

REVIEW:

NIOH 2

TEMA MESECA:

**CORRUPTED BLOOD
INCIDENT I COVID19
PARALELE**

REVIEW:

**CALL OF DUTY
WARZONE**

HARDWARE:

**PS5 VS
XBOX SERIES X**

IGRA MESECA

**QUARANTINE
SPECIAL**



BROJ 136 – APRIL 2020.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:

Borislav Lalović

REDAKCIJA:

Luka Komarovski, Stefan Starović, Nikola Savić,
Milan Janković, Borislav Lalović

SARADNICI:

Aleksa Petronijević, Bogdan Diklić, Bojan Petrović, Igor Totić, Ivan Danojlić, Luka Zlatić, Milan Živković, Miloš Hetlerović, Stefan Mitov Radojičić, Pavle Momčilov, Pavle Zlatić, Vladimir Pantelić, Nikola Akesentijević, Nikola Vojnović, Dragana Ličina Danojlić, Miloš Živković, Sanja Gajin

ART DIREKTOR/PRELOM:

Dušan Nešović

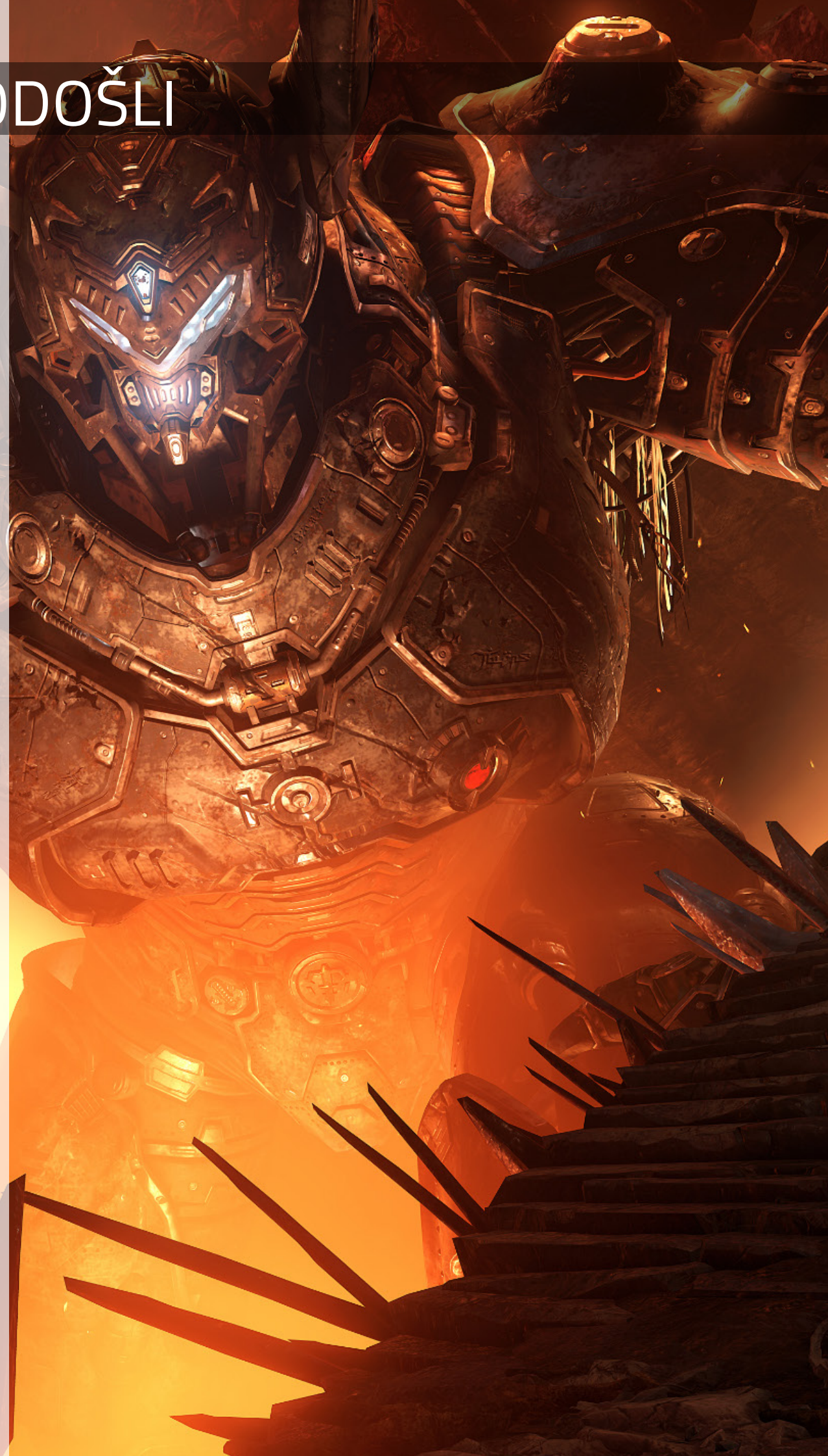
KONTAKT:

PLAY! magazine

www.play-zine.com | www.play.co.rs

Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Borislav Lalović. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) --Beograd (Vilovskog 6) : Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756



Da li ste mislili da ćete dočekati zombi apokalipsu? Ni ja.

Šalu na stranu, COVID-19 nije zombi virus, ali svakako nije ni bezazlen. Sva okupljanja svuda u svetu se masovno otkazuju. I EURO20 i olimpijske igre i velika većina sportskih liga širom sveta.

Otkazivanja nisu promašila ni gaming zajednicu. E3 je već otkazan. Moguće da će ista sudbina zadesiti i Gamsecom. Jedino Blizzcon ove godine izgleda kao siguran gaming događaj. Ali i on je pod znakom pitanja.

Ova godina i ovaj virus su ceo svet okrenuli na „rogove“. Koliko će sve ovo trajati ne znamo. Kakve će posledice ostati takođe ne znamo.

Ali jedno je sigurno. Gaming zajednica se ponaša odgovorno i svesrdno nam izlazi u susret. Sve online prodavnice i izdavači nude svoje naslove za dž. Svi se utrkuju raznim popustima i beneficijama samo da što veći broj igrača zadrže u kući.

I mi kao odgovoran medij ovim putem želimo da vas zamolimo da ostanete gajbi što je moguće duže. Potrudimo se da vas zabavimo kao i svakog meseca. I u časopisu i na online portalu.

Vaše je samo da čitate i da se igrate, ali kod kuće naravno.
#STAYATHOME





44 IGRA MESECA: DOOM ETERNAL



36 REVIEW: CALL OF DUTY WARZONE



62 REVIEW: MLB THE SHOW 20



18 OTKAZANO: ROCKSTAROV AGENT



20 QUARANTINE SPECIAL

FLASH VESTI	6
PATREON STRANA.....	12
EDITORIJAL: GTA Tribute.....	14
EDITORIJAL: Warframe 7 godina kasnije.....	16
OTKAZANO: Rockstarov Agent.....	18
QUARANTINE SPECIAL: Gaming u doba Korone TOP igre koje možete igrati u izolaciji.....	20
QUARANTINE SPECIAL: Najbolje esport igre koje možete igrati tokom vanrednog stanja.....	24
TEMA MESECA: Zašto je Corrupted Blood incident toliko bitan danas?.....	26
STEAM EARLY ACCESS: Comanche.....	28
DEMO: Resident Evil 3 Remake.....	30
PREGLED MESECA: Top igre aprila.....	32
Call of Duty Warzone.....	36
Animal Crossing - New Horizons.....	40
DOOM Eternal.....	44
Conglomerate 451.....	50
Mega Man Zero ZX Legacy Collection.....	54
Nioh 2.....	56
My hero one's justice 2.....	60
MLB The Show 20.....	62
Pokémon Mystery Dungeon.....	66
Romance of the three kingdoms 14.....	70
U POKRETU: Android igre	72
BESPLATNI KUTAK	74
RETRO KUTAK: The Longest Journey.....	76
MODING SCENA: Najbolji vizuelni modovi u igrama	78
HARDWARE: CoolerMaster MM710.....	82
HARDWARE: Logitech G213 Prodigy.....	86
HARDWARE: Rame uz rame - PS5 vs Xbox Series X.....	88
HARDWARE: SteelSeries Apex 5.....	90



14 GTA TRIBUTE

HBO RADI NA THE LAST OF US SERIJI

Produkcijaska kuća HBO je započela potpuno novi projekat koji će oduševiti na milione igrača širom planete, pošto je baziran na jednom od najpopularnijih serijala video igara.

Najnovija serija koja dolazi iz ove produkcijske kuće će pratiti avanture iz originalnog The Last of Us naslova, što znači da će Džoe i Eli biti glavni likovi.

Iako za sada nema detalja o tome ko će glumiti u seriji ili kada je možemo očekivati, ono što već sada daje pozitivne reakcije na najavu serije je da će na njoj raditi Nil Drukman, čelnik studija Naughty Dog, lično, a režiser će biti Kreg Mazin, koji nam je prošle godine doneo hit seriju Chernobyl. Obojica su oduševljeni partnerstvom i već su izjavili kako ostvaruju odličan napredak u radu na seriji.

Kompaniji HBO nije trebalo mnogo da reaguje na uspeh koji je The Witcher serija ostvarila na Netflixu, i izbor da se fokusira baš na kvalitetnom serijalu kao što je The Last of Us obećava dosta, a fanovi će definitivno biti zagrejani za seriju nakon dolaska drugog dela ove godine.



I ZVANIČNO – HORIZON ZERO DAWN OVOG LETA STIŽE NA PC

U prethodnim mesecima je bilo dosta glasina o tome da se Sony sprema na istorijski korak i da će jedan od svojih first-party naslova načiniti dostupnim za PC.

Iako smo od kredibilnih insajdera industrije imali praktičnu potvrdu da Horizon Zero Dawn dolazi na PC, morali smo da sačekamo na zvaničnu objavu japanske kompanije, što se sada i desilo.

Sony je dolazak ovog naslova na PC najavio putem Playstation Bloga, odnosno od strane direktora svetskih Playstation studija – Hermena Hulsta. On je objavio kako bi se Horizon Zero Dawn na novoj platformi trebao pojaviti već na leto, i da fanove uskoro očekuje više detalja.

Hulst je objavio da ovo ne treba da zabrinjava Playstation fanove, zato što je Sony i dalje 100% posvećen svom hardveru i tako će ostati u budućnosti, u šta će se mnogi uveriti već sa dolaskom Playstation konzole.

Dobro je da konačno imamo potvrdu ovih glasina, što znači da bismo u budućnosti mogli da očekujemo dolazak još Playstation ekskluziva na PC, kao što je to Dreams. Moguće je da mnoge čudi ovaj potez Sonija, ali se radi o jako dobro promišljenom koraku, pošto ova kompanija objavljivanjem starijih naslova privlači nove fanove da zaigraju još bolji nastavak na konzoli naredne generacije.



E3 2020

NAJVEĆI SVETSKI GEJMING SAJAM, E3 2020, OTKAZAN ZBOG KORONA VIRUSA

Korona virus je uzeo još jednu "žrtvu" u industriji zabave, pošto je nakon niza glasina i zvanično potvrđeno da je najveći svetski sajam video igara E3 2020 otkazan u potpunosti.

Ovo znači da će po prvi put od 1995. godine, kada je održan prvi E3, fanovi ostati bez ovog masivnog sajma u Los Angelesu zakazanog za period od 9. do 11. juna. Organizatori sajma su objavili da sa velikom tugom donose ovakvu odluku, ali veruju da je to za dobrobit svih fanova, čime bi se otežalo širenje virusa Covid-19 i sprečilo pogoršanje posledica.

ESA je objavila da će fanovima i učesnicima pružiti pun povraćaj novca, što znači da se neće ići na alternative kao što je Twitch striming, čime su se poslužili organizatori GDC-a, takođe otkazanog zbog korona virusa.

Iako je Sony najavio da će ponovo preskočiti E3 konvenciju, bilo je najavljeno da je u pripremi nekoliko dobrih iznenađenja čime bi se povratilo interesovanje fanova, ali to sada neće biti izvedeno do kraja. Iako će ovo ići na štetu mnogih izdavača koji su planirali da svoje naslove predstave upravo na E3 2020, možda je u neku ruku ova pauza dobra za organizatore kako bi se došlo do nekih novih ideja.

RAD NA NOVOJ WITCHER IGRI POČINJE ODMAH NAKON IZLASKA CYBERPUNK 2077



Fanovi The Witcher igara dosta dugo očekuju vesti o najnovijem nastavku avventura Geralta i ostale ekipe, o čemu smo ranije imali nekoliko potvrda, ali je sada i ozvaničeno kada će se krenuti sa radom.

Predsednik kompanije CD Projekt, Adam Kicinski je u intervjuu za jedan časopis govorio o planovima vezanim za poslovanje kompanije nakon što se Cyberpunk 2077 bude pojavio pred publikom, kada je otkrio da će se rad na novom Witcher naslovu započeti "istog momenta kada CP2077 dođe na police".

Novi Witcher naslov neće biti direktni nastavak na događaje iz trećeg dela, već će se baviti nečim novim, ali za sada nema tačnih detalja o kojim i čijim avanturama je zapravo reč. Naravno, moraćete da se naoružate strpljenjem, pošto se igra verovatno neće pojaviti u narednih nekoliko godina.

Mi se nadamo da se razvoj neće odužiti kao kod Cyberpunk 2077, koji je najavljen još 2012. godine, a izlazi nam tek krajem leta, 17. septembra.

FUDBALERI IZ ŠPANJE OTKAZANI MEČ ODIGRALI U FIFA 20 PRED OGROMNOM PUBLIKOM

Kao što već verovatno znate, širenje korona virusa na čitav svet je dovelo do niza odlaganja manifestacija i sportskih događaja, gde je najviše pogođen fudbal.

Obožavatelji ovog sporta su se susreli sa nizom odlaganja utakmica iz svih većih liga, a čak je nedavno i Evropsko prvenstvo u fudbalu odloženo za 2021. godinu. Naravno, mnogi su razočarani ovime, ali neki timovi su uspeali da nađu alternativu i da svojoj publici ipak omoguće da uživaju u fudbalu, makar to bilo putem video igre.

Pošto je derbi španske La Lige između Real Betisa i Sevilje otkazan, igrači ovih timova su se dosetili da okršaj reše unutar FIFA 20, i to u isto vreme kada je derbi u stvarnom životu bio zakazan.

Igrač Real Betisa, Borja Iglesias je FIFA 20 meč odigrao protiv Sergija Reguliona, igrača Sevilje, i to sa istim timovima za koje zapravo igraju, što je i logično. Komentarisane je meča je bilo na španskom, što je malo komplikovano za fanove koji ne govore taj

jezik, ali je ovaj virtuelni meč i pored toga privukao preko 60.000 gledalaca na Twitchu. Poređenja radi pravi stadion fudbalskog tima Real Betis prima 60.720 navijača, čime se dodatno potvrđuje da je veliki deo publike došao da isprati omiljene timove i u virtuelnom svetu.

Fanovi nisu bili razočarani prikazanim, pošto se meč završio rezultatom 6-5 i pobedom Real Betisa, a Borja Iglesias je čak postigao pogodak svojim virtuelnim dvojnikom.

Kako je virtuelni derbi protekao i njegovu atmosferu možete ispratiti na ovom linku. Ovo nije prvi meč koji je zamena za real life događaje, a pošto se situacija sa korona virusom ne stižava, vrlo je verovatno da ćemo vidati sve više virtuelnih okršaja.



ZVANIČNO OTKRIVENE SPECIFIKACIJE ZA PLAYSTATION 5, POKRETAČE I SVE PS4 NASLOVE



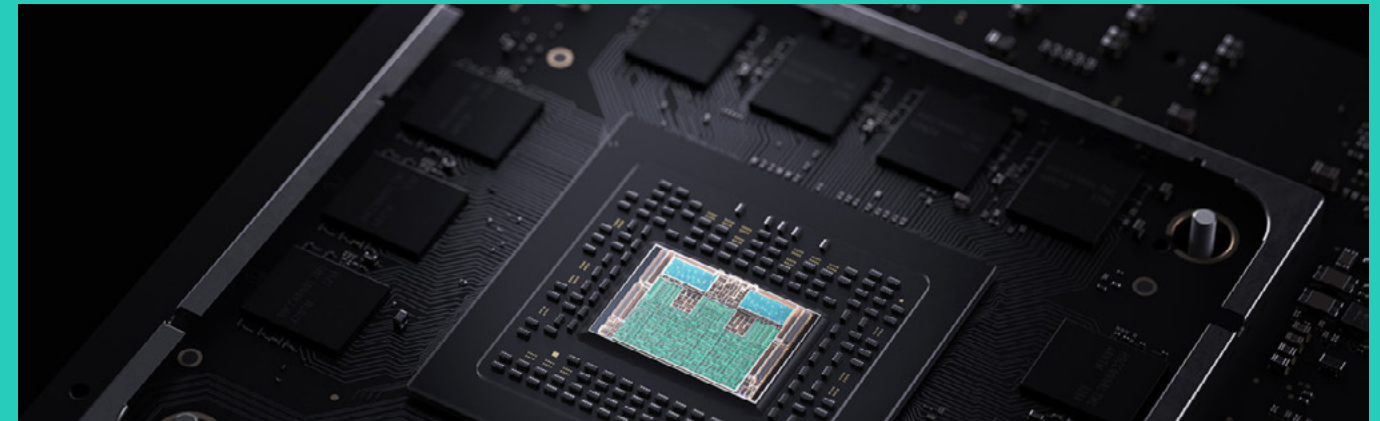
Kao što je najavljeno, Sony je nakon dugog perioda tišine konačno otkrio gomilu novih detalja za konzolu naredne generacije, Playstation 5, koji se pre svega tiču specifikacija. Sve informacije je otkrio Mark Cerny, glavni arhitekta Playstation 5 konzole, u izuzetno detaljnoj video prezentaciji.

Što se tiče glavnih specifikacija, procesora i grafičkog čipa, Soni je obnovio partnerstvo sa kompanijom AMD i to u vidu Zen 2 osmojezgarog procesora sa 3.5GHz frekvencijom i custom RDNA 2 grafikom, slično kao kod Xbox Series X. Grafički čip kod Playstation 5 konzole je gotovo 6 puta jači od onog kod prethodne generacije, sa 10.28 TFLOPs.

RAM memorija je GDDR6 generacije i to čak 16GB što će obezbediti glatko funkcionisanje PS5 sistema, a smeštajni kapacitet će biti super brzi SSD sa 825GB prostora, što će biti proširivo uz odgovarajući NVMe SSD uređaj.

Specifikacije otkrivaju znatno da će nova generacija biti znatno moćnija od "četvorke", ali ne samo po čistom hardveru, već i po tehničkim inovacijama, sa kojima će Soni gejming podići na novi nivo. Pre svega, učitavanje igara će biti praktično momentalno, jer će za to sistemu trebati manje od sekunde. Što se tiče proširivog prostora, on će biti nešto sporiji od glavnog SSD-a, pošto je Mark Cerny objavio da je PC tehnologija "znatno iza od one upakovane u PS5".

Sony nije radio samo na inovacijama u grafičkom prikazu, već donosi i potpuno novi audio endžin, sa kojim će igrači uživati u neverovatnom 3D zvuku. Ono što će verovatno oduševiti mnoge je backwards compatibility sa Playstation 4 konzolom, što znači da će veliki broj PS4 naslova biti igriv na konzoli nove generacije od prvog dana pojavljivanja, dok će ostatak postati kompatibilan kasnije. Pored svih ovih informacija, Mark Cerny je otkrio u zvaničnom strimu na Playstation blogu, gde se detaljno govorilo o svim novim sistemima i grafičkom čipu, ali i kako će sve to funkcionisati u praksi. Sve to možete ispratiti u videu ispod koji traje oko 50 minuta. Nažalost, sa ovim informacijama nismo dobili nikakvih naznaka o potencijalnom datumu izlaska, tako da ćemo morati još da sačekamo na objavu koja će se pozabaviti tim detaljem, ali i samim izgledom konzole, pošto sada znamo šta se krije iznutra.



MICROSOFT KONAČNO OTKRIO DETALJNU SPECIFIKACIJU ZA XBOX KONZOLU NAREDNE GENERACIJE

Glasinama koje su informacije o predstojećoj generaciji Xbox konzola otkrivale detalj po detalj je došao kraj, pošto je Majkrosoft sada i zvanično detaljno otkrio šta se krije unutar "kutije".

Voda Xbox brenda, Fil Spenser, je u novoj objavi na zvaničnom sajtu otkrio da će nova konzola podići lestvicu kada su u pitanju performanse, brzina i kompatibilnost, u šta nas uverava i kompletna lista sa specifikacijama.

Što se tiče procesora, Microsoft je sarađivao sa kompanijom AMD koja je izradila specijalni osmojezgarini CPU Zen 2 arhitekture sa 3.8GHz frekvencijom, dok će grafički čip takođe doći iz AMD-a sa posebnom RDNA 2 arhitekturom i biće 8 puta jači od običnog Xbox One i duplo jači od Xbox One X.

Performanse od 12 TFLOPS-a će omogućiti igračima da u svim naslovima uživaju gledajući 4K rezoluciju sa 60 sličica u sekundi, što će biti standard za Xbox Series X, ali će prikaz moći da ide i do 120FPS, verovatno uz žrtvovanje rezolucije prikaza.

Ostatak konfiguracije je takođe impresivan, poput 16 GB GDDR6 RAM memorije i smeštajnim kapacitetom od 1TB u šta je uključena visoka brzina transfera zahvaljujući upotrebi NVMe SSD uređaja, što će biti proširivo sa još jednim terabajtom dodatne memorije. Kompletnu listu možete pogledati ispod.

Xbox Series X će imati i jaku softversku podršku koja omogućava još bolje performanse, kao i kompatibilnost sa svim prethodnim generacijama Xbox uređaja.

PREDSTAVLJEN DIRECTX 12 ULTIMATE KAKO BI SE PREMOSTIO JAZ IZMEĐU XBOX SERIES X I PC PLATFORMI



Pre par dana je Majkrosoft konačno otkrio specifikacije Xbox Series X konzole, uz najavu određenih novina koje će doneti brojne blagodeti i bogatiji grafički prikaz.

