njima jedna od veoma važnih stvari, kada je reč o igrama iz ovog žanra, je pacing, odnosno tempo, balans između priče i igranja, gde je ključno izbeći konflikt u režiji. Primer za to je situacija gde u priči postoji neki vid tenzije ili žurbe da se nešto učini, a onda igrač narednih pola sata rešava zagonetku. Iako je tok ovih igara uglavnom linearan, bitno je da igrač pred sobom uvek ima jasan cilj, odnosno da zna ka čemu teži. U tom pogledu važno je ne preplaviti igrača nepotrebnim informa-

cijama ili brojnim lokacijama koje će ga staviti u situaciju da ne zna šta treba da radi, ili tumara kroz svet bez jasnog cilja.

Zagonetke u igri Sol Invictus prvenstveno se rešavaju logičkim sledom radnji i uključenošću igrača, gde priča igraču uvek pruža informacije neophodne za rešenje. Za developere Stiku i Leku bitno je izbalansirati osećaj frustracije u slučaju težih zagonetki sa osećajem gratifikacije nakon uspešnog rešenja problema.

Ono što nam se veoma dopada je želja developera da svi elementi igre budu smisleni, kao i da se uklapaju u sci-fi tematiku igre. Jedan od primera je



takozvana snoop akcija koja u igrama ovog tipa služi da se igračima skrene pažnja na objekte sa kojima je moguća interakcija. Na ovaj način izbegava se ozloglašeni pixel hunting, situacija u kojoj frustrirani igrači prelaze mišem preko svakog milimetra ekrana u potrazi za stvarima koje su im eventualno promakle. Ono što je interesantno u igri Sol Invictus je da ova mehanika igračima postaje dostupna kada

karakter dođe u posed opreme koja ovo omogućava. Igrači će takođe biti u stanju da kroz priču postepeno otključavaju slične mehanike koje imaju pozamašnog uticaja na dalji tok priče i mehaniku rešavanja problema, poput drona koji igraču omogućava da pristupi mestima koja su mu prethodno bila nedostupna ili mogućnost hakovanja sistema koja pre toga nije postojala. Ovi i slični elementi, kao i ino-



vativan dizajn dijaloga developerima pružaju veću slobodu u dizajnu samih zagonetki, dinamičniji gejmplaj kao i veće mogućnosti u pričanju priče.

Autor: Milan Janković

TOP IGRE MARTA

MONSTER JAM STEEL TITANS 2

Nekako kao da su velike igre ostavljene za kraj meseca, ali sam početak nudi neke zanimljive naslove o kojima se manje pričalo. Prvi u red je Monster Jam Steel Titans 2. Trkačina sa monster trakovima koja donosi dosta novina u odnosu na prethodnika. Monstruozne mašine sa ogromnim stazama ostaju uz unapređeni gejmplaj i fiziku destrukcija, a pritom su dodata osveženja i vidu novih arena i onlajn modova. Arene su autentične, zajedno sa modovima po uzoru na događaje iz stvarnog sveta. Postoji opcija za klasično igranje, izvođenje akrobacija ili profesionalno takmjenje.

Developer Rainbow Studios je poslušao zahteve fanova, tako da je moguće videti i neke neuobičajene dizajne vozila koji dolaze kao osveženje za veterane serijala.

PC – 2. MART



OVERCOOKED! ALL YOU CAN EAT

Iako bismo to želeli, ovo nije nova igra sa blesavim Overcooked! receptom, već je All You Can Eat zapravo kombinacija remastera i kompilacije nivoa iz prve i druge igre.

Ako kojim slučajem niste čuli, Overcooked je simulacija kuvanja sa akcentom na zabavu gde igrači kontrolišu kuvare i pripremaju razna jela u čemu ih sprečavaju razne prepreke. Igre su dosta zabavne za igranje u kooperativnom maniru, što je i njihova najjača strana.

U All You Can Eat paketu je uključeno preko 200 nivoa, opcija za igranje u 60FPS/4K, 7 novih kuhinja sa različitim dizajnom i tri nova kuvara.

23. MART – PC, PS4, XBOX ONE, SWITCH



RANCH SIMULATOR

Postoji ogroman broj simulacija na Steam platformi, ali mislimo da niko nije pokrio kako je to držati ranč – do sada! Studio Toxic Dog ne donosi klasičnu simulaciju farmerskog života, u stilu onih igara koje već imamo, već donosi i nešto više. Početni zadatak biće pokretanje života na propalom ranču kojeg nasleđujete od dede, to znači da će u igri biti prisutan element izgradnje, pa se zatim prelazi na uzgoj životinja, vođenje brige o njima i ubiranje proizvoda poštenog rada.

Oko samog ranča se nalazi ogromno prostranstvo u kojem živi nekoliko vrsta divljači, dostupne za lov. Za lov će biti dostupne srne, ali i medvedi i krvožedni vukovi koji će umeti da naprave štetu ako ne pazite na domaćinstvo. Bitan element je i opcija kooperativnog igranja za do 4 igrača.

Ranch Simulator će izaći kao Early Access igra na Steamu, tako da će svaki početni problem biti eventualno ispravljen, dok će gejmplaj biti proširen. Grafika deluje dosta standardno, i ne obećava neke „vau“ vizuale, ali će samo igranje verovatno biti zanimljivo obožavateljima ovih vrsta simulacija.

PC – 4. MART



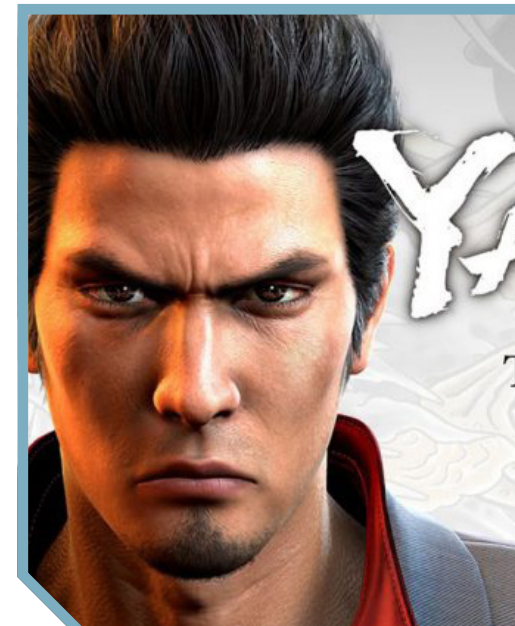
YAKUZA 6: SONG OF LIFE

Ne nije greška u naslovu, već ova Yakuza igra tek sada zvanično stiže na PC i Xbox One konzole. Pomalo je čudno što izlazi nakon pojavljivanja Yakuza 7, ali bitno je da se i to odigralo kako bi igrači imali dostupnu punu kolekciju. Song of Life na PC i Xone stiže 3 godine nakon izlaska na PS4 sisteme. Gejmplaj je sličan sa ranijim Yakuza igrama – otvoreni svet, igranje iz trećeg lica i arkadni stil borbi. Kazuma Kiryu je i dalje glavni protagonista, sa pričom koja se nastavlja na onu iz prethodne igre, dok je sistem nepobedivosti unapređen sa takozvanim Extreme Heat modom koji uz to donosi i moćne kombo udarce.

Publika je prilično dobro prihvatila PS4 verziju, kako po pitanju gejmplaja tako i u pogledu priče, i nadamo se da će isto biti i sa portom za PC.

Takođe, početkom marta će se Yakuza 7: Like a Dragon premijerno pojaviti na Playstation 5 konzoli.

PC, XBOX ONE – 25. MART





IT TAKES TWO

Kontroverzna ličnost gejming industrije Džozef Fares u martu donosi novu kooperativnu avanturu pred obožavatelje žanra. On obećava da igra celim putem nudi jedinstven gejملهj i iznenađenja, a toliko je uveren u to da je izjavio kako daje 1000 dolara onom ko kaže da mu je It Takes Two dosadio.

Ovo je priča o bračnom paru pred razvodom koji iznenađa biva pretvoren u lutke i jedini način da prebrode izazove pred njima jeste uzajamna saradnja. Gejملهj i narativ su isprepleteni kako bi se na što interaktivniji način predstavila zanimljiva priča ispunjena metaforama o odnosima i saradnji u teškim trenucima. Dosta elemenata je prisutno, kao borba veverica i pčela, što iskreno nismo očekivali da uopšte postoji kao opcija u nekoj igri.

Kao i u A Way Out, ovde je prisutan Friends Pass koji omogućava da samo jedan igrač poseduje igru, dok se drugi može priključiti bez ikakvog troška.

PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES – 26. MART



KINGDOM HEARTS SERIJAL

Jedno od najvećih iznenađenja tokom februara bila je najava Kingdom Hearts igara za PC platformu. Ovo je prvi put da igre zvanično dolaze na ovu platformu, a za to je delom zaslužan Epic Games, na čijoj će platformi svi naslovi biti dostupni za kupovinu.

Serijal prati karaktera Soru kroz magično putovanje po svetovima inspirisanim Dizni klasicima, a saputnici su mu Miki Maus i družina. Ukupno 11 igara će postati dostupno PC korisnicima kroz 3 paketa. Prvi je remaster prvih igara sa svim dodacima – Kingdom Hearts HD 1.5+2.5 ReMIX – zatim Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue, pa Kingdom Hearts 3 koji stavlja tačku na Sorino putovanje. Takođe, dostupan će biti i spin-off naslov Melody of Memory.

PC – 30. MART

MONSTER HUNTER RISE

Više od 3 godine nakon izlaska Monster Hunter World dobijamo novu igru u serijalu o lovu na čudovišta, s tim što izlazi samo za aktuelnu Nintendovu konzolu.

Po uzoru na ranije MH igre, Rise igraču stavlja u ulogu lovca sa zadatkom hvatanja ili ubijanja ogromnih čudovišta upotrebom različitih oružja ili terena u svoju korist. Lov nije nimalo lak i prisutno je povećanje težine sa napretkom kroz kampanju. Novina je fokus ka vertikalnosti u skladu sa nazivom, pa će tako igrači na raspolaganju imati posebne alatke kreirane za lakše kretanje.

Pred igračima će biti singleplejer i multiplejer modovi igranja. Multiplejer funkcioniše u onlajn formatu za do 4 igrača, dok će u singleplejeru biti moguće odabrati društvo.

Ovo će u narednim mesecima biti ekskluziva za Switch konzolu, a radoznale ptice su otkrile da Capcom planira da igru prenese i na ostale platforme.

SWITCH – 26. MART



EVIL GENIUS 2: WORLD DOMINATION

17 godina nakon originala, satirična špijunska formula u kojoj ste kriminalni genije se vraća. Evil Genius 2 donosi zadatak dominacije svetom koji ne smeju stati ni pored aktivnog njuškanja organa reda. Potrebno je izgraditi jedinstveno utvrđenje, a ujedno ga i prikriti vešto da ne izgleda kao se muti osvajanje sveta. U jazbini je potrebno trenirati podanike, silu koja će pomoći u osvajanju sveta, a glavni deo cele operacije biće gradnja aparata za Smak sveta.

Varijacija gejملهja i toka priče će biti jaka tačka u Evil Genius 2, pošto postoji na stotine potencijalnih objekata i izmena koje će se dešavati u zavisnosti od stila igranja koji se preferira.

PC – 30. MART



DISCO ELYSIUM: THE FINAL CUT

Jedna od najboljih RPG igara u proteklih nekoliko godina postaće još bolja! Estonijski studio ZA/UM rešio je da Disco Elysium dopuni svime što su verovali da nedostaje u objavljenoj verziji. Pre svega se tu ubraja potpuna glasovna gluma za masovni sklop dijaloga koji igra nudi. O DLC-u se nije govorilo, ali Disco Elysium dobija neke nove kvestove i sporedne misije koje nisu bile završile u originalnoj verziji. Uz sve to, biće i novih predmeta, osveženja korisničkog interfejsa (UI), a jedinstveni umetnički stil koji krasi ovu igru biće obogaćen detaljnijim portretima i grafičkim efektima.

Kao i Kena, ovde nije pristuan tačan datum izlaska, ali mnoge raduje to da će se Disco Elysium pojaviti za Playstation konzole, gde će biti zanimljivo videti kako su kontroler implementirane.

PC, PS4, PS5 – MART





Autor: Milan Janković

DEMO

LICHENVALE

QUAKE NA DOMAĆI NAČIN

Jedna od obećavajućih igara sa ovih prostora koja se treba pojaviti u budućem periodu je samostalni naslov na kojem radi Filip Zemljak. On je sa početkom pandemije korona virusa rešio da se posveti radu na projektu zvanom Lichenvale, donekle povezanim sa dešavanjima u stvarnom svetu, pošto se radnja odvija kao vid košmara.

Na izlazak igre se i dalje čeka, ali je Filip tokom prve polovine februara pružio šansu zainteresovanoj publici da isproba jedan delić Lichenvale-a kroz Alpha demo. Ovaj naslov je inspirisan kulturnim hitovima Quake i Hexen, što se da primetiti pri prvom kontaktu, ali ujedno donekle vuče ka Warhammer Vermintide ostvarenjima sa atmosferom i tipovima neprijatelja.

Bazične kontrole kretanja su tu, sa mačem kao glavnim oružjem, dok je na raspolaganju i ranged napad koji koristi manu. Mana i HP se nalaze kao napici rasuti po mapi, kao i rune koje služe kako bi se omogućilo napredovanje iz jedne regije u drugu. Ranged napad je predstavljen u vidu magije i to može biti vatrena lopta ili frost napad koji usporava kretanje neprijatelja kroz dugotrajni efekat.

Kada smo već kod neprijatelja, Lichenvale nudi nekoliko različitih vrsta koje smenjuju tempo igranja i generalno čine gejملهj zanimljivim. Najučestaliji su skeleti, brzi i opremljeni mačevima koji će neretko zajedno napadati. Prisutna su i ranged čudovišta, wraiths, koja bacaju čini. Na dinamiku igranja, i to pozitivno, utiče raspored

neprijatelja na otvorenim i zatvorenim regijama, pa je tako nekad teže i nezgodnije boriti se u zatvorenom prostoru sa više njih.

Tokom progresije odigravaće se boss bitke, sa karakterima koji imaju značajno više HP-a i pružaju dodatni izazov. Jedan od prvih boss likova sa kojima smo se susreli bio je Boogiemana, bundeva mutant sa bubnjevima koja baca manje bundeve na vas. Dodatnu dozu izazova pruža to što se borbe ne odvijaju 1 na 1 sa bossom, već se pojavljuju i drugi neprijatelji tokom iste. Jedan od narednih bossova bio je Knightmare Lord, sa kojim se susret odigravao u zatvorenom zamku, za razliku od prethodnog na otvorenom. Pohvalno je to što je svaka regija predviđena za boss bitku prostra-

na, te se igrač lako može udaljiti kako bi se pobrinuo sa slabije neprijatelje.

Jedino što se ne uklapa sasvim je intro, pošto postoji dosta nagli stilski prelaz u odnosu na ostatak igre. Jasna je tematika, ali potrebno je uklopiti je sa ostatkom igre, u vizuelnom smislu.

Naravno, bagovi su bili prisutni tokom igranja, ali ne u preteranoj količini za sekciju igre koju smo pokrili tokom naše probe. Voleli bismo da vidimo više varijacija u animacijama i zvuku, dok grafika, iako izgleda starije, daje odličnu notu samoj igri i ne bismo je menjali. Nadamo se da će Zemljak nastaviti posvećeno da radi na ovom projektu, kako bi ušao u beta fazu pre nego što i zvanično postane dostupan.

“IGRA JE KREIRANA KAO ODGOVOR NA STRES ZBOG PANDEMIJE KORONA VIRUSA”



RAZVOJNI TIM
Filip Zemljak

STEAM LINK:
<https://store.steampowered.com/app/1432380/Lichenvale/>



Autor: Nikola Aksentijević



STEAM EARLY ACCESS

Dyson Sphere Program

SVEMIRSKA MANUFAKTURA

Igre sa automatizacijom kao glavnim fokusom su dobile maha poslednjih godina, pogotovu zahvaljujući vodilji samog žanra zvanog Factorio. Nakon par naslova u poslednje vreme, Dyson Sphere Program je najnovija adicija žanru, koja ipak uspeva da se već u najranijoj fazi Early Access-a diferencira i uspostavi svoj pečat i pristup celokupnoj formuli. Naime, vi ste deo čovečanstva koje je prevazišlo brojna telesna ograničenja i poslati ste na misiju da napravite tzv. Dyson sferu u nasumičnom sunčevom sistemu. To je svemirski megaobjekat koji služi primarno da crpi sav energetski potencijal jedne zvezde.

Igra počinje jednostavnim tutorialom koji vas navodi da doletite do vaše početne planete, dajući vam jednostavan uvod u nekoliko raznih mehanika nakon sletanja. Već ovde se vidi novi element koji DSP uvodi u celu formulu, a to je građenje ogromne fabrike na nivou celog sunčevog sistema, a ne samo jedne planete. Igra vrlo jednostavno shvata sebe samu pružajući taj osećaj jednostavnog učenja, a teškog usavršavanja.

Na prvoj planeti ćete naći par različitih tipova resursa neophodnih da progresirate kroz već pozamašno drvo tehnologija i unapređenja za vašeg robota. Već ćete kroz par sati leteti između zvezda, obilaziti planetu za par sekundi, i to sve uz dosta intuitivnih sistema kamera gde možete uočiti kako vašeg mecha u trećem licu, pa sve do potpunog odzumeranja na nivo celokupnog sistema. Kao i kod svake automatizacije igre, fokus su pokretne trake, sorteri i manufakturne zgrade koje se ovoga puta mogu i

ređati u vertikalnom maniru, dodavajući još jedan dodatan sloj planiranja i strategije. Svaka od zgrada koju možete sagraditi ima više mesta za sortere i ulaze za materijale po strani, pa je ovoga puta fokus na ređanju više istih traka paralelno jedne pored druge i selekcije sortera sa koje trake će uzimati, za razliku od drugih igara gde je jednoj strani zgrade uglavnom dostupan samo jedan ulaz za materijale.

Planiranje je neophodno, pa ćete verovatno nakon par sati uloženi već rekonstruisati potpuni proces radi bolje optimizacije proizvodnje, a kada se doda na to transport materijala između planeta, izgradnja svemirskih struktura i same sfere oko sunca koja je najblaže rečeno jedna od najvećih struktura koju možete napraviti u igrama uopšte, Dyson Sphere Program je ne samo ambiciozan, nego i uspešan u komplementaciji svojih mehanika i materijala. Svaka nova tehnologija je uzbudljiva i olakšavaće vam proces koji je prevashodno bio mu-

kotrpan, konstantno osvežavajući gejmplaj i dajući novi podstrek igraču da juri ka sledećem tehnološkom koraku.

DSP na celokupnom planu gejmplaja poseduje svega par sitnih mana koje su potencijalno lako ispravljive u narednim mesecima EA faze. Primarno, gorivo i punjenje energijom vašeg robota je veoma iritantan i ponekad dosadan posao, pogotovo kada robotu ponestane energije jer se ume kretati presporo i oduzimati dosta vremena dok se ne napuni ponovo, što je najgore kada ste u putovanju između različitih planeta. Sistem energije je solidan, međutim transport iste pomoću vetrenjača i dalekovoda ume biti malo iritantan jer zahteva određenu dozu planiranja, ali ovoga puta ne na intuitivan način kao što to važi za ostatak proizvodnog procesa. Neprijatelja i drugih rasa trenutno nema u igri, što daje osećaj samoće u velikom univerzumu DSP-a, međutim to čini na neki umirujući način i stvara vid relaksacije, što ipak ne znači da Yo-



“DOBIJA SE OSEĆAJ KAO DA STE STVARNO U SVEMIRU, KREIRAJUĆI OGROMNU FABRIKU, DOK SU POJEDINI PRIZORI VRLO ČESTO VREDNI SKRINŠOTOVA ILI JEDNOSTAVNOG DIVLJENJA, PONAЈVIŠE ZBOG ODLIČNIH SVETLOSNIH EFEKATA I JAKO DOBROG VIZUELNOG DIZAJNA.”

uthcat ne treba da preza od ubacivanja dodatnih meštana po planetama, i što je istovremeno i plan za dalje faze Early Access perioda.

Grafički interfejs je odličan i veoma intuitivan. Kroz par različitih klikova možete lako selektovati na šta želite da se fokusirate, a na šta ne, dok su statistički meniji odlični i pregledno prikazuju konzumiranje i proizvodnju svakog resursa pojedinačno. DSP je prelepa igra, sa potpuno simuliranim kretanjima planeta oko sunca, ciklusima dana i noći, gravitacijom i ostalim efektima. Dobija se osećaj kao da ste stvarno u svemiru, kreirajući ogromnu fabriku, dok su pojedini prizori vrlo često vredni skrinšotova ili jednostavnog divljenja, ponajviše zbog odličnih svetlosnih efekata i jako dobrog vizuelnog dizajna. Muzička podloga je pristojna, mada vrlo često previše ambijentalna i na momente zaboravna, ali

se jako dobro uklapa u tematiku igre. Tu su čak i glasovno snimljene rečenice od vaših nadređenih iz ostatka čovečanstva u vidu tutorijala na početku, kao i povremenih pomagala kako budete napredovali kroz igru.

Ono što je najneverovatnije je to da Dyson Sphere Program već deluje kao završena igra na maltene svim poljima. Količina sadržaja je pozamašna i lako će vam pružiti iskustvo od stotinak sati, uz skoro savršeno performansno iskustvo koje čak i u ovoj početnoj fazi Early Accessa ne poseduje nikakve bagove niti optimizacione probleme. Kada se na sve to doda koliko je celokupna igra zabavna od početka do kraja i da je čeka još dosta sadržaja koji će biti dodat kroz ostatak Early Access-a, DSP je gotovo sigurno jedan od najboljih slučajeva igara koje koriste sistem ranog pristupa i primer je za sve ostale.



IGRU USTUPIO:
**GAMERA
GAME**

PREPORUČENA KONFIGURACIJA

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i7-7700k 4.2GHz
GPU: Nvidia GeForce GTX 1660
RAM: 16 GB RAM
HDD: 10 GB

RAZVOJNI TIM

Youthcat Studio

CENA

16.79€

PLANIRANI DATUM IZLASKA

2022.

STEAM LINK

https://store.steampowered.com/app/1366540/Dyson_Sphere_Program/

- ✓ Prelepa grafika
- ✓ Vrhunska atmosfera
- ✓ Odličan primer jednostavnih mehanika sa velikom kompleksnošću ispod
- ✗ Ponekad dosadnjikava muzika
- ✗ Pomalo neintuitivan sistem prenosa energije



Autor: Nikola Aksentijević



STEAM EARLY ACCESS

Everspace 2

SVEMIRSKO LOOTOVANJE

Everspace 2 je apsolutno prelep i veoma ambiciozan SF looter shooter, koji ne samo što menja osnovnu formulu svog prethodnika, već i zadržava odlične geimplay elemente prve igre i višestruko ih unapređuje. Naime, u Early Access fazi (i to ranoj) ove igre koja će trajati okvirno osamnaest meseci, već postoji solidna količina sadržaja koja prevazilazi onu rogue-lite formulu koju je prvi deo čvrsto pratio.

Priča se nastavlja skoro direktno na prvi deo, dok je sam kvalitet narativa u velikoj meri sličan, osim što je nešto više vremena posvećeno statičnim narativnim sekvencama, kao i pojedinim sporednim likovima. Ponovo ste u ulozi kloniranog vojnika Adama, dok se haotično stanje sa piratima i rudarskim korporacijama u lokalnom klasteru sve više pogoršava. Iako su priča i njen zaplet relativno interesantni, sam scenario i dijalozi su neretko loše napisani sa dosta klišeja. Osim glavnog lika, glasovna gluma ostalih karaktera takođe nije na nekom višem nivou, što dodatno ubija interesovanje za primarni narativ, uprkos solidno osmišljenoj ideji i obrtima.

Srećom, glavni fokus Everspace 2 nije na narativu, već na geimplay aspektu. Ovoga puta igrači će naići na dosta detaljan i kompleksan looter shooter sa otvorenim svetom i određenom dozom sandbox osećaja. Igru ćete ekskluzivno provoditi u vašem brodu, koji trenutno poseduje pet različitih modela. Zvezdani sistem je ogroman, i uz bazično putovanje brzinom svetlosti, uz kratke tranzicije, možete posećivati dve planete kao i brojne lokacije od interesa koje mogu uključivati borbena polja, napuštene brodove, olupine, polja asteroida i slično. Sve ove lokacije su ručno kreirane i ne podležu repetativnom dizajnu



“PLANETE IZGLEDAJU MAESTRALNO, DOK SU STRUKTURE, KAKO SVEMIRSKJE, TAKO I PRIZEMNE, ODLIČNO DIZAJNIRANE SA APSURDNOM KOLIČINOM DETALJA PO SVOJIM TEKSTURAMA.”

koji može sa sobom povući proceduralno generisani pristup.

Everspace 2 je zapravo akcioni RPG koji prati konvencionalnu progresiju sa levelovanjem i iskustvenim poenima, dok će sva oružja koja budete nalazili imati raritet i svoj nivo, pa je nastavak sa ovim pristupom nešto tradicionalniji. Glavni fokus jeste borbeni sistem koji već u ranoj fazi igre odiše zabavom i nezanemarljivom dubinom. U suštini, letenje je dosta daleko od bilo kog space sim naslova i potpuno je arkanog karaktera, dok ponovo daje veliki broj opcija igraču uz podršku za sve moguće vidove kontrolera, tastature i HOTAS. VR podrška nažalost nije dostupna i deluje kao da je neće ni biti.

U igri se trenutno solidan broj različitih kategorija oružja, od raznoraznih mitralje-

za, preko laserskih topova, pa sve do mina i različitih tipova raketa. Svi brodovi imaju štitove, oklop i trup, dok su protiv svakog sloja odbrane određena oružja efektivna. Takođe, svaki brod ima svoju ultimativnu sposobnost koja je određena modelom i klasom samog broda, a na svaki brod se mogu smestiti i dodatni uređaji koji donose različite sposobnosti kao što je npr. teleport ili elektromagnetni plus koji gasi sve brodove oko vas na deset sekundi. Ono što je dodatno impresivno jeste da se svaki od ovih uređaja dodatno može menjati sa još unapređenja i kada se sve to ukombinuje sa brodskim klasama, oružjima i dodatnim sporednim nadogradnjama, broj mogućih kombinacija je ogroman već u ovoj fazi razvoja igre.

Dizajn misija je takođe dosta interesantan i raznovrstan, pogotovo u pauzama

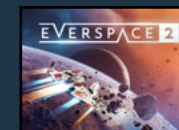


između borbe gde često istražujete napuštene brodove na bivšim svemirskim bojištima, popravljate različite mašinerije ili driblate između asteroida u potrazi za resursima. Ipak, kako igra odmiče, određene misije mogu postati repetitivne, pogotovo zbog manjka makar nekog građenja sveta i dodatnih lore odlomaka koji bi svakoj misiji dali više na ličnosti. Ono gde se još uvek pretežno vidi manjak sadržaja jeste pri varijacijama neprijatelja kojih ima oko desetak i koje su interesantne u prvoj polovini igre, dok će kasnije i oni postati malo usahli i repetitivni. Ipak, treba napomenuti da je razvojni tim obećao još osam sistema pored pomenuta dva, sa još mnoštvo sadržaja kada govorimo o oružjima, neprijateljima i naravno – priči koja je i dalje nezavršena.

Everspace 2 izgleda apsolutno predivno u skoro svakom trenutku, ponajviše zbog svog vrhunskog modela osvetljenja i odličnih vizuelnih efekata. Planete izgledaju maestralno, dok su strukture, kako svemirske, tako i prizemne, odlično dizajnirane sa apsurdnom količinom detalja po svojim teksturama. Dizajn zvučnih efekata je na podjednako vrhunskom nivou, međutim to se ne može reći i za već pomenutu glasovnu glumu koja je divlje nekonstantna kroz kampaњу, kao i kroz ostatak igre. Nažalost, van

toga, muzička podloga je razočaravajuće dosadna i neprimetna i vrlo često se poklapa sa onim što vidite na ekranu, pa će se tokom borbe često čuti nešto što najviše podseća na pozadinski ambijent.

Ipak, uprkos odličnoj grafičkoj podlozi, Everspace 2 nije nimalo zahtevna igra i lako će dostizati nivo najviših detalja čak i na nekom PC-u srednje klase. Bagoi su takođe prisutni u jako malom broju, pa igra često deluje kao završen naslov, uprkos nezavršenoj priči i manjku varijacija neprijatelja. Iako multiplejer ne postoji, kada započnete Everspace 2, teško ga je ispustiti iz ruku, pogotovo ako ste tražili akcijom napakovan svemirski šuter. Igra traje oko dvadesetak sati, makar dok ne ispucate sav trenutno dostupan sadržaj, od kojih desetak sati čini glavna kampaña i njene misije. Uprkos svemu tome, Everspace 2 je ona odlična Early Access igra koju je teško preporučiti, s obzirom na česte dodatke novih mehanika i sadržaja, što će neretko zahtevati da je počnete ispočetka. Sa time izrečenim, mislim da je Everspace 2 svakako vredan držanja na nekom pozadinskom radaru dok čekamo njegov pun izlazak naredne godine, gde će skoro sigurno, opravdati cenu koju traži, kao i solidna očekivanja koja je uspostavio u Early Access fazi.



IGRU USTUPIO:
**ROCKFISH
GAMES**

PREPORUČENA KONFIGURACIJA

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Ryzen 5 1500X 3.5GHz
GPU: Nvidia GeForce GTX 1060
RAM: 16 GB RAM
HDD: 50 GB

RAZVOJNI TIM

ROCKFISH Games

CENA

37.99€

PLANIRANI DATUM IZLASKA

2022.

STEAM LINK

https://store.steampowered.com/app/1128920/EVERSPACE_2/

- ✓ Detaljna i kompleksna borba
- ✓ Solidna količina sadržaja za ranu fazu Early Access-a
- ✓ Prelepa grafika
- ✗ Manji broj varijacija kod neprijatelja
- ✗ Dosadna muzička podloga



Autor: Milan Živković

REVIEW

BRAVELY DEFAULT II



HRABRI NASTAVAK JRPG FENOMENA

Kada želim da govorim o najnovijoj Bravely Default igri, konstantno mi se nameće način koji je verovatno najgori od svih kada je ovaj naslov u pitanju. Poređenje sa originalom! I dok to pri opisivanju igara često može biti dobra ideja, ovde kao da je najgora od svih, a istovremeno nemoguća za izbeći. Razlog je krajnje jednostavan... Poređenje sa neponovljivim (i superiornim) originalom na kraju može zvučati kao smrtna presuda jednoj inače odličnoj igri. Pa da počnemo!

Vizuelno... Ah, nazovimo to subjektivizmom, ali 3D efekat 3DS-a je bio sjajna stvar! Osećaj dubine u video igrama, mnogo je važniji nego recimo u kinematografiji. Na polju gejmpleja, osećaj treće dimenzije može mnogo da doprinese. Ali i bez konkretnog poboljšanja pri samom igranju, vizuelno svetovi postaju opširniji i bogatiji. Tako je originalni Bravely Default u potpunosti koristio 3D kako bi oživeo svoj rukom crtani univerzum.



Dvodimenzionalni, oslikani pejzaži, sada su zamenjeni modernijim setom osvetljenja i efekata Unreal endžina. Nikako ružna igra, nije dugoočekivani Bravely Default II. Ali krajnji utisak je mnogo manje šarmantan, nego što je to nastavak neverovatnog originala zaslužio.

Kad smo već kod neverovatnih stvari, neverovatan je i odabir stila kada je dizajn likova u pitanju. Svaki od njih deluje kao da je napravljen od plastelina, što je poslednja stvar na koju bih pomislio kada je Bravely Default u pitanju. Očito prelazak razvojnog studija sa "Silicon Studio" na "Clayte-

chworks" u imenu krije mnogo više od proste insinucije...

Gejmplej je i dalje isti. Uglavnom... Za razliku od originala, ovde nema "random encountera". Znače ono, kada bezbrižno šetate mapom i odjednom upadnete u borbu bez ikakve najave. Ovde protivnike možete da vidite (čitaj: izbegnete) na mapi što je svakako nešto što preferiram u JRPG igrama. Ali ni original nije bio loš po tom pitanju, jer ste i te nasumične, iznenadne borbe mogli da kontrolišete - u smislu, koliko često će se dešavati.

Borbe se i dalje odvijaju potezno, sa Bravely-Default sistemom. Ovo u prevodu znači da svaka akcija troši jedan BP (Bravely Point) a svako preskakanje akcije postavljanjem u Default poziciju (odbranu) čuva jedan BP. Pametnim čuvanjem poena, te strateškim korišćenjem svih sačuvanih odjednom, možete praviti sjajne preokrete u borbama i u potpunosti deklasirati protivnika.



“DVODIMENZIONALNI, OSLIKANI PEJZAŽI, SADA SU ZAMENJENI MODERNIJIM SETOM OSVETLJENJA I EFEKATA UNREAL ENDŽINA.”



Od statistike brzine, zavisi kada će koji karakter doći na red za akciju. To znači da je teoretski moguće da vaš lik i dva puta dođe na red a protivnik ni jednom, ukoliko ste od njega brži više nego duplo. I dok je ovo neki već ustaljeni sistem u JRPG žanru, ne mogu da se otrgnem utisku da je original ovo bolje rešio svojim linearnim odabirom akcija za svakog od karaktera. Nakon odabira dešavanja, akcije bi se izvršile jedna za drugom, u predvidivom i lako razumljivom redosledu.

Sa druge strane, "job" sistem je još uvek prisutan, a ovo znači da će u zavisnosti od posla koji dodelite vašem karakteru,

on imati određen set poteza i veština. Poslove pronalazite prelazeći igru i po-
beđujući glavne protivnike u priči, a kao i ranije, ima ih u zavidnom broju.

Priča je standardno dobra, ali ne po pitanju same poente ili originalnosti, već u smislu građenja atmosfere interakcijama između živopisnih likova. Svaki od likova je izuzetno lepo napisan, pa ćete ih i pored jako čudnih odabira imena, vrlo lako zavoleti. Ali stvarno, jedan od likova se zove Elvis! Pa to je skoro čudno kao da se protagonista zove Isus. Zapravo, protagonisti je moguće promeniti ime, tako da - eto ideje!



“BORBE SE I DALJE ODVIJAJU POTEZNO, SA BRAVELY-DEFAULT SISTEMOM.”

status učitani a konzola u ubačena u “sleep”. Dakle set vrlo jasnih okolnosti, koje će retko biti deo realnosti ukoliko recimo, pa šta znam, volite da igrate i neke druge igre dok od ove odmarate?

Kada sve sagledam, jasno je da je u pitanju igra koja na polju gejmplaja, grafike, priče i likova jako dobro stoji. Zbog toga se na kraju celo nesrećno poređenje sa originalom, svodi na na sveopšti utisak nošen sitnicama koje život znače. Pa da pobrojimo neke.

Prelazak na drugu lokaciju, u originalu je bio kao interakcija sa predmetima - priđeš i pritisneš dugme. Ovde - samo priđeš. Tako se prolazi kroz vrata, ulazi u grad, izlazi iz šume itd. I sve bi to bilo u redu, da je vreme učitavanja nalik onom u originalu. Dok prva igra na učitavanje bilo čega trači oko pet sekundi vašeg dragocenog vremena, nastavak bez problema iziskuje deset. Deset po deset

sekundi, verujte da će vam posle nekog vremena postati mučno, naročito kada po stoti put greškom kroćite van grada, samo zato što ste dodirnuti mesto gde počinje učitavanje.

Tekst odnosno titl zavisi od glasovne glume, pa će nekad biti prespor a nekad prebrz. A nekad neće u celosti ni stati na ekran, pa će skrolovati dalje pre nego što stignete da sve pročitate. Original nije imao ovih problema. Samo napominjem...

Prva igra je imala mini-igru u kojoj ste obnavljali uništeno selo. Ovde je to “zamenjeno” plovidbom, koja funkcioniše tako što pošaljete ekspediciju da istražuje svet dok je igra uključena, vaš

I prvi Bravely Default je bio izazovna igra, ali se ne sećam da sam jednog “boss-a” pokušavao da porazim gotovo pet sati! Potreba za besomučnim “grindanjem” kako biste postali jači i porazili ovakve grdosije od protivnika i na najmanjoj težini, u kombinaciji sa nekim zadacima koje iziskuju prelazak od tačke A do tačke B po nekoliko puta, stvarno su mučenje igrača, i to s predumišljajem.

Original je imao muziku, ne samo nadprosečno kvalitetnu, već implementiranu u igru tako maestralno, da je čak i muzička tema bila iskomponovana da pri sme ni dana i noći pruža kompletno drugačiju atmosferu. Ovde, kada noć padne, muzika se samo utiša. Napredak?

“MUZIKA JE I DALJE VRHUNSKA, ALI IZGLEDA DA JE KOMPOZITOR REVO DOK JE KOMPONOVAO ZA ORIGINAL DOŽIVEO NEKU VRSTU SPOZNAJE TAJNI MUZIČKE DIMENZIJE. ONAKO NEŠTO, NE MOŽE DA SE PONOVI...”

Kao što rekoh, poređenje sa originalom čini da igra zvuči mnogo lošije nego što zaista jeste, pa čak i kada govorimo samo o sitnicama. Naravno, ovo nema veze sa pravom slikom, jer je Bravely Default II jedna odlična igra. Njen najveći greh jeste to što je nastavak jedne od najboljih igara svog žanra svih vremena, a što kvalitet nije uspela da održi na istom nivou. U smislu igre za nekoga ko bi se prvi put sreo sa serijalom, u pitanju je mnogo manje razočaravajuće iskustvo...

Pa i pored ovoga, ja ne mogu a da ne preporučim da prvo odigrate original. Igru koja je revitalizovala kompletan žanr svojim novim idejama u retro izvođenju. Da ne pominjem muziku koja za mene predstavlja jedan od najboljih muzičkih albuma neke video igre - ikada. A tek priču koja uključuje možda i najbolje implementirani obrt koji sam doživeo u interaktivnoj zabavi...

I dok se ovaj tekst polako pretvara iz recenzije nove igre u priču o staroj,

hajde da stanemo ovde sa daljim poređenjima i skratimo na zaključak - šta to možete očekivati da vam Bravely Default II pruži.