Te tehnologije su poboljšani real time ray-tracing, variable rate shading, mesh shaders i mnoge druge nove funkcije koje će najveću ulogu imati kod naredne generacije konzola. Ipak, ovim tehnologijama bi veliki deo gejming populacije, pre svega one na PC platformi, ostao uskraćen svih ovih novina, pa samim tim i boljem prikazu u igrama.

Tu na scenu stupa DirectX 12 Ultimate, koji za cilj ima da premosti jaz koji bi postojao između Xbox Series X konzole i PC platforme. Ovo nije potpuno nova verzija softvera, već su sa Ultimate dodatkom uključene i sve nove tehnologije, prvenstveno planirane za next-gen Xbox konzolu.

Ova nova tehnologija neće biti dostupna svima, već pre svega aktuelnim Nvidia grafičkim karticama RTX serije, a svaka grafička će posedovati specijalnu oznaku kao naznaku da podržava DirectX 12 Ultimate. Naredne serije grafičkih kartica kompanija Nvidia i AMD (RDNA2) će takođe podržavati novu tehnologiju, ali oni sa starijim čipovima nemaju razloga za brigu, pošto će nove igre raditi i na haardveru koji ne podržava novi DirectX API.

DirectX 12 Ultimate neće samo pomoći igračima, već će veliku korist imati i sami developeri sa brojnim alatima koji će omogućiti dodatnu optimizaciju kako bi se očuvale performanse bez žrtvovanja grafičkih detalja.

Kako sve ne bila samo prazna priča, Nvidia je prikazala šta igrači dobijaju sa DirectX 12 Ultimate i ujedno je pružila objašnjenje novih funkcija.

ZAPOSLENI IZ NORDEUSA OBEZBEDILI 15 RESPIRATORA ZA LEČENJE OBOLELIH OD KORONA VIRUSA

Kao što ste već verovatno upoznati, korona virus se širi i po Srbiji, sa do sada zabeleženih 249 slučajeva obolelih. Na osnovu poznate kliničke slike, većina obolelih prolazi bez teške kliničke slike, ali je izvesnom broju obolelih potrebna aktivna medicinska nega i upotreba mehaničkog respiratora za disanje, kojih je trenutno jako malo.

Problem sa ograničenim brojem respiratora je prisutan u mnogim zemljama, pa nažalost i kod nas, ali zahvaljujući humanosti domaćih firmi, situacija ide na bolje.

Domaći developer video igara koji se proslavio igrom Top Eleven, Nordeus, je pomogao organizaciji UNICEF Srbija u nabavci čak 15 respiratora za proces lečenja obolelih od korona virusa, a imaće svrhu i kada se pandemija bude stišala.

Kako navode iz UNICEF-a donacije dolaze od samih zaposlenih uz Nordeusa uz podršku osnivača, dok je ova humanitarna organizacija dodatnih 35 respiratora obezbedila kroz druge donacije domaćih kompanija, navedeno je u objavi na zvaničnom sajtu



HALF-LIFE ALYX

HALF-LIFE: ALYX JE VEĆ POSTAO IGRIV BEZ VR UREĐJA

Half-Life: Alyx je konačno postao dostupan za igranje isključivo putem VR uređaja, ali jednom moderu nije bilo potrebno mnogo vremena da to zaobiđe i načini ovaj naslov igriv na običnom ekranu.

Tajler MekViker, koji je ujedno i osnivač ValveNewsNetwork portala je uspeo da pronađe zaobilaznu putanju u konzoli igre, koja mu je omogućila da Alyx zaigra bez potrebe za nekim od VR uređaja. Otkriveno je da već postoji dosta komandi koje značajno olakšavaju prenos igre u standardne okvire, dok je potrebno poraditi na finesama.

Ovo je veliki iskorak, koji se desio dosta brzo u odnosu na datum pojavljivanja igre, što je Valve i očekivao da će se desiti, ali se može videti da kretanje više liči na lebdenje i da postoje brojni drugi problemi. Na ovome će verovatno raditi dosta modera, koji će Alyx što bolje preneti iz virtuelne realnosti. Ostaje samo da se vidi da li će finalni rezultat biti zadovoljavajuća alternativa, ili je ipak potrebno kupiti VR uređaj za potpuni užitek.



PLAY!ZINE PATRON MOŽEŠ BITI I TI!

Potrebno je samo da posetiš našu [patreon stranicu](#) i da odabereš jedan od 5 tierova koji ti najviše odgovara.

Želeli ste da pomognete Vašem omiljenom sajtu ali niste znali kako?

Želite da se Vaše ime pojavljuje u časopisu i da imate svoje posebno mesto na našim stranicama?

Hoćete full color izdanje na kvalitetnom masnom papiru? Sve ovo je sada moguće uz Vaše malo učešće.

I ovog meseca sa nama je Danilo Kartalović, kome se najiskrenije zahvaljujemo.

“Kao što kaže Gandalf, najvažnije je šta radimo sa vremenom koje nam je dato, te stoga ja vreme trošim na igranje igara i čitanje Play Magazina!”

Danilo Kartalović



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

18
www.pegi.info

Autor: Milan Janković

GTA TRIBUTE

GTA 1 – SKROMNI POČECI

Grand Theft Auto ili skraćeno GTA je serijal igara za koji teško da neko nije čuo ili da ga nije zaigrao. Ovih godina je najpopularniji GTA 5, kojeg i dalje igra ogroman broj igrača, a prodaja i nakon 6 godina ne jenjava i nedavno je premašila cifru od 110 miliona prodanih primeraka.

Mnogo stvari je dovelo do toga da serijal postane toliko popularan, a da bismo videli kako je sve počelo, vraćamo se oko 22 godine unazad, vreme kada se pojavila prva igra u serijalu.

U jesen 1997. godine, ekrane računara(a godinu dana kasnije i konzola) je obasjao naslov nazvan prosto Grand Theft Auto. Iza igre čak nije stajao Rockstar Games, već britanski DMA Design, kojem je prvobitno u planu bilo da igru nazove Race n Chase. Glavni cilj developera je bio da da kreiraju zabavno i zarazno trkanje automobilima za više igrača, što se i nije dopalo mnogima, pa je zato tokom razvojnog puta od 4 godine, više puta pokušavano da se zaustavi razvoj ove igre. Tokom samo rada na igri se menjalo dosta stvari, promenjen je način upravljanja vozilima, grafika i dosta elemenata koji su prvobitno imali drugačiju viziju, što je dovelo do toga da igra dosta kasni sa razvojem. Ona je od samog pojavljivanja bila na meti kritika zbog velike količine nasilja koju

pruža, kao i ruganja organima vlasti, te je bila zabranjena u državama kao što su Nemačka, Brazil i Francuska.

Upornost britanskih developera je nadvladala sve prepreke i donela nam je igru koja nas vodi na ukupno tri lokacije napravljene po uzoru na one iz stvarnog života. Tu su Liberty City, Vice City i San Andreas, lokacije koje su u svom zasebnom obliku prisutne u kasnijim igrama u serijalu. Na svakoj od ove tri lokacije su bila smeštena dva nivoa u kojima su igrači imali zadatak da sakupe određen poena, koji su ujedno predstavljali i novac. Poeni su se sakupljali kroz izvođenje misija

koje su se dobijale kroz interakciju sa telefonskom govornicom. Misije nisu bile jedini način za sakupljanje poena, već postoji ogromna sloboda, pa tako možete uletati u sukobe sa ostalim bandama, ubijati nedužne ljude, krasti automobile. Ograničenje je pristupno u vidu života koje karakter ima, kao i u tome da će vam se multiplikator poena znatno smanjiti ako dozvolite da vas uhapse.

Originalni GTA nije bio 3D igra, iako je u godinama kada se pojavio to već bila ustaljena tehnologija, već se sve pratilo kroz 2D grafiku iz ptičije perspektive i gejmplaj je bio predstavljen kroz dosta



proste kontrole. Sa strane zvuka, GTA je imao veoma proste audio fajlove, poput onih za vozila oružja, pešake, a tu su bili i zvuci podrigivanja i prdeža. Naravno, od samog početka je postojala vizija da GTA igre imaju bogatu ponudu radio stanica sa velikim brojem pesama. Na taj način se GTA 1 pojavio sa 7 radio stanica i ukupno 20-ak numera koje su igrači mogli da slušaju u vozilima u igri. Ako mislite da je GTA V prva igra koja je imala više igrivih karaktera, varate se. Prvi gta ih je imao čak 8. 4 muškog i 4 ženskog pola, ali to je bila samo vizuelna raznovrsnost, dok je gejmplaj bio isti. Na raspolaganju je bilo svega 5 oružja, obična pesnica za udarce, pištolj koji je sa sobom nosio dosta municije, mitraljez sa rafalnom paljbom ali malo municije, bazuka za uništavanje vozila koje je retko naći i bacač plamena za paljenje grupa neprijatelja, takođe ga je retko naći. Upotreba svih ovih oružja vam značajno pomaže da ostvarujete poene, ali to vam gotovo istovremeno stavlja policiju na vrat. Policija je predstavljena glavama policajaca, kojih je ukupno moglo biti 4, što je bio i najteži nivo gde ste mogli da budete izuzetno lako eliminisani. U kecu ste od policije mogli jedino da pobegnute skrivanjem u farbaru ili podmičivanjem.

GTA je čak i tada imao multiple- jer komponentu, gde su igrači sa konekcijom na internet mogli da se bore protiv drugih igrača.



Iako nije ostavio veliki trag na tadašnju gejming industriju i gde je čak smatran inferiornijom igrom u odnosu na ostale iz tog doba, kroz nastavke se pokazalo da serijal može doneti dosta više, nego što se očekivalo.

GTA 1 je dobro očuvan, i najbolje od svega je što je potpuno besplatan i dostupan za preuzimanje sa Rockstarovog sajta(link), tako da ga slobodno možete isprobati i sami iskusiti početak jednog fantastičnog serijala.

Link za preuzimanje:

<https://www.rockstargames.com/gta/>



Autor: Igor Totić

WARFRAME, 7 GODINA KASNIJE

Da li se sećate igre Dark Sector? Igra je izašla davne 2008 za PS3, Xbox 360 a godinu dana kasnije i za PC. Tipična akciona igra iz trećeg lica, ništa specijalno. Igrač igra Hayden Tennoa, CIA agenta koji je poslat da uhvati odbeglog agenta. Stvari se dese, biva zaražen „tehnovirusom“ i dobija moć da materijalizuje glaive u ruci. Kako priča napreduje, otkrivaju se razne tajne i u nekom momentu, Hayden uspe da savlada svoje nove skrivene moći i u potpunosti ih iskoristi. One izgledaju ovako:

Izgleda poznato, zar ne?

Digital Extremes, tvorci Dark Sector i Warframe javno odbacuju da je Warframe nastavak DS i da je samo pozajmljen dizajn. Ali, česte prepirke po forumima govore da poređenja i ulaženja u dubine priča obe igre ukazuju samo na to da ova teorija neće nestati u skorije vreme. Ja samo znam, da nije Dark Sectora, ne bi bilo ni igre koju nikada nisam obrisao sa hard diska – Warframe.

Warframe igram od bete, to znači već više od 7 godina. Nisam ni znao da je ovoliko vremena prošlo do sad, jer nikada nisam bio fokusiran samo na nju, ali je uvek bila tu, spremna da bude pokrenuta.

U početku, igra je bila dosadna, spora, bagovita i prazna, ali je i dalje koncept



„svemirske nindže“ držao igrače, pa i mene, da nastavimo da se igramo. Svi su mislili da će igra propasti i biti zaboravljena u moru pokojnih Free-to-play igara, kao što je Warframe bio i ostao. Dominacija League of Legends nije spadala, Dota2 se gurala za svoje parče kolača i ljudi su masovno igrali MOBA igre. Ali Warframe je uvek bio tu, uvek opstajao pored svih drugih koji su pali? Zašto je to tako?

Gameplay je uvek bio na prvom mestu, i ni jedna akciona igra ne može da parira brzini i osećaju Warframea. Svaki potez u igri koji izvedete je fluidan, brz i precizan i stvarno se osećate kao nindža. Ovo nije uvek bilo tako, ali su izlazile iteracije promena gameplaya i konstantno su dodavali nove i poboljšavali postojeće elemente i

mehanike igre. Novi frejmovi, oružja, misije, događaji nisu bili retki i to je držalo igrače. Digital Extremes je uvek slušao svoje igrače i trudili su se da pruže što više sadržaja i poboljšanja koje su igrači tražili. Igra je danas nešto potpuno drugačije od onoga što sam igrao pre više od 7 godina, ali i dalje ima istu premisu i istu dušu.

Kao F2P igra, očekuje se od nje da vas koči na svakom ćošku i da vam da samo malo na kašičici sadržaja da bi vas navukli. DE ne pristupa tako, već skoro sve gameplay elemente možete da otključate samo igranjem. Svi frejmovi mogu da se farmuju, sva oružja, petovi, modovi i ostalo. Ono na čemu zarađuju je premium novac (platina) i poneki kozmetički delovi (većina njih je napravljena od strane igrača koji do-

bijaju procenat od zarade preko steam workshop). Platina vam omogućava da ubrzate pravljenje predmeta (svaki predmet koji hoćete da napravite ima vremensku komponentu pravljenja), da kupujete pojedine resorse (mats) ako vam fale ili da kupujete gotove komponente od igrača. Što znači da i vi možete da prodajete svoje delove koji vam ne trebaju i da zarađujete platinu. Često DE da popuste na kupovinu platine i to su jedini trenutci kad sam se „častio“ u igri, ali zapravo sam uglavnom sve sam skupljao i pravio. Ovo je jedna od retkih, negramzivih, F2P igara i očigledno im se to isplaćuje jer imaju zaradu a i igrači su srećni.

Toliko hvale o ovoj igri, ali zašto nema onda mnogo više igrača kad je toliko fer F2P i kad je toliko zabavan gameplay loop? Zato što Warframe ima jedan veliki problem, koji pokušavaju da reše a to je uvođenje novih igrača.

Sada ću, u jednom dahu, samo da navedem neke od mehanika koje igrač ima na raspolaganju i koje su potrebne za napredovanje u igri (inhales): Warframes, melee weapons, primary weapon, secondary weapon, mods, regular mods, aura mods, riven mods, fusion, stances, combo, status effects, endo, umbra, blueprints, systems, chassis, neuroptics, prime parts, sentinels, kavaats, kubrows, archwings, nodes, junctions, quests, amps, focus, lenses,

nightwave, orokin, kuva, orb vallis, eidolons, sentients, grenieer, infested, corpus, void, railjack, relics, lotus. Sorties, alerts, invasions.....

Ovo je samo ono što mi je palo na pamet u trenutku, ali igra ima toliko više mehanika i elemenata da ni ja ih ne znam sve. Nije ni problem količina koliko manjak tutorijala. DE čvrsto stoji iza toga da želi da igračima pusti da sami provaljuju šta sve igra može i jedino što podržava su pisani tutorijali sa gomilom teksta i vaš najbolji prijatelj – warframe wiki.

Veteranima nove mehanike nikada neće biti problem, ali ako neko danas želi da prvi put instalira Warframe, they're gonna have a bad time. Ruku na srce, ubacili su osnovne tutorijal mape na početku ali one vam samo objašnjavaju glavni gameplay loop ali ništa dublje.

Srećom, Warframe zajednica je atipično prijatna i druželjubiva. Nisam naleteo ni na jednog elitistu do sad i svi su spremni da pomognu ili da vas upute na pravi put. I meni se dogodilo, baš pre neki dan sa novim eventom, da nisam znao šta treba konkretno da radim i odmah su mi u chatu objasnili bez prekora, prozivanja ili pozivanja na čuvenu noob oznaku.

Ako ste „veteran“, mnogo opcija je otvoreno pred vama. Razni raidovi, teške

misije i lov na posebne neprijatelje su nešto što će vam ispunjavati vreme. Ja volim da skupljam razna oružja i frejmove i da pravim veliku kolekciju, dok ima ljudi koji igraju takozvani Fashionframe gde se trude da bojama, skinovima i delovima opreme naprave najlepše frejmove u galaksiji. Toliko različitih igara je u ovoj jednoj F2P igri da svako može da nađe neku svoju dodatnu nišu, pored glavnog loopa.

Priča je ranije bila sekundarna i davana nam je kap po kap. Ali nekako su morali da objasne sve nove funkcionalnosti koje su dodavali godinama pa su polako krenuli da ubacuju glavne elemente priče koji su poprilično zabavni. Ova priča neće biti previše zanimljiva novajlijama, ali veterani će uživati jer su velike pauze između glavnih questova, dok se konstantno nešto dešava dok se priča čeka. Neki NPC koje vidamo na dnevnom nivou biće promenjeni ili će im se nešto desiti i ostaviti permanentne promene na bilo interfejs ili ponašanje NPCa prema vama. Ovaj proces je trajao i jako mi je drago što sam bio deo istog i što sam pratio razvoj od početka.

Warframe ne pokazuje znake usporavanja. Trenutno je u toku novi event koji će da spoji svet sa novim poglavljem priče. Najnoviji veliki patch je doneo Railjack, svemirski brod kojim upravljaju četiri igrača i rade misije u svemiru, a novi event omogućava da paralelno tim na planeti i tim u svemiru rešavaju invaziju nove pretnje. DE često drži streamove gde pokazuju buduće planove, beta testove novih mehanika i često dele poklone i platinu, a i nikada nisu dosadni, tako da pokazuju veliku volju i želju da i dalje guraju ovu igru u budućnost i da ostane jedna od najboljih F2P igara na tržištu.

Veterani, znam da vas ima, nastavite dalje u ime Svemirske Mame, a ti, da ti novi igraču, probaj. Daj igri šansu i nagradiće te satima zabave viseralnim bitkama, eksplozijama, parkura i munjevitom brzinom. Vidimo se na poljima bitke!



Autor: Milan Janković

ROCKSTAROV AGENT

Renomirani Rockstar je tokom svoje istorije duge više od dve decenije pred igrače doneo solidan broj serijala koji su imali ogromnog uticaja na generacije, kao i na samu industriju. Nekako se čini da je Rockstar dosta više radio na samom početku, ali se u skorijoj budućnosti okrenuo perfekcionizmu, pa mora proći nekoliko godina kako bismo dobili novi naslov iz GTA ili RDR serijala, dok se neki nastavci i dalje iščekuju, poput Bully 2.

Pored svih poznatih franšiza, Rockstar je radio i na mnogim drugim, od kojih neki naslovi neće nikada ugledati svetlost dana, poput otkazane igre Agent, koju je pratilo dosta problema tokom razvoja. Agent je prvi put javnosti spomenut 2007. godine, da bi na E3 konvenciji 2009. godine bio i zvanično predstavljen. Čast da igru predstavi javnosti imao je tadašnji direktor Sonija, koji ju je najavio kao ekskluzivu za Playstation 3 konzole, tada aktuelnu platformu.

Detalji koji su sa najavom igre podeljeni su govorili da je reč o ultimativnoj akcionoj igri koja bi definisala žanr i igrače odvela na ivicu. Agent bi se odigravao u eri Hladnog rata sa kraja 70-ih godina, i igrače bi sproveo kroz svet špijunaže, političkih intriga i asasinacija poznatih ličnosti. Kao i sve što je Rockstar kreirao, ovaj naslov bi sa sobom vukao dosta kontroverzi, verovatno istorijskih, čime bi se dodatno uzburkala javnost. Rockstar je svojevremeno objavio da su već duže vremena želeli da naprave igru kao što je Agent, pošto se radi o gotovo jedinstvenom iskustvu sa napetom akcijom i neviđenom pričom.