Ovde ćete pronaći zanimljivu priču, različite karaktere, pregršt (bukvalno pregršt) dobrih dijaloga, zabavne borbe, lepu grafiku i dizajn sveta i fantastičnu muziku. Ono što nećete pronaći, jeste kvalitet svega pomenutog onako kako smo ga mogli doživeti uz original. Loša stvar? Samo ukoliko ste, kao i ja, očekivali nešto nalik savršenstvu. U suprotnom, ovde ćete pronaći samo dobru zabavu i ništa više od toga.

Bez sumnje - preporuka. Ali ukoliko potencijalni treći deo neće biti više nalik originalu, možda bi bilo najbolje da serijal ovde stane, preimenuje se u nešto drugo i dopusti legendi da ode u istoriju, dok je još uvek u apsolutno sjajnom sećanju i greje naša hladna, gejmerska srca.



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Nintendo

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Heliocentric Studios

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

8.1

- ✓ Igra lepo izgleda
- ✓ Jako dobro zvuči
- ✓ Ima zabavan gejmplaj
- ✗ Lepše je izgledala
- ✗ Bolje je zvučala
- ✗ Gejmplaj je bio zabavniji



Autor: Nikola Akseptijević

REVIEW

DESTRUCTION ALLSTARS

SAMOUNIŠTENJE

Destruction AllStars je (trebalo) da bude simpatična igra i tehnički poklon od Sonija za sve korisnike PS Plus pretplate na konzolama nove generacije. Na prvi, a i na drugi i treći pogled, igra je najsličnija destruction derby mečevima koji se fokusiraju na borbu između automobila, pa su pomisli na Twisted Metal i slične naslove u žanru opravdane. Kao što sam naziv kaže, prvo bi neko pomislio da će likovi koji krase ovaj naslov biti verovatno iz franšiza pod Sonijevim vlasništvom, međutim ovde 16 prisutnih likova su u potpunosti originalno dizajnirani što je već prvo u nizu razočaranja koje isprva AllStars vešto prikriva.

Primarno, celokupni gejmplaj se svodi na landaranje vašim automobilom u četiri različita multiplejer moda. Pored par poteza koje imate u vidu udarca sa strane i spreda gde će vaš auto proklizati u određenom pravcu, imate i 3 klase automobila, koje nažalost gotovo nemaju nikakve razlike od manje ili više izdr-

žljivosti i okretnosti. Osim toga, ključne razlike između igrača se ističu u 16 različitih karaktera od kojih svaki poseduje specijalnu sposobnost koju donosi automobilu. Neke od tih sposobnosti su drastično jače od drugih, pa ćete već nakon nekoliko partija uvideti da ljudi koriste uglavnom 5-6 istih karaktera, jer je disbalans između različitih likova poprilično veliki i predstavlja solidan zadatak za razvojni u narednim apdejtovima.

Kao novina za ovakav tip igre, izlaženje iz vozila potpuno ohrabrivano, a čak i postoji mod gde je mandatorno da menjate vozila. Izlaženje, obijanje i ulazak u druga vozila je vrlo responzivno i zabavno iskustvo, ali izmučeno dodatnim problemima u dizajnu. Nedostatak nekih specifičnih sposobnosti za likove van vozila je definitivno jedan od tih dodatnih faktora koji spuštaju iskustvo, dok je borba sa drugim likovima van vozila ekstremno bazična i praktično neigriva i užasna zbog svoje nezgrapnosti i prevelike jednostavnosti. Sam mod koji

zahteva da poene zajedno sa vozilom ubacujete u „banku“ i zatim trčkarate po mapi za novo je dosta iritantan, ponajviše zbog pomenutih problema. Iako je sam parkur, trčanje po zidovima i pentranje, zabavan, mapama nedostaje vertikalnosti i raznolikosti da bi ove opcije došle do izražaja i dobile na snazi.

Pored tipičnog moda gde se samo rorate sa drugim igračima, tu je pomenuti mod kojim bankirate vaše poene. Najzabavniji mod od sva četiri je ujedljivo Carnado, tj. mod gde uništavanjem drugih automobila pokušavate da ubacite njihove delove u tornado u centru arene. Čak i najzabavniji mod nažalost nije uspeo da izbegne neke probleme, pa je sama činjenica da mora da izađete iz automobila da biste pokupili delove dosta iritantna, jer drastično narušava tempo igre, pa sama dinamika celog moda pati zbog toga. Tu je i Gridfall, koji vas sa ostalim igračima baca na platformu koja se postepeno smanjuje u cilju da samo jedan pobednik preostane na istoj.



Iako su same ideje za svaki od pomenuta četiri moda solidne, već su debelo podelili igrače, gde biste za maltene bilo koji mod koji nije glavni free-for-all meč tražili po minimum par minuta. Ovo je ponajviše problem kod moda kao što je Gridfall koji može da potraje izuzetno kratko ako ispadnete u ranijoj fazi meča, pa se često dešava da možete čekati duže na meč nego što sam taj meč i traje. Broj mapa je takođe dosta razočaravajući, s obzirom da se svega četiri mape nalaze u igri, gde se nijedna ne ističe po nekom originalnom i inovativnom dizajnu.

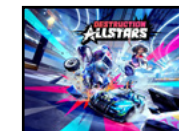
Grafički, igra u većini slučajeva izgleda odlično. Vizuelni efekti se sjajno uklapaju u celokupni stil igre. Dizajn karaktera se ovde možda najviše ističe, jer je većina likova veoma interesantna i izgleda kao da je Lucid Games stvarno imao neke odlične ideje na ovom polju, međutim, kao što je već navedeno, taj dizajn nije kompletiran na gejmplaj polju. Zvučna podloga je simpatična,

međutim lako se zaboravlja i često ume zvučati generično.

Igra poseduje i neku formu singleplejera, mada ona sa sobom ne nosi neke sekvence priče i glasovne glume, već samo nekoliko tipova različitih misija koje se mogu svoditi na taksi misije i slične sitne zavrslame koje mogu biti fina distrakcija.

Iako je glavni fokus AllStarsa multiplejer, ovde izranja najproblematičniji aspekt ovog naslova – monetizacija. Uprkos tome što je igra besplatna za PS Plus korisnike, ona će biti takva samo prva dva meseca, gde, ako niste u stanju (zbog neposjedovanja PS5), da pokupite ovu igru u tom periodu, moraćete da platite dodatnih 70 evra. Problem je što igra poseduje neke apsurdno skupe kozmetičke skinove, kao i to što se sve osim prve singleplejer serije misija plaća u iznosu od 5 do 10 evra po „mini-kampanji“. Skinovi su u najboljem slučaju samo puke promene boja automobila i odeće

likova, dok singleplejer misije ne donose ni previše sadržaja vremenski gledano, niti zabave. Ovo nas sve dovodi do zaključka koji je dosta razočaravajući, pogotovo što govorimo o igri koja dolazi iz Sonijeve kuhinje na koju nismo navikli da pravi ovako bazične i predatorske poteze – igra daje osećaj, izgleda i ponaša se kao free-to-play naslov. Stoga, teško je preporučiti bilo kome ovakvo iskustvo, koje, pored solidne fizike i arkadnog gejmplaja, jednostavno ima probleme na skoro svakom polju, pogotovo dizajnerskom i monetizacionom.



IGRU USTUPIO:
SONY

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4,
PS5
IZDAVAČ:
Sony Interactive
Entertainment
CENA:
69.99€

RAZVOJNI TIM:
Lucid Games
TESTIRANO NA:
PS5

OCENA

4

- ✓ Zabavno vožanje i atmosfera prvi par sati
- ✓ Dobri vizuelni efekti i grafika
- ✗ Loš balans između likova
- ✗ Užasan i bazičan dizajn na skoro svakom gejmplaj polju
- ✗ Mikrotransakcije





Autor: Milan Živković

REVIEW



LITTLE NIGHTMARES II

REVAKCINACIJA SLATKIM KOŠMARČIĆIMA

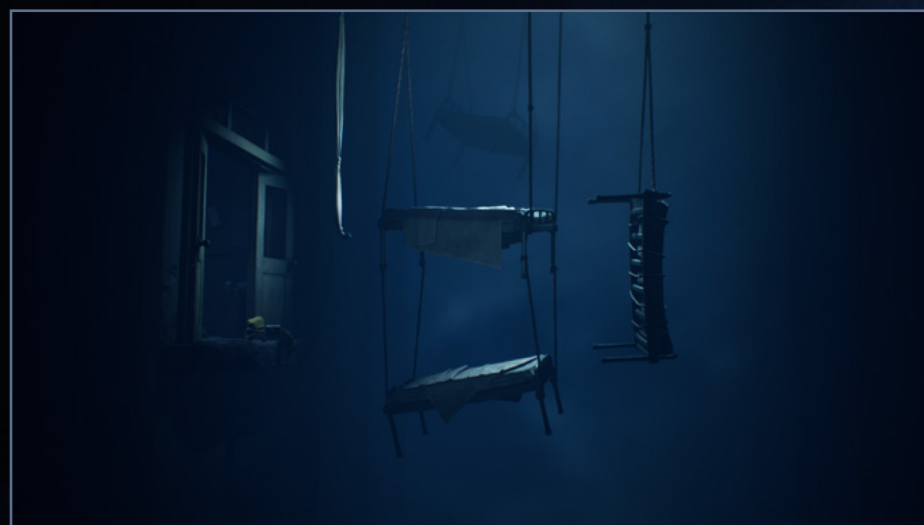
Prvi Little Nightmares, bio je sjajna igra. Jedna jeziva, ledena salata elemenata ukrojenih na takav način, da su zajedno odicali svežinom. Ideja koja je bila nova i neistrošena, a što je još važnije - odlično sprovedena. Zagonetke i platformisanje, natopljeni najsimpatičnijim užasima koje ste ikada videli, a prezentovani kroz odličnu grafiku i zabavan gejmplej.

Nastavak je upravo sve to isto, sa nekolicinom razlika koje se uglavnom tiču upravo malopre pomenute svežine. Jer Little Nightmares više nije nova ideja, ali

je svakako nešto u šta smo želeli ponovo da utonemo.

Što se vremena dešavanja u odnosu na original tiče, ne bih želeo mnogo da vam otkrivam, ali priča i dalje podrazumeva ogromne količine groteskne mistike, ovaj put posmatrane prvenstveno iz očiju novog protagoniste, dečaka sa papirnom kesom na glavi.

U odlučnoj nameri da stigne do određenog mesta, misteriozni dečak će se linearno kretati kroz igru u standardnom "s leva na desno" maniru a ograničeno i u



“PRIČA I DALJE PODRAZUMEVA OGROMNE KOLIČINE GROTESKNE MISTIKE, OVAJ PUT POSMATRANE PRVENSTVENO IZ OČIJU NOVOG PROTAGONISTE”

“dubinu” nivoa. Na ovom putu, biće potrebno da se suoči sa mnogim jezivim pretekama, ali na svu sreću neće biti u potpunosti sam, jer još jedan karakter ovde igra glavnu ulogu, što donekle menja atmosferu igre. Horor igre sa saputnikom imaju taj neki dodatni “volumen” (igre nisu kosa, Milane), možda baš jer se istovremeno osećate sigurnije jer imate saborca, ali i ranjivije jer brinete i za njega.

Dok su lokacije poprilično maštovite i lepo izvedene, zvuk i dalje odličan, priča intrigantna a gejmplej intuitivan i zabavan, celokupno iskustvo bih opisao kao - odlično, ali ne koliko je to i original bio. I to samo iz nekolicine razloga...

Svežina nove ideje koju sam pominjao, naravno više nije moguća jer je u pita-

nju nastavak koji nas ne može iznenaditi kao što to prvi put biva. U tom pogledu, pokušaji da se neke ideje recikliraju ili im se pojača efekat, mogu delovati usiljeno. Zapravo, to i jeste problem, jer bez konkretnih novih ideja, pa sve da je igra podjednako kvalitetna kao original, element otkrovenja i oduševljenja je mnogo slabiji.

S tim pod ruku neizbežno dolazi i mnogo manji broj zadovoljavajućih momenata. Znae one trenutke, kada jedva uspete da pređete neku deonicu, a sam kraj vam dopusti da uništite sve ono što vas je mučilo na putu do tamo? Iako i dalje prisutno i još više izvodljivo, takvih momenata ovde ima mnogo manje.

Kao konačni segment, naveo bih priču koja sada deluje manje “usmereno”.



“MRTVI KEZ SPODOBE KOJA VAS IZDUŽENIH
UDOVA JURI KROZ VENTILACIJU, SIGURNO NEĆETE
ZABORAVITI DUGO VREMENA.”

Obrti, misterija i opšti utisak priče koja curi između redova, sada je nešto blaži. Takoreći, narativni tok, ma koliko bio maštovit, odaje predvidiv utisak.

To i dalje ne znači da je u pitanju loša igra. Znam, već postaje tradicija da neki naslov ocrnim a onda počnem da ga veličam da vas ne bih skroz odvuкао od ideje da igru probate, ali ova igra zaista zasluđuje da joj posvetite svoje vreme. Možda reći nekoga ko previše zaviruje i analizira nadahnjujući osećaj koji video igre pružaju, zvuče obeshrabrujuće. Stvarna situacija jeste činjenica da je u pitanju odličan naslov koji je original zaslužio da doživi.

Svetlost baterijske lampe dok krči tamu ispod izvitoperenih kreveta, dok se križete od kreature koja puzi po plafonu i

testeriše sve što joj padne pod ruku, trunka je atmosfere. Mrtvi kez spodobe koja vas izduženih udova juri kroz ventilaciju, još jedna je trunka, koju sigurno nećete zaboraviti dugo vremena.

Little Nightmares II, kao i original, igra je koju možete igrati više puta. Na neki način, ovo je i neophodno da biste bolje razumeli ali i razotkrili sve njene tajne. I dok možda ne zadovoljava sve apetite ovog prevejanog starog lisca, ne mogu a da ne kažem da izuzetno srdačno preporučujem ovu igru. U paketu sa kecom, Little Nightmares II predstavlja jednu nesvakidašnju celinu. Ovde ćete pronaći priču dublju nego što očekujete, ali i užasa više nego što priželjkujete. Pa ko da se plaši voli, samo napred nek izvoli. Uostalom, znate već kako to sa hororima uglavnom ide...

“OBRTI, MISTERIJA I
OPŠTI UTISAK PRIČE KOJA
CURI IZMEĐU REDOVA,
NEŠTO JE BLAŽI U
ODNOSU NA ORIGINAL.”



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: Intel Core i7-3770 | AMD FX-8350
GPU: Nvidia GeForce GTX 760, 2 GB
RAM: 4GB
HDD: 10GB



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE/S/X,
PS4/5, Nintendo Switch
IZDAVAČ:
Bandai Namco
Entertainment
CENA:
29.99€

RAZVOJNI TIM:
Tarsier Studios
TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

8

- ✓ Odlična, jeziva atmosfera
- ✓ Misteriozna, duboka priča
- ✓ Kvalitetna audio režija
- ✗ Ne nudi ništa novo...
- ✗ ...pa deluje reciklirano
- ✗ Povremeni bagovi

PATREON | PLAY!ZINE

PODRŽI PLAY!ZINE.

POMOZI NAM DA OSTANEMO BESPLATNI!

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

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

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

BECOME A PATRON

PATREON.COM/PLAYZINE



Autor: Nikola Akseptijević

REVIEW



KOMPLETIRANO KOKANJE JAPANSKIH DEMONA

Nakon nešto manje od godinu dana od izlaska druge instalacije Nioh serijala, igra je doživela i port na PC u sličnom maniru kao i njen prethodnik, kao i unapređenu verziju za PS5. Iako se souls-like priroda serijala distinktno očrtava, Nioh 2 još više uspeva da istakne svoj lični pečat na novonastali žanr i stvori možda i jedan od najboljih akcionih borbenih sistema. Međutim, ovde nije fokus na sam Nioh 2 koji je već renomirano fantastično iskustvo koje možete pročitati u našem prošlogodišnjem aprilskom broju, već na kvalitet unapređenja koje nosi PS5 zajedno sa PC portom.

Očekivano je da su grafička i performansa poboljšanja u prvom planu u ovom izdanju. PS5 hardver veoma lako gura blago zastareli endžin koji Team Ninja

koristi još od prvog dela serijala, pa je obećanje za nativni 4K performans u 60 FPS-a definitivno ostvarivo i ispunjeno na novoj konzoli. Uz to, postoji i performansna opcija za sve frejmrejt entuzijaste koja otključava isti na 120 slika, u slučaju da posedujete TV ili monitor koji podržava veće stepene osvežavanja ekrana. Iako grafički Nioh 2 ne briljira, niti se ističe nekim realističnijim okruženjima, veća rezolucija drastično poboljšava texture i izgled celokupne igre, uz dosta bolje osvetljenje i modele karaktera koji su na momente umeli da deluju čudno. Apsolutno svi oklopi i oružja su takođe dobila znatno lepši i detaljniji izgled, što je u igri fokusirano na loot i opremu toliko i istaknutije. Nažalost, iako je PC port sa ove strane podjednako dobar, sputavan je limitacijama loših kontrola za tastaturu i

miš, kao i povremenim padovima u frejmrejt u pojedinim kritičnim trenucima tokom boss borbi.

Što se tiče specifičnih atributa koji krase PS5 platformu, Team Ninja je implementirao podršku za haptički feedback na novom kontroleru. Čak i za fanove ove opcije koja nije toliko revolucionarna (iako dosta ume da doprinese pri kreativnijim slučajevima), ova implementacija je nešto što će menjati iskustvo u nekoj većoj razmeri. Svakako, ovo ipak jeste dobrodošla promena koja proširuje već vrhunski gejmplaj. Kada već pominjem gejmplaj, igrači verzije sa prethodne generacije konzola ne treba da očekuju veće promene, bilo kada govorimo o sadržaju same igre, bilo o mehaničkim promenama, osim ako ne računate solidnu prednost na 120 slika po sekundi.



Ono što ipak krase Nioh 2 jeste sama igra, pogotovu u ovom izdanju koje donosi sve DLC-ove koji dodatno proširuju ovu igru već bogatu sadržajem. Svaki DLC dodaje po jedan novi region pun misija i priče, kao i dodatni New Game+ nivo težine. Svaki novi NG ciklus ne samo da podiže maksimalan nivo i otežava neprijatelje, već uvodi i nove mehanike, kao i novi loot. Kada se sve to upari da je bazična igra lako mogla da potraje 100 sati pri samo jednom prolazu, sa svim novim sadržajem i dodatnim nivoima težine, bila bi najveća moguća laž reći da Nioh 2 ne poseduje dovoljno sadržaja. Iako se sama igra ne može dičiti nekim kvalitetnijim narativom, pogotovu u ovim proširenjima koja su prequel karaktera, kreativan pristup japanskoj mitologiji i istoriji, kao i glavni fokus kroz odličan

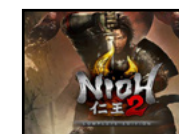
borbeni sistem, će mnogima biti dovoljan za prelazak preko ovih problema.

Sa ovime, Team Ninja je skorije i objavio da je franšiza, makar trenutno, završena i da će se studio okrenuti drugim novim ostvarenjima. Nioh 2, kao i Nioh, su među redim naslovima koji briljiraju i nadmašuju Souls borbeni sistem, sve to uz neki svoj lični pečat i vanvremenski pristup gejmplaj dizajnu. Uprkos određenim mehanikama koje su direktno preuzete iz FromSoftware franšize čak i u multiplejer aspektu, kao što su kooperativna pozivanja drugih igrača u svoje misije, Nioh čvrsto stoji kao jedna od najimpresivnijih istočnoinspirisanih franšiza novije generacije, i teško je ne biti optimističan za sve što Team Ninja ima da ponudi u budućnosti, ako nastave ovom odličnom rutom kojom su krenuli u poslednjih par godina.

“PS5 HARDVER VEOMA LAKO GURA BLAGO ZASTARELI ENDŽIN KOJI TEAM NINJA KORISTI JOŠ OD PRVOG DELA SERIJALA, PA JE OBEĆANJE ZA NATIVNI 4K PERFORMANS U 60 FPS-A DEFINITIVNO OSTVARIVO I ISPUNJENO NA NOVOJ KONZOLI.”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i7-6700K
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1660 Super
RAM: 16 GB
HDD: 85 GB



IGRU USTUPIO:
SONY

PLATFORMA:
PC, PS5, PS4
IZDAVAČ:
Koei Tecmo, SIE
CENA:
49.99€

RAZVOJNI TIM:
Team Ninja
TESTIRANO NA:
PS5

OCENA

9.4

- ✓ Prebogat sadržajem
- ✓ Znatno poboljšana grafika i zvuk
- ✓ Vrhunski gejmplaj sa još više varijacija nego pre
- ✗ Loša podrška za tastaturu na PC-u
- ✗ Priča je osrednjeg kvaliteta



Autor: Milan Živković

REVIEW



ZARAZNA PROPAST SLOBODNOG VREMENA

Povremeno tako naiđe igra u čiji razvoj poželim da sam bio uključen, iz razloga tako jednostavnih - da bih pomogao da prevale onih nekoliko koraka nadomak izvrsnosti. Kada je igra toliko dobra na mnogim poljima gde ostale često maše metu, a na onim "jednostavnijim" ne ulaže dovoljno napora, bude vam prosto žao što nije još bolja, ma koliko dobra bila.

Ovo nije nešto što prvi put pominjem, pa se svakako može smatrati i delom mog ličnog arsenala neobičnih razloga za razočarenje u jednu video igru. A i to razočarenje je svakako od posebne sorte, jer nikako ne znači da igru ne preporučujem - o ne! Preporučujem je, i te kako, srdačno i najtoplije.

Kao prvo, cena od dvadeset evra za količinu zabave koju ovu igru nudi, za mene je krađa meseca, jer igra predstavlja 20+ sati igranja, koje je toliko

zarazno da ćete mrzeti sebe svaki put kada pogledate na sat, shvativši da je dan prošao. Zapravo, uhvatio sam sebe čak nekoliko puta, kako na samopoziivanje u krevet samom sebi odgovaram sa "još pet minuta, Milane". Deset puta tako i već ne možete sebe selfi kamerom u oči da pogledate...

Rogue Heroes je mešavina roguelite (laganije "roguelike" varijante) i "zeldolikog" avanturisanja. Isprva sam mislio da će me samo čekati nivoi ka čijem kraju stremim, a svakom pogibijom krećem ispočetka, ali ispostavilo se da je sam pronalazak tih nivoa avantura za sebe. Iskustvo istraživanja mape sveta u potrazi za proceduralno generisanim tamnicama, u kom vas apsolutno ništa neće voditi za ruku.

I dok je ta vrsta intuitivnog gejmplaja uglavnom plus u bilo kojoj igri, moram da priznam da sam ovde bio poprilič-

no pogubljen. Stotinu puta sam pomislio da se krećem u totalno pogrešnom smeru, ili još gore - smeru koji ni programeri nisu predvideli da ću moći da odaberem za svoju putanju. Igra vas zapravo toliko slabo navodi da sam polovinu vremena bio oduševljen sobom što sam pronašao put koji su dizajneri nivoa predvideli, a polovinu vremena u strahu da sam krenuo gde nisam smeo, put nepredviđenih bago-va koji će mi u potpunosti upropastiti dalji napredak...

Sva sreća, uglavnom su situacije bile nešto što bi moglo upasti u prvu kategoriju, dok su se drugi slučajevi provlačili kroz gejmplaj kao priviđenja iz lošeg tri-pa uzrokovanog paralizom sna. Ni sam više nisam svestan da li sam nešto zablajao bauljajući po nepredvidivom dizajnu sveta, ili je pak sve ovo bilo izuzetno dobro orkestrirano blistavim umom programera, čiji genij u planiranju pro-

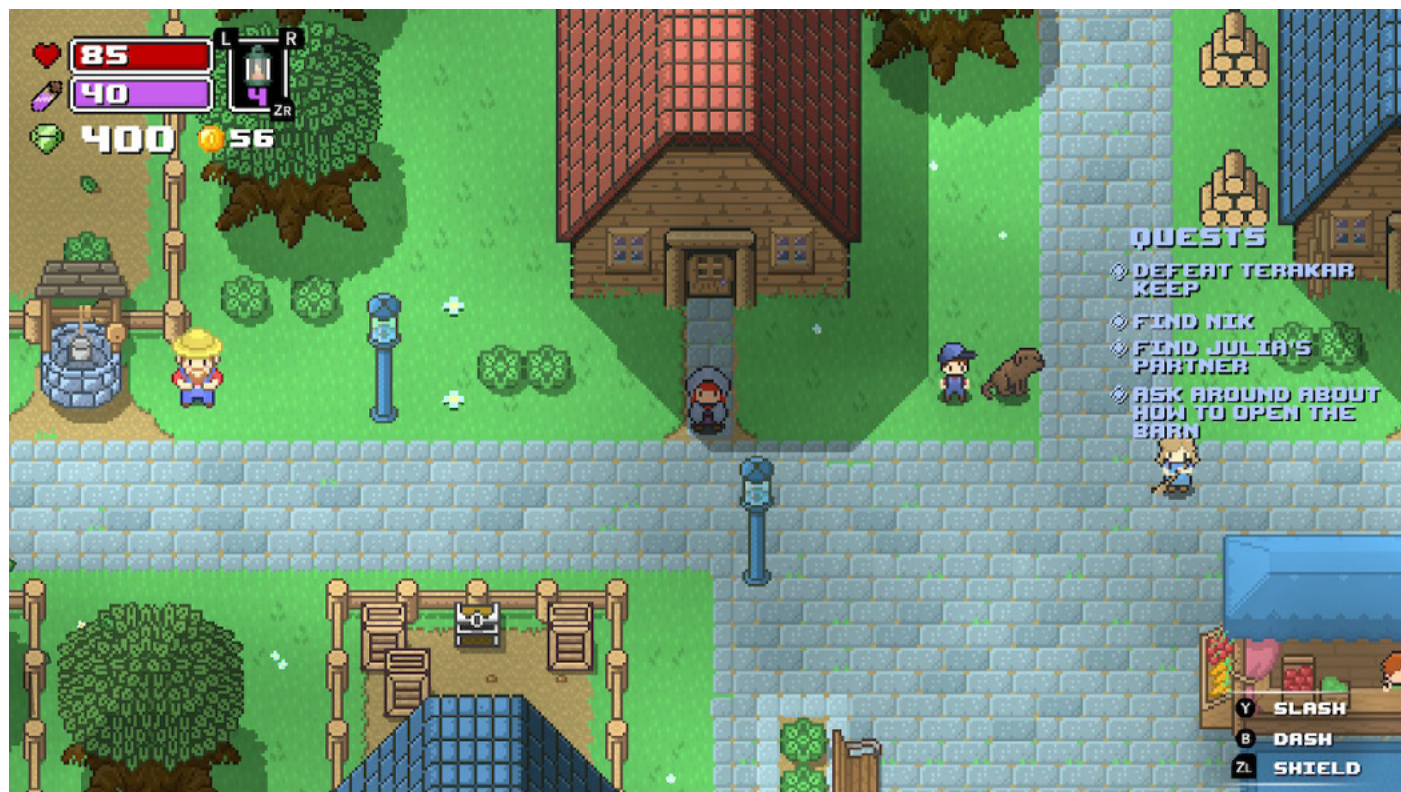
gresa može da zaseni jedino hrabrost, da jednu ovakvu igru puste u javnost.

Na omiljeni primer svog doživljaja, osvrnuću se odmah nakon što vam ispričam bar nešto po pitanju gejmplaja...

Igru počinjete u malenoj oblasti koja stremi ka tome da postane gradić. Jedini ko može pomoći u tome jeste vi na putu ka prelaženju četiri tamnice (radi spašavanja sveta, bla bla) koje u sebi čuvaju i nebrojena bogatstva. Ovim sredstvima,

"ROGUE HEROES JE MEŠAVINA ROGUELITE I "ZELDOLIKOG" AVANTURISANJA."



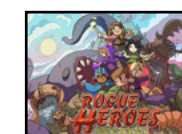


“CENA OD DVADESET EVRA ZA KOLIČINU ZABAVE KOJU OVU IGRA NUDI, VEROVATNO JE KRAĐA MESECA...”

“GEJMPLEJ JE IZUZETNO LEPO UTEGNUT, PA JE KRETANJE LIKA PO NIVOU UŽIVANCIJA KOJU ĆE KVARITI JEDINO FRUSTRACIJA NAKON POGIBIJE ZBOG PROKLETO KRATKOG DOMETA VAŠEG MAČA.”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows Vista
CPU: Intel Pentium 4 2.00GHz
GPU: ATI FireMV 2400 PCIe
RAM: 4GB
HDD: 300MB



IGRU USTUPIO:
TEAM17

PLATFORMA:
PC, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Team17

CENA:
19,99€

RAZVOJNI TIM:
Heliocentric Studios

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA **8.5**

- ✓ Jako zarazan gejmplej
- ✓ Simpatična retro grafika
- ✓ Pregršt istraživanja

- ✗ Premalo elemenata priče
- ✗ Par neprijatnih bagova

istraživanje glavni motiv koji će vas voditi da zavirite iza svakog čoška.

Svemu ovome doprinosi i izuzetno simpatičan osmобitni grafički prikaz, koji u tamnicama može delovati monotono, ali u otvorenom svetu a naročitu međ zelenilom, svojom jako interesantnom paletom boja daje apsolutno simpatičan utisak. Grafika je baš ona vrsta “čudnih 8 bita”, u smislu da izgleda kao nešto sa Nintendo iz osamdesetih, a i više je nego jasno da na starom hardveru ovako nešto nikada ne bi moglo da se “zavrti”.

Gejmplej je izuzetno lepo utegnut, pa je kretanje lika po nivou uživancija koju će

kvariti jedino frustracija nakon pogibije zbog prokleta kratkog dometa vašeg mača. Ne brinite, i ovo je moguće vremenom unaprediti pa će karakter od osmобitnog mlakone postati apsolutni osmобitni Konan. A sve naravno praćeno poprilično interesantnom muzičkom podlogom koja iako ne grandiozna, odlično pokriva svaki atmosferski vajb kom igra stremi.

E sad, još jedan element golica maštu od samog starta, a to je mehanika uzgajanja povrća. U startu se otvara mogućnost pravljenja farme, koju sam odmah kupio, pa i otvara zadatak za nabavku poljoprivredne opreme koja uključuje kanticu za

zalivanje i motiku. Znae već, poprilično evidentan “Harvest Moon” momenat koji je delovao kao lagan a i neophodan način da se zarade dodatni resursi.

I dok sam kanticu uz nešto mučenja uspeo da pronađem nakon nekoliko sati igranja, motika je zahtevala pronalaženje dva kompletno nelogična resursa kako biste je napravili. Metal i drvo, rekli biste? Pogađajte opet. Krila šišmiša i električno jezgro? Baš tako!

E pa to električno jezgro, materijal je koji nisam uspeo da pronađem ni dva sata nakon što sam prešao igru. Dobro ste pročitali! Mehanika koja je izgledala kao

nezaobilazan element igre, nešto je što nisam uspeo da doživim upravo iz onih ranije pomenutih razloga... Neobjašnjivih fenomena kom bi samo “Treće oko” uspeo da nadene neki smisao.

Dok ovakvi momenti zaista deluju kao katastrofalan previd programera, ja se ne bih sasvim složio. Upravo su ovakve nepredviđene okolnosti, nešto što igru čini više “živom”. Igrati je uz dozu neizvesnosti, razmišljajući da li vas koraci vode putem nauma glavnog dizajnera, ili pak nekim sasvim drugačijim, vašim putem.

Kroz igru sam propuštao mnogo toga, a neke stvari kao da sam pronalazio pre vremena. Naglim promenama statistika u potpunosti menjao doživljaj, zaobilazio prepreke, osećao se kao da varam igru na najsnađi mogući način, dok je ona uzvraćala istom merom.

Rogue Heroes je tako sirovo iskustvo, da me je pomisao na to kakva bi igra

bila da je unapređena na nekim drugim poljima, zaista mučila. Da se uložilo više truda u priču, u dijaloge karaktera, u smisao nekih pustih lokacija i interakcija... I malo više pažnje posvetilo poliranju bagovitih deonica zbog kojih sam lebdeo iznad svog cilja bez načina da se prizemlim, kao u nekom od košmara koje sam kao mali imao, ovo bi bila jedna gotovo perfektna igra.

Bez obzira na čudne nedostatke od kojih su neki igru učinili još primamljivijom, od mene očekujte samo preporuku po pitanju ovog naslova. Još ukoliko imate par drugara za malo kooperativnog igranja, što ja ovom prilikom nisam stigao da testiram jer sam solo prešao igru kao hipnotisana munja, eto razloga više da je nabavite. U svakom slučaju, ukoliko ste imalo ljubitelj Zelda serijala i roguelite podžanra, nema sile da u ovom naslovu nećete uživati... Možda i na najčudniji način koji ste ikada doživeli.



Autor: Milan Živković

REVIEW



PAKETIĆ KOJI ĆE VAS ODUVATI

Još uvek se sećam kakvim sam rečima završio "ozloglašenu" Super Mario Odyssey recenziju, naglašavajući da koliko god mana igra imala, treba je odigrati. Treba uživati u onome što Mario u tom momentu ima da ponudi jer će novije, lepše i bolje izdanje svakako doći, pre ili kasnije. E pa drage dame i gospodo, taj trenutak je konačno stigao. Momenat kada se proročanstvo neshvaćenog recenzenta ostvaruje i ponovo ujedinjuje igračku populaciju pod istom brkatom zastavom. Vreme koje nam pod prste plasira remaster odnosno port sjajne Super Mario igre uz bonus koji granice pomera onako kako najviše volimo - grandiozno i neočekivano.

Iako sam se oduvek trudio da se najiskrenije predstavim kao veliki a još više objektivni ljubitelj Super Mario i generalno Nintendo igara, izgleda da mi to nije išlo od ruke kada sam za "neke" svetom omiljene naslove davao ocene niže od savršenih. Zato evo konačno prilike da jednoj Super Mario igri dam basnoslovno visoku ocenu ne bi li me svet kome se ne može ugoditi, ponovo zamrzio iz potpuno drugačijih razloga.

Šalu na stranu, igra koja je pred nama, za mene predstavlja esenciju 3D platformi kakvu su brkata braća decenijama negovala. Nešto staro i provereno, a vala i ponešto novo i uglačano, jeste najbolji "blitzkrieg" način za opisati

ovaj naslov nasumičnom sagovorniku koji ni ne sluti količinu oduševljenja kojom planirate da ga odmah potom zalijete. Ali hajde da krenemo korak po korak...

Prva polovina (ili čak dve trećine) paketa, sastoji se iz reizdanja sjajne Wii U igre - Super Mario 3D World. Veća i luđa verzija 3DS naslova 3D Land, verovatno je poslednji originalni Super Mario naslov u kome sam istinski uživao. Sijaset besprekorno dizajniranih nivoa, ispunjenih domišljatim mehanikama, čuvenim Mario arsenalom oružja, potezima i svim onim na šta smo navikli... 3D World je bio apsolutni pogodak u svaku metu, bilo da ste igru igrali solo ili sa još 2 do 4 prijatelja.

Ona retro suština i draž Super Mario naslova, nekako se savršeno održava u nivoima sa ograničenom kamerom a u 3D izvođenju. Pa i pored činjenice da je ovo izvodljivo i u igrama sa potpuno slobodnom kamerom, ovde ipak uspeva da pronađe zlatnu sredinu i prosto "eksplokira" u facu svakom igraču koji se uhvati kontrolera. Switcha mi, opet sam osećao kako mi brkovi ubrzano rastu pri svakom pređenom nivou...

U vremenu koje sam imao da igru istestiram od dobijanja novinarske kopije do izlaska ove recenzije, nisam uspeo da uočim neke konkretne razlike u odnosu na original, bar što se sadržaja tiče, ali razlike koje jesu bile uočljive, tiču se generalnog poboljšanja iskustva po pitanju gejmplaja i grafike. Dok igra mož-

"OSEĆAJ DOSTIGNUĆA KOJI VAM SE PRUŽA TEK KADA BAREM MALO MUČNETE GLAVOM, U POSLEDNJOJ SUPER MARIO IGRI JE BIO PRISUTAN U OKO 10% SLUČAJEVA. OVDE? U GOTOVO 100%!"

da nema duplo bolje teksture i rezoluciju, efekti a naročito osvetljenje, sada su mnogo prijatniji za oči. Kontrast je bolje "odmeren" pa će detalje biti mnogo lakše uočiti, nego što smo to mogli da učinimo na Wii U verziji igre.

Po pitanju gejmplaja, deluje da je sama igra nešto brža a likovi okretniji. Ovo je svakako plus jer omogućuje lakše platformisanje, odnosno kretanje i akroba-

cije u igri gde su ove stvari bukvalno srž celog iskustva.

Odlična novina tiče se i multiplejera, gde osim već prisutnog lokalnog igranja do u četiri igrača, sada imamo mogućnost da sa društvom zaigramo preko interneta. Pored glavnih nivoa, ovo je prisutno i u Captain Toad specijalnim deonicama, pa je zagonetke sada moguće rešavati do u četiri igrača. Captain Toad Treasure Trac-



“BOWSER’S FURY JE, BEZ OBZIRA NA DUŽINU, JEDNO OD NAJKOMPLETNIJIH SUPER MARIO OSTVARENJA SVIH VREMENA. DA NIJE U PITANJU PRATEĆA IGRA, VEĆ DUPLO VEĆI, “GLAVNI” NASLOV SERIJALA, MOŽDA BI SE MOGLA SMATRATI I NAJBOLJOM SUPER MARIO IGROM SVIH VREMENA.”

ker igru inače srdačno preporučujem svima, ali to je sada već neka druga priča...

Besprekorno dopadljiv raspored svetova, raznolikost nivoa, zagonetke i osvežavajuće promene ritma u igranju i napredovanju, čine 3D World naslovom koji je bio sjajan još 2013. godine, a i sada uz tako malo osveženja pri portovanju uspeva da ostane gotovo podjednako zabavna igra kojoj se malo toga može zameriti a da održite isti nivo novinarskog kredibiliteta.

I dok bi skroz ličilo na Nintendo da jednu ovakvu igru uz umeren trud portuju i na lepe joj cenu novog naslova, ovaj put možemo da skinemo kapu (Kepija, naravno) i započnemo spontani aplauz. Jer osim ovog remastera, u paketu stiže i potpuno originalna, nova igra pod nazivom Bowser’s Fury. Šta je tačno u pitanju?