Rockstar je tada sa inicijalnom najavom te igre bio dosta tajnovit kao što je i danas, tako da su fanovi prepušteni da

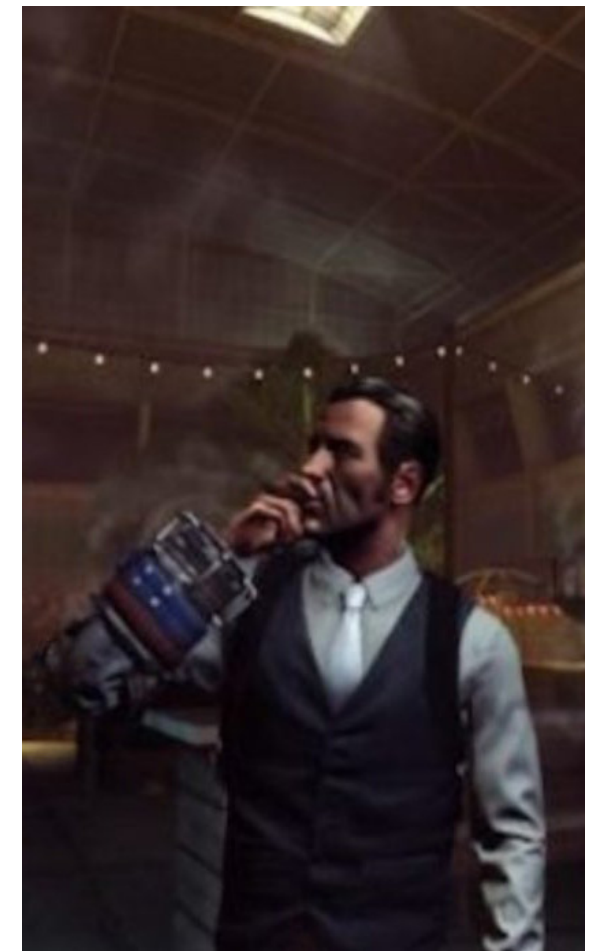
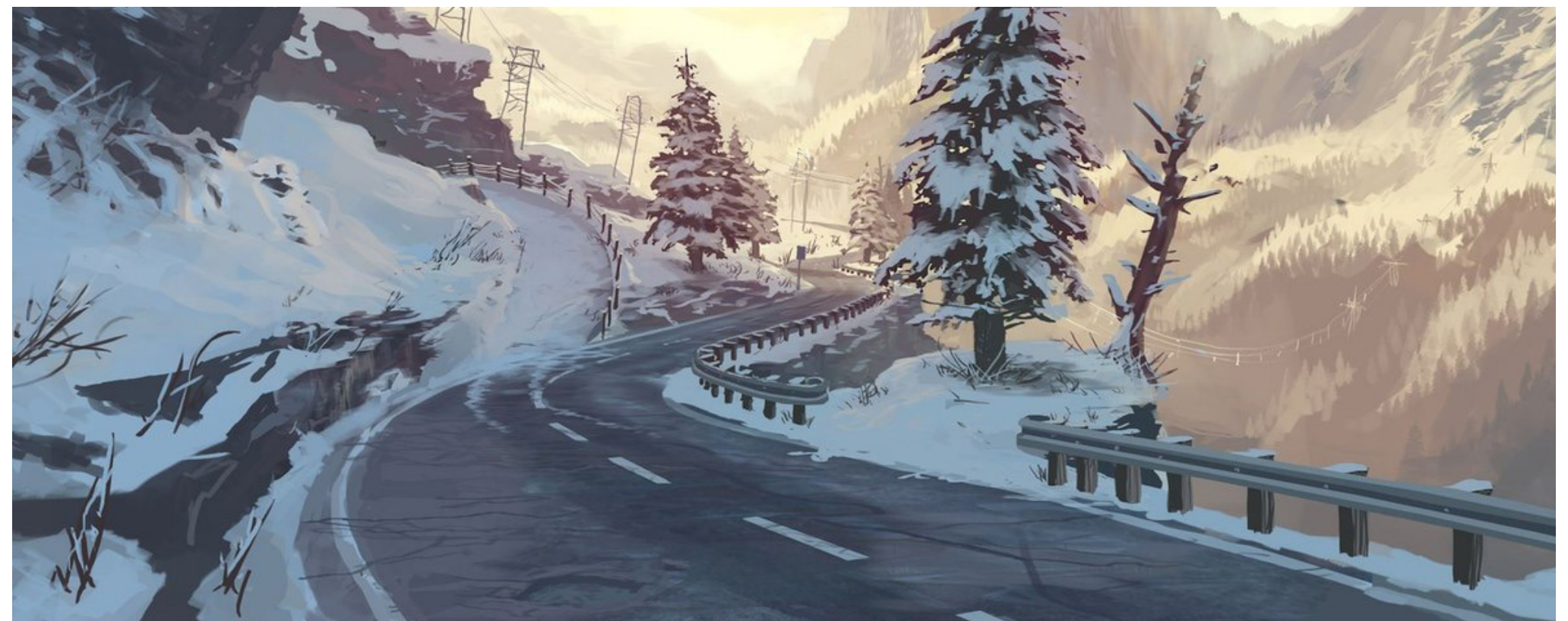
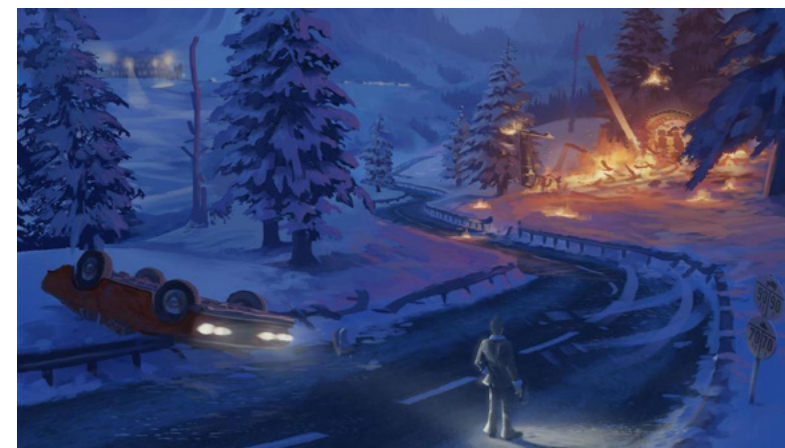
čekaju još informacija, koje nažalost nikada nisu objavljene. Informacije koje su objavljene nakon te najave su delovale dosta optimistično, pošto se pričalo da je Agent mogao izaći već 2010. godine, a nakon par uveravanja da se nije odustalo, nada je opstala da će Agent izaći za PS4 konzolu, međutim ni to se nije desilo. U skorijim godinama je naizgled bilo napora da se brend Agent vrati u život pošto je trejdmak u dva navrata obnovljen, jednom 2013. i jednom 2017. godine, ali se krajem 2018. od naziva Agent konačno i odustalo, čime je dat razočaravajući odgovor na igrače koji su se i dalje nadali.

Međutim, to nije cela priča koja prati brend Agent, jer je igra u nekom drugom obliku u razvoju bila još od 2002. godine. Kako je otkriveno u specijalnom intervjuu za Polygon, prvi studio koji je radio na Agentu je Angel Studios, tada tek sveži član Rockstar tima pre nego što je preimenovan u Rockstar San Diego. Agent je bio prvi zadatak za članove studija, koji su morali da naprave demo verziju sačinjenu od par nivoa kako bi prikazali šta imaju da ponude. U inicijalnim fazama, Agent je bio dosta sličan verziji koja je zvanično najavljena krajem decenije, sa odigravanjem tokom 70-ih godina i otvorenim svetom punim akcije. Problemi za developere su počeli u najranijoj fazi, pošto su članovi razvojnog tima otputovali u Vašington i Kairo kako bi sakupili materijala uz pomoć kojeg bi igra imala visoku dozu autentičnosti. Developeri su upali u sukob sa organima vlasti, gde su u Kairu neko vreme proveli u pritvoru, da bi kasnije bili pušteni da se vrate nazad u SAD.

Mnogo veći problem od policije je bilo rukovodstvo Rockstara, koje je konstantno zahtevalo neke promene, više

elemenata, konstantan rad, takozvani crunch, i mnogo ostalih stvari što je povećalo pritisak na developere u studiju, od kojih je dobar deo jednostavno napustio razvoj. I pored volje mnogih da Agent postane igra i pojavi se pred igrače, Rockstar je rešio da se ovaj projekat stavi na pauzu i započne rad na prvoj Red Dead Redemption igri, što se desilo 2005. godine. Tada je Agent IP prebačen u ruke razvojnog tima Rockstar North, a ostatak ste već pročitali.

Ambicija ume da grupu ljudi odvede daleko, a Agent je na osnovu planiranog trebao biti igra koja bi postidela Red Dead Redemption, ali kao rezultat lošeg spleta okolnosti i potrebe za određivanjem prioriteta, ova igra se nikada neće pojaviti.



Autor: Milan Janković

GAMING U DOBA KORONE TOP IGRE KOJE MOŽETE IGRATI U IZOLACIJI

Pandemija korona virusa je na snazi, a situacija nije ništa bolja ni kod nas, zbog čega su uvedene rigorozne mere u vidu zabrane izlaska u noćnim časovima, a tu je i opšta preporuka izbegavanja izlaska kako bi se izbeglo širenje zaraze.

To znači, da nema nikakvih izlazaka, već svi moraju vreme provesti kod kuće i izbegavati ljudski kontakt, što ume da bude poprilično težak zadatak, jer ubrzo sve dosadi. Ipak, svet video igara nudi neograničen izbor sa kojima možete da "otputujete" bilo gde i dobro se zabavite.

Policijski čas i izolacija ne moraju biti kazna, već to možete maksimalno iskoristiti kako bi se zabavili nekom igrom. Ponuda naslova je ogromna, i možete ih birati po kategorijama, bilo one besplatne ili plaćene igre sa ogromnim singleplejer svetovima, a pošto su vam i prijatelji kod kuće multiplejer naslove možete igrati bez problema.

Bez daljeg odlaganja, evo naših predloga šta igrati u predstojećim danima i nedeljama.

Terraria

Jedna od igara koja bukvalno nema ograničenja jeste Terraria. Ona pruža na stotine, ako ne i hiljade, sati sadržaja, tako da vas ume lepo uposliti u ovo vreme. Igra je slična Minecraftu, koji se nalazi na ovoj listi, ali postoje neke razlike koje će se dopasti svima. Kombinovanje elemenata klasičnih akcionih igara sa sandbox mehanikom kopanja, borbi i gradnje donosi odlično iskustvo svima, bez obzira na ukus. Ono što je takođe primamljivo je da Terraria radi i na dosta starijim sistemima bez problema.

Dont Starve Together

Igra jeste sumorna i nema nikakve veze sa aktuelnom situacijom, ali vam može pomoći da vidite kakvi su vam prijatelji u kritičnim situacijama. Poenta igre je da u postapokaliptičnom svetu preživite što je duže moguće, a to ćete činiti kroz sakupljanje resursa potrebnih za vatru, spremanje hrane i kraftedvanje oružja kojim ćete se odbraniti opasnosti.

They are Billions

Ako ste raspoloženi za neku real-time strategiju sa elementima preživljavanja, They are Billions je odličan naslov za vas. Zadatak je da izgradite koloniju koja mora biti dovoljno snažna da preživi nalete milijardi zombija. Na raspolaganju vam je kampanja sa 48 nivoa i 60 sati sadržaja, dok vas pravo iskušenje očekuje sa Survival modom

u kojem je sve potpuno nasumično generisano. They are Billions je dosta zarazan ali nosi i frustracije igračima, tako da su vam potrebni jaki živci za preživljavanje.

Minecraft

Savršeno za ubijanje dosade, pre svega kod mlađih igrača koji se mogu igrati između predavanja na RTS-u. Igrači

istražuju kockasti svet i prikupljaju materijale kako bi kreirali opremu, gradili strukture i preživeli što duže u svojim kreiranim svetovima. Minecraft pruža ogromnu slobodu igračima u obavljanju radnji, i dostupan je na velikom broju platformi.

Civilisation(bilo koji)

Kada je Civilisation serijal u pitanju, nećemo se fokusirati na neki od naslova konkretno, već vi možete sami odabrati šta ćete igrati. Bilo da je to peti, šesti ili čak neki stariji deo, zabava vam je zagarantovana, a sada imate gomilu vremena na raspolaganju kako biste čovečanstvo odveli u pravom(ili pogrešnom) smeru. Just one more turn izgovor za nastavak igranja sada neće imati tako kobne posledice po vas kao pre uvođenja vanrednog stanja.

TES V: Skyrim

Možda je ovo no brainer za mnoge kada je u pitanju odabir igara za igranje tokom izolacije, ali ne škodi da ga ipak



spomenemo. Kulni Skyrim vas vodi u neverovatni svet i stavlja vas u ulogu Dragonborna na misiji da porazi Alduina, zmaja koji će pokoriti svet. Igra poseduje masivni otvoreni svet, sa dinamičnim stanovnicima Skyrima i gomilom sporednih misija koje će vas zadržati satima ispred ekrana. Svima nama bi sada šestica bila dobrodošla

više nego ikada, ali su na svu sreću tu modovi koji donose još sadržaja i generalno bolje iskustvo od samog originala.

Persona 5

Možda sada ne možete da putujete, ali vas virtuelni svet može odvesti



praktično bilo gde. Sa Persona 5 odlazite u moderni Japan, gde pratite grupu tinejdžera koji pored uživanja u normalnom životu vreme provode u borbi za spašavanje sveta. Igra je izuzetno bogata sadržajem i poseduje odličnu priču, a za one koji su već prešli original, nedavno je izdata Royal verzija koja donosi još sadržaja.

The Witcher 3: Wild Hunt

Bilo da planirate da u izolaciji provedete nekoliko dana ili duži period, definitivno će vam dosaditi i mozak će vam sam tražiti da izađete. Možda je najbolje da se sa tim nagonom izborite najboljim ostvarenjem CD Projekt Reda do sada – Witcher 3. Kao Geralt ćete krenuti na epsku avanturu pronalaska Ciri, a usput ćete se susreti sa raznim elementima slovenske mitologije i gomilom jedinstvenih karaktera, što će biti sasvim solidna zamena za boravak u stvarnom svetu. Vaš autor je u igri proveo na stotine sati, a tokom ovog perioda će brojka verovatno još porasti, pošto je dosta posla nezavršeno.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Evo i jedne poslastice za sve one koji poseduju Nintendo Switch. Breath of the Wild se pojavio još u ranim danima



ove prenosive konzole, ali i dalje važi za jednu od boljih igara. Nova legenda o Zeldi je dosta drugačija od prethodnih u serijalu, ali na bolje i pred igračima stavlja neverovatnu avanturu, prepunu istraživanja, letenja, borbi i otkrića. Za sve Switch entuzijaste postoji ogromna ponuda drugih igara, kao što su Super Mario Odyssey, Super Smash Bros Ultimate, i mnoge druge, sa kojima ćete se zabaviti i sami, ali i u društvu.

Dreams

Ako su vam kojim slučajem sve, ali baš sve, igre dosadile, zašto onda ne kreirate svoju? Nedavno objavljena

igra Dreams vam pruža šansu da sami kreirate svoj svet i to od nule, a uz to vam nije potrebno poznavanje programskih jezika. Dreams je dostupan samo za PS4 konzole, ali su kontrole dosta lake i uklapaju se u tip igranja na ovoj konzoli. Ako kojim slučajem ne volite da kreirate, onda slobodno uskočite “u snove” drugih igrača, kojih ima na hiljade i hiljade, i oni konstantno rastu.

The Division 2

The Division 2 igrače vodi u pomalo sumorni svet Sjedinjenih Država, pogođenih smrtonosnim virusom. Igrači stupaju u ulogu Division agenta,

zaduženog za borbu sa posledicama tog virusa, kao što su anarhisti koji žele da opstane vladavina haosa. Dvojka vas vodi u Vašington koji je verno prenet iz stvarnog sveta, i donosi ogromnu teritoriju za istraživanje, koja je ujedno prepuna opasnosti, bilo da se nalazite na površini ili u podzemlju. Igra poseduje dosta sadržaja i zanimljivu priču, a Ubisoft redovno dodaje novitete tako da uvek ima nečeg.

BESPLATNE IGRE

Call of Duty: Warzone

Ovo je relativno sveža besplatna igra, nastala kao samostalni DLC za prošlogodišnji Modern Warfare. Warzone donosi standardno Battle Royale iskustvo na ogromnoj Verdansk mapi, sa sve mehanikama na koje smo navikli u CoD igrama. Pored BR moda, postoji mod u kojem morate sakupiti što više love, a za budući period je planirano još novina i podizanje broja igrača na 200. Warzone ima preko 15 miliona igrača tako da ne morate da se brinete za dugo čekanje u lobiju.

Destiny 2

Na svu sreću, ovaj naslov je sa pravom u ovoj kategoriji, pošto ga je Bungie prošle godine načinio potpuno besplatnim za igranje. Destiny 2 vam pruža ogromni svet za istraživanje, rešavanje kvestova i odlične kampanje, ili se jednostavno možete udružiti sa prijateljima i ubijati negativce na koje naiđete. Destiny 2 vam daje punu slobodu u tome šta ćete raditi i



kojim redosledom, tako da vam preostaje samo da igru preuzmete na Steamu.

Apex Legends

Još jedan Battle Royale pulen, doduše godinu dana stariji od onog kompanije Activision. Apex Legends gomilu mehanika prenosi iz Titanfall serijala, tako da će većini fanova biti lako da uskoče, ako do sada nisu. Mečevi se odvijaju standardnog formata, ali je velika promena što je svaki karakter jedinstven i poseduje sopstveni set skilova. Mapa je sa nedavnim dolaskom nove sezone pretrpela velike pozitivne promene, što znači da za novajlije neće biti teško da se uskoče.

Dauntless

Dauntless je igra koja je bukvalno preko noći postala uspeh, pošto je

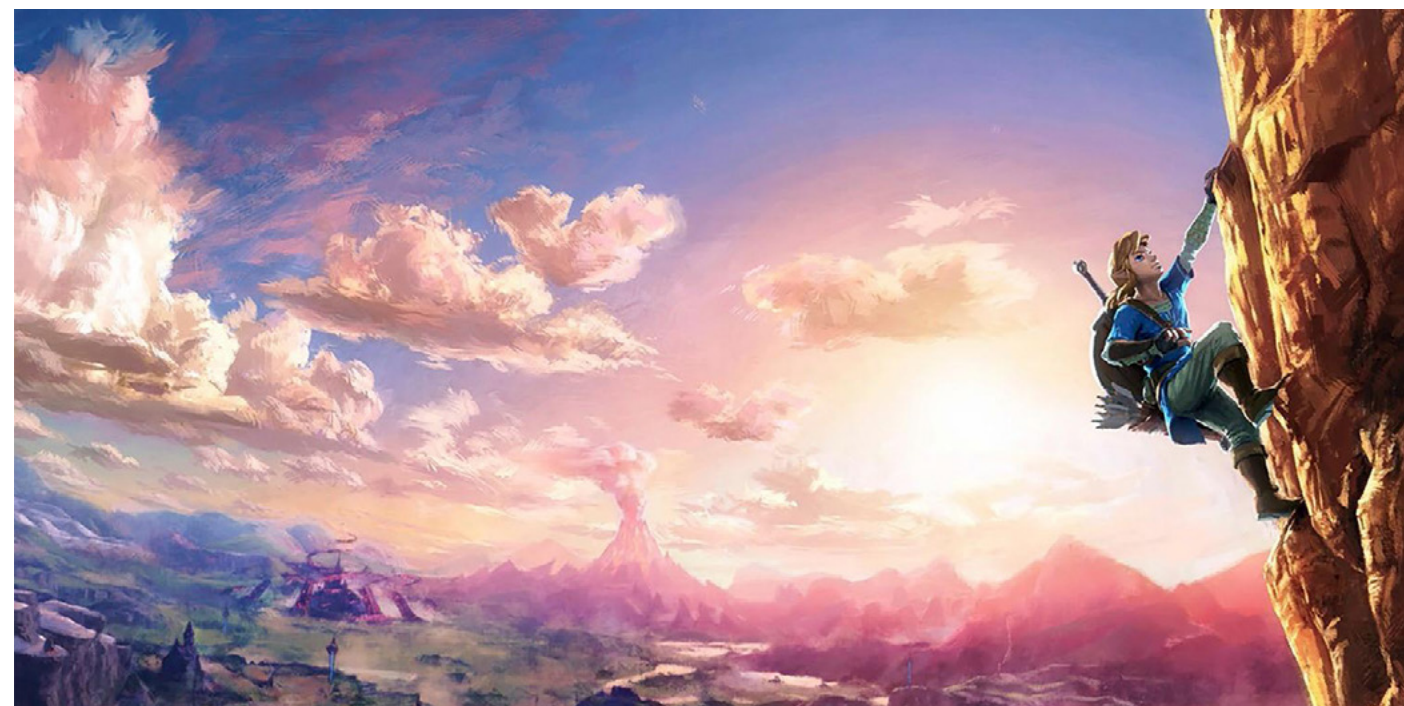
mnogi porede sa Monster Hunter World, samo prostije. Vaš zadatak je da lovite čudovišta, kraftujete oružja i opremu, nadograđujete karaktera i nastavljate lov dalje. Igra poseduje prelepi vizuelni svet, sa stilom animacije koji se retko viđa. Dauntless je dostupan putem EPic Games Store i u prethodnim mesecima je dobio gomilu novina, što znači da nećete baš lako proći kroz sav sadržaj.

Brawlhalla

Ako napucavanje nije vaš primarni način zabave, onda Brawlhalla može da pomogne. Ovo je besplatna tabačina kompanije Ubisoft koja vam omogućava da odmerite snage sa još 7 igrača i neverovatno raznovrsnim karakterima, zbog čega ćete moći da provedete sate i sata pred ekranom i da vam ne dosadi. Ovo je odlična alternativa ako ne posedujete Switch konzolu i samim tim ne možete da igrate Super Smash Bros.

Naravno, tu je još gomila igara koje možete birati samo na osnovu ukusa. Što se tiče besplatnih nismo spominjali LoL, Dota 2 i slične igre koje su već godinama sa nama, već smo jednostavno želeli da vam pružimo neke alternative.

Nadamo se da vam je naša lista pomogla, a vi slobodno šaljite vaše predloge.



Autor: Predrag Ciganović

NAJBOLJE ESPORT IGRE KOJE MOŽETE IGRATI TOKOM VANREDNOG STANJA

U Srbiji je uvedeno vanredno stanje, a zbog Korona virusa ljudi provode u svojim kućama više vremena nego inače.

Situacija nije idealna, ljudi žele da se druže, sport mnogima nedostaje, pa je zato RUR odlučio da vam malo pomogne. Izdajamo najbolje multiplayer koje možete odigrati ovih dana sa drugarima ili protiv, kako bi malo ubili ovo vreme.

Naravno, ne zaboravite redovno da perete ruke i ne izlazite iz kuće!

Krajem 2018. godine Counter-Strike: Global Offensive je postao besplatan za svakoga. Iako je izašla još davne 2012. godine, popularna pucačina ovih dana beleži svoje najuspešnije dane, što i govori prošlonedeljni rekord po broju aktivnih igrača. Možda ne i najbolja igra

za nove igrače, ali definitivno jedna od zabavnijih, naročito ako imate sa kim da odigrate.

Hajde da ostanemo na Battle Royale naslovima. Svako ko prati šta je "trendi" u svetu gejminga, verovatno zna da je prošle nedelje stigao Call of Duty: Warzone. Ovaj CoD možda nema Captain Price-a i MacTavish-a, ali zato ima ogromnu mapu u veoma zabavan Battle Royale, koji možete solo da igrate, ali i sa drugarima, što je naš savet.

Da malo skrene samo ovih pucačina, sada bi okrenuli na malo mirnije igre. Recimo, igraju vam se karte, ali sedite sami kući i nemate sa kim da opikate. Iako je imao svoje uspone i padove, teško je napraviti listu ovakvih igara bez Hearthstone. Nova ekspanzija je najavljena, stiže nova klasa, a svako ko

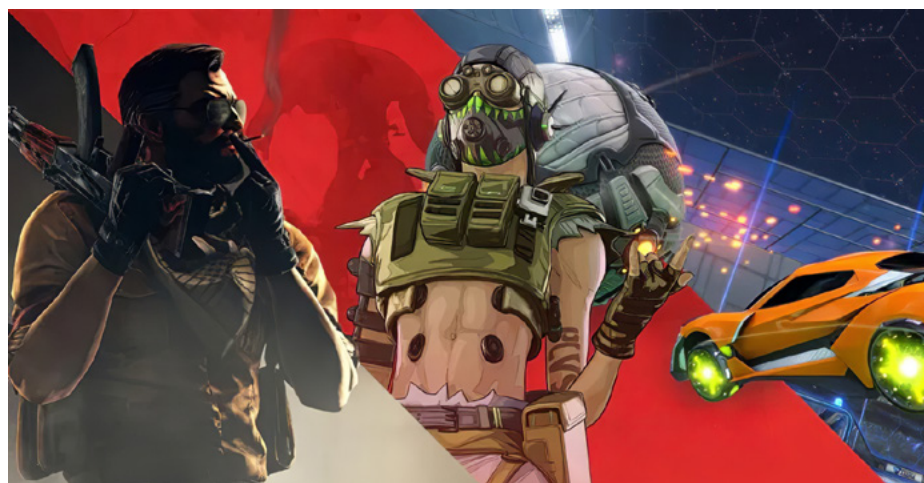
nije imao priliku, obavezno bi trebao da isproba novi mod – Hearthstone Battlegrounds, gde vas igra stavlja u meč protiv sedam drugih igrača.