Bowser’s Fury je onaj slatki osećaj sušenja očiju usled netreptanja. Ono detinjasto i apsolutno isključivanje iz spoljnog

sveta na nekoliko sati jer vas je igra progutala kao rasejanog Đepeta. Nostalgicni poklič oduševljenja pred napretkom i inovacijama zbog kojih ste i zavoleli video igre! Sve ono što je Super Mario Odyssey želeo da me ubedi da jeste, a ja u neverici odmahivao glavom i JoyCon motion kontrolama po vazduhu ispisivao drevne rune u sazivanju proročanstva! Onog proročanstva koje će nas sve izbaviti iz teške zablude i izroditi igru zaista vrednu naše nepodeljene hvale.

To su baš čudne stvari... Da igra u naslovu sadrži reč “Odiseja” a da predstavlja razvodnjenu, neinovativnu i pomalo dosadnu i razočaravajuću gomilu malenih nivoa, naspram inače besprekorne prezentacije. A jedna igra koja nosi krajnje običan naziv - Bowserova Srdžba (dobro, ovako na srpskom još i iznenađujuće kul zvuči), da predstavlja sve ono čemu se možemo nadati u jednoj od “glavnih” Super Mario igara.

Otvoren svet bez učitavanja, nivoa povezanih u celinu, isprepletanih besprekorno

isplaniranim putanjama, nošenih bezgrešnim dizajnom - to je Bowser’s Fury! Možda ova hvala potiče iz moje zatečenosti igrom kojoj se nisam nadao, a koja tako surovo briše iz sećanja sva razočarenja tri godine starijim naslovom. Ali bez obzira na to, ako na nešto želim da stavim pečat svoje rešenosti, ozbiljnosti i obećanja da je u pitanju vrhunski kvalitet - o Bowserova Srdžbo, izlupao bih te pečatom i kurzivnim faksimilom do besvesti!

Da li biste radije skupljali stotine i stotine dosadnih Meseca, čijim se brojevima “hvalila” Odiseja, ili biste radije umeren broj Mačkosjaja (Cat Shine) od kojih je svaki, od prvog do poslednjeg, zabavan za pronalaženje? Ne težak, već zabavan! Super Mario igre ne brane svoju draž težinom, već šarmanтном zabavom koja se krije iza prelaženja svake prepreke. Taj osećaj dostignuća koji vam se pruža tek kada barem malo mućnete glavom, u poslednjoj Super Mario igri je bio prisutan u oko 10% slučajeva. Ovde? U gotovo 100%!



“GRAFIKA JE MOGLA BITI MALO UTEGNETIJA, A BOWSER’S FURY MALKO DUŽI.”

I dok se krećete po ovom ogromnom svetu, istražujući i rešavajući zagonetke u društvu apsolutno neočekivanog saborca, u vazduhu će uvek postojati strepnja od iznenadne “boss” borbe koju ne želim da vam pokvarim, ali ću samo reći - prosto je surovo koliko je dobro dizajnirana i osmišljena! A i pored toga, nije u pitanju isforsiran momenat koji vam se plasira do iznemoglosti, već je kao i ostatak igre - odlično izbalansiran.

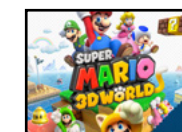
Prisutan je i režim za kooperativno igranje u dvoje, ali kao iskustvo, Bowser’s Fury je i više nego sjajan naslov za jednog igrača. No ako imate nekoga ko nije toliko zainteresovan za ovakve igre a opet želite da mu pokažete nešto zaista fantastično, nije ne odmet da mu pružite kontroler kao pozivnicu za ulazak u jedan užasno zabavan svet. Pa ne samo na polju gejmplaja, već i kroz povremene animacije, mogu slobodno da kažem da sam se pošteno ismejao, kako dugo uz Marija nisam.

Pa ni neumiruće Amiibo figurice, ovde nisu zapostavljene. Uz svaku ćete dobiti

neku vrstu pomoći, a ukoliko posedujete novog Marija ili princezu u odelu mačke, ili još bolje Bauzera - budite sigurni da će igra biti još lakša a naprotiv i zabavnija.

Kompletno iskustvo uz Bowser’s Fury, poput je tobogana o čijem povratku na početak razmišljate i pre nego što stignete na kraj vožnje. A kao paket uz 3D World, mogu samo da kažem da je u pitanju izuzetno ostvarenje, vredno svake pažnje. Kada kao manu jednoj igri (igrama) mogu da navedem jedino nekolicinu tehničkih problema ili činjenicu da nije bar još malko duža (cepidlačiš Milane, smanji doživljaj), budite sigurni da je u pitanju preporuka kakvu retko dajem. Možda na polju video igara generalno, nije u pitanju nešto što će apsolutno svako umeti da razume i ceni, ali na polju 3D platformi, Super Mario igara i generalno originalne, opuštajuće i inovativne interaktivne zabave, teško da ćete zaigrati išta bolje u skorijoj budućnosti.

Od brkatog srca, dragim čitaocima - preporuka velika kao Mega Pečurka.



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA: Nintendo Switch	RAZVOJNI TIM: Nintendo EAD Tokyo
IZDAVAČ: Nintendo	TESTIRANO NA: Nintendo Switch
CENA: 59.99€	

OCENA

9.8

- ✓ Osećaj dostignuća i izuzetan šarm
- ✓ Sjajni retro i neverovatni novi otvoren svet
- ✓ Svaki momenat uz igru je užasno zabavan
- ✗ Maleni broj tehničkih nedostataka



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW



POVRATAK PILGRIMA

Zanimljiv je i kratak put ove igre bio do njenog povratka. Ovaj naslov je zapravo izašao pre deset godina za Xbox 360 i Playstation 3 konzole ali je ubrzo potom, četiri godine kasnije, skinut sa svih digitalnih radnji zbog problema sa licencom. Sada nam se vraća i to čak za novije konzole.

Priče u tabačinama ili ti beat-em-up side scrolling igrama ovog tipa su relativno proste. U ovom slučaju još prostije i generalno prate glavne okršaje koji su prisutni i u filmu. Nema tu neke velike uvodne priče, dugih razgovora ili ti opisa sveta. Vi ste Scott Pilgrim i na vama je da prebijete 7 bivših momaka od Ramone. Sa kooperativnom opcijom ovde ćete to raditi sa još par sporednih likova iz stripa/filma.

Ovaj žanr ne treba mnogo toga da uradi kako bi vam učinio neki naslov zabavnim. Igra u suštini to uspeva da uradi i ima dovoljno osnovnih elemenata koje dobro izvodi da joj zamalo prođe da bude ok. Ubacivanjem rogovatnog RPG sistema i napredovanje likova je pomalo poremetilo celu žanrovsku formulu, pogotovo nedostatak direktnog upućivanja igrača na istu. Hajde pokrijemo šta je dobro (tuče naravno).

Kao glavni fokus beat-em-up naslova, fight mora da bude zabavan, što ova igra i uspeva. Pregršt protivnika koji se iz nivoa u nivo menjaju i dolaze u sve izazovnijim i zanimljivijim formama, a svi udarci i potezi, kako vaši tako i njihovi, postaju sve kompleksniji. Kada se uigrate imaćete neke baš zabavne komboe, ali će vam u početku biti izuzetno teško da vas protivnici jednostavno ne pregaze, pogotovo ako igrate sami. Za ovo je kriv minimalistički RPG sistem u kome vam se većina korisnih poteza otključava kako budete skupljali nivoe određenog lika sa kojim igrate. Kada vam se counter move nalazi na 4. nivou to može biti malo frustrirajuće. Dodatno na ovo, možete da povećavate statuse kao što su SPD, STR, DEF ili ti brzinu, snagu i odbranu kako biste ojačali lika, ali ovaj sistem nikako nije objašnjen.

Naime, kako biste unapredili ove statike, dobili ekstra XP poene ili obnovili životne poene, moraćete da uđete u prodavnice koje se nalaze u pozadini. Da, one nisu tu samo da izgledaju lepo, već ćete u njima trošiti sav novac koji prebijete iz vaših protivnika, i srećno da provalite šta koji predmet radi, pošto vam igra to neće odmah reći. Ukoliko negde ne pročitate o prodavnicama ili

ne nabasate na iste tokom istraživanja nivoa, vrlo lako ih možete propustiti. Pored toga, na taj način se pronalaze i skrivene sekcije u nivoima. Ovo je malo poveći propust, pogotovo što od istog zavisi koliko dobro ćete prolaziti kroz progresivno teže nivoe. Naravno, sada kad znate kako da se unapredite vrlo lako možete postati nepobedivi.

Možda najbolja stvar koja izvlači igru jeste mogućnost lokalnog ili online kooperativnog igranja. Kada vas ima četvoro na ekranu svaki okršaj postaje drastično lakši i zabavniji kad krenete da gazite ili žonglirate protivnike. Uz ovo ima i još par mini igara koje su ili prekratke ili previše proste za neku veću pažnju. Doduše nivoi su poprilično dugački, puni skrivenih sekvenci, i pre svega svaki je veoma jedinstven i drugačiji od prethodnog.

Vrlo lako možemo reći da je igra bukvalno animirani originalni strip. Svi likovi, sve pozadine, sve lokacije odišu duhom i dizajnom koji se nalazi u stripu. Animacija je solidna i lako možete videti šta svi likovi rade osim ako nisu jedan na drugom. Ako ste pročitali strip sigurno ćete naći pregršt lokacija i referenci na mnogobrojne momente.



“AKO NISTE ČITALI STRIP ILI GLEDALI FILM NEĆETE IMATI POJMA ŠTA SE DEŠAVA”

Osim muzike, koja predstavlja odličan i zabavan miks melodija i retro stila, pogotovo kod ovog žanra koji ćete možda slušati i van igre, ostali zvučni sistemi padaju veoma brzo. Iako su lako mogli da koriste snimke glumaca iz filmova zarad davanja glasa likovima u igri ili bar neke komunikacije tokom boss okršaja između bivših i Scotta, oni to nisu uradili. Cela igra je toliko odsečena od bilo kakve glasovne glume da čak ni protivnici nemaju nikakav glas kad ih prebijate. Nema čak ni stripskih balona da pročitate neki banter ili opaske od bivših ili nasumičnog protivnika. Dodatno na ovo, svi zvučni efekti, kojih ima tu i tamo, su potpuno pregaženi od strane veoma glasne muzike.

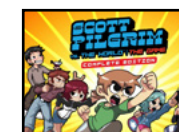
Tehničkih problema generalno nema. Priključivanjem nasumičnog kontrolera

tastatura jednom prilikom nije radila za couch co-op. No ako imate Xbox ili PS kontroler verovatno neće biti problema ili će biti popravljani uskoro.

Posle deset godina od kako je igra originalno izašla definitivno se vide neki zastareli gejملهj elementi. Iako nikada nisam bio za to da vas igra vodi za ruku i pokazuje sve, neke bitne detalje ipak treba objasniti i pokazati igraču, što ovaj naslov propušta da uradi. Preporuku da odigraju Scott Pilgrim vs the World bi ostavio isključivo onima koji su se zaljubili u svet u stripu i filma i hoće da se zabave sa igrom iz istog. Jedino ako vam baš treba neki novi beat-em-up naslov za bilo solo ili igranje u društvu, a sve ostalo ste prešli, možete je slobodno uzeti pošto cena nije nimalo velika i verovatno će vam se isplatiti.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: 3.3GHz Intel i5-2500K
GPU: Nvidia GeForce GTX 660 GPU
RAM: 8GB
HDD: 2GB



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE,
PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Ubisoft

RAZVOJNI TIM:
Ubisoft Montreal

TESTIRANO NA:
PC

CENA:
15€

OCENA

6.5

- ✓ Dobar co-op
- ✓ Puno referenci na strip
- ✓ Sasvim ok cena
- ✗ Ne objašnjava neke bitne mehanike
- ✗ Potreba za grind-om
- ✗ Minimalne mini igre





Autor: Lazar Drašković

REVIEW

SHOT IN THE DARK

Svremena na vreme se pojavi donekle inovativan naslov za koji skoro niko neće čuti, a verovatno još manji broj ljudi igrati, što zbog manjka ikakvog marketinga, te zbog izuzetno lošeg naslova koji deli sa popularnom pesmom i relativno popularnom društvenom igrom. Čak i detaljnijom pretragom u internet browseru link za igru nije prvi. Posle ovakvog starta moja očekivanja su bila izuzetno niska. Pored toga igra je puzzle platformer, kojih nisam previše veliki ljubitelj. Da nisam morao da uradim recenziju za nju verovatno bih je zaobišao. Drago mi je što nisam.

Prvi upečatljiv detalj je vizuelni izgled igre koji se sastoji od svega tri boje, crne, bele i crvene. Iako sam pixel-art likova nije ništa specijalan, igra izgleda prelepo zbog izuzetno fenomenalnog korišćenja ove tri nijanse. Svaki pixel je savršeno ukomponovan i igri daje daleko detaljniji izgled nego što se na prvi pogled može pretpostaviti. Cigle na zidovima, senke na belim grobovima, svetlo koje prolazi kroz prozore katedrale, polumesec koji vas u pozadini prati dok je sve oko potpuno crno i mnogo više, igri daje izuzetnu atmosferu koje čak ni neke visokobudžetne 3D igre ne umeju da dočaraju. Da stvar bude još bolja, ova vizuelna nota nije tu samo zbog izgleda već je i veoma ključan deo gejmplaja.

Protagonista igre je veoma očigledno inspirisan Klint Istvudovim "Man with No Name" likom i isto tako sve što možemo saznati o njemu je veoma oskudno i ostavljeno slobodnoj interpretaciji.

Vaš cilj je da ulovite traženog bandita sa postera koji se nalaze na nekoliko mesta u igri i niko, pa čak ni demoni, apokalipsa niti sam pakao vas ne mogu zaustaviti u tome. Jedinu prijatelja kome možete verovati je vaš verni revolver. Bez prevelikih spojlera nakon prelaska igre jasno se može uočiti poruka da je putovanje mnogo bitnije od cilja.

U oko nešto više od šezdesetak nivoa potrebno je preskakati ili ubijati demone, snajperiste, duhove i raznorazni asortiman prepreka. Nivoi su generalno veoma kratki ali svaki nivo ima nekakav štos i pored mozganja često su potrebni i dobri refleksi. Dizajn nivoa se može podeliti na dve grupe: nivoe u kojima je potrebno strpljivo ići napred i nivoe gde je potrebno konstantno napredovanje bez vremena za stajanje.

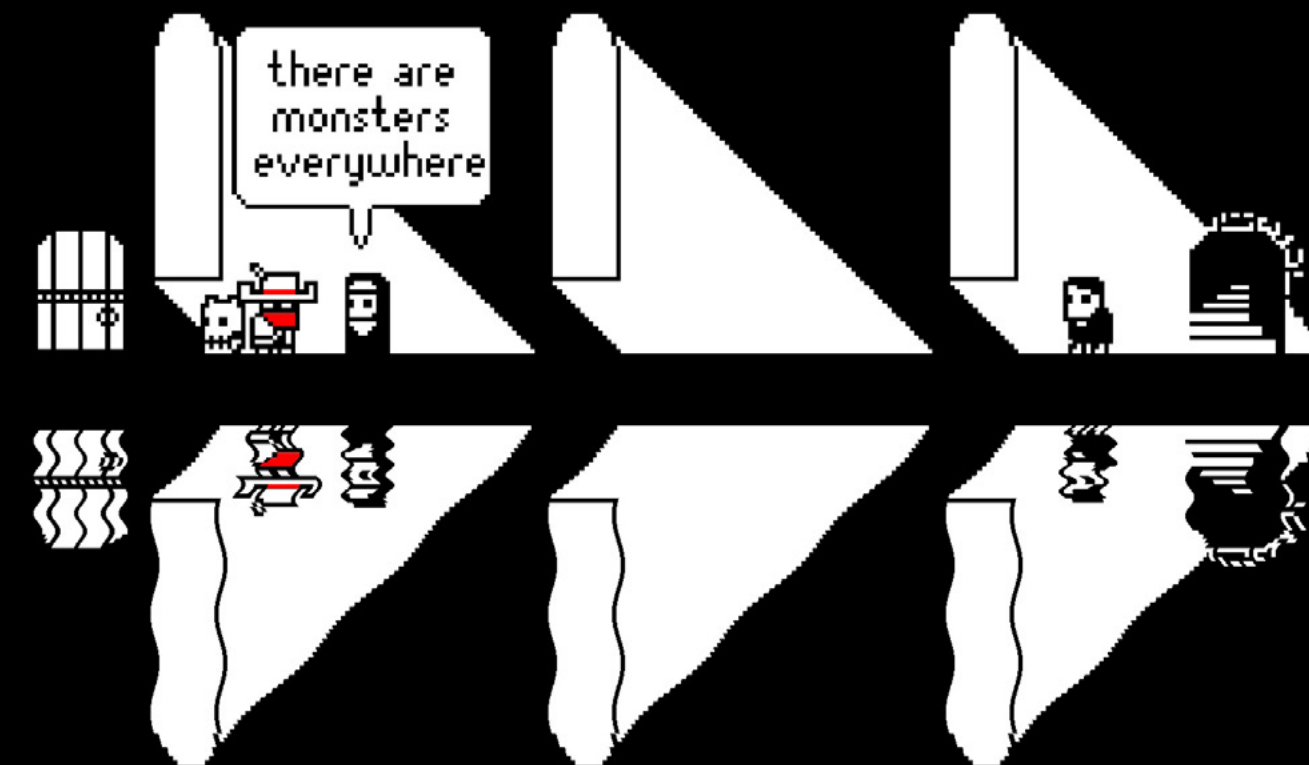
U prvom slučaju se gejmplej najviše oslanja na estetiku igre. Potrebno je sačekati pravi trenutak kada iz mraka na ulična svetla ili mesečinu izađe silueta demona koja bi u suprotnom slučaju bila potpuno nevidljiva. Ovo je samo jedan od primera u kojima igra koristi svoj vizuelni dizajn u službi gejmplaja. U slučaju druge vrste nivoa, uglavnom vas prati nišan od snajperiste koji se uobičajeno nalazi na samom kraju nivoa i ne dozvoljava ni trunku mira. Usput je potrebno preskakati ili ubijati neprijatelje što nije ni najmanje lako. Revolver koji posedujete sadrži samo šest metaka u šaržeru i pucanje ili punjenje istog u potpunosti zaustavlja vaše kretanje. U prvoj polovini igre to ne predstavlja preveliki problem, ali kasnije je veoma

ključno naučiti kada je potrebno stati i pucati a kada je bolje samo preskočiti neprijatelje. Broj metaka je takođe potrebno pamtiti jer u igri ne postoji nikakav indikator koliko ih je ispaljeno.

Pozitivna stvar je to što su nivoi raspoređeni na takav način da ne dozvo- le monotoniju i konstantno se menjaju, tako da taman kada vam postane muka od jednog tipa nivoa igra vas prebaci na drugi.

S muzičke strane postoji svega nekoliko melodija od kojih je većina veoma jezi- va i komponovana da izaziva napetost. Opet se moram vratiti na estetiku igre jer njene melodije sjajno dočaravaju strah od demona koji se kriju u mraku. Poslednjih desetak nivoa se estetski izdvajaju od ostatka igre, i vrlo brzo vam postaje jasno da se nalazite u paklu. Mu- zika tada zapravo postaje brza i pozitiv- na, kao da vas podseća na vaše teško putovanje i kao da vam govori da je vaš cilj skoro na dohvat ruke. Ovo je veoma neuobičajen pristup jer se takve melo- dije uglavnom sreću na početku avan- ture, a ne kada se nalazite u bukvalnom paklu. Iskreno, jako mi se svideo ovaj pristup, jer mi je ova vrsta muzike do- davala na želji da prebrodim poslednji i istovremeno najteži deo igre.

Iako izgleda kao da sam igru nahvalio na svakom koraku, nažalost ima i nekoliko veoma velikih mana. Kontrole nisu baš najbolje optimizovane u smislu responzivnosti, što je za ovu vrstu igara apsolutno neoprostivo. Nije se dešavalo često, ali je bilo dovoljno primetno u ne-



kim krucijalnim trenucima u kojima ne bih umro da su se kontrole očitale kako treba.

Drugi problem je mali bug sa bodlja- ma. U slučaju da vam karakter izvadi revolver kraj istih, momentalno ćete umreti jer zbog dodatih piksela igra smatra da ste ih dodirnuli. U par posled- njih nivoa ovo ume da bude posebno frustrirajuće, imajući u vidu dizajn odre- đenih platformi.

Treći problem igre je zapravo njena du- žina i cena. Igru sam prešao za nešto manje od pet sati i verujem da to mno- gima neće biti dovoljno. Zbunjujuće

čudna suma od 8,19€ za jedno prepod- ne, za standarde naše zemlje po mom mišljenju nije dovoljno, i verovatno bi samo najokoreliji fanovi ovog žanra igara bili voljni da izdvoje toliko novca. Dobra stvar je da se na sajtu studija može pronaći demo koji predstavlja prvu petinu igre, tako da je pre kupovi- ne moguće proveriti da li je ovo tip igre za vas.

Meni je tih par sati igre prošlo neprimet- no i veoma zabavno, ali par tehničkih mana i totalno odsustvo reklamiranja će Shot in the Dark nažalost zadržati u Ste- am-ovom ambisu gomile igara za koje niko nikad neće čuti.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 - 64bit
CPU: Quad-core Intel or AMD 2.5 GHz
GPU: NVIDIA GeForce 460 GTX
RAM: 4 GB
HDD: 1 GB

IGRU USTUPIO:
EVOLVEPR

PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
Possum House Games
CENA:
8,19€

RAZVOJNI TIM:
Possum House Games
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

7

- ✓ Sjajna atmosfera
- ✓ Raznovrsni nivoi
- ✓ Unikatan izgled

- ✗ Kontrole su mogle biti bolje
- ✗ Par bagova
- ✗ Igra je diskutabilno suviše kratka



Autor: Igor Totić

REVIEW



WEREWOLF

THE APOCALYPSE

EARTH BLOOD

GOTY 2006

Gledam ovde pored stola, usamljeno čuči moj stari Xbox 360. Prešao je dosta ali i dalje radi, mada ga palim samo kad mi se igra DJ Hero (možda jednom godišnje). Uzeo sam ga odavno kako bih igrao Gears serijal a i tad sam imao PC koji je jedva gurao Word pa mi je bio i relativno glavni gaming uređaj. Werewolf The Apocalypse – Earthblood me je baš vratio u te prve dane Xbox 360.

Werewolf je zasnovan na World of Darkness franšizi gde pripadaju i Vampire the Masquerade igre i bio sam vrlo iznenađen i zainteresovan kad su ovu igru inicijalno najavili. Nisam očekivao neku revoluciju jer studio koji je radio ovu igru nema neki poseban portfolio, ali sam očekivao zabavnu igru sa Vukodlacima gde sam mogao da kidam neprijateljima ruke i noge na sve strane. Nažalost, dobio sam samo ideju sa jako lošom realizacijom.

Igra prati Cahal-a, Vukodlaka koji je ujedno tehnički i Ekoterista i trenutno je sa svojim čoporom u borbi protiv loših korporacija koji uništavaju prirodu i prete celom svetu, ovde zvanom Gaia. Seting i priča su vrlo kompleksne i jako loše ispričane jer vam se ekspozicija nabaca na lice već u intro sinematiku, umesto da lagano

saznajete detalje ovog univerzuma. Od vas se očekuje da se borite za prirodu i da znate koji su vaši principi odmah pri početku igre dok pokušavate da provalite kontrole.

Priča je generalno loše ispričana i pratiće Cahala kroz razne obrte i izdaje, ali ćete često češkati glavu pokušavajući da nađete smisao svega. Novi likovi će se pojavljivati iznenada, pogotovo neprijatelji, i trebalo bi da izgledaju kao da predstavljaju neku pretnju, ali prikaz istih je toliko loš da ćete zaboraviti na njih već posle sinematika. Priča je trebalo da bude jača strana ove igre, pogotovo što već imaju seting i izvorni materijal, ali izgleda da se baš zbog toga od igrača traži da već sve to zna. Vampiri su iz istog univerzuma, ali su kroz Bloodlines polako i sigurno uvodili igrača u celu poentu Maskarade i života Vampira među ljudima, dok Werewolf to ne radi.

Priča na stranu, ovo je akciona avantura sa vrlo ograničenim RPG elementima, pa kontam da je gameplay bolji od priče? Nope, ovde dolazimo do Xbox 360 poređenja. Igra izgleda kao da je rađena baš za ovu generaciju konzola i svaki element vrišti na last, lastgen. Igra ima dosta stealth elemenata, uz akciju, koji su na momente baš zabavni, a u većini slučajeva katastrofalni.

Cahal ima tri transformacije i jedna od njih je običan vuk koji vam služi za stealth segmente. U vučjoj formi ste mnogo brži i tiši, tako da ćete se provlačiti između kutija, kroz ventilacije i vrebati protivnike po ograničenim zonama. Neprijateljski AI je ili katastrofalan ili nepostojeći. Patrole su izuzetno očigledne a najčešće ih i nema tako da će bezbednost gledati u jednom pravcu i stajati u mestu. Ovi stealth nivoi su dizajnirani tako da ako nađete put kroz lavirint, možete da pobijete sve stražare u stealthu bez da aktivirate alarm i bez mnogo problema. Postoje neki segmenti gde možete da izgubite ako vas pronađu, što je apsolutna glupost u modernim igrama (ako te provale, ili se sakri ili se snađi) i vraća vas na početak nivoa. Instant fail stealth segmenti su me uvek nervirali ali ovde su još gori jer na PS4 Slim učitavanje traje izuzetno dugo.

Ok, stealth je nekad pogodak, češće promašaj, ali igra se zove Werewolf, gde je tu Vukodlak tabanje? E pa ostalo je u 2006-oj godini. Cahal može da se pretvori u Vukodlaka ili kada igra zahteva za time, ili ako vam stealth segmenti dozvole. Ako vas provale, lupate kvadrat dok se ne pretvorite u Vukodlaka i tad kreće rokanje.

Cahal ima dva Vukodlak moda, koji imaju glupa imena pa ćemo iz zvati Brzi i Jaki. Brzi mod ćete najčešće koristiti i tu ste najmobilniji ali dosta slabiji. Šteta koju primete je često zanemarljiva dok ne dođu neprijatelji sa srebrnim mecima koji i te kako bole. Tada se pretvarate u Jaki mod koji je sporiji ali čvršći, izdržljiviji i jači. U oba moda imate laki i teški napad koji kombinujete i možete da pokupite neprijatelje i raskomodate ih. Animacije ovih borbi su jako štire i izuzetno Unreal 3, tako da nećete imati često OMGWOW momente tokom bitki nego klasično lupanje po kvadratu i trouglu.

Tokom igre otključavate dodatne sposobnosti koje možete da aktivirate u zavisnosti od moda Vukodlaka, kao što su lečenje i daleki skok, a takođe puniti Rage metar koji vam daje dodatnu štetu i izdržljivost. Rage puniti i tokom stealth segmenta i kada skupite dovoljno, možete da se pretvorite u Vukodlaka kada poželite. Tokom razgovora sa NPC-jevima, rage se puni ako su vaši odgovori agresivni i onda možete i u sred konverzacije da se „iznervirate“ i pretvorite u čudovište. Sem ovoga poslednjeg, ništa u ovoj igri nije originalno i bukvalno su sve mehanike „već viđene“.

Tokom igre otključavate skil poene koje investirate u vaš gameplay koji se deli na

ova tri tipa vuka. Ako želite da ostanete stealthy, uložićete u stealth vuka. Lično nekako nisam video poentu u tome, jer sam ja ovde došao da kidam i cepam, a ne da se šunjam, tako da sam sve „pare“ pukao na Vukodlake, što mi je dosta olakšalo igru koja je inicijalno već vrlo laka i jednostavna.

Okruženja su ponekad odlična, ali češće loša. Delovi gde se nalazite u prirodi, tj. u šumi, umeju da budu predivni, pogotovo kad mesečeva svetlost prolazi kroz krošnje drveća, ali najčešće ćete biti u industrijskim kompleksima koji su hladni, kockasti i sa izuzetno malim brojem detalja – dosadni. Animacije likova su takođe iz prošlosti, pa su svi drveni, imaju vrlo nizak broj poligona i sinhronizacija usana je presmešna. Bukvalno u svakom momentu imate osećaj kao da igrate igru na PS3 ili Xbox 360.

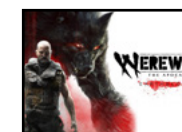
Glazovna gluma takođe ne pomaže jer uglavnom svi zvuče kao da su ih zvali u ponoć da snimaju jer je autentično da se snima tokom punog meseca. Iskazivanje rečenica je hladno, bez emocija i često zvuče kao da čitaju umesto da glume. Naš ćelavi protagonista nažalost nije ništa bolji. Muzika je, doduše, izuzetna, ali opet iz starijeg doba. Ambijentalna elektronska muzika u sarad-

nji sa teškim metalom pripada ovoj igri, ali ne razbija i ne hajpuje kao što to radi novi Doom Eternal.

Werewolf The Apocalypse – Earthblood je igra sa dugačkim imenom koju je vreme pojelo. Da je igra izašla pre 15 godina, bila bi u rangu onih igara koje odigrate, zaboravite na nju i onda reinstalirate posle godinu dve čisto jer vam se igra. Bio bi tip igre kao Batman serijal, Prototype, Darksiders (da ne izlazi remaster za svaku generaciju) i slično. Ovako, ovo je igra koja je arhaična u svim svojim elementima i nikako ne pripada ovoj, pa ni prošloj generaciji konzola. Ali, ipak nije bila jedna od onih igara za koje sam se terao da ih igram zbog roka recenzije, nego sam iskreno prelazio i zanimalo me da li će se igra poboljšati vremenom (nije). World of Darkness i dalje ima samo jednog šampiona a to je serijal Vampira, dok Vukodlaci moraju mnogo više da se potrudu.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: AMD Ryzen 5 3600X
GPU: Nvidia GeForce GTX 780, 3 GB
RAM: 8GB
HDD: 20GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, PS4, PS5,
Xbox ONE/Series X/S
IZDAVAČ:
Nacon, Bigben Interactive
CENA:
40€

RAZVOJNI TIM:
Cyanide
TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

5

- ✓ Muzika
- ✓ Nostalgija za starim generacijama konzola
- ✓ Okruženja su ponekad odlična
- ✗ Katastrofalan AI
- ✗ Borba je osrednja
- ✗ Igra izgleda zastarelo i gameplay je arhaičan



Autor: Milan Živković

REVIEW

BLUE FIRE

SUPER SOULS MEAT ZELDA BOY - 3D!

Video igre su stvarno čudna sorta. Prelaka ili preteška, previše šarena ili siva, prespora, prebrza, ili možda ima previše vode? Svašta može biti mana jednoj igri, a opet nije obavezno ni da će ista stvar u dve igre, za obe predstavljati istu manu ili vrlinu.

Tako je pred nama igra koja je dosta teška a to joj je istovremeno i mana i vrlina. Iako zvuči kao nešto nelogično, ili pak filozofija kojom srednjoškolac pokušava da startuje zgodnu kasirku (moglo bi biti), u pitanju je istina. A kao i mnogo toga, zavisi od ugla posmatranja, ili bolje rečeno - od toga ko posmatra.

Ukoliko ste manje iskusan igrač, neko ko uživa u sporijem istraživanju, praštajućem platformisanju i akciji, dobre su šanse da će vas ova igra isfrustrirati. Dok je glavni svet igre relativno "prelaziv" i lošijim igračima, mesto gde leži najveći izazov i dobre nagrade nalazi se u "void" nivoima. Platformisanje ovde ume da bude izuzetno kompleksno, a svaki pad u provaliju znači polazak ispočetka.

Ukoliko ste iskusniji igrač, sigurno ćete imati dobar start. Izazovi će se smenjivati i uvećavati, a onda ćete i vi lično naleteti na zid. Nadmašiti ovaj zid, jeste najslađa sorta frustracija. A nakon što uspete da premostite sve poteškoće i dopustite mehanici igre da vam se raširi kroz krvotok,



budite sigurni da ćete kroz svet seći kao visokonaponski tornado. To je, pogađate, momenat gde se visoka težina igre ističe kao plus. Izazov koji pruža veliku satisfakciju, pod vašim surovim, igračkim baletom.

Blue Fire je u suštini igra koja kombinuje neke od mehanika Souls i Legend of Zelda igara, te ih filtrira kroz gejملهj koji bih mogao da naslovim sa Super Meat Boy 3D. Količina skakanja po zidovima i plesa iznad ambisa, navode da ovo bude prvo pravo poređenje sa nepostojećom igrom, koje bih mogao da naćinim.

Grafićki, Blue Fire se ne ističe nekim prezahtevnim, kvalitetnim detaljima, ali ono što igru ćini lepom, jeste odabir vizuelnog stila i generalni dizajn. Likovi izgledaju misterio-

ozno i uopšteno interesantno, a nivoi odišu karakterom zahvaljujući odabiru dobre palete boja i doziranjem osvetljenja. Kada je grafika u pitanju, ne bih imao veće zamke bez obzira na njenu prilićno jasnu jednostavnost.

Ako ste nekada igrali Mini Ninjas, računajte da ćete od ove igre dobiti veoma sličan utisak po pitanju izgleda, ali još više i od akcionog dela odnosno borbi. A borbe, iako lepo izgledaju, nisu naroćito duboke po pitanju sistema. Postoji izbegavanje i blokiranje, ali na kraju dana, sve se svodi na "udri i izdrži", tako da na tom polju nema nićeg naroćito vrednog hvale.

Prića je dovoljno interesantna da vas navodi da nastavite dalje, oslikana motivima

"BLUE FIRE JE IGRA SUROVOG PLATFORMISANJA, KOJE SE MOĆE PRETVORITI U PRAVU POEZIJU UKOLIKO UZ NJU PROVEDETE DOVOLJNO VREMENA."



spasavanja zarobljenih bogova i spasavanja svega što se spasti da, ali pravi junak ovog naslova nesumnjivo je gejملهj nošen dizajnom. Istraćivanje sveta korišćenjem kojekakvih vratolomija, može vas opasno zgrabiti, pa igru iz bilo kog razloga (koji ćete smisliti da je igrate još malo duće) sigurno nećete ostavljati neko vreme.

Zapravo, ukoliko igri posvetite barem nekoliko sati, imam osećaj da je nećete ispuštati dok je stoprocentno ne kompletirate. A specijalnih poteza i sposobnosti, oruđa i odeće bar ima u dovoljnom broju, da će tih 100% zahtevati dovoljno vremena da će višestruko opravdati cenu koju igra za sebe traći.

Što se zvuka tiće, igra ne trpi mnogo. Muzika je dosta kvalitetna no suptilna, ali će zato zvućni efekti verno doćarati svaku interakciju sa okolinom i uliti više duće u ovako atmosferićni svet.

Naćalost, nije sve ni tako idealno kako može isprva zvućati. Dizajn sveta u kombinaciji sa nekim neispeglanim elementima,

moće dovesti do bezizlaznih situacija. A s obzirom da je u pitanju teška igra koja smrt kaćnjava gubljenjem svih skupljenih resursa, takve stvari su zaista neoprostive.

Dodatno, ćak i iskusniji igraći koji su se navikli na igru, mogu izgubiti dosta živaca, s obzirom da je vrlo lako doći u situaciju gde ćete poginuti a da ne znate ni zašto. Ili da znate zašto ali da se nikako ne možete sloćiti da je u pitanju bilo nešto fer.

Kao šlag na torti, svakih nekoliko sati se bez greške mora desiti da vas igra izbaci odnosno pukne, a vama nikne jedna nova seda dlaka na glavi. S obzirom na pome nutu težinu i kaćnjavanje, ovo je nedopustivo i zaista poziva na što brće peglanje pećevima.

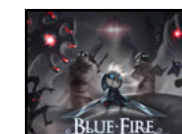
Ostali nedostaci, mogli bi se svesti na sitnice koje bi mogle unaprediti gejملهj i tok igre, kao što su mapa i neka vrsta praćenja progresa, odnosno navođenje do narednog cilja. Ukoliko ste zaista iskusan igrać, možda ćete ovo doćiveti kao blagoslov i konaćno igru koja će vas malo razdrmati, u moru laganih naslova.



Blue Fire je igra surovog platformisanja, koje se može pretvoriti u pravu poeziju ukoliko uz nju provedete dovoljno vremena. Ćinjenica da nije za svakoga, nimalo joj ne ide u prilog, ali ukoliko se u njoj pronadete, sigurno je da ćete se dobro zabaviti, istraćujući jedan detaljan, tećak, a pre svega zabavan svet.

PREPORUĆENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Quad-core Intel or AMD, 2.5 GHz
GPU: DirectX 11 or DirectX 12 compatible graphics card
RAM: 8GB
HDD: 6GB



IGRU USTUPIO:
GRAFFITI STUDIOS

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4,
Nintendo Switch

IZDAVAĆ:
Graffiti Games

CENA:
19.99€

RAZVOJNI TIM:
ROBI Studios

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

7.7

- ✓ Izazovno platformisanje
- ✓ Pregršt istraživanja
- ✓ Interesantan svet

- ✗ Izazovno platformisanje - još jednom
- ✗ Neispeglano
- ✗ Igra povremeno puca



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

Redout SPACE ASSAULT

IZ TRKA U SVEMIRSKJE BRODOVE

Retro igre se polako ali sigurno vraćaju na tržište, od velikih poznatih naslova koji dobijaju nove nastavke ili remaster-e do potpuno novih indie naslova koji pokušavaju da uhvate taj stari nostalgican osećaj. Prvi Redout naslov je bila trkačka igra u stilu Wipeout franšize. Ovaj je ipak više u stilu starih on rail svemirskih pucačina kao što je Star Fox.

Priča dopunjuje Redout lore sa svojom svemirskom akcijom u kojoj preuzimate ulogu Leona, mladog i talentovanog pilota. Tokom pripreme i pokušaja kolonizacije Marsa na vama je da zaštitite pripadnike Posidon korporacije od strane raznih pobunjenika i pirata. Svaka misija će vas ubaciti u neku drugu nevolju i konstantnu borbu kako protiv dronova tako i protiv drugih opasnih pilota.