Verovatne svi koji čitaju ovaj tekst, pitaju se kada će MOBE da se pojave na listi. LoL ili Dota? Nećemo da zalazilo u to, obe igre dovoljno dobro znate, pa je na vama da odlučite.

Sport ljudima u svetu nedostaje, a vikend bez Premijer Lige nije pravi vikend. Umesto FIFE i PES-a na kauču, odigrajte po koji meč onlajn. Ipak, što se "sportskih igara" tiče, mi bi vam preporučili jednu, koja možda nije uvek u prvom planu, a trebala bi. Rocket League je mešavina fudbala i automobila, koja na simpatičan način fantastično funkcioniše i donosi vrhunski zabavu. Ipak, za razliku od pomenutih prethodnika, ona ima svoju cenu – 20EUR, što verujte nam nije mnogo za ovakvu igru. Ipak, uvek se isplati sačekati sniženje, koje ne bi trebali da propustite.

To naravno nije sve što nudi sve gejminga, a i vi samo to znate. Ipak, ovo je naša preporuka za sve one sa takmičarskim duhom. Ipak, neki žele malo i malo više da se opuste, tako da njima preporučujemo da bace pogled – OVDE!

I još jednom, ne zaboravite redovno da perete ruke i ne izlazite iz kuće!



FOOTBALL MANAGER 2020



3
www.pegi.info

PC
Mac

19.11.2019.



SEGA

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

Autor: Borislav Lalović

ZAŠTO JE CORRUPTED BLOOD INCIDENT TOLIKO BITAN DANAS?

Bilo je to pre petnaest godina. Tada još uvek mladi virtuelni svet WoWa suočio se sa jednom od najvećih virtuelnih kriza u istoriji video igara. U Septembru 2005. godine, svoja vrata je prvi put otvorio čuveni Zul'Gurub raid. A u njemu, pored veoma problematičnih i teških bossova za ubiti, vrebala je i virtuelna kuga, koja je za kratko vreme život na gotovo svim serverima okrenula naglavačke.

Koliko je bitno to što se dešavalo, pokazalo se već dve godine kasnije kada su u par naučnih radova autori pomenuli ovaj incident kao mogući model za izučavanje budućih pandemija, ali u stvarnom životu.

Danas se svi suočavamo sa jednom takvom pandemijom. A da nije u pitanju klasična bolest, potvrdio je i Dr Eric Lofgren koji je prvi pisao o potencijalnom modeliranju budućih epidemija koristeći resurse video igara. No krenimo redom.

Corrupted Blood Incident

Trinaseti Septembar 2005. se uzima kao datum početka širenja virtuelne pošasti koja je vrlo lako mogla da ubije celu igru već tada. Sve je krenulo od Hakkara, finalnog bossa u instanci koji je imao jedan interesantan ability nazvan Corrupted Blood. U osnovi, to je DOT efekat

koji vam otikda 200HP na svake dve sekunde i traje 10 sekundi. Da bi se izborili sa ovom mehanikom igrači su morali da "prenesu zarazu" ostalim članovima raida i onda da čekaju da DOT istekne. I to je sve super i ne bi bilo nikakvih problema da se taj DOT nije prenosio i na petove koje su u borbu vodili hunter i warlock klase. Čak ni to ne bi bilo sporno da se nije desio previd u kodu koji je čuvao DOT na zaraženom petu čak i kada ga vlasnik opozove. I tako smo došli do problema. Pozivanjem zaraženog peta u "naseljenim" gradovima došlo je do širenja zaraze. DOT bi skakao sa igrača na igrača, ali i sa igrača na NPC karaktere i u kratkom roku ostavljao bi iza sebe gomilu kostiju po glavnim gradovima, jer su posebno neotporni na njega bili low lvl igrači. Ta činjenica da su posebno pogođeni bili igrači nižih nivoa, pretila je da drastično ospe igrački potencijal WoWa i ugasi ga kao MMO na samom početku.

U očajanju i nemoći neki igrači su potpuno izbegavali naseljena područja, trudeći se da ostvare što je manje kontakta sa drugim igračima. Sa druge strane imali smo i one koji su namerno širili zarazu i na taj način dodatno ugrožavali opstanak igre kao takve. Čekajući Blizzardovu reakciju, dobar deo komune se organizovao sam od sebe. Tako smo imali imrpovizovane punktove na ulazima u glavne gradove, gde su zaraženi igrači prolazili

svojevrsan decurse i tek nakon toga bi mogli da uđu u grad. Blizzardovi GM-ovi su takođe učestvovali, čak su pravili i neke vrste karantina. Konačno, 8. Oktobra, Blizzard izbacuje fix koji onemogućava petove da budu zaraženi. Njemu je predhodio hard reset servera i tako je virtuelna kuga ugašena.

Corrupted blood incident kao model pomoću koga se mogu proćuavati efekti novih epidemija

Dve godine kasnije, već pomenuti Dr Eric Lofgren napisao je članak u kome detaljno razrađuje anatomiju pandemije, njenu povezanost sa budućim pandemijama, kao i teoretski pristup igrama ovog tipa kao poligonu za testiranje i modeliranje širenja zaraze, bez bojazni da će se ona oteti kontroli u realnom svetu.

Stavovi i gledišta koje je Dr Eric izneo u njegovom članku su fascinantni. Ne samo da je uspeo da napravi analizu kao da je u pitanju realna bolest, a ne "diskutabilni feature", nego je i ponudio rešenja kako bismo mogli da virtualizujemo patogene. Ono što je od neprocenljive važnosti za modele ovog tipa jeste upravo komuna. Milioni igrača su duboko međusobno povezani, a u isto vreme su podeljeni po ključu koji može da podseća na države. Slabije naseljene države (realmovi) manje su bili pogođeni incidentom. Manja fluk-



tuacija ljudi doprinosi manjem širenju, a samim tim i manjoj šteti koju jedna ovakva stvar može da donese. Druga stvar koja je zanimljiva jeste upravo sama psihologija. Ono što je bio problem tada jeste nerazumevanje mehanizma širenja. Nerazumevanje dovodi do panike, a panika je, prirodno, najveći neprijatelj pravilnoj reakciji sistema. Hakkarov DOT je pogadao petove, ali neznanje da pet može da iznese DOT van instance je bio trigger. Dakle, dok je tehnički Hakkar nulti pacijent, de facto se pokazalo da su to u stvari petovi. Ali ni tada se nije sve rasvetlilo. Pet će i posle smrti zadržati DOT i na taj način smo došli do potencijalno beskonačnog izvora zaraze i u vreme kada su developeri složili sve kockice i shvatili šta treba da popravljaju, šteta je umalo postala permanentna. Dr Eric na sve ovo gleda kao na slučaj, a gotovo savršen model epidemije. Znanja koja su tada usvojili činila su se pomalo nategnutim i marginalnim, a onda se desio COVID-19.

COVID-19 vs Corrupted Blood

Teško da može da se povuče paralela između ova dva pojma. Prvi svakodnevno odnosi veliki broj života, dok je drugi bio virutelan, što ga je činilo opasnim samo online.

Ipak, paralele postoje. Paralele toliko bitne da možemo da se zapitamo da li je moguće da smo imali unintended prediction situacije koja nam se događa.

I jedan i drugi su se pojavili iznenada. I jedan i drugi nisu izgledali preterano opasni sami od sebe. Tu možemo da povučemo paralelu. Najviše izloženih COVID-19 virusu su zdravi odrasli ljudi, dok su CB najviše bili izloženi lvl60 karakteri, koji mogu biti ekvivalent najsnažnijim i najzdravijim ljudima IRL. I jedna i druga grupa su prilično otporne na njihove respektivne viruse.

Tu dolazimo do uzročnika. Nebitno da li je to supa od šišmiša ili hunt-erov pet, poenta je da se na početku nije znalo i nije vodilo računa o tome da li tako nešto može da se desi.

Kada su bolesti počele da uzimaju maha, najviše stradaju oni najslabiji. U realnom svetu to su stari i već bolesni, dok u WoWu imamo low lvl karaktere. To je svakako još jedna bitna paralela na koju Dr Eric ukazuje u svom intervjuu od pre par dana za PC Gamer. Na kraju imamo i one koji se zovu atipični prenosnici, odnosno osobe koje ne osećaju ili osećaju

veoma blage simptome, pa shodno tome ne kapiraju da se radi o potencijalno smrtonosnoj zarazi. U slučaju COVID-19 tu spada mlađa populacija, dok u CB slučaju imamo NPC karaktere, koji su jako dugo zadržavali DOT zbog svog velikog HP poola. I u oba slučaja atipični prenosnici nevoljno prenose virus dalje.

Najbitnija stvar na koju Dr Eric ukazuje danas, jeste i ono što se u online krugovima naziva griefing. Griefing ima razne definicije, a ona na koju se ovde misli odnosi se na činjenicu da postoje igrači koji su namerno širili zarazu i tako doprinosili opštem haosu. Koja je današnja paralela? Odgovor je više nego jednostavan. U slučajevima gde imamo virus koji je veoma potentan i visoko virulentan, ignorisanje njegovog potencijala za širenje i neodgovorno ponašanje po tom pitanju, može se okarakterisati kao real life griefing. Nema potrebe insistirati na tome da ako smo bez simptoma da jurimo okolo i da potencijalno zarazimo sebe (ili druge ako smo nosioci).

"Epidemije su socijalni problemi. Minimiziranje i relativizovanje su real life griefing oblici ponašanja." Zato, #STAYATHOME



Autor: Milan Janković



STEAM EARLY ACCESS

Comanche

MOĆNI VAZDUPLOHOV PONOVO LETI

Fanovi ratnog vazduhoplovstva verovatno znaju ko je (ili šta je) Comanche. U pitanju je projekat ratnog izviđačkog i napadnog helikoptera, koji je trebao da unese pravu revoluciju na svom polju krajem prošlog veka. Američka vojska je u planu imala da Comanche bude izrađen sa svim naprednim sensorima i alatima za komunikaciju, a da se pritom ne žrtvuje vatrena moć. Ovi helikopteri su trebali biti teški za identifikaciju od strane neprijatelja i to na dalekim teritorijama, pošto su prototipi mogli da prelete i čitav okean. Zbog određenih problema i potrošenih 7 milijardi dolara bez povoljnih rezultata u praksi, razvoj Comanche helikoptera je zauvek prekinut.

Iako ovaj prototip helikoptera nije doživio sudbinu da uđe u masovnu produkciju, privukao je pažnju mnogih zbog velikih ambicija, zbog čega je do sada izašlo par igara sa ovim nazivom. Studio NUKKLEAR u saradnju sa THQ Nordic je ove godine na Steam Early Access program doneo igru koja se bavi upravo ovim helikopterom i nazvana je Comanche. Dok ovaj naslov jeste inspirisan istoimenim prototipom, on nas vodi u budućnost modernog ratovanja, gde učestvujemo u globalnim konfliktima visokih razmera.

Comanche nudi singleplejer kampanju u kojoj saznajemo da su američke vojne snage ponovo pokrenule otkazani projekat i modernizovali ga za specijalne operacije u borbi protiv Irana. Pred igračima je nekoliko konfiguracija helikoptera koje mogu birati i svaki od dodatne opreme poseduje dron, koji služi za obavljanje specijalnih misija u vidu ulaska u zgrade ili eliminisanje

neprijatelja u bliskom sukobu. Singleplejer kampanja je pravo iznenađenje u ovoj igri, i prijatni je dodatak, ako želite da se opustite i bolje upoznate sa kontrolama helikoptera, o kojima ćemo kasnije govoriti. Misije su podeljene na objektivne gde se od vas zahteva da istražite uništene jedinice, eliminišete neprijatelje i onesposobite ih, a pritom ćete morati da se suočite sa različitim vrstama pretnje. To mogu biti helikopteri, flote brodova, robotizovani mitraljezi i slično, a pritom morate paziti na okruženje oko vas.

Savet je da se pre multiplejera lepo izigrate u singleplejer kampanji, koja će vam pomoći više od postojećeg tutorijala da se valjano upoznate sa kontrolama i osećajem za letenje. Trenutno su u ponudi dva multiplejer moda igranja, mod Infiltracije u kojem se timovi helikoptera u formatu 4v4 takmiče jedni protiv drugih i pritom moraju ispuniti objektivne. Sa druge strane, Blackbox mod igranja je kao deathmatch gde se

dešava najviše akcije u ovoj igri, i koji vam daje znojave prste.

Developeri igru promovišu kao situaciju letenja, ali Comanche jednostavno to nije. Najbliže što se prilazi simulaciji je po izuzetno detaljnim kontrolama letenja, sa kojima možete izvoditi pravi valcer u vazduhu nakon nekoliko sati igranja. Međutim, tokom igranja se više stiče onaj arkadni osećaj, a ne da se nalazite u simulaciji, što je u neku ruku i dobro, pogotovu za mlađe igrače i one koji traže zabavu. Igra prašta mnoge greške tokom singleplejera, jer kada padnete u vodu ponovo izlećete bez ikakvog penala osim malo izgubljenog HP-a, a kada vas neprijatelj jedva ubiju nije kraj čitave misije, već se vraćate samo par koraka unazad i oni eliminisani se ne vraćaju. Ovo može zasmetati nekome, i vašem autoru je na početku, ali se kasnije shvati da to sa razlogom postoji i novajlijama će odgovarati. Vraćam se na spomenute dronove, pošto su oni savršeni dodatak



za jednu igru koja se fokusira na letenje helikopterom, sa dronovima dolaze i puzzle elementi u vidu probijanja kroz ventilaciju neke zgrade ili sličnog, čime se znatno razbija monotonija.

Za jednu igru koja se nalazi u Early Access fazi, grafika je na izuzetno zadovoljavajućem nivou, sa dobrim prikazom detalja. Ono najbitnije je da nema pucanja i kolabiranja frejmrejata tokom igranja, već dobijate stabilno iskustvo. Za svaku pohvalu je i vizuelni izgled menija.

Što se tiče nedostataka, nekako je iritirajuće dok dobijate gomilu informacija koje su potpuno nebitne za

misiju, već su tu samo reda radi u singleplejeru. Tokom samog igranja se stiče utisak da oružje nije baš futurističko, već se koristi zastarela mehanika nalik onoj i starijih letaćkih naslova. Kontrolisanje na mišu i tastaturi je zadovoljavajuće i prilično dobro optimizovano, ali bi veći užitak definitivno bio tokom igranja sa kontrolerom namenjenim za ovaj tip igara.

Comanche će leteti još jedno pola godine dok ne sleti na 1.0 heliodrom, a tokom tog perioda će se nastaviti aktivne nadogradnje. Za ovaj mesec je već planirana potpuno nova singleplejer misija, dodavanje novih dronova, skinova i ispravke.

“DRONOVI SU SAVRŠENI DODATAK SA PUZZLE ELEMENTIMA, JER RAZBIJAJU MONOTONIJU”



Ako želite arkadno iskustvo letenja sa lakim kontrolama za savladati, Comanche je prava igra za vas, i elemenat dronova će vam se verovatno dopasti tokom rešavanja misija.



IGRU USTUPIO:
NUKKLEAR

PREPORUČENA KONFIGURACIJA

OS: Windows 10
CPU: Intel Core i7 7700
GPU: GeForce GTX1060
RAM: 16 GB
HDD: 35GB

RAZVOJNI TIM
NUKKLEAR

CENA
20€

PLANIRANI DATUM IZLASKA
Leto 2020.

STEAM LINK

<https://store.steampowered.com/app/879000/Comanche/>

- ✓ Lake kontrole, arkadno letenje
- ✓ Dronovi razbijaju monotoniju igre
- ✓ Dobra grafika, stabilna optimizacija
- ✗ Oružje nije baš impresivno
- ✗ Previše bespotrebnih informacija



Autor: Milan Janković

DEMO

RESIDENT EVIL 3 REMAKE

CAPCOM JEDNOSTAVNO NE UME DA STANE

Na pomolu je još jedan Resident Evil naslov, ove godine je to rimejk trećeg dela, pošto smo pre oko 14 meseci dobili rimejk drugog. Capcom je sada već načinio tradicijom da pre samog izlaska igrači dobiju demo verziju, ovoga puta još ranije nego prošle godine, i bez vremenskog ograničenja, što daje prostora igračima da slobodno istražuju prepuni zombijima Racoon City.

Priča je ostala manje-više nepromenjena u odnosu na original. Vi ste hrabra i odvažna Džil Valentajn, bivši član S.T.A.R.S. jedinice i pokušavate da napustite Racoon City koji je preplavljen zombijima zahvaljujući T-virusu. Priča se prepliće sa događajima iz Resident

Evil 2, pošto se odvija pre i nakon zbivanja u prethodniku, tako da igrači dobijaju krupniju sliku.

Demo verzija vas ne smešta baš na sam početak početka priče, kako biste bili pošteđeni određenih detalja, već sebe pronalazite u podzemnoj železnici koji nekako morate osposobiti, a jedini način za to je da izađete na površinu. Na raspolaganju za početak imate pištolj, za koji ćete pronalaziti municiju, a upornost u istraživanju se ume isplatiti i moguće je pronaći moćnu sačmaricu. Od arsenala na raspolaganju imate i nož, koji je ovoga puta neuništiv, ali u većini susreta neće biti od prevelike pomoći – više ćete ga koristiti za proveru da li je neki zombi i dalje živ.

Delić igre koji je sada pružen pred vas kao glavni zadatak stavlja gašenje vatre kako bi nastavili putovanje, i tu imate prilike da obiđete nekoliko ulica i zgrada uništenog mesta. Mehanike kretanja su prisutne, gde upotrebljavate bočice baruta za spravljanje municije, a biljke koje nalazite u sanducima kada se kraftuju služe kao lek.

Iako na prvi pogled deluje isto kao prošlogodišnji Resident Evil 2 Remake, to nije slučaj. Mehanika kretanja je drugačija, više nema one agilnosti koja postoji kod Leona, već je kretanje nekako sporije, a kada uskočite u igru nišanje će biti čudno i promašivaćete glave zombija, i to dosta. Što se duže igrate, to prestaje da vam bude problem,



jer se ujedno upoznajete sa mehanikama iz originalne igre, kao što je dodge mehanika, sa kojom skaćete u stranu i možete se izmaći zombiju u poslednjem trenutku. Kretanje običnih zombija je dobro poznato, možda malo brže nego ranije, ali to možete lako preduprediti zahvaljujući crvenim buričima koji eksplodiraju kada ih upucate. Sa igranjem demo verzije, dve stvari su postale sigurne, morate štedeti municiju i dobro tragati za njom na rafovima i policama, jer će vam se često dešavati da vam nedostaje u kritičnim trenucima.

Glavna faca ove igre je naravno čika Nemesis, koji nije izostao u demo verziji, i pre nego što napadne, srećemo ga

kako radi nešto čudno sa ostalim zombijima, koji nakon toga dobijaju nekakve pipke. Nemesis vas napada direktnim udarcima, ili vas privlači ka sebi što teško možete da izbegnete. Element strave je taj da je često tokom kratkog susreta u demou jednostavno nestajao i vraćao se bukvalno niotkuda, što će potencijalno zastrašiti mnoge tokom igranja kompletne igre. Sa drugim opasnim nemanima nije bilo susreta, što se čuva za kasnije, te se ne može staviti kao nedostatak, već dodatna motivacija da se Resident Evil 3 kupi.

Iako ne postoji vremensko ograničenje, za prelazak demo verzije vam je potrebno manje od jednog sata, dok dodatno

vreme možete provesti unutar igre tragajući za Mr. Charlie figuricama, kojih ima ukupno 20. Neke je lako pronaći, dok ćete za određene morate dobro da izoštrite vid, ako vam zombiji to dozvole.

Grafički gledano, Capcom je (ponovo) odradio odličan posao, jer Resident Evil 3 Remake izgleda fantastično i RE endžin je ponovo iskorišćen do maksimuma. Kao što je i pravilo, igru krasi mračna atmosfera, ali je nivo detalja odličan, i tu spada i sam Racoon City, kao i karakteri i zombiji koje srećete tokom igranja u ovoj demo verziji. Detalja je dosta više, osvetljenje je bolje, i sama atmosfera je na nivou jedne horor igre.

Demo verzija za ovaj rimejk nije tu tek tako, jer je verovatno i vas kao i vašeg autora dodatno motivisala da se raduje dolasku pune igre, zakazanog za 3. april.



RAZVOJNI TIM
Capcom

IZDAVAČ:
Capcom

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
3. april 2020.

PLATFORMA:
PC, PS4, Xbox One

Autor: Milan Janković

TOP IGRE APRILA



TOTALLY RELIABLE DELIVERY SERVICE

Ako ste ikada imali problema sa brzmom poštom i havarisanim paketima, onda će vas ova igra uputiti u tajne zanata isporuke robe na ispravnu adresu dok usput uništavate sve oko sebe. Ova igra je kod stvorena za svetski dan šale sa urnebesnim mehanikama zbog kojih će vam svaki sudar biti garantovan pad i dodatno usporavanje. Pred vama je ozbiljan zadatak, ali do njegovog ispunjenja imate mnogo distrakcija sa kojima možete tračiti vreme. Ako vam je potrebna pomoć u dostavljanju paketa, onda možete u igru uključiti i vaše prijatelje putem onlajn ili lokalnog multiplejera, što donosi još više zabave.

1. APRIL – PC(EGS), PS4, XBOX ONE



RESIDENT EVIL 3 REMAKE

I ove godine se vraćamo u Raccoon City, ali ćemo priču o zombijima i T-virusu doživeti iz perspektive Džil Valentajn, bivšeg pripadnika jedinice S.T.A.R.S. koji pokušava da pobjegne iz razorenog grada. Rimejk je grafički bogatiji zahvaljujući odličnom RE endžinu, sa inovacijama u gejmplaju, dok su neke stvari iz originala ostale prisutne, kao što je dodge mehanika i eksplozivna burad. Pre izlaska je pružena demo verzija sa kojom smo se uverili u kvalitet igre i ono što očekujemo.

Zajedno sa igrom stiže i asimetrični multiplejer mod igranja, Project Resistance, u kojem se tim igrača mora izbaciti iz lavirinta koji je kontrolisan od strane igrača koji ima ulogu Masterminda i za cilj ima da taj tim spreči.

3. APRIL – PC, PS4, XBOX ONE



FALLOUT 76 WASTELANDERS DLC

Novi veći paket sadržaja koji stiže nakon dužeg perioda tišine u Fallout 76 je Wastelanders ekspanzija. Ona je naredni korak u priči igre, koja će biti proširena zahvaljujući dodavanju novih NPC karaktera i to ljudskih, čime će se razbiti dosadašnja monotonija igre, a ujedno je planirano i veliko osveženje dijaloga koji će više ličiti na Fallout 3, nego na četvrti deo. Od ostalih novina imamo nove podzemne lokacije, opasnije neprijatelje, koji kao da su izašli iz noćnih mora. Tu je još dosta novina, a Bethesda planira da sve to dodatno proširi kasnijeg datuma. Wastelanders ekspanzija će biti potpuno besplatna za sve igrače.

8. APRIL – PC, PS4, XBOX ONE



FINAL FANTASY VII REMAKE

Dugo očekivani rimejk se trebao pojaviti još početkom marta, ali je odložen za april kako bi developeri imali više vremena za rad. Potpuno vredan čekanja, Final Fantasy VII Remake donosi predivnu grafiku, osvežene gejملهj mehanike i ispoliranu priču sa dosta dodatnog sadržaja koji nije bio viđen u vremešnom originalu. Cloud Strife će se protiv Shinra korporacije boriti na novi način, ali su poznata lica i dalje tu, takođe sa osveženim modelima. Square Enix je dosta uložio u razvoj ovog rimejka i nadamo se da će se trud višestruko isplatiti developerima.

10. APRIL – PS4

HELLPOINT

Ako vam sa Doom Eternal u martu nije bilo dosta paklenih stvorenja, onda će vas od sredine aprila sačekati Hellpoint. Ovo je atmosferični Souls-like akcioni RPG naslov sa dosta zanimljivim univerzumom koji meša elemente naučne fantastike i okultnog. Tokom igranja ćete istraživati mračne tajne sveta zvanog Irid Novo, ali bez opasnosti, protiv kojih se možete izboriti zahvaljujući masivnom arsenalu oružja za blisku borbu, i borbu na daljinu. Ono što Hellpoint izdvaja od ostalih sličnih naslova je da svet rotira oko crne rupe koja izaziva nasumične događaje u vidu boss borbi ili naleta hordi. Takođe, ako vam je potrebna pomoć, možete prijatelja pozvati da vam pomogne u lokalnom ili onlajn multiplejeru, a kako svađe ne bi bilo, sav loot se deli ravnoopravno.

16. APRIL – PC, PS4, XBOX ONE



SNOWRUNNER

Zima je i zvanično iza nas, ali sa igrom Snowrunner snežne avanture ne prestaju. Ovo je samostalna ekspanzija za proslavljeni Spintires, u kojem se testirali umeće vožnje kroz blato, a sada je to sneg. Na raspolaganju vam je preko 40 vozila sa kojima ćete se probijati kroz nepristupačne puteve širom sveta, u zavisnosti od misija. Pored utegnute mehanike upravljanja vozilima na lošem terenu, Snowrunner nudi i lepe pejzaže, ako imate vremena da uživate u njima. Pored solo igranja, na misije možete ići sa još tri igrača u kooperativnom modu.

28. APRIL – PC, PS4, XBOX ONE



PREDATOR: HUNTING GROUNDS

Žanr asimetričnih multiplejer igara, u kojima se grupa igrača bori protiv jednog moćnog zlikovca, je u porastu ovih godina. U najvećem broju slučajeva se radi o spin-off naslovima nekih popularnih franšiza, kao što je to ovog meseca Predator: Hunting Grounds. U ovom naslovu jedan igrač igra kao čuveni Predator koji na raspolaganju ima svu poznatu opremu i sposobnost kamufliranja, dok se sa druge strane nalazi tim sa 4 istrenirana vojnika opremljenih vatrenim oružjem. Igra vas smešta u gustu prašumu koja vas može načiniti paranoičnim, pošto se u gustom rastinju može skrivati mnogo toga, zbog čega ćete stalno biti na oprezu.

24. APRIL – PC(EGS), PS4



TRIALS OF MANA

Fanovi igara sa Dalekog istoka krajem meseca dobijaju pravu poslasticu, pošto kulturni RPG naslov iz 1995. godine, Seiken Densetsu 3, dobija svoj 3D rimejk. Novo izdanje spomenutog naslova je nazvano Trials of Mana i iznova je izgrađen sa modernom grafikom, dok je originalna priča sačuvana uz bonus epizodu koja dolazi nakon završetka. Priča deluje dosta zanimljivo i razlikovaće se od igrača do igrača, pošto će svako imati opciju da odabere drugačije saborce iz ponude, koji se razlikuju po sposobnostima i moguće ih je nadograditi, baš kao i protagonistu.

24. APRIL – PC, PS4, XBOX ONE

MOTOGP 20

Za obožavatelje trkačica, ovog meseca stiže MotoGP u čast početka nove sezone trkanja na dvotočkašima. Ova licencirana igra takmičenja donosi opciju da ispratite karijeru jednog motocikliste od početka pa do zvezda i to sa pravim učesnicima iz stvarnog sveta. Pored standardnih trka, na raspolaganju su istorijske sa poznatim ličnostima MotoGP takmičenja, a tu su i čuveni motori. Ovogodišnje izdanje je realističnije i grafički bogatije od prethodnika, a ujedno je dodata mehanika nadogradnje delova motora, poput kočnice, motora, kontrole trenja i sličnog. Kada se zasitite singleplejer karijere, svoje umeće možete isprobati u mutiplejeru podržanom dedicated serverima, čime je omogućeno igranje na više načina.

23. APRIL – PC, PS4, XBOX ONE



GEARS TACTICS

Stiže nam najnovija Gears igra, ali ne u fazonu na koji ste navikli, jer umesto klasične pucačine dobijate strategiju kreiranu po uzoru na uspešni XCOM serijal. Priča je smeštena 12 godina pre događaja iz prve igre sa sve likovima koji imaju veze sa novijim naslovima. Što se tiče gejmplaja, vi na bojno polje šaljete svoju jedinicu koja će se suočiti sa neprijateljima, u čemu kontrolu imate u pozicioniranju kada vam se da šansa da povučete potez. Osim standardnih sukoba, jedinice će se suočavati i sa boss bitkama, što ukupno vreme trajanja kampanje dovodi do 40 sati.

28. APRIL – PC





Autor: Milan Janković

REVIEW



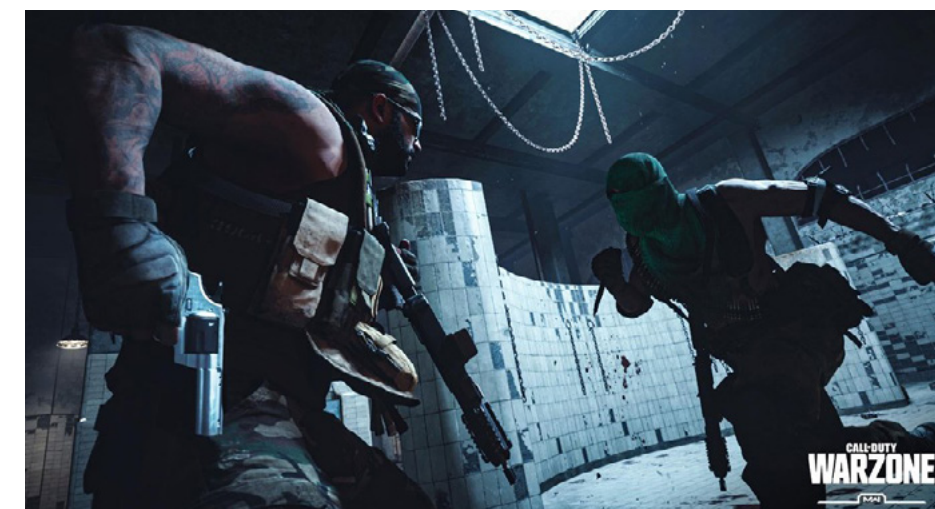
Svaki meč je dosta dinamičan i zahteva od vas da se konstantno krećete, napucavate, ginete i tako iznova. Za to je mahom zaslužno dosta kratko vreme između smanjivanja zone, koje samo po sebi zahteva aktivnost, a ne sumorno kampovanje, što je problem u mnogim naslovima. Na pamu slećete praznih ruku i morate nalaziti opremu i oružje kako biste imali neku šansu za duže preživljavanje. Igra će vas poštediti polemisanja sa nadogradnjama oružja, pošto su ona automatski prisutna na puškama i zavise od samog rariteta. Kada smo već kod oružja, mehanika napucavanja je odlična, kakva se i očekuje od jedne CoD igre, dok nema

petljanja sa sposobnostima i moćima vojnika, već su svi jednaki.

Jasna je, a gotovo i neizbežna, činjenica da Warzone dosta toga pozajmljuje iz drugih igara, kao što je recimo mehanika pingovanja koju smo prvi put videli sa Apex Legends. Ipak, osim kopiranja, Warzone odlikuju i brojne inovacije koje će vam vratiti volju za Battle Royale žanrom. Jedna od zanimljivih novina koju Warzone nudi se tiče revive mehanike, pošto

pored standardnog oživljavanja od strane saigrača, povratak u borbu sebi možete obezbediti u Gulagu. Gulag je mesto gde odlazite kao zarobljenik nakon eliminacija i na kojem se suočavate sa drugim igračima za priliku da se vratite u bitku i to 1na1. Vi čekate na svoju priliku za duel sa nekim drugim igračem, i ako pobedite vraćate se natrag na Verdant, što je definitivno zanimljivije od prostog puzanja i čekanja na to da vas saborac spasi. Takođe, u gulagu možete kamenjem

“GULAG JE MESTO NA KOJEM SE MOŽETE IZBORITI ZA POVRATAK U BORBU”



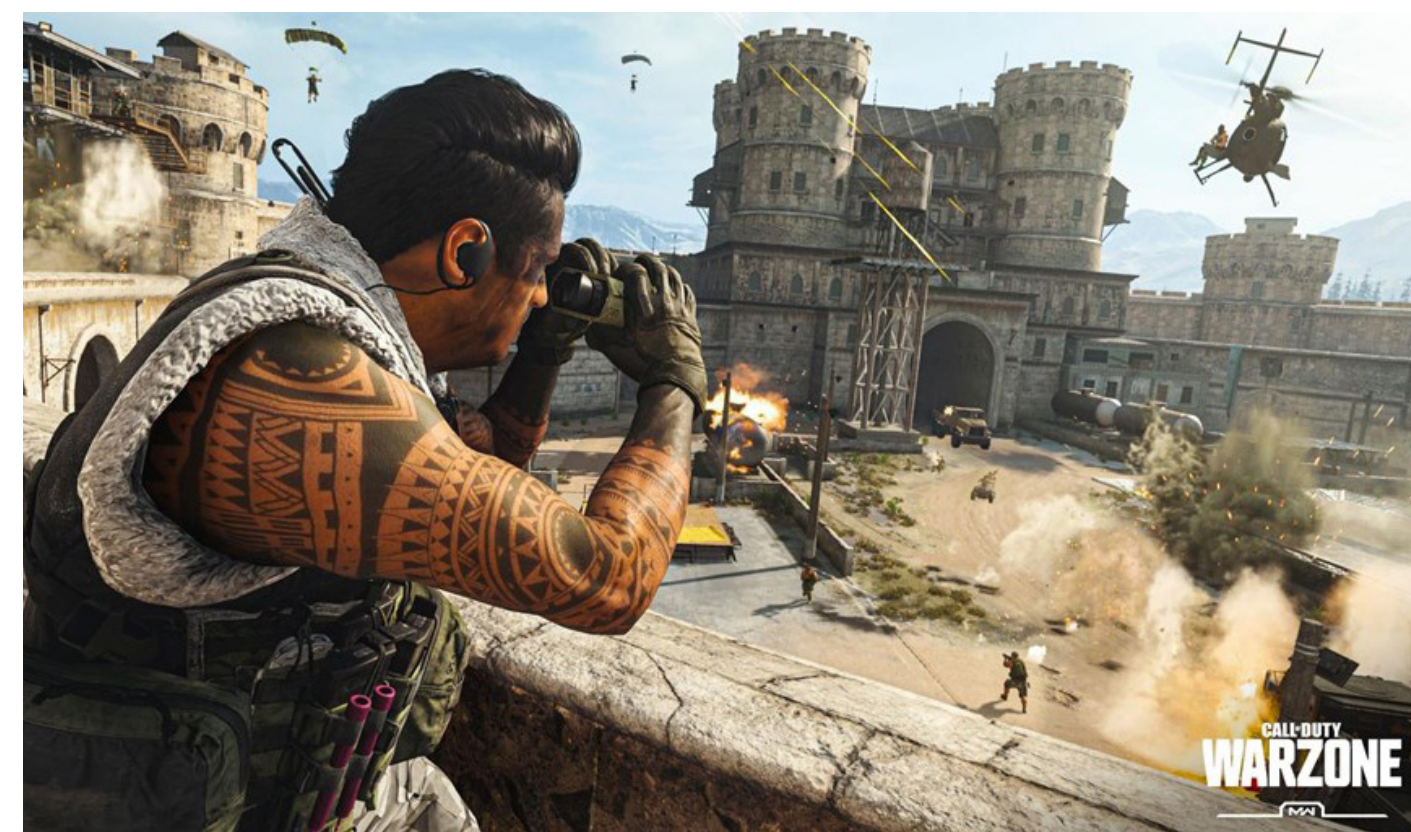
Call of Duty franšiza je dobila svog prvenca na free2play sceni i to smeštenog u trenutno najpopularnijem žanru – Battle Royale. Naravno, vi koji pamтите znate da ovo nije prvi pokušaj da se CoD probije na Battle Royale sceni, pošto je 2018. godine upravo takav mod igranja bio sastavni deo Black Ops 4 naslova, a ujedno je bio glavni krivac što nema singleplejer kampanje. Taj mod se nije preterano dobro pokazao, i moglo bi se reći da je omanuo kao i sama igra.

Poučen tim greškama, Activision je pred Infinity Ward sa rebootom Modern Warfare serijala stavio drugačiji zadatak. Tako je standardni godišnji Call of Duty naslov dobio svoju singleplejer kampanju, a Battle Royale mod je svetlost dana ugledao kao samostalna igra simbolično nazvana Warzone, koja se iznenada pojavila pred igračima u martu.

Warzone je u potpunosti baziran na istom endžinu koji koristi Modern

Warfare, o čemu govori i podatak da preuzimate celu igru kako bi igrali ovaj besplatni mod, ali su pravila dosta drugačija. Ovaj Battle Royale vas smešta na ogromnu mapu zvanu Verdant, sačinjenu od brojnih lokacija sa kojima smo već imali susreta u Modern Warfare nazivu, gde čak 150 igrača

stupa u borbu u vidu timova od po dva ili tri igrača (kasnije je dodat solo mod). Mapa je ogromna i sa zanimljivim lokacijama na kojima je bukvalno sve jedinstveno u vidu toga da je svaka zgrada kreirana posebno i nije korišćena tehnika „krpljenja“ koju smo viđali u drugim igrama ovog žanra.





“OČEKUJE VAS MAKSIMALNO UTEGNUTO PUŠKARANJE”

gađati druge igrače koji se bore dok vi čekate na red za šansu u areni, što služi za animaciju ili možete pomoći saigraču koji je „zaglavio“ kao i vi.

Ono što Warzone daleko više izdvaja od ostalih Battle Royale igara jesu mini misije koje se nalaze tokom svakog meča i od igrača zahtevaju da ispune određeni objektivi. Te misije su nazvane Contracts i uglavnom od vas zahtevaju da zauzmete određenu teritoriju, ili da krenete u lov za određenim igračem. Tokom rešavanja misija rizik da nastradate je veći, ali je zato nagrada odlična, i ogleda se u vidu novca ili retkog oružja. Spomenuti novac možete trošiti u prodavnici sličnoj onoj u CS:GO, i tu možete kupiti paket oružja, UAV, ili platiti kauciju i izbaviti saborca iz gulaga.

Battle Royale mod nije sve što Warzone ima da ponudi, već je tu i Plunder koji se striktno fokusira na novac, i vaše sposobnost da sakupite što više. Novca ima daleko više nego što se može pronaći u standardnom Battle Royale modu. Svaku Plunder meč traje 30 minuta i tokom tog perioda je potrebno sakupiti najviše novca od ostalih igrača. Sakupljanje novca traje za sve isto, pošto nema trajnih eliminacija, već se svaki ubijeni igrač vraća nakon par sekundi, zahvaljujući prisutnoj respawn mehanici. Kada

nastradate ostate i bez novca ako niste napravili depozit pre toga.

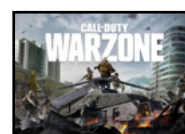
Ono loše i pomalo iritirantno su serveri, zbog kojih ponekada nećete moći da uskočite u igru, ili vam ona jednostavno neće biti dostupna. Tu je i gomila bagova i glitcheva koja tek treba biti rešena sa predstojećim ažuriranjima. Za one koji još uvek nisu prešli na Windows 10 operativne sisteme, važna je napomena da igra iz nekog neće raditi na starijim. Unutar same igre se stiče osećaj da killstreak daje preveliu moć igračima, na čemu bi se trebalo poradi u nekom od narednih apdejtova.

Budućnost za Warzone je svetla, kako kroz konstantno rastući broj igrača, tako i kroz aktivno dodavanje sadržaja, pošto je Activision objavio da će u narednim mesecima Warzone obogatiti novim modovima, oružjem i promenama koje će osvežiti iskustvo igranja.

Ako do sada niste iskoristili priliku i uskočili u ovaj naslov, onda vam svakako preporučujemo da to što pre učinite. Zahvaljujući kombinovanju tradicionalnih mehanika sa Battle Royale fazonom, Warzone će vam doneti novo iskustvo u odnosu na druge igre, i svaka borba će biti nešto potpuno novo, a zahvaljujući mehanici napucavanja osećaj kontrole nad oružjem je bolji nego ikada.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: Intel Core i5-2500K
GPU: GTX 1660 6GB or AMD Radeon R9 390 / AMD RX 580
RAM: 12 GB
HDD: 90 GB



FREE
TO
PLAY

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4
IZDAVAČ:
Activision
CENA:
Besplatno

RAZVOJNI TIM:
Infinity Ward
TESTIRANO NA:
PC

OCENA **8.8**

- ✓ Guuuuuulag
- ✓ Zanimljiva mapa, bez kopiranja asseta
- ✓ Inovacije sa mini objektivima
- ✗ Nestabilni serveri
- ✗ Killstrejčkovi su OP





Autor: Milan Živković

REVIEW



UKROČENI GOROSTAS

Čvrsto verujem da se u genetskom kodu svakog ljudskog bića, nalazi potreba da stvara. Neko kroz porodicu, neko kroz umetnost, karijeru... A neko tu potrebu utoljava kroz video igre, gde simulatora pravljenja nečega barem ima u izobilju.

Kao apsolutni gigant na ovom polju, nalazi se Nintendov Animal Crossing. Igra naizgled tako prostog koncepta, koju ljudi igraju godinama, dugo je u meni izazivala znatiželju. Šta je tako hipnotišuće dobro u igri koja izgleda jednostavnije od pripreme kajgane sa slaninom? Odgovor sam morao doznati, a nisam mogao da odaberem bolji trenutak i naslov, nego da krenem od Animal Crossing naslova za 3DS - New Leaf.

Isprva mi, baš kao ni posmatraču sa strane, nije bilo jasno u čemu se krije magija. Ne bih li postepeno počeo da otkrivam delić po delić te velike slagalice, koja se veoma postepeno otvarala preda mnom u svojoj božanstvenoj privlačnosti. Koncept koji poziva na neograničen potencijal stvaranja, ograničen protokom vremena u igri koliko i slobodnim vremenom za igranje, stvarno je poprilično dobro odgovorio na moja pitanja, ali opet na način koji nije lako prepričati.



Iako deluje kao serijal igara za decu, u pitanju je koncept koji mališani verovatno ne bi mogli lako da shvate i da mu se posvete (zvuči kao da pravdam razloge zašto mi se dopada igra, ali nije tako!). Na (do tada) nenaseljenom ostrvu, izgradi svoj gradić iz snova. Ne kroz nekakav "editor" set alatki za koje sedneš i za 72 sata neprekidnog igranja imaš pred sobom velelepna zdanja i impresivne kreacije od kockica. Naprotiv, Animal Crossing nameće svoj tempo pri stvaranju, otvara postepeno svoje potencijale, a na raspolaganju od alatki igraču ostavlja jedino njegovo strpljenje, znatiželju i domišljatost.

Tok vremena u igri, sinhronizovan je sa onim u stvarnosti. Ako je ovde trenutno proleće i noć, isti uslovi biće i tamo. A igra poseduje svet koji se zasniva na nekim od pravila koja biste očekivali i u stvarnom svetu. Prodavnice ne rade noću, ljudi ne spavaju danju, trešnje ne cvetaju zimi, snega nema u martu (dobro, to je kod nas bio neki bag pre desetak dana, ali ga je neko ubrzo ispegla).