Stariji igrači će u startu videti da je definitivna inspiracija za ovaj naslov bio Star Fox, ali nemojte očekivati taj nivo kvaliteta. Ceo gejملهj tok je veoma prost ali čak i takav ne mora biti loš. Zapravo, ako se razvojni tim fokusira da isti učini zabavnim on vrlo lako može gurati celu igru do kraja. Ukratko, tokom većine misija nekih 80% ćete se automatski kretati putanjom kroz svemir, ili ti biti on the rails, i imaćete minimalne mogućnosti pomeranja tokom kako bi izbegavali protivničke projekte. Ostalih 20% će vam igra zapravo dati da se u potpunosti slobodno krećete po malim

mapama i sami istražujete i završite gde god poželite. Samim time veći deo igre će se pretvoriti u bullet hell izbegavanje dok manje više nasumično pucate u sve što leti u vašoj generalnoj blizini. Ovo je opet prost koncept ali veoma funkcionalan kada se lepo sastavi.

Svaka misija će imati jedan glavni zadatak i nekoliko sporednih da bi vam bio neki dodatni izazov. Za svaki obavljeni zadatak se dobija određena suma koju trošite na unapređivanje broda u vidu boljih štitova, jačeg hull-a, i boljeg običnog ili raketnog napada. Dodatno ćete kasnije otključati opciju za dva oružja, više raketa ili način da brže obnovite štit. Igra se trudi da u svaku misiju doda nešto novo ili malo promeni generalni koncept prostog pucanja, pa ćete pored običnih "uništi sve" i "boss" misija imati i one gde ćete izbegavati, pratiti ili samo slobodno leteti po određenoj mapi.

Grafika u igri nije ništa što će vas oduvati ili oboriti s nogu, no to ne znači da se razvojni tim nije potrudio da je učini lepom. Svaka mapa, svaki deo svemira kojim budete leteli je pretrpan asteroidima, stanicama ili već nekim lebdećim objektima. Ono što iskače je veoma stripski dizajn likova koji se pojavljuju tokom konverzacija, ali to može lako da se previdi. Mala mana se može staviti na previše efekata i eksplozija koje će vas često zbuniti tokom okršaja, pa će vam biti teško da odaberete gde da odletite.

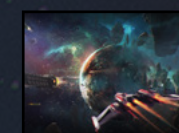
Muzika je apsolutno hajperska. Često ćete se naći u momentu da mrdate glavom u ritmu ili da uživate u pobedonosnim zvucima na kraju neke misije. Sasvim prijatno iznenađenje je dobra glasovna gluma, pa uvek možete da se fokusirate na pucanje dok vam neko sa strane priča o svetu i tome šta se zapravo dešava.

Generalnih grešaka je bilo na samom izlasku igre. Pošto je ovo zapravo port sa Apple Arcade platforme, izgleda da su se pojavile mnoge greške tokom tranzita i portovanja. Većina je već sređena i ispolirana. Jedino što je preostalo jeste malo lošije dizajniran UI koji i dalje vuče svoje mobilne korene.

Za cifru po kojoj se igra prodaje ovo je sasvim fin naslov za nekog kome nedostaju stare on rail pucačine ili nekog kome se igra nešto što ima kratke, brze i uzbudljive misije. Nemojte očekivati spektakularnu priču, karaktere ili čak mehaniku, ali za ono što se igra trudi da izvrši to radi sasvim dobro.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: i5 2.6GHz
GPU: GTX 970 ili bolje
RAM: 8GB
HDD: 14GB



IGRU USTUPIO:
34BIGTHINGS

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4,
Nintendo Switch
IZDAVAČ:
34BigThings srl
CENA:
9.99€

RAZVOJNI TIM:
34BigThings srl
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

7

- ✓ Prosta i dobra akcija
- ✓ Raznovrsnost u nivoima
- ✗ Greške i loš UI
- ✗ Grind



Autor: Milan Janković

CONTRABAND POLICE: PROLOGUE

Ako ste čuli za Papers Please, onda će vam se dopasti i Contraband: Police.

Papers Please posедује dosta prostu grafiku i generalno lak gejmplaj. Potrebno je samo proveravati papire ljudi koji žele da pređu granicu i ne dozvoliti da iko od terorista pređe, a da pritom ne „oduvate“ poštenog čoveka. Ova premisa je slična i u Contraband Police, samo sa proširenijim elementima i 3D grafikom.

Stupate u ulogu policijskog inspektora komunističke države s' početka 80-ih godina prošlog veka. Vaš zadatak je da proveravate sve ljude i vozila koja prelaze granicu, i da pritom otkrijete sumnjiva lica koja se bave krijumčarenjem ili drugim kriminalnim aktivnostima. Pored papira, potrebno je proveravati vozila i kamione u kojim se može naći dosta toga ilegalnog.

Krijumčari će biti dosta kreativni u skrivanju sumnjive

robe, tako da će biti potrebno otvarati burad, džakove i sve što može poslužiti sa sakrivanje. Na osnovu pretrage možete odlučiti da li ćete nekog pustiti ili uhapsiti i poslati dalje. Za dobar posao i otrivanje nelegalnih pokušaja dobijaćete nagradu, a za greške ćete biti sankcionisani. Tokom ovog prologa koji traje pet virtuelnih dana, iliti 2 sata igranja, imaćete dosta zabave, jer pored mogućnosti igranja kao inspektor možete se ponašati maksimalno bahato.

Ako želite biti maksimalno poštteni i posvećeni svojoj struci, onda ćete morati da dobro obratite pažnju tokom pregleda vozila, jer samo sitni detalji mogu odati situaciju u kojoj nešto nije u redu, bilo na vozilu, ili kod pasoša.

Prolog samo prikazuje šta se može očekivati od pune igre kada se bude pojavila, i kada bude donela još više varijacija i sadržaja.

https://store.steampowered.com/app/39626/Contraband_Police_Prologue/



RAZVOJNI TIM:
Crazy Rocks/PlayWay

GDE PREUZETI:
<https://store.steampowered.com/app/1463920/hexceed/>

NARUČITE RUR MAJICE



www.rekt.shop

SAMO U





Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, PC

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Purple Tree

CENA:
Besplatno

TEST UREDAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA

DA

GOLAZO!

Fudbal neće nikako dosaditi i ostaće popularan kroz sve sfere. Sada u doba pandemije kada se fudbalske utakmice održavaju u izmenjenim formatima ili se odlažu, fudbal je fanovima možda potrebniji nego ikada.

Zato izdajemo igru Golazo! Iza koje stoji studio Purple Tree. Golazo je kreiran u stilu starih arkadnih fudbalskih igara nastalih tokom 90-ih godina prošlog veka i podsećće starije čitaoce na to kako je bilo igrati klasike iz tog vremena. U skladu sa tim, kontrole su prilično proste i uključuju dodavanje, šut i napad na protivničkog fudbalera kako bi mu oduzeli loptu.

U ponudi je više modova igranja, kao World Tour, International Cup i drugih, sa prisutnim karikaturama le-

gendarnih igrača i 52 nacionalna tima. A da, da ne zaboravim i prisutan humor koji donosi notu zabave u igru, što je stvarno prijatno iznenađenje.

Vašem autoru je Golazo došao kao pravo osveženje od fudbalskih igara koje se trude da što bolje simuliraju fudbal i donesu realizam na telefonske ekrane. Ovo je retro igra sa modernim pristupom ka klasičnom gejmplju koju je lako uzeti u ruke i zaigrati. Opet, gejملهj je dovoljno dinamičan da vas održi u igri na duže vreme.

KONZOLA.RS

RAZBIJAMO VAŠE KONZOLE!

ČIPOVANJE — SERVIS — PRODAJA





Autor: Stefan Starović

KOLIKO VAM JAK PROCESOR TREBA ZA GEJMING?

AMD Ryzen 5 5600X kao osnova za računar za igranje

Na test nam je ponovo došao jedan računar baziran na najnovijoj AMD Ryzen generaciji procesora međutim sada je u glavnoj ulozi ono što bi se moglo nazvati procesorom srednje klase, Ryzen 5. Da li je to dovoljno za gejming i zapravo da li vam uopšte bilo šta jače i treba?

AMD srednje klase

AMD je novom generacijom Ryzen procesora ponovo postavio lestvicu malo više kada se radi o tome kako se procesori ponašaju kada je opterećeno samo jedno jezgro, kakav je najčešće slučaj kod igara, ali i kada se koristi istovremeno više jezgara. Ryzen 5 serija već neko vreme u tom smislu predstavlja neku srednju klasu Ryzen procesora a najnoviji 5600X donosi šest jezgara i 12 threadova, odnosno simultanih procesa. Interesantno je uporediti 5600X sa prethodnom generacijom Ryzen 5 3600X procesora – iako je osnovni clock zapravo na novijem modelu nešto niži sa 3.7GHz (prethodna generacija je bila

3.8GHz), takozvani Boost clock je povećan sa 4.4GHz na čak 4.7GHz. Sve ovo je vrlo logično, kada radi neke osnovnije zadatke procesor zapravo štedi svoje resurse jer većinu stvari kao što je surfovanje internetom i prikazivanje multimedijalnih sadržaja može odraditi „levom rukom“, dok kada stvarno mora da se zapne viši boost clock donosi bolje single-core performanse u igrama. Sve u svemu AMD je uspeo da već vrlo solidan procesor srednje klase iz prethodne generacije dodatno unapredi kako bi dao još bolje performanse i napravio ga praktično idealnim izborom za gejming u bilo kojoj rezoluciji i bilo kojoj igri. Ryzen 7 i Ryzen 9 procesori koje smo već imali na testu jesu jači od Ryzena 5 za neke primene kao što su obrada video materijala, izrada animacija ili 3D modeling, ali za igranje praktično nismo primetili skoro pa nikakvu razliku.

Grafička kartica za pravi gejming

Uporedo sa novim procesorom dobili smo u test računar i trenutno jednu

od najinteresantnijih AMD kartica – u pitanju je Radeon RX6800 XT sa 16GB GDDR6 memorije. Pritom za razliku od prethodnih situacija ovo nije referenta AMD kartica već se radi o Sapphire Nitro+ modelu koji spada u sam vrh modela drugih proizvođača. Prvo što se primećuje jeste da je sam hladnjak izuzetno veliki – čak značajno veći od same štampane ploče na kojoj se nalaze čipovi, a deluje skoro pa do perfekcije detaljno izveden. Prosto sve na ovoj kartici deluje kao da je odlično urađeno sa inženjerske strane, od hladnjaka, preko ventilatora pa do izuzetno lepo izvedenog RGB LED osvetljenja. Jedino na šta treba obratiti pažnju jeste da vam treba dosta prostrano kućište da ovu karticu ubacite jer je dugačka čitavih 31cm.

Treba naglasiti da zahvaljujući bolje izvedenom hlađenju ova kartica postiže veći Boost clock od 2360MHz u poređenju sa 2250MHz koliko ima referentna kartica. Pritom opet zahvaljujući boljem hlađenju ova kartica viši klok ne samo da može da postigne već i da ga duže

“RADEON RX 6800XT MOŽE DA PODRŽI I OSNOVNI 4K GEJMING”

vremena zadrži. Ono što je takođe bitno jeste da kada ne igrate ništa kartica u potpunosti gasi ventilatore i ostaje potpuno bešumna u računaru.

Ostale komponente konfiguracije

Ostatak računara koji nam je stigao na test možda i nije u skladu sa relativno skromnijim procesorom jer se uglavnom radi o komponentama najviše klase koje se perfektno uklapaju. Naime kao ploča je izabrana ASUS ROG Crosshair VIII Hero Wi-Fi koja je bazirana na X570 čipsetu i ima sve moguće dodatke, uključujući čak i Wi-Fi adapter sa dve antene. Tu su čak i mnoge druge stvari kao što su dva LAN adaptera od kojih je jedan Gigabitni a drugi propusne moći od čak 2.5Gbps, hladnjak za mesto m.2 SSD-a, automatizovano upravljanje overclockingom kroz softver ali i AURA RGB osvetljenje. Tu su još i dva RAM modula od po 8GB iz HyperX Predator serije koji nose specifikaciju DDR-4266 MHz koji spadaju među najbrže koje je trenutno moguće kupiti. SSD m.2 disk potpisuje Gigabyte, odnosno njihov Aorus gejming podbrend, i pripada Gen4 drajvovima najnovije generacije koja omogućava brzine čitanja do 5.000MB/s i pisanja do čak 4.400MB/s, sa tim brzinama do sada još uvek nismo imali prilike da se susretnemo. Kapacitet od čak 2TB svakako pomaže da možete instalirati veliki broj igara.

Sve ovo je upakovano u prelepo Fractal Design Define 7 kućište sa stranicom od kaljenog stakla, a ista firma potpisuje i All-In-One vodeno hlađenje koje je zaduženo za procesor kao i napajanje od 860W koje je zaduženo da sve radi kako valja. Posebno mi se kućište svidelo



jo jer na primer ima čak 4 USB-A porta na gornjoj strani (2x 2.0 i 2x3.0), jedan USB-C, kao i standardne audio konektore. Gornja strana kućišta je perforirana što dozvoljava bolji protok vazduha sa ventilatora na All-In-One hladnjaku a koji potpomažu i još dva identična ventilatora na stranicama. Ukoliko pak želite veću tišinu uz kućište stiže i druga verzija gornjeg poklopca koja daje nešto manji protok vazduha ali bolju zvučnu izolaciju. Pritom moram priznati da mi tokom testiranja bolja izolacija praktično nije ni trebala – u kombinaciji Sapphire Nitro+ kartice i odličnog vodenog hlađenja na procesoru računar retko da sam uopšte mogao i da čujem, čak i kada sam ga maltretirao najzahtevnijim

igrama i sintetičkim testovima, a stajao mi je na stolu odmah pored mene.

Poseban doživljaj je vizuelni utisak ovog računara koji nije preterano ekstravagantan ali veliki broj svetlećih RGB ventilatora daje vrlo lep efekat iako su ostale komponente nešto diskretnije što se osvetljenja tiče. U celini sve deluje jako atraktivno ali ne kičasto što je izuzetan uspeh. Jedino što s ovim računarom ne biste smeli da uradite jeste da ga stavite negde ispod stola ili van vidokruga jer bi to prosto bio greh.

Performanse u igrama

Dolazimo i do dileme da li je Ryzen 5 5600X dovoljan za igranje video igara?



“KOMPONENTE RAČUNARA SU SVE NA VRHUNSKOM NIVOU”

Ja bih lično rekao da je ta tvrdnja apsolutno tačna, bez obzira na to sa kojom grafičkom karticom uparite ili u kojoj rezoluciji želite da s igrate. Radeon RX 6800XT grafička kartica ne spada u sam vrh ponude, ali je dovoljno blizu pa bih rekao da je ona idealna ako hoćete u 2K (2560x1440) rezoluciji da se igrate na monitoru sa velikom brzinom osvežavanja ili ako hoćete da se igrate u 4K (3840x2160) rezoluciji u monitoru koji radi na 60Hz. Ako pričamo o trenutno i dalje najpopularnijoj Full HD rezoluciji (1920x1080) piksela ova kombinacija procesora i grafičke kartice je prosto prejaka za to i realno nećete moći da iskoristite njen pun potencijal bez monitora veće rezolucije. Bitno je naglasiti da porastom rezolucije ili čak i dodavanjem još jače grafičke kartice procesor za

igranje i dalje ne postaje usko grlo – između njega i najjačih modela u ponudi trenutno na tržištu je razlika uglavnom manja od par procenata, praktično na nivou greške merenja. Slična je situacija i kada pričamo o eSports naslovima koji su direktno zavisni od procesora kao što je na primer CS:GO, tako da je Ryzen 5 i tu sasvim dovoljan čak i za ozbiljne profesionalne poduhvate.

Ono gde bi mogla da se primeti razlika jeste ako pored igranja želite i da strujujete svoje igranje na nekom od servisa za ovu namenu ali čak i tu će ukoliko se ograničite na Full HD rezoluciju Ryzen 5 5600X biti sasvim dovoljan za većinu primena dok će vam nešto jače trebati tek za više rezolucije. Naravno ukoliko želite da proizvodite sopstve-

ne video klipove jači procesori će vam definitivno ubrzati rad na enkodiranju i obradi materijala, ali opet 5600X i tu pokazuje da je više nego adekvatan za neku uobičajenu primenu po značajno nižoj ceni.

Zaključak

Konačno dolazimo do situacije da nominalno u isto vreme imamo nikada jače performanse za prihvatljivu sumu novca ali istovremeno i da je to jako teško naći na tržištu po tim preporučenim cenama. Zaključak vezan za Ryzen 5 5600X kao osnovu neke gejming konfiguracije je vrlo jednostavan – ukoliko je primarna namena ovog računara igranje video igara realno vam ništa više od njega neće trebati. Čak će biti interesantno vi-



“RYZEN 5 TRENUTNE GENERACIJE IMA BOOST CLOCK DO ČAK 4.7GHZ”

deti kako će se za gejming pokazati novi Ryzen 3 procesori kada budu lansirani jer su i prošlogodišnji Ryzen 3 3300X sasvim validna opcija za igranje i dalje, pogotovu ako ne nameravate da ih uparite sa baš prejakom grafičkom karticom kao što je ovde bio slučaj. I realno gledano ova konfiguracija bi objektivno mogla da bude značajno jeftinija – možete uvek izabrati i neku od B550 ploče koje su sasvim adekvatne (i starije ploče dobije BIOS update za nove procesore serije 5000 pa se i to može iskoristiti ukoliko posedujete neku takvu), SSD bi realno mogao biti i nešto sporiji jer se u igrama ne primeti taj sam vrh performansi, a memorija definitivno može da bude i povoljnija. Naravno tu su na kraju i skupo kućište, vođeno hlađenje i platinasto napajanje, sve vrlo kvalitetne komponente, ali se bez njih realno i može a dosta doprinose ukupnom trošku.

Međutim došli smo do zaključka da je ovakvu mašinu trenutno skoro pa nemoguće kupiti – najviše zbog problema grafičkih kartica koje se koriste za rudarenje bitkoina i trenutno su im cene otiš-

le u nebo, a čak i kada želite da platite tu suludu cenu je vrlo teško naći praktično bilo kakvu iole jaču grafičku karticu u bilo kojoj prodavnici komponenti. I tu nema veze da li tražite najskuplju varijantu kao što je Sapphire Nitro+ ili biste voleli baš neku najosnovniju, trenutno je opcija da se uzima šta u tom momentu uspete da nađete. Dok se ta situacija ne stabilizuje moj savet bi bio da odložite kupovinu novog ili upgrade starog računara jer ćete platiti značajno više da biste mogli da uživate u igrama.

Samim tim se i cena ovog računara mora posmatrati u nekim hipotetičkim okvirima, ovako konfigurisan i sa trenutnim cenama grafičkih kartica on bi

Testiranje:

Igra (average FPS) max/ultra settings	2560x1440
Witcher 3	149.1
Battlefield V	168.7
Assassin's Creed Odyssey	87.4
Shadow of the Tomb Raider	141.5

koštao sigurno dobaro preko 2.000 evra, možda čak i do 2500 evra zavisno od toga koja je cena grafičke. Međutim ukoliko bi kao cenu grafičke kartice uzeli nešto što bi bilo preporučeno za RX 6800 XT model, malo ohladili sa ostalim komponentama vrhunske klase već napravili neke razumnije izbore, verovatno bismo računar vrlo sličnih performansi mogli sastaviti za negde oko 1300 do 1500 evra, što je već u domenu realnog.