Animal Crossing igre počinju usporeno, a naročito ova. Tresete drvo da dobijete granu, od grane i kamena napravite sekiru, sekirom sećete drva da

napravite druge alatke i predmete i... U suštini, nemate mnogo toga dalje da radite tog prvog dana igranja. Ukoliko ste započeli projekat izgradnje prodavnice, morate sačekati jedan dan da se on završi. Ukoliko ste pobrali sve voće na ostrvu, morate sačekati par dana da ono opet rodi. Neke lokacije su nedostupne dok ne izgradite mostove ili barem nabavite alatke kojima možete da doprete do njih.

Zvuči kao igranje u krug, koje se nikad ne završava a tera vas da čekate? Nije baš tako! Jer svakim narednim postupkom i postignućem, pred vama se otvaraju nove opcije. Bilo da je to izrada novih predmeta, odeće, ukrasa, građevina ili nečeg petog, Animal Crossing će uvek dozirano uvoditi novitete u vašu igru, dodatno začinjenu nasumičnim dešavanjima i otkrićima. Kao pravi ukroćeni gorostas, u pitanju je izvor neograničenog potencijala kog vam na slavinu dozirano pušta diplomirani ekonomista.

Kao ovako postavljen tempo, ceo doživljaj igre sigurno zvuči jako ograničeno i dosadno. Ali to definitivno nije slučaj. Nekoliko prvih dana u igri, svakako jesu dosta usporeni i

ograničeni. Ali jednom kada pred vama pukne svet mogućnosti, neće proći ni jedan dan a da nećete na raspolaganju imati jednu ili čak više desetina interesantnih aktivnosti na raspolaganju.

Kao očigledna početna tačka interesa, svakako jeste stvaranje, proširenje i preuređenje sopstvenog doma. New Horizons ovde unapređuje formulu,

pružajući mogućnost promene rasporeda nameštaja u kući kroz jednostavan editor, naspram dosadašnjeg "ručnog" pomeranja i repozicioniranja predmeta u kući. Predmete je sada moguće i dodatno menjati, promenom boje ili dizajna šara koje možete i sami da kreirate, čime se otvara praktično neograničen broj mogućnosti.

"ANIMAL CROSSING IGRE POČINJU USPORENO, A NAROČITO OVA."



Nameštaj i predmete možete postavljati i oko kuće ili generalno na otvorenom prostoru, a verovatno najimpresivniji novitet jeste mogućnost da u potpunosti izmenite pejzaž ostrva na kom se nalazite. Možete proširiti jezera, preusmeriti reke, napraviti planine ili čak mala ostrva i na njima izgraditi kompletno odvojen tematski kompleks. Ovo otvara dovoljno opcija da svako u igri može da kreira svet apsolutno prema svom nahođenju.

Ovog meseca, dosta govorim o grindanju u igrama, a ako ga neka igra ima mnogo - to je upravo ova. Skoro sve predmete u igri, možete sami napraviti. A za to će vam biti potrebna određena količina materijala. Skupljanje materijala funkcioniše po principu - komad po komad. Svaka grana, svaki kamen, svaki grumen gvožđa, morate skupljati jedan po jedan. Ne postoji mogućnost da karakter pokupi sve pred sobom pritiskom dugmeta, već se svemu mora ekskluzivno prići i ponaosob pokupiti.

Sva sreća pa sve predmete možete nabaviti i kroz kupovinu, pa je to način koji svakako savetujem svakome sa manjkom strpljenja.

A kupovina se u igri vrši kroz dve valute. Standardne "bells" što je novac u Animal Crossing svetu, i novitet pod nazivom "Nuk milje" (Nook miles).

Nuk milje su poeni koje skupljate izvršavanjem nasumičnih misija koje se uvek obnavljaju. A misije se svode na zadatke koje ćete i ovako raditi preko dana, kao što je pričanje sa drugim stanovnicima, skupljanje insekata, seča drveća i slično. Ovim se još više proširuje dijamant radnji koje ćete (verovatno) sa uživanjem ponavljati, iz dana u dan.



"VEROVATNO NAJIMPRESIVNIJI NOVITET JESTE MOGUĆNOST DA U POTPUNOSTI IZMENITE PEJZAŽ OSTRVA NA KOM SE NALAZITE."



"VEĆINU STVARI, IGRA VAM NIKADA NEĆE REĆI, VEĆ ĆE OSTATI NA VAMA DA IH SAMI OTKRIJETE."

Napisao sam već toliko, a kao da ništa nisam rekao o igri. A i šta da radim, kada je igra prosto jedno "vrelo aktivnosti". Skupljate i preprodavati voće, skupljati insekte, ribe, fosile, donirati ih muzeju, preuređivati baštu, praviti tematske prostorije i lokacije, dizajnirati sopstvenu odeću, pozivati nove stanovnike na ostrvo, skupljati kolekcije odeće, predmeta, pratiti cene repe kako biste nešto zaradili, posećivati tuđa ostrva i pomagati jedni drugima u izgradnji, rešavati nasumična događanja po ostrvu, čekati određeno godišnje doba ili događaj za posebne aktivnosti, proširivati dom, praviti dom ostalim stanovnicima, i to je samo maleni delić svega onoga što ćete imati na raspolaganju. Jer većinu stvari, igra vam nikada i neće reći, već će ostati na vama da ih sami otkrijete. Igrači godinama otkrivaju nove mogućnosti, nakon što se pojavi neki Animal Crossing naslov. Možete samo da pretpostavite kakva će situacija biti sa ovim, koji je verovatno najkompletnije iskustvo koje je serijal ikada imao.

Sve ovo je naravno upakovano u prepoznatljivu, šarenoliku grafiku, ispunjenu ljupkim stvorenjima i slatkim dizajnom gotovo svakog objekta. Paleta boja uvek naginje na pozitivno raspoloženje, a igra izgleda sjajno kako u prenosivom režimu tako i na velikom televizoru. Detalji kao što su časovnici

koji u igri pokazuju tačno vreme, animirane minijature, talasi, vremenske prilike, funkcionalni nameštaj i kućni aparati, konstantno će ulivati život vašem iskustvu sa igrom. Da ne pominjem karakterističnu muziku i zvučne efekte, koji su pametno izrežirani tako da već na osnovu onoga što čujete možete da znate šta da očekujete idućeg trenutka.

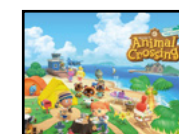
Koliko god srž šarma igre bilo umereno, dozirano i ograničeno napredovanje, postoje i neka od ograničenja koja mi i nisu najviše prijala. Recimo, tuđa ostrva je moguće posetiti samo ukoliko imate šifrovanu pozivnicu, ili je neko od vaših poznanika sa liste prijatelja otvorio granice svog ostrva kako biste ga posetili. Nikakva onlajn mogućnost sa katalogom postojećih ostrva, ne postoji ni u najavi. Klasični Nintendo recept, koji na internet gleda još uvek očima elektronske pošte iz 1986. godine.

Čudno ograničenje jeste i po pitanju deljenja igre sa još nekim. Ukoliko neki od članova vaše porodice, prijatelj ili ko sličan želi na istoj konzoli da se oprobja u igri, neće imati mnogo sreće - bar kad je u pitanju njegovo lično iskustvo. Pokretanje igre sa drugog profila, učitava isto ostrvo, i to u takvom režimu da drugi igrač neće biti u mogućnosti da stvara značajne promene i time napravi progres u igri.

Svakako nije u pitanju nešto što bi bilo nemoguće ispraviti nekom zakrpom u skorijoj budućnosti, ali ako se to ne desi - stvarno ne znam o čemu su razmišljali.

No kao celina, Animal Crossing: New Horizons predstavlja pravi maleni, šarmantni jedač vremena i ubijač dosade, koji svojim užasno zaraznim, mamećim "horizontima" nudi nebrojeno mnogo sati zabave i kreativnog uživanja. Za situacije kakva je trenutna, gde je svaka zanimacija sa strane i te kako dobrodošla, ovaj Animal Crossing naslov je verovatno jedna od najboljih stvari u svetu video igara, kojima možete da se posvetite. Pa i u situacijama gde nivo stresa od drugih, akciono orijentisanih naslova probije plafon, ovo je odlično rešenje za smirivanje strasti i lagano opuštanje.

Proširite svoje horizonte, otkrijte u čemu je čar. Animal Crossing: New Horizons - za svaku preporuku.



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
Nintendo Switch
IZDAVAČ:
Nintendo
CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Nintendo EAD
TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

9

- ✓ Pregršt mogućnosti koje se konstantno otvaraju
- ✓ Najkompletniji AC do sada
- ✓ Neke od starih dosadnih radnji su olakšane
- ✗ Ograničenost onlajn multiplejera
- ✗ Ograničenost pri deljenju igre po profilima
- ✗ Neke od repetitivnih, dosadnih, sporih radnji





Autor: Igor Totić

REVIEW



CEPA I KIDA

Ne tako davne 2016, imali smo prilike da se poprilično lepo iznenadimo kvalitetom i izvođenjem ovog rebootovanog serijala. Doom se vratio i pocepao kako kritičare tako i igrače i bio je fenomenalan povratak korenima kojima nismo mislili da ovaj serijal može da se vrati. Do nedavno, Doom 2016 je bio benchmark za grafičke kartice ali sa svojom fenomenalnom optimizacijom je mogao da radi i na skromnim mašinama i da izgleda kao i na zverima iz te generacije. Svi smo bili oduševljeni i slavili povratak id Software među glavne igrače u ovoj industriji koju toliko volimo. Znali su i oni da su uspeali, pa su otišli korak dalje i izbacili nastavak ovog reboota, Doom Eternal. Ako vas mrzi da čitate ceo ovaj tekst, reći ću vam ukratko, igra je pokidala i pocepala sva

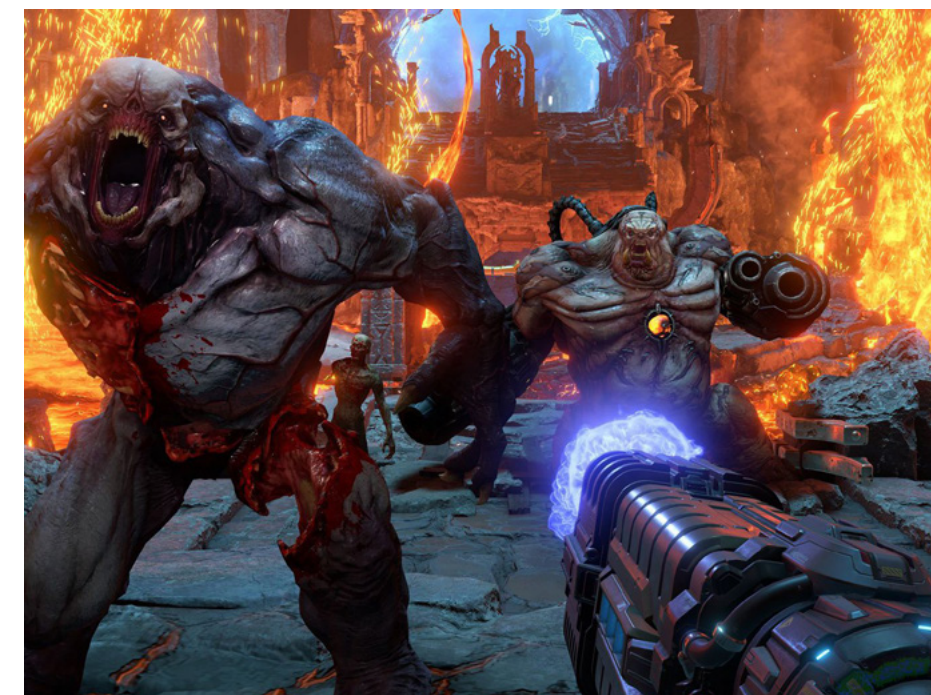
moja očekivanja. Igru smo dobili od izdavača i to PS4 verziju, ali već posle prvih par nivoa sam znao da moram da je igram paralelno i na PC, tako da sam kupio svoju kopiju (a i drago mi je da sam lično mogao da doprinesem). Tako da će ova recenzija biti sagledana paralelno sa konzolne i PC strane i biće podeljena po glavnim segmentima. Pa, da krenemo.

Gameplay

Počnemo od onog najbitnijeg, što je krasilo prethodnika a to je gameplay. Eternal je tri puta brži, vertikalniji, horizontalniji i teži. Već skoro od samog početka otključavate sve sposobnosti za kretanje kao što su dupli skok i dash. Doom Slayer uvek trči istim tempom, ali ova dodatna mobilnost vas eksponencijalno ubrzava tokom svake

borbe. Skok, Dash, skok unazad, Dash udesno, rotacija, side step, pa opet skok u dash su samo neki od kombinacija koje sam imao tokom skoro 30 sati paralelnog igranja. Ovde se vrlo vidi razlika u tempu između konzole i PC, što je očekivano. Na konzoli sam bio tromiji, sporiji i neprecizniji, dok sam na PC leteo na sve strane. Pored brzog kretanja, Eternal ima nove mehanike koje su ovog puta vrlo bitne za uspešno napredovanje kroz igru. Ako se sećate, u prethodnom delu motorna testera je bila clutch oružje koje je kidalo sve na šta naletite, ali je sigurno niste koristili onoliko koliko ste želeli jer je benzin bio redak i nedostupan. Motorna testera je jedna od glavih mehanika koja će vam trebati kroz celu igru. Naime, svakog neprijatelja možete na dugme da posećete test-erom (za veće protivnike je potrebno

više goriva) i tako će vam ispadati municija, malo oklopa i zdravlja. Tokom svake bitke, igra će vam ubacivati slabe, jadne zombije koji su tu samo da popiju testeru u glavu i da vam popune municiju, ako vam ponestane onih raštrkanih na mapi. I ovoga puta možete da ubacite protivnike u stagger stanje koje vam omogućava Glory Kill. Ako izvedete Glory Kill, od neprijatelja će ispasti gomila zdravlja. Takođe imate i bacač plamena koji vam je montiran na rame i njime palite protivnike. Ovaj Flame Belcher ne radi mnogo štete ali od svakog zapaljenog protivnika, dok pucate u njega, ispadaju delovi oklopa. Pored ovoga imate i bacač granate koji je zamena za ručne granate iz prethodnog dela i bolji je jer je instant, a ima opciju i da zaledi sve protivnike. Kombinacijom svih ovih mehanika je jedini način da preživite na većim težinama



“GOSPODAR EKSPERIMENTALNE MUZIKE JER IZOMINIRAO SA FENOMENALNIM OST”

jer su sve vrlo korisne i neophodne za održavanje našeg Kidača u životu.

Arsenal

Doom ne bi bio Doom bez dobrog naoružanja. Neka oružja su manje više ne promenjena kao što su osnovna

šotka i mitraljez, ali imamo dosta novih dodataka kao i modifikacija već postojećih. Na primer, Super Šotka sad pored ogromne vatrene snage ima i alternativni napad u vidku kuke koja se kači i privlači vas na protivnike. Nema ništa lepše od bežanja od gomile protivnika, dok spremate strategiju za



“DOOM NE BI BIO DOOM BEZ DOBROG NAORUŽANJA”

napad, i u vazduhu vidite omalenog, usamljenog zombija pored municije na mapi i samo pošaljete kuku direktno u oko i privučete se ka njemu a on se naguta ogromne količine sačme pri vašem sletanju. Municija je škrta u ovom nastavku, tako da ćete morati da dobro balansirate između oružja i češće će te ih menjati tokom igre. U prethodnom delu, nisam koristio ništa sem Super Šotke, ali ovde ćete morati da pazite. Upgrade oružja je isti kao u prethodniku, po mapama nalazite kontejnere koji vam otključavaju alternativne modove oružja kao na primer, bacač granata za običnu šotku ili prateće rakete za bacač raketa.

Većina oružja imaju po dve alternativne funkcije sem Super Šotke i BFG. Svako oružje, kad otključate sve alternativne verzije i unapredite ih, ima izazove koje ako uspete da izvedete, dodatno ih pojačavaju. Raznovrsnost je možda mogla da bude malo veća, ali kombinacija novog i starog oružja sa novim mehanikama je toliko dinamično da vam neće pasti napamet da vam zapravo fali još neko.

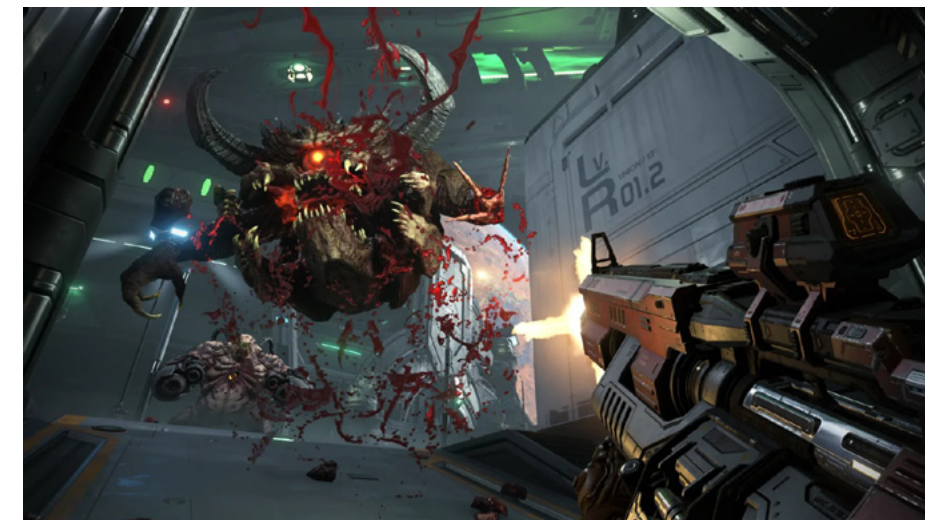
Mape

Mape su ovog puta dosta otvorenije i veće. Doom 2016 je imao dosta hodnika i zatvorenih prostorija, dok Eternal

želi da vam dozvoli ogromnu količinu kretanja tako da ćete se najviše tući na otvorenim lokacijama. Posećivaćete sve, od Zemlje i Marsa do raznih drugih planeta van našeg solarnog sistema. Svaka lokacija ima svoj šarm i svoj tempo. Ono što je meni prevelik utisak ostavio su sami detalji svake mape. Srušene zgrade, mrtvi džinovski demoni, mech-ovi su samo mali primeri šta sve možete da vidite tokom misije. Viste i pozadine su neverovatno detaljno urađene da sam često puta zastao samo da gledam šta se dešava u pozadini. Mape su dosta segmentirane i uvek ćete znati šta vas gde čeka, pogotovo ako unapredite svoj oklop da vam otključa sve skrivene elemente. Tajne i unapređenja su raštrkana po mapama i konstantno će vas nešto vući da ih pronađete sve. Od tajni tu su sad razne igračke, uglavnom demona, muzika iz prethodnih delova franšize i id software

opusa a i diskete koje su zapravo cheat codes koje možete da aktivirate kad pređete misiju. Takođe po misijama su raštrkani dodatni životi koje možete da skupljate i ako poginete, ne vrati vas na checkpoint nego vam se iskoristi život i odmah nastavljate dalje. Sjajan pogled na nostalgiju starih metodologija video igara. U otvorenim delovima mapa, često ćete naleteti na šipke za koje možete da se uhvatite koje vas šalju u vis ili dalje kroz mape. Često se i koriste za brzu promenu lokacije tokom neke velike bitke i dodaju na brzini i vertikalnosti igre.

Pored skrivenih prolaza i škrinja, većina mapa inkorporira neke platformske elemente koji su nekad pun pogodak a nekad pun promašaj. Skakaćete sa platforme na platformu, hvataćete se za zid, odbacivaćete se od skakaonice itd. Vidi se da ovi elementi služe da



“JEDINI SLAB ELEMENT OVE IGRE JE PRIČA”

razbiju monotonost iskonskog rokanja, ali su ponekad bile bespotrebne. Par puta sam primetio, pogotovo na većim težinama, da je spawn neprijalja ne fer, i da se nađete u rulji demona u zatvorenom prostoru gde nemate gde da se sklonite.

Demoni uopšte nisu za bacanje i mnogo su opasniji nego u prethodnom delu. Moraćete dobro da razmislite kako ćete pristupiti svakoj bitci i koje oružje najbolje rešava kog demona jer trpe mnogo više štete nego ranije.

Priča

Jedini slab element ove igre je priča. Doom 2016 je imao neku pozadinsku priču koja vam nikad nije stala na put. Koliko god je Dr Hayden dobacivao tokom igre, naš Doom Slayer je samo išao bez stajanja i nije se obazirao. U Eternal, priča ulazi dublje u Slayerovu istoriju, začetak, odakle svi ti demoni, otkud je Slayer toliko moćan i šta se to desilo na Zemlji. Imao sam problem da pratim priču jer se dosta elemenata oslanja na pisane delove priče iz prethodnika koje ste mogli da vidite samo iz menija. Misterija mi je nekako uništena ovde jer se dosta stvari objašnjava (koje ne smem da vam kažem) i malo mi je žao što sad znam ko je Slayer i šta je Slayer umesto da je samo instrument za kidanje demona koji ne želi ništa, ne

traži ništa, već postoji samo za jednu stvar. Deo priče je i Hub koji koristite kroz celu igru zvan Fortres of Doom. Odavde pokrećete misije, otključavate dodatna unapređenja, kozmetičke elemente i pratite delove priče. Vrlo je zabavo istraživati ovu tvrđavu i zgodan je odmor između misija kad vas iscrpi maksimalna koncentracija na ubijanje demona. Sve u svemu, iako je priča vrlo prisutna, vrlo naglašena, neće vas odvratiti od oličnog gameplaya koji je u prvom planu. Doom Eternal može da vam pruži ogromno zadovoljstvo čak i ako preskočite sve delove priče i sinematike.

Muzika

Mick jeb*** Gordon! Mick se vratio bolji nego ikad. Gospodar eksperimentalne muzike jer izomirao sa fenomenalnim OST iz prethodnog dela. Brdo dokumentaraca i GDC seminara sam pogledao kako bih samo probao da shvatim genijalnost ovog čoveka. Eternal OST nije ništa slabiji od prethodnika. Gitare će cepati, bubnjevi će lupati, elektronika će vrištati i to sve u ritmu vašeg kidanja demona. Mick je ovog puta eksperimentisao sa horom metal pevača i neke pesme će vam slediti krv u venama. Svaki zvuk, svaki takt, svaki ritam će vas pratiti kroz igru i ostaće vam u glavi dugo nakon što spustite kontroler ili odlepate miš sa dlana. Ja

mogu ovom čoveku samo da se poklonim i zahvalim na trudu jer je uspeo da od muzike za igru napravi jedan od najboljih metal albuma današnjice.