Karakteristike:

Procesor	AMD Ryzen 5 5600X
Matična ploča	ASUS ROG Crosshair VIII Hero Wi-Fi
Memorija	2x 8GB HyperX Predator DDR4-4266
Grafička kartica	Sapphire Nitro+ Radeon RX 6800XT 16GB GDDR6
Hard disk	Gigabyte Aorus NVMe Gen4 2TB SSD
Kućište	Fractal Design Define 7 Compact Dark Tempered Glass
Hlađenje	Fractal Design Celsius+ S24 Prisma
Napajanje	Fractal Design Ion+ 860W Platinum



Autor: Stefan Starović

STEELSERIES AEROX 3 I AEROX 3 WIRELESS

Lako da lakše ne može biti

Svedoci smo da se proizvođači gejming miševa trude da naprave što lakši model što se najčešće postiže upotrebom rupa u obliku saća u samoj površini tela miša. Ovom trendu je sada pribegao i SteelSeries lansiranjem nove Aerox 3 serije miševa, tačnije dva modela i u žičnoj i u bežičnoj varijanti.

Aerox 3 oblik

S obzirom da su ova dva modela praktično identična po izgledu fokusiraćemo se prvo na ono što je isto a onda ćemo dalje razdvojiti model sa i bez kabla. Prvo ako ih postavite na sto nema šanse da primetite koji je koji model, potpuno su isti, čak se i na žičnom modelu kabl sa USB-C konektorom skida na istom mestu na koji se kači za bežični model kako bi se punila baterija. I zapravo ni sam oblik nije nov – identičan je i na SteelSeries Rival 3 porodici miševa, s tim da su Aerox šupliji da tako kažemo. SteelSeries ove miševe preporučuje za Claw i Finger grip način držanja miša što je i logično – prosto je oblik premali za Palm grip, a verovatno i za druge ako



su vam šake malo veće, tako da to treba imati u vidu. Sami otvori ne prave nikakav problem prilikom korišćenja, tačnije pod rukom ćete u svakom trenutku imati osećaj da imate potpuno normalan, iako doduše izuzetno lagan, gejming miš. Bitno je naglasiti da su sve komponente unutar Aerox 3 modela presvuče-

ne posebnim slojem AquaBarrier materijala koji ih štiti od prosipanja vode, prašine i drugih spoljnih uticaja. Dok ovo kod klasičnih miševa nikada nije bio problem jer bi tečnost i prašina najčešće ostali sa spoljne strane uređaja kod ovakvog modela svakako pozdravljamo ovaj korak jer mislim da nisam jedini

“PRESVUČENI SU
MATERIJALOM
KOJI JE OTPORAN
NA PROLIVANJE I
PRAŠINU”

kome se prosto prečesto prospe nešto po stolu. Sami svičevi unutar miša su takođe IP54 sertifikovani da su otporni na vodu i prašinu ali i dva glavna dugmeta su sertifikovana na impozantnih 80 miliona klikova što bi trebalo da vam obezbedi mnogo sati igranja.

Drugačiji dizajn je omogućio i neke vrlo interesantne svetlosne efekte kada je RGB osvetljenje u pitanju. Naime na neki način je cela donja površina miša kao veliki LED panel, pa em što imate traku sa donje strane koja svetli, em što se isti raspored boja vidi i kroz samog miša, sa gorenje i donje strane, tako da je vizuelni dojam zaista zanimljiv. Interesantno je primetiti međutim da točkić ne svetli, ali realno verovatno nema ni potrebe.

Jedna od stavki koja doprinosi dodatnom olakšanju miša jeste i super mesh obloženi kabl kojim se povezuje na računar – on je i sam po sebi izuzetno lagan, čak imam utisak i da je ona vezica koja je tu da vam pomogne oko pakovanja kabla takođe izrađena od nekog posebnog, lakšeg, materijala, dotle se išlo. Super Mesh materijal je takođe jako prijatan na dodir tako da sve pohvale u ovom domenu. Sa donje strane uređaja se nalaze PTFE klizači koji funkcionišu jako dobro po svakoj podlozi, a opet nešto sitno dodatno smanjuju težinu uređaja. Naravno glavne uštede u težini su napravljene na spoljnoj školjci, ali i korišćenjem elektronskih komponenti koje su čak i do 50% lakše od standardnih.

Aerox 3 Ultra Lightweight

Ultra Lightweight je zapravo zvanični naziv modela sa kablom i njegova



“RGB LED OSVETLJENJE IZGLEDA
IZUZETNO ATRAKTIVNO”

ukupna težina je zaista impozantnih 57 grama, to je lakše od praktično svakog drugog miša ovog tipa koji smo do sada imali prilike da probamo. Zanimljivo je primetiti da se njemu takođe skida kabl koji sa jedne strane ima USB-A konektor, a na strani miša ima najstandardniji mogući USB-C konektor. Ovo je malo čudno kada se zna da miš ne radi bez kabla, ali može biti izuzetno korisno negde u budućnosti ukoliko kabl pokidate ili oštetite, što nije baš retkost na gejming miševima, jer ga možete zameniti bilo kojim USB-C kablom koji se čak može kupiti i kod „kineza“. Naravno tu je onda problem što zamenski kabl neće biti ni približno lagan kao Super Mesh model iz SteelSeries, ali sa druge strane bar nećete morati ceo uređaj da bacite u đubre, a kabl možete poručiti i posebno direktno od proizvođača.

Ja bih rekao da je jedina mana Aerox 3 miša sa kablom što je u njega ugrađen TrueMove Core senzor rezolucije samo 8.500 CPI što je manja osetljivost nego kod velikog broja drugih modela. Da

budemo potpuno iskreni – ja retko koristim osetljivost preko 4.000, tako da će za 99% igrača ovo biti sasvim prihvatljivo, i to je definitivno urađeno zbog smanjenja cene i troškova, tako da ipak više volim da dobijem nešto pristupačniji miš nego onaj koji može da postigne CPI osetljivost koja (skoro) nikome ni ne treba.

Aerox 3 Wireless

Moram priznati da nisam imao prilike da probam mnogo laganih bežičnih miševa, ali je Aerox 3 sa težinom od samo 66 grama definitivno najlakši koji sam do sada probao! Prosto neverovatno deluje da je samo 9 grama teži od običnog Aerox 3 a da je tu uključena i punjiva baterija. Baterija se puni preko istovetnog USB-C kabla kao i na običnom Aerox 3 i proizvođač tvrdi da može da izdrži do vrlo impozantnih 200 sati korišćenja. Ono što je takođe jako bitno jeste da ima fast-charging koji omogućava da za samo 15 minuta punjenja bateriju napunite za više od 40 sati igranja. Dakle



“WIRELESS MODEL NUDI TRAJANJE BATERIJE OD 200 SATI BEZ OBZIRA NA MALU TEŽINU”

ako ste zaboravili da ga napunite, samo ga na kratko priključite na kabl da imate dovoljno struje za ceo dan a posle možete uveće da ga napunite u potpunosti, vrlo korisna stvar. Jedna mala nezgoda za neke korisnike jeste što je risiver za bežičnu konekciju koji dolazi uz uređaj prilagođen USB-C standardu. Ukoliko na kućištu ili ploči imate ovaj, noviji, konektor to je sasvim ok, ali ako nemate USB-C znači da ćete morati da iskoristite kabl pa da preko priloženog adaptera u njega ubacite USB-C wireless konektor.

Sam wireless adapter je nešto većih dimenzija nego što bismo voleli pa je realno teško ga koristiti uz neki laptop gde bi bio non-stop uboden u port na računaru. Međutim tu na svenu dolazi druga dobra karakteristika ovog miša – osim SteelSeries Quantum Wireless 2.0 tehnologije koja omogućava brzinu komunikacije identičnu kao i preko kabla, Aerox 3 na računar možete povezati i preko Bluetooth 2.0 što praktično znači da ćete ga na laptop računar najčešće i povezivati na ovaj način. Sa donje strane uređaja se nalazi prekidač kojim birate da li je miš isključen, u 2.4GHz Wireless modu ili u Bluetooth modu. Slično rešenje smo već videli na Rival 3 modelu i zaista funkcioniše odlično, s tim da se

u Bluetooth modu morate navići da miš relativno brzo „zaspi“ pa mu treba jedno pola sekunde da se ponovo poveže na laptop, ali ništa što bi suštinski bio problem.

Srce Aerox 3 Wireless miša jeste TrueMove Air senzor ali ovde u varijanti sa čitavih 18.000 CPI maksimalne osetljivosti što je u rangu sa najboljim miševima trenutno na tržištu i tu nema nikakvih kompromisa.

Zaključak

Aerox 3 serija miševa spada među najlakše modele gejming periferija ovog tipa koje smo do sada imali priliku da probamo. Sad da li će to biti za svakoga je veliko pitanje. Ja na primer i dalje koristim miša koji ne samo što je sam po sebi težak već ima i dodatne tegove da ga se još više oteža. Prosto to koliko je miš lagan ili težak je stvar individualnih potreba, navika i slično. Ono što je sigurno jeste da tehnologija sve više napreduje i da je sada moguće napraviti izuzetno lagane miševe iako je kompromis da mora se priznati izgledaju malo čudnije od standardnih miševa.

Aerox 3 je tu zaista jedna odlična opcija jer dobijate ultra-lagane miševe renomi-

ranog proizvođača po relativno povoljnim cenama od nekih 70 i 110 evra za običnu i wireless varijantu. Ako recimo cenu Aerox 3 Wireless uporedimo sa Logitech G Pro Wireless ona je značajno niža i to je ono što raduje, više konkurencije u tom domenu donosi i niže cene za krajnjeg korisnika pa se mogućnost izbora umnogome proširuje.

Karakteristike:

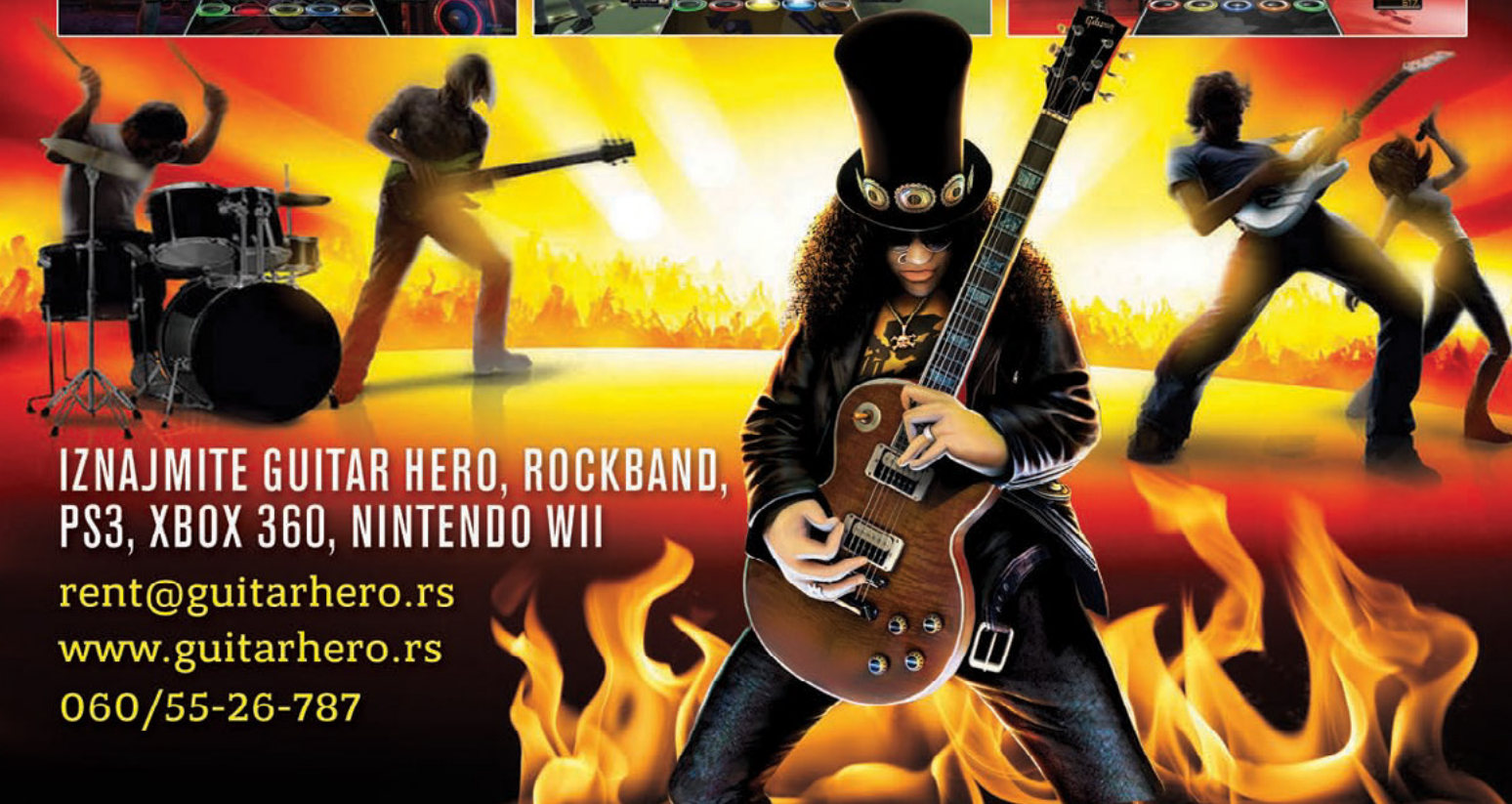
Model	Steelseries Aerox 3 Wireless
Tip	Optički miš
Povezivanje	2.4GHz Wireless, Bluetooth 5.0
Senzor	18.000 CPI
Dodatno	CPI prebacivanje, RGB Osvetljenje, Quantum Wireless 2.0, težina 66 grama, vodootporan

Model	Steelseries Aerox 3
Tip	Optički miš
Povezivanje	USB
Senzor	8.500 CPI
Dodatno	CPI prebacivanje, RGB Osvetljenje, težina 57 grama, vodootporan



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

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

LOGITECH G102

Najpovoljniji Logitech G miš

Gejming periferija svakim danom ima sve više u svim mogućim oblicima i izvedbama, jedan od proizvođača koji je prvi ušao na ovo tržište je upravo Logitech. Dobili smo na test njihov najpovoljniji model pa je interesantno uporediti ga sa manje poznatim proizvođačima koji imaju modele u sličnom cenovnom rangu.

Logitech G102

Logitech G102 je zapravo nova iteracija miša koji je ranije bio poznat kao

“OPTIČKI SENZOR
IMA REZOLUCIJU
OD 8.000 DPI”

Logitech G203 Prodigy a takođe oblik deli i sa Logitech G Pro modelom. U pitanju je miš nešto malo manjih dimenzija, potpuno simetričnog oblika (osim dva dodatna dugmeta sa desne strane) i realno će odgovarati većini korisnika, osim onima koji imaju baš velike šake. Kvalitet plastike je na zaista zavidnom nivou, pod prstima je vrlo prijatna a dugmići odaju utisak

visokog kvaliteta. Tu su dva glavna dugmeta, točkić, taster za prebacivanje DPI osetljivosti koji se nalazi iznad njega, kao i dva dodatna tastera koji se nalaze pod palcem desne ruke. Generalno gledano ovi tasteri bi verovatno bili upotrebljivi i za nekoga ko miša koristi levom rukom, ali je činjenica da je to ipak malo komplikovanije. Moram pohvaliti i točkić koji je jako širok i vrlo



“G102 MOŽETE
UPARITI SA
DRUGIM
LIGHTSYNC
UREĐAJIMA”

prijatan na dodir, kao i kao srednje dugme miša. Sa donje strane se nalaze četiri PTFE klizača koji svoj posao rade odlično, i još senzor.

Uopšte ceo uređaj se odlikuje vrlo svedenim a vrlo dopadljivim dizajnom – ništa nije preterano, sve je na svom mestu i sve je onako baš kako biste očekivali i što se tiče funkcionalnosti i što se tiče ergonomije. Do izražaja dolazi i RGB LED osvetljenje koje se sastoji od jedne trake sa zadnje strane i prosvetljenog G logotipa, a podržava i Logitech LightSync tehnologiju pa ga lako možete upariti i sinhronizovati sa drugim uređajima ovog proizvođača preko G Hub softvera. Interesantno da je ova generacija Logitech miševa dobila i neke novije boje, pa je nama na testu bio sneg beli uređaj, postoji naravno i u crnoj boji, ali su tu sada i plava i ljubičasta boja za koje će se verovatno više odlučivati gejmerke ili prosto neko ko želi da se istakne u moru uređaja koji su isključivo crni ili beli. G102 nije među najlakšima niti mu je to namera, ali sa 85 grama težine svakako spada u miševe kojima ćete izuzetno lako manipulirati. Ova težina ne uključuje kabl kojim se povezuje na računar, a interesantno je primetiti da on nije končanog tipa već je izrađen od fine gume, tako da je i dalje vrlo fleksibilan i u radu ne predstavlja smetnju.

Optički senzor u mišu ima osetljivost u rasponu od 200 do 8.000 DPI i sa tim karakteristikama ne spada u sam vrh ponude, ali je sasvim odgovarajući za najveći broj primena u igranju, više od toga možda treba samo nekim eSports profesionalcima za koje Logitech i ima miša identičnog oblika ali sa duplo jačim senzorom. Zanimljivo je primetiti da dva



“TOČKIĆ JE JEDNA OD EFEKJNIJIH
IZVEDBI NA GEJMING MIŠU”

glavna dugmeta imaju sistem metalnih opruga koje održavaju tenziju i osiguravaju da svaki klik bude identičan onom prethodnom. Do sada se nisam susreo sa ovim sistemom ali pretpostavljam da on služi da vremenom dugmići ne postanu onako mekši – tokom testiranja novog miša je sve radilo onako kako bi se i očekivalo. Bitno je naglasiti da su Logitech uređaji generalno poznati po svojoj dugovečnosti, a kvalitet izrade i ovog modela daje utisak da će se i na ovog miša moći osloniti u dužem vremenskom periodu eksploatacije.

Zaključak

Logitech G102 je miš koji nudi sve što je jednom prosečnom gejmeru potrebno za igranje a pritom dolazi po vrlo povoljnoj ceni od oko 35 evra. Ako uporedimo cenu sa drugima na tržištu dolazimo do toga da su alternative u ovom rangu uglavnom različiti, mnogo manje

poznati, kineski proizvođači. Jeste da ti uređaji nominalno imaju bolje karakteristike, veću DPI osetljivost, više dugmića i slično, ali bih ja lično uvek pre odabrao Logitech ispred njih po relativnom prihvatljivoj ceni. U tom smislu G102 može biti idealan uređaj da kupite poseban prvi gejming miš ako ste do sada koristili neki od kancelarijskih modela, kao dobar izbor za nekoga ko tek ulazi u svet gejminga, ili za nekoga ko je već dugo tu ali zna da mu nije neophodno sve što nude neki skuplji modeli koji se mahom baziraju na jakom marketingu.

Karakteristike:

Model	Logitech G102
Tip	Optički miš
Povezivanje	USB
Senzor	8.000 DPI
Dodatno	DPI prebacivanje, RGB Light-Sync

play

z i n e