Battlemode

Ovog puta, Doom nema klasični multiplayer (hvala bogu) i nema Snapmap podršku (šteta) nego ima potpuno novi mod zvan Battlemode. Ovde jedan igrač igra Doom Slayera dok druga dva biraju po jednog od šest jačih demona iz igre. Jednostavno, Slayer juri demone, demoni jure Slayera. Ali sam gameplay je mnogo dublji od toga. Svaki demon ima svoj setup gde može da bira propratne magije i bonuse. Pored toga, mogu da prizivaju manje demone koji će im pomoći u borbi protiv Slayera. Slayer tako može te male demone da iskoristi da povрати zdravlje i municiju tako da demoni moraju da vode računa kad i koje male demone prizivaju. Slayer je brz i mobilan dok su većina demona koji igraju protiv Slayera sporiji i moraju da se oslanjaju na taktiku više nego na mobilnost. Kad će koju magiju da iskoriste, kad će da prizovu male demone, kad će da se kriju i da se leče. Svaka partija je hektična, zabavna i neverovatno se uklapa u celu franšizu. Mnogo dubine ima ovaj mod i mislim da će se kroz vreme dodatno unapređivati sa novim demonima i možda novim mehanikama i oružjima za Slayera. Ako išta, kad pređete kampanju, ovaj mod je toliko zabavan da će vas vraćati nazad u igru, dok se za Doom 2016 nije moglo reći isto (sem Snapmap, koji mi baš nedostaje).

Doom 64

Ako ste uzeli preorder Doom Eternal, dobili ste i remaster Doom 64. Ova igra je originalno izašla za Nintendo 64 i većina ljudi (pa i ja) je mislila da je ovo samo prot za ovu konzolu. Ali, Doom 64 je zvaničan nastavak, treći po redu, originalnog Doom-a. Ovo je prvi port van N64 konzole i mogu da kažem da je porilično dobar. Igra izleđa modernije i podržava moderna grafička unapređenja, ali ne gubi duh originalnog Doom-a. Izvođenje je isto kao u originalima gde vidite vaše oružje na sred ekrana, krećete se u isto kao i ranije i rokate demone kao i ranije. Iako je ovo poprilično stara igra, sa poprilično



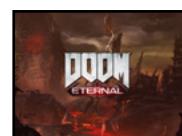
starim gameplay elementima, neverovatno dobro radi i dobro je ostarila. Ovo je pravi Doom 3 i ako ste fan cele franšize, nemate izgovor da propustite ovu igru sad kad je dostupna svima i to u vidu odličnog remasterovanog porta.

Zaključak

Bilo da igrate na konzoli ili na PC, Doom Eternal će vam doneti toliko zabave i toliko vas vratiti u korene singleplayer FPSa, da ćete se zapitati šta su vam trebali Battleroyale i Call of Duty igre. Jednostavan, iskonski gameplay sa, ovog puta, velikom dubinom, držaće vas za kontrolama do kraja igre. Muzika će vas nositi na svojim krilima i probuditi vam adrenalin da ćete imati osećaj kao da ste vi zapravo Slayer i da samo vi možete da spasite svet od demona. Ova cela igra je jedan veliki Hype koji konstantno radi i konstantno vas drži i ne pušta. Iako postoje frustrirajući delovi koje ćete sigurno primetiti, svaki sledeći segment će vas naterati da zaboravite na to i uživajte u viseralnom kidanju i cepanju. Mnogo mi je drago što su unapredili prethodni deo i što su se držali iste formule. Doom 2016 je bio revolucija i povratak korenima, dok je Eternal produžena ruka istog. Nadam se da će biti trećeg dela i nadam se da će ostati na ovom krvavom putu sačinjenom od kostiju, mesa i čaura od metaka.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: 64-bit Windows 10
CPU: Intel Core i7-6700K ili bolji
GPU: NVIDIA GeForce 970 (4GB) RAM:
8 GB RAM
HDD: 50 GB



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4,
Nintendo Switch
IZDAVAČ:
Bethesda
CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
id Software
TESTIRANO NA:
PC

OCENA **9.5**

- ✓ Povećana težina
- ✓ Doom se ponovo vratio, bolji nego ikad
- ✓ Fenomenalne lokacije i još bolja muzika
- ✗ Previše priče
- ✗ Par ne fer arena
- ✗ Platforming je ponekad nepotreban

REDRAGON

GAMING DEDICATED

www.redragon.rs



Autor: Nikola Akseptijević

REVIEW



コングロマリット

CONGLOMERATE

Conglomerate 451 je jedno zanimljivo dungeon crawling cyberpunk iskustvo od studija RuneHeads koje vrlo jasno, iako klišeizirano, zna šta želi da bude, ne čini neke veće rizike dok to pokušava i u velikoj meri uspeva. FPS dungeon crawling RPGevi nisu česta pojava, pa uz neke igre kao što su Legend of Grimrock ili Bard's Tale, ovo iskustvo je maltene jedino modernije ostvarenje takvog tipa u žanru koje je smešteno u cyberpunk okruženje.

Kada sam rekao klišeizirano, to je se odnosilo na skoro sve aspekte kako priče, tako i gejملهj mehanika koje odlikuju žanrove Konglomerata. Priča se vrti oko vođenja agencije unajmljene od strane vlade ogromnog grada zvanog Konglomerat. U sektoru 451 vode se ratovi između raznoraznih multinacionalnih korporacija i bandi, a vaš zadatak je da kloniranjem sopstvenih agenata suzbijete probleme koji se dešavaju u ozloglašenom regionu

megalopolisa. Ubrzo vam je data kontrola nad apsolutno svim stvarima koje su vam na raspolaganju, nažalost bez nekog pomnijeg tutoriala, ali su mehanike dovoljno jednostavne da ne budu preteške za samostalno učenje.

Naime, pred vama je više četvrti ovog gradskog sektora, a svaki ima

određene korporacije koje se makuju oko istog. Slačete vaš tim od tri agenta na misije kako biste ispunili različite zadatke navedene na startu. Ima nekoliko pristojnih varijacija, od pukog ubijanja neprijatelja do nekih specifičnih zadataka vezanih za lokaciju i sposobnosti vašeg tima. O ovome svakako treba voditi računa,



s obzirom da u igri postoji sedam klasa koje sve imaju svoje prednosti i mane. Derivati ovih klasa su uglavnom izvučeni iz tipičnih sajberpunk RPGeva, pa će neki od likova biti bolji za neke tehnološke stvari kao što su hakovanje terminala i implanata, dok su drugi jednostavno borbeno orijentisani više, na nekoliko različitih načina. Imaćete opcije da kreirate vaše agente, veoma slično nekom XCOM fazonu, gde ih možete menjati genetski i kibernetički, davati im imena i menjati im izgled, doduše sa dosta ograničenja i prilično bazičnim kreatorom likova. Likovi će ginuti, a vi ćete klonirati i praviti nove likove, dok će oni što duže izdržati test vremena, postajati sve jači uz jednostavan leveling sistem. Kako budete dolazili do raznoraznih resursa i valuta unutar igre, iste ćete trošiti na tehnološka drva koja će vam otvoriti nove implante, genetske manipulacije, kao i vojne tehnologije. Postoji dosta različitih kombinacija, i dosta je dodato sadržaja u odnosu na početke Early

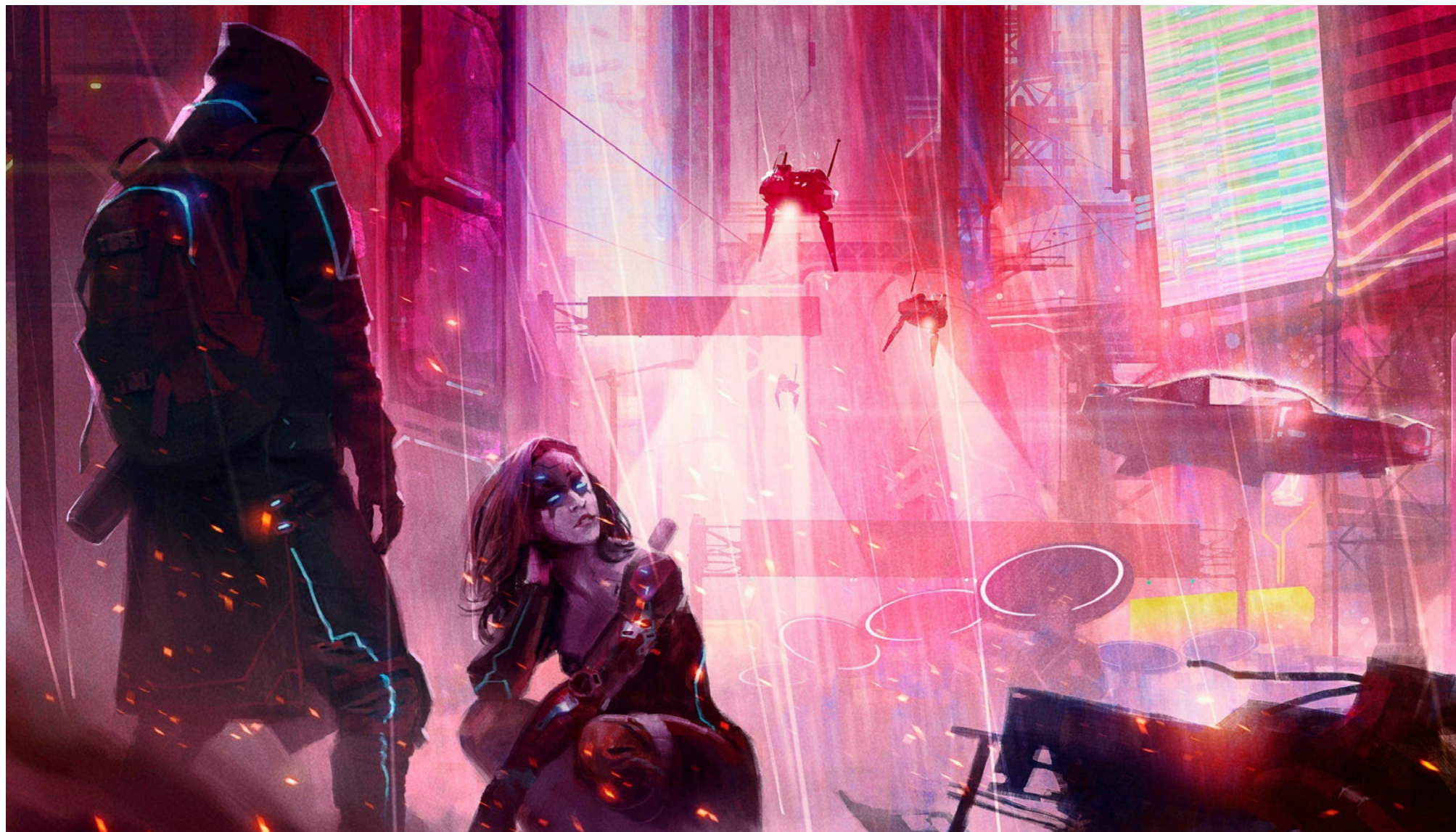


“U SEKTORU 451 VODE SE RATOWI IZMEĐU RAZNORAZNIH MULTINACIONALNIH KORPORACIJA I BANDI, A VAŠ ZADATAK JE DA KLONIRANJEM SOPSTVENIH AGENATA SUZBIJETE PROBLEME KOJI SE DEŠAVAJU U OZLOGLAŠENOM REGIONU MEGALOPOLISA.”



Access faze, što je svakako pohvalno, iako su sistemi tehnologija i nadogradnje agenata relativno jednostavni. Pored vrlo zanimljivog kloniranja i kreiranja agenata koji vam omogućavaju baš veliki broj različitih pristupa i buildova, moraćete voditi i računa o zdravlju agenata, što sve u velikoj meri deli neke sličnosti sa XCOM franšizom.

Borbeni sistem je poteznog tipa, tipičan za ovakve RPG igre bazirane na kvadratnoj mreži. Inicijativa određuje raspored kojim će učesnici potezati svoje veštine, a po potezu možete jednostavno odigrati samo jednu od vaših sposobnosti koje su vam na raspolaganju. Iako igra ne postavlja nikakvu preduboku borbu pred igrača,



svakako ima neke zanimljive elemente gađanja različitih delova tela i razno-raznih uticaja pri povredama istih. Za razliku od Early Accesa, dodate su neke različitosti u misijama, kao i dosta novih okruženja, s obzirom da su različiti distrikti gradova nasumično generisani pri ulasku u svaku misiju. Pri izboru misija, imaćete opciju da izabere u koji deo sektora 451 ćete poslati svoje agente, s obzirom da svaki od tih pohoda utiče na uticaje raznih korporacija u istom distriktu, i njihove odnose sa vama i ostalim korporacijama. Mini igre koje obuhvataju hakovanje su jako zanimljive, iako ih postoji samo dva, s obzirom da nisu kopija tipičnih mini igara i predstavljaju dobru zanimaciju. Imaćete opciju da isto to radite i neprijateljima, tj. njihovim raznim implantima i augmentacijama. Iako ovaj diverzibilitet misija nije previše porastao od

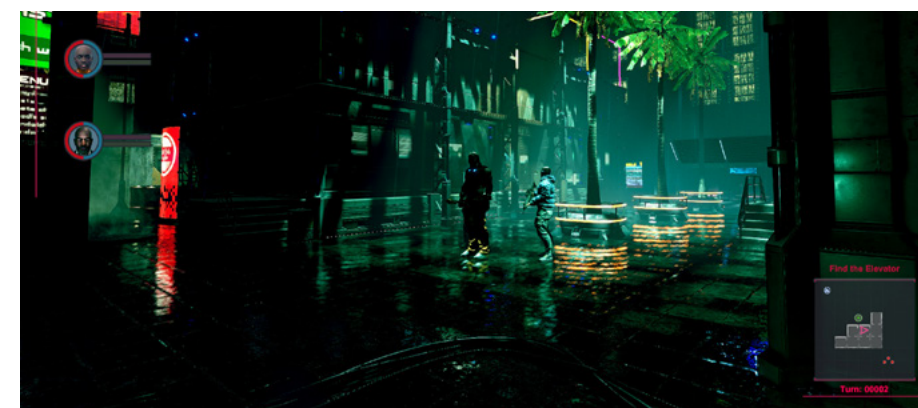
ranih faza razvoja igre, svakako je u boljem stanju nego pre, pa je tzv. „grind“, znatno manje prisutan, iako će mnoge odbiti nakon već nekoliko sati sličnih iskustava.

Igra inače izgleda jako dobro za svoj veoma niski budžet, mada pati od nekih grafičkih problema koji su krasili igre pre nekoliko godina, kao što su veoma jake hromatske aberacije i apsurdna saturacija boja. Iako su ti problemi prisutni, kao i nešto lošija implementacija antialiasinga, Konglomerat 451 inače ume da briljira sa prezentovanjem atmosfere tipičnog distopijskog sajberpunk okruženja. Od raznih neoskih reklama, blještavih i manje blještavih zgradurina, pa sve do najnižih uličnih nivoa i mračnih uličica i sumnjivo i drečavo obučanih likova – sve je na mestu, a ta inače ogromna

saturacija i kontrast nekako na čudan način doprinosi svemu tome. Pored tog, pomalo previše prštavog dizajna igre, zvučna podloga je više nego pristojna za ovakav projekat. Iako glasovna gluma nije preterano prisutna, dovoljno pristojno je realizovana kroz neke likove i razgovore ponajviše sa vašim asistentom u agenciji. Ono što ovde briljira jeste muzička podloga sa apsolutno sjajnim numerama iz retrowave tehno žanra. Tih numera nema previše, pa ćete se eventualno zasititi slušanja istog, iako odličnog, synth basa kada uđete svaki put u borbu.

Bagovi postoje, ali nikako u nekoj iritantnoj meri i sve inače radi pristojno. Najviše se tu primećuju grafički gličevi koji umeju nekad da bodu oči u kombinaciji sa već pomenutim čudnim saturacionim osvetljenjem cele oko-

line, pa može stvarno da oduzme na imerzivnosti. Takođe, igra ima ozbiljnih problema sa balansiranjem, pa će neke određene kombinacije biti znatno jače nego što bi trebalo, a kada na sve to dodate repetitivne neprijatelje za koje maltene znate kakvi su u potpunosti – igra može jako brzo postati

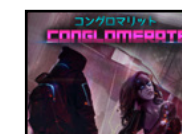


“ONO ŠTO OVDE BRILJIRA JESTE MUZIČKA PODLOGA SA APSOLUTNO SJAJNIM NUMERAMA IZ RETROWAVE TEHNO ŽANRA.”

prelaka(ako budete imali sreće da vam likovi ne podobijaju tonu debuff-fova koji su veoma česti nakon misija). Kao poslednja velika zamerka, tu su i čudno prevedene rečenice sa italijanskog na engleski jezik koje zvuče dosta suvoparno i bukvalistički. Ipak, uprkos svim ovim zamerkama, razvojni tim je već izbacio tri zakrpe, uz aktivno odgovaranje na probleme igračke zajednice, tako da bi većina ovih problema trebala da bude rešena u jako kratkom roku, ovim tempom. U trenutnom stanju Konglomerat 451 vam može pružiti makar desetak sati kvalitetne zabave, a znatno više ako ste fan nekih grindy mehanika i cyberpunk okruženja koje je maestralno prezentovano ovde. Ipak, ovde ima dosta mesta za poboljšanje, a vrlo se lako može desiti da, ako niste ljubitelj prethodno pomenutih stvari, ova igra nije za vas.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows Vista SP1/7/8/10 64-bit
CPU: 3.5 Ghz Intel i5
GPU: GeForce GTX 960
RAM: 16 GB RAM
HDD: 10 GB



IGRU USTUPIO:
EVOLVE

PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
1C Entertainment
CENA:
19.99€

RAZVOJNI TIM:
RuneHeads
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

7

- ✓ Sasvim zabavan gejmlaj
- ✓ Iznenadjujuće dobra sajberpunk atmosfera
- ✓ Pregršt kombinacija pri borbama, zabavne mini igre
- ✗ Neinovativna priča
- ✗ Poveća repetitivnost se javlja nakon nekog vremena
- ✗ Problemi sa balansom i lošim prevodom igre na engleski jezik



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

MEGAMAN ZERO/ZX LEGACY COLLECTION

KOLEKCIJA KOJA NIKAKO NIJE NULA

Posle veoma lošeg iskustva sa spiritualnim naslovom u igri Mighty Number 9 može se reći da je originalna serija Mega Man naslova i nastavaka doživela ponovni život menju generalnom gejmerskom publikom. Samim tim posle nastavka Mega Man 11 odličnih kolekcija starih klasičnih naslova stigla nam je i dugo očekivana kolekcija Mega Man Zero igara.

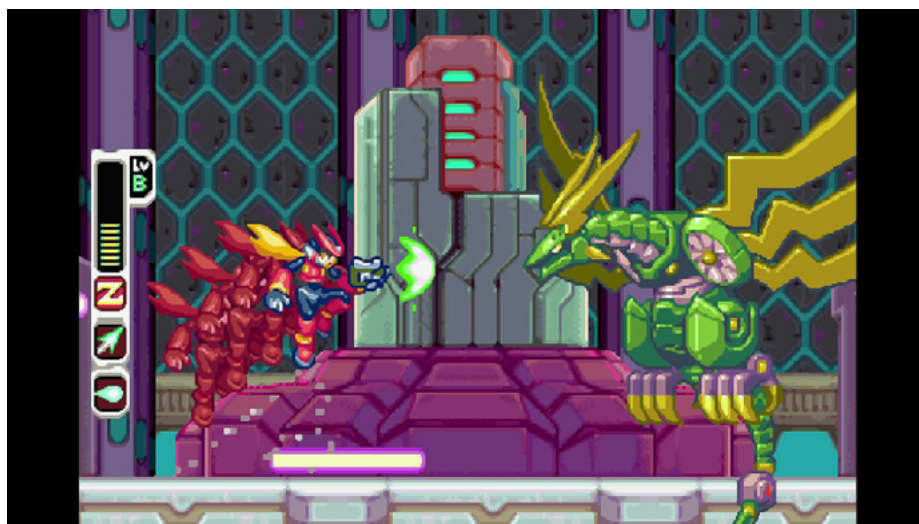
Glavni deo priče će pokrivati ceo Zero serijal od četiri igara. Glavna stvar kod ovog serijala jeste to što je priča veoma povezana između igara i zapravo se kontinualno nadovezuje jedna na drugu. Zero serijal će pratiti legendarnog Zero Reploida iz Mega Man X univerzuma i mnogo mračniji i ozbiljniji set priča od onih u X igrama. Dok će ZX i ZX Advent igre pokrivati svoje odvojene priče daleko u budućnosti Mega Man univerzuma i sa svojim novim karakterima.

No za razliku od većine igara ovde je pretežno cilj na gejملهju i generalnoj osnovi igre. Iako su šest Zero igara bile podeljene na Gameboy Advance i Nintendo DS platforme osnovni gejملهj loop i sistem igranja se nije mnogo promenio između svih naslova. U četiri Zero igre se to najbolje vidi i čim se budete upoznali sa kontrolama u prvoj

vrlo lako ćete se snaći u ostalim igrama. Naravno možete očekivati nova oružja i moći ali osnova će vam biti jasna. Iako dve ZX igre menjaju osnovu likova i glavnih funkcija idalje im ostaju temelji iz predhodne četiri na koje možete dodati nove opcije i nastaviti dalje bez ikakvih problema. Uvek će vam biti vaš verni blaster koji brzo puca ili puni jedan jači projektil, uvek će vam biti tu vaš Z Saber za blisku borbu i jaku štetu.

A sve ostalo što pridobijete će vam samo biti nove zanimljive igračke da isprobate. Da nebi bile samo kopije igara ponovo prodavane na novim platformama CAPCOM se potrudio da doda nove opcije za igranje tj. za olakšavanje prelaženja ovih pomalo težih naslova. Pod opcijom Casual Scenario, fokusiranom na priči, moćićete neke stvari da otključate ranije u igri dobijete na korišćenje dok

“ZERO SERIJAL IGARA JE UVELIKO POZNAT PO BRUTALNOJ TEŽINI”



će šteta koju primete biti manja a vi ćete nanositi veću štetu protivnicima. Save Assist opcija dodati još više checkpoint lokacija i olakšati snimanje pozicije. Ove opcije su naravno podešive i ne morate ih uopšte aktivirati. Mada najveća novina je Z Chaser mod igranja ili ti speed runner mod. U ovom modu ćete se trkati ili sa igrom ili sa drugim igračima na svetsoj tabeli u tome ko najbrže može preći određene nivoe iz svih igara. Druge manje opcije su mogućnost igranja drugih verzija Zero i ZX igara među kojima nisu samo Francuska ili Nemačka verzija nego i čak originalna Japanska.

Što se grafike tiče moramo opet napomenuti da su igre iz ove kolekcije sa veoma starog hardvera ili ti tačnije sada starih prenosivih konzola i da su samim time veoma bazirane na generalno prostom sprite pixel art-u. Ali to nisu glavni problemi, oni dolaze u samoj veličini ekrana za igru koji će u osnovi biti postavljen u kockastoj verziji i ako ga razvućete na široki ekran jedino što će to učiniti jeste da se cela grafika razvuče kao kad vas tetka uhvati za oba obraza i krene da vuče. ZX igre doduše pate od drugog problema pošto DS konzole imaju dva aktivna ekrana imaćete ih i ovde, jedan veliki glavni za igru i drugi manji za mapu. I ovde imate podešavanja kako hocete da ih postavite bilo jedan veci i drugi manji sa strane, jedan ispod drugog ili ovaj manje preko većeg ali u uglu ali će svakako pomalo smetati ili biti čudno ako igrate na računaru sa velikim monitorom. Druga nova opcija je prisustvo filtera putem koji možete izabrati originalni izgled igara, jedan koji simulira igranje na starim CRT monitorima ili treći koji će ispeglati sve sprajtove da izgledaju malo modernije nego što jesu. Mada nije sve strašno i tako crno sve igre idalje izgledaju apsolutno odlično tokom igranja i bez ikavog laga, prisutna je galerija u kojoj možete pogledati crteže i dizajnove od koji neki nisu nikad ranije prikazivani, i anime sekvence iz ZX igara su vraćene u svom punom sjaju i bez kompresije koju su morali da rade za DS konzolu.

Muzika u svim igrama apsolutno razvaljuje u svom kvalitetu i jačini. U svakom momentu i sceni, bilo akcionoj ili mirnoj, odlično prenosi vizuelni i



“DODATAK NOVIH OPCIJA ČINI KOLEKCIJU VEOMA POŽELJNOM ZA KOLEKCIONARE”

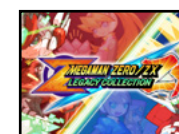
scenski doživljaj igre. Dok je za ZX Advent igru izvučen originalni master set fajlova tj. snimaka glasovne glume i takođe ubačen u svom punom sjaju bez sada nepotrebne kompresije. I na kraju celu kolekciju muzike iz svih igara kao i određene remixe možete od samog starta poslušati u glavnom meniju.

Pored navedenih grafičkih poteškoća, koje doduše možete lako zaobići ako ste fan retro i starih igara, ova kolekcija je imala mnogo težih problema pri samom startu. Tokom izlaska je bilo gadnih problema sa stabilnošću same igre i gomilom grešaka i pucanja same igre. Takođe je nedostajao i online mod za takmičenje u brzom prelaženju ali većina ovoga je doduše popravljeno ili sređeno do sad.

Ukratko ukoliko ste već do sad kupili predhodne Mega Man kolekcije igara onda vam je ova definitivno sledeća koju treba da kupite. Ukoliko pak samo želite veoma izazovnu i poprilično tešku igru da vam prođe vreme i vidite kako su to bile stare igre teže i od današnjih Dark Souls naslova onda opet definitivno treba da vam se ova kolekcija nađe u biblioteci igara. Samim tim da je ovaj port napravljen ne samo za PC nego za sve konzole trenutne generacije možete i sami birati kako ćete i gde ćete ih igrati.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 8, 8.1, 10 (64bit)
CPU: Intel Core i5 3570 3.4GHz
ili AMD ekvivalent ili bolje
GPU: Nvidia GeForce GTX 760
RAM: 4GB
HDD: 7GB



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4,
Nintendo Switch
IZDAVAČ:
CAPCOM CO., LTD

CENA:
29.99€

RAZVOJNI TIM:
CAPCOM CO., LTD
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

8

✓ Odličan svet i priča

✓ Casual Scenario, Save Assist i Z Chaser modovi

✗ Razmera i pozicija ingame ekrana



Autor: Milan Živković

REVIEW

play!

Nioh 2



“IGRU POČINJETE SA KREIRANJEM VAŠEG PROTAGONISTE, U KREATORU KOJI JE JEDNOM REČJU - SJAJAN.”



KAD POZAJMIŠ RECEPT ZA TORTU, PA TI ISPADNE JOŠ BOLJE NEGO KOMŠINICI

Sećate se kako je dobar osećaj kada u Super Mariju za milimetar omašite doskok i padnete u prov-aliju, ili vas na samom kraju nivoa iznenadi protivnik s leđa, pa sve morate da igrate ispočetka? Šta, ne sećate se? Naravno da se ne sećate kada uopšte nije dobar osećaj u pitanju! Pogibija u video igrama nikada nije zabavna, već frustracija koja se gomila svakim izgubljenim životom, dok na kraju ne počnu da stradaju kontroleri, konzole i televizori!

Ili je zaista tako? E pa verovali ili ne, odgovorno tvrdim da nije! Odnosno da to ne mora baš uvek da bude slučaj.

Što sam vremenom naučio na onaj jedini način koji se zaista računa - teži način. Koreni ovog saznanja, vuku se još od pre više od decenije, kada je veličanstveni FromSoftware izrodio prvu igru sada već proslavljenog “souls” podžanra - Demon's Souls. Igranju sam pristupio kao i svakoj drugoj igri, te me je za nagradu dočekalo više stotina veličanstvenih i ne tako veličanstvenih zaginuća, od ruku okrutnih protivnika.

Skok desetak godina u budućnost, i “Souls” igre su sada inspiracija milionima igrača! Svaka smrt je samo još jedna lekcija, svaki poraz motiv za guranje

dalje. Jer igre su koncipirane da budu izazovne, brutalno teške a istovremeno fer i otvoreno korektne. Svaka greška je isključivo vaša, ali vas ne poziva na jadikovanje, već na pronalaženje načina da budete bolji. Svaki motiv i epitet koji bi se mogao pripisati ovim igrama, graniči se sa bljutavim i otrcanim hvalospevom, ali je istovremeno i suva činjenica koju prosto - nije moguće bolje opisati.

I dok je Demon's Odnosno Dark Souls serijal gospodario ovim žanrom, jedan od prvih kvalitetnih klonova bio je upravo prethodnik ove igre - Nioh. Igra koja je sledila formulu ali ne sasvim

slepo, već je implementirala neka svoja rešenja i izazove. I u pitanju je bio sjajan naslov, koji ni kao ostale igre ovog podžanra, nije za svakoga. Na svu sreću, za dovoljan broj ljudi jeste, pa je postigao dovoljan uspeh da izrodi nastavak. Nastavak koji je, ruku na srce, meni još bolji. Nastavak koji me je oduševio.

Možda najslabiji segment igre, od kog bih najradije želeo da krenem, jeste priča. Glavnu nit, i kada je uhvatite, verovatno nećete držati zubima u želji da što pre saznate što više jer ne možete da spavate od znatiželje. Naprotiv, u pitanju je serija događaja kojima





“STILSKI BOŽANSTVENA, AKCIONO IZBRUŠENA, KRCATA MOGUĆNOSTIMA, NIOH 2 ĆE VAS SVAKIM TRENUTKOM MAMITI NEKIM NOVIM IZAZOVOM.”



upravlja plejada likova, koji uglavnom postoje da bi priča imala neki tok. Čast izuzecima koji su zaista sjajno napisani, svakako. Ali priča kao priča ne briljira koliko biste se mogli nadati, iako predstavlja zbilja pristojan narativ.

Igru počinjete sa kreiranjem vašeg protagoniste, u kreatoru koji je jednom rečju - sjajan. Ne sećam se kada sam se poslednji put toliko zabavio pri kreiranju nekog lika. Oduševljenje je bilo čak toliko izraženo, da sam igru započeo sa ženskim karakterom, što ne činim tako često. I svakim kadrom u kom bih ugledao svoju kreaciju, zaista sam se divio nivou detalja i osećaju da sam u lika jedne video igre, detaljnim kreatorom likova gotovo uspeo da ulijem nekakav karakter.

I zašto sam skočio sa pristojne priče na sjajni kreator likova? Zato što je ostatak igre isto tako podjednako sjajan!

Prethodnik je imao jednu interesantnu mehaniku koja se i ovde zadržala. U pitanju je sistem u kom se “Ki” (“stamina” odnosno izdržljivost) lika, za razliku od drugih igara ovog tipa, jako sporo puni. Zato umesto da čekate da se ova skala koju koristite za udarce, blokiranje, izbegavanje i trčanje - sama napuni, morate da naučite jedan drugi trik. Nakon svakog udarca odnosno kombinacije udaraca, oko protagoniste se stvara skup svetlosti. U momentu kada to svetlo dodirne njegovo telo, morate pritisnuti R1 i većina potrošenog Ki-ja će vam se vratiti automatski. Ovaj sistem je vrlo izazovan u početku,

zbog čega gotovo nisam odustao od igranja prvog dela, ali nakon što njime ovladate, postaće refleksna radnja. Gotovo kao disanje koje sinhronizujete sa vašim karakterom.

Veoma važni noviteti ovom modelu igranja, za Nioh 2 predstavljaju i dve nove mehanike. Prva je kontranapad. I to ne bilo kakav kontranapad, već takav da može da kontrira isključivo najjačim, smrtonosnim, crvenim udarcima vaših protivnika. Znaite, ono kada vas protivnik uhvati, nakon čega bespomoćno morate da posmatrate animaciju kako “Musa dere jarca”, dok vam energija ubrzano nestaje. E pa ovi udarci će vam i ovde u početku predstavljati najveći košmar. A onda ćete naučiti kako da tempirate kontranapad, i vaši najveći strahovi će se pretvoriti u gomilu mogućnosti za pobedu. Sam osećaj ovog otkrića i uvežbavanja, neverovatno je zadovoljavajuć. Kao i ostatak iskustva u kom ste na svakom koraku izazvani, ali svaki izazov nadmašite ponovnim ispitivanjem svojih mogućnosti.

Drugi novitet jeste mogućnost da najjače protivnike prisvojite u obliku napadačkih čarolija. Zvuči neobično, ali velik broj snažnih protivnika, nakon što ih porazite možete da koristite u

obliku njihovih najjačih napada. Drugim rečima, pritiskom dugmeta, ovaj nekada neprijateljski lik će se pojaviti i zadati svoj udarac vašem protivniku. Sve naravno ima cenu, i ona je izražena posebnom skalom koja se troši za ove udarce kao i za malopre pomenute kontranapade. Međutim, u oblastima nivoa kojima vladaju demonski likovi, vaš “Ki” se teže puni, ali se zato ova skala za magije puni mnogo brže. Što je samo jedan od primera odličnog dizajna pri balansiranju težine.

I dok je očekivana “valuta” za ojačavanje lika nešto čije sam ime zaboravio (Amrite?) jer sam ga sve vreme, iz navike zvao “souls”, sekundarnom “valutom” se apsolutno može smatrati oprema i oružje. Jer komade odevnih predmeta, oklopa i naoružanja ćete pronalaziti na svakom koraku. Prodajom istih, bićete nagrađeni mnogim predmetima i bonusima koji će olakšati dalju igru.

Kakvim predmetima, kakvim bonusima, kakva oprema i oružje, kakve veštine i magije, napadi i statistike su prisutni, teško je opisati. Jer je kompletan sistem užasno i neverovatno dubok. Osim činjenice da na raspolaganju imate čak devet različitih tipova hladnog oružja, svaki od tipova ima svoj sistem napredovanja u kom možete otključati gomilu novih veština. U suštini, igra će vam konstantno priređivati nove izazove, ali istovremeno i pružati pet puta toliko pristupa pri rešavanju problema. Pa čak ni nakon prelaska igre, izazovi neće prestati, kao ni nagrade pri novom prelasku. Drugim rečima, igru možete da igrate dokle god vam prija. Što je potencijalno nekoliko stotina sati.



“VEOMA VAŽNI NOVITETI OVOM MODELU IGRANJA, ZA NIOH 2 PREDSTAVLJAJU I DVE NOVE MEHANIKE.”



Za prvi prelazak, biće vam potrebno oko pedeset časova, i dinamika umiranja od oko deset puta po satu. Zvuči zastrašujuće? Ne zaboravite šta sam rekao na početku, uz ovakvu igru - umiranje je pola zabave!

Stilski božanstvena, akciono izbrušena, krcata mogućnostima, Nioh 2 će vas svakim trenutkom mamiti nekim novim izazovom. Pa i nakon što u igri poginete, u akciju ćete se vratiti izuzetno brzo, zahvaljujući neverovatno kratkim učitavanjima. U ovim igrama, frustracija je česta zbog nemogućnosti da se odmah vratite na “mesto zločina”, pa je nešto ovako i više nego dobrodošlo i nešto što obručke pozdravljam. Bar dok se ne pojavi PlayStation 5 i onaj obećani SSD standard eliminiše učitavanja u svim igrama, eh?

Možda nije u pitanju igra za svakoga, ali onima koji su spremni da se sa njom

uhvate u koštac, pružiće neverovatnu količinu izuzetno kvalitetne zabave. U pitanju je verovatno jedan od najboljih “klonova” iz kuhinje koja ne pripada originalnom FromSoftware timu. Nioh 2 je neverovatna igra, kojoj mogu da zamerim verovatno samo to što je u pitanju ekskluziva za PlayStation 4, pa u njoj neće moći da uživa još veći broj ljudi. Osim ako u stilu prvog dela, ne skokne i na naše računare... Navijamo! A do tada, ja idem da ubijem još bar par desetina sati karantinskog vremena uz Nioh 2.



IGRU USTUPIO:
SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT

PLATFORMA:
PS4

IZDAVAČ:
Sony Interactive Entertainment

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Team Ninja

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

9.1

- ✓ Stilski prelepo
- ✓ Izuzetno dubok sistem napretka
- ✓ More izazova i sjajan balans
- ✗ Priča se ističe osrednjim kvalitetom
- ✗ Neke smrti možda i nisu tako fer



Autor: Milan Živković

REVIEW

MY HERO ONE'S JUSTICE 2

PUT KA HEROJSKOJ DIPLOMI SE NASTAVLJA

Nekada davno, na prašnjavim i zaboravljenim forumima, jedan mudrac je izrekao: "Ne postoji loš anime. Postoji dobar i manje dobar anime." Pa i kada bih se sa time složio, morao bih da kažem da je loših igara zasnovanih na anime serijalima ko pleve. Film po igri, igra po filmu, film po anime seriji... Kao da je ta sinergija između dva medija gotovo po pravilu užasno teško ostvariva.

Jeste, izuzeci postoje, ali su dovoljno retki da ih kao primere hvatamo samo u obliku svetog grala, koji se možda nikada neće ponoviti. Eto tako i ja, kao velelepni barjakom, nad sobom vijorim Narutovim Ninja Storm serijalom, kada god se dovede u pitanje mogućnost dobrog prebacivanja iz animea u video igru. Igra koja je oduvek izgledala božanstveno, a imala izuzetno pristupačnu mehaniku koja opet pruža dosta mogućnosti za profesionalno igranje.

E pa pred nama je upravo jedan primer takvog scenarija. Popularna anime "shounen" serija, prebačena u 3D borilačku igru. Igru koja lepo izgleda i zvuči, pa je čak i nastavak naslova koji i nije bio tako loš. Sve su šanse da je pred nama još jedan

primerak "Ninja Storm" kvaliteta! Eh, kada bi to baš tako lako bilo...

Kao prvo, da - One's Justice 2 izgleda odlično. Raspolaže plejadom od oko četrdeset igrivih karaktera, vernim originalima iz serije i mange. Modeli su odlični a animacije još bolje, naročito kada se ekran ispuni efektima kojekakvih razarajućih super udaraca. Ako ste ljubitelj serije pa pogled po prvi put bacite na igračku akciju, nema sumnje a da nećete biti instant privučeni.

Čak je i nekoliko modova u opticaju, uključujući i "Story" u kom možete

da proživite poslednja dešavanja iz animirane serije, ispričana kroz zvuk i polu-statične slike. Prelaskom priče, otključavaju se nagrade koje se tiču likova i njihovog izgleda koji se može menjati, a svakako srž same igre predstavlja mogućnost multiplejer okršaja. Oni se mogu odvijati protiv računara, igrač na igrača ili čak dva na dva, gde partner igra ulogu saborca koji pomaže glavnom liku.

Mehanika je i prosta i komplikovana u isto vreme. Udarci se vrše na tri dugmeta, kao i kombinacijom smera u kom držite palicu kontrolera. Specijalni udarci koriste skalu koja se puni primanjem



"MEHANIKA JE I PROSTA I KOMPLIKOVANA U ISTO VREME. UDARCI SE VRŠE NA TRI DUGMETA, KAO I KOMBINACIJOM SMERA U KOM DRŽITE PALICU KONTROLERA."

i nanošenjem štete vašem protivniku, i dolaze u tri različita nivoa, gde je treći i najjači - timski napad. Ukoliko odate berete dobru kombinaciju za vaš tim, ovaj timski napad može imati i specijalnu, naročito kul animaciju. Prisutna je i "stamina", mogućnost da saborci bace super napad umesto vas kao i nekolicina poboljšanja u odnosu na prvi deo. No i dalje, utisci su pomešani.

E pa ova prosta i komplikovana mehanika, ujedno je i najveća slabost igre. Strategije je teško sprovoditi, komande su čudne i neobično raspoređene po kontroleru, za šta je potrebno dodatno navikavanje. Borbe se uglavnom svode na predviđanje udaraca, posle čega sledi kontranapad, ali je to sprovedeno na takav način da će vam verovatno ubrzo dojaditi. A onda se borbe pretvaraju u nasumično pritiskanje dugmića, što nikako ne može da izađe na dobro.

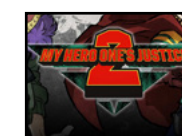
Na svu sreću, i pored svega ovoga, borbe mogu da izgledaju fantastično.



Okolinu je moguće uništiti, skakanje po zidovima i brzo kretanje po nivou je redovna pojava, a automatski kombi u tandemu sa efektima običnih i super napada, baš umeju na kratko da ožive borbe iz animirane serije.

Ukoliko kao i ja, pratite i volite seriju, moglo bi se reći da vas igra neće razočarati, ali verovatno pod jednim uslovom. A to je da pored sebe imate jednog istomišljenika i bar upola srčanog zagriženika u avanture studenata herojskog zanata. Igra izgleda sjajno ali taj sjaj neće potrajati, ukoliko ga ne osnažite sa barem još jednim drugarom u nesagledivom nizu lokalnih okršaja. U tom scenariju, igra može da iskaže svoj pun potencijal i izrodi nastavak, koji bi nadamo se - konačno diplomirao.

A vi ostali željni našminkanih anime tabačina, sačekajte bar neki popust. Za zabavu ovako kratkog daha, valjalo bi i cena da bude malo "skraćena".



IGRU USTUPIO:
**COMPUTER-
LAND**

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4,
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Bandai Namco
Entertainment

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
BYKING

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

6.9

- ✓ Atraktivna grafika
- ✓ Pregršt likova
- ✓ Zabavne borbe...

- ✗ ...koje brzo dojade
- ✗ Slab potencijal bez ljudskog protivnika



Autor: Nikola Akseptijević

REVIEW

THE SHOW 20

JAVIER BÁEZ | 9

DVADESETI HOME RUN SEZONE

Mart je došao, što predstavlja i početak nove sezone bejzbola. Ili bi predstavljao, da nismo ugušeni trenutnom situacijom u svetu, ali to ne sprečava studio iz San Diega da predstavi novi izdanak svoje dugotrajne i jedine AAA franšize koja se bavi jednim od najskupljih i najmanje popularnih sportova(makar u Evropi). MLB The Show franšiza je uvek važila za svetao primer u, inače veoma ozloglašenoj, plejadi sportskih igara koje su poslednjih godina sve više i više ispunjene mikrotransakcijama. Ipak, ovaj serijal je ostao dosledan veoma fer tretmanu

svoje publike, uprkos tome što je uspešno ubacio kopiju Eaovog Ultimate Team moda u poslednjih nekoliko igara.

Pre nego što se fokusiramo na on-line komponentu i ostale zavrzlake i modove koje možete iskusiti kroz istu, postavlja se pitanje – Da li вреди kupiti ovogodišnje izdanje i koliko se ono razlikuje od prošlogodišnjeg? Odgovor na to pitanje leži kroz pregršt novih opcija i gejmplaj promena koje su zapravo vidljive i veoma dobro došle. Prvo što se da primetiti je novi sistem udaranja loptice, koji još više forsira značaj korisničkog unosa i nagrađuje iskus-

nije igrača. Naime, ove godine postoji i nešto što razvojni tim zove „savršen udarac“, gde uz optimalan tajming i pozicioniranje palice možete optimalno poslati lopticu kako po zemlji, tako i među oblake, sve simulirano inače veoma realističnim fizičkim endžinom. Samo udaranje je znatno responzivnije, a celokupnu igru krasi nekoliko HILJADA novih animacija koje su ubačene i izmenjene u svim sferama igre. Zbog ovoga, igra u odbrani, hvatanje loptice, uranjanja, skokovi, kao i sama bacanja od glavnog bacača i pozicioniranih igrača su znatno realističnija. Uz to, i odbrambeni sistem ima novi dodatak svojem



„SAMO UDARANJE JE ZNATNO RESPONZIVNIJE, A CELOKUPNU IGRO KRASI NEKOLIKO HILJADA NOVIH ANIMACIJA KOJE SU UBAČENE I IZMENJENE U SVIM SFERAMA IGRE.“

već solidno odrađenom gejmplaju, a to su dodatni indikatori koji će vam naznačiti gde loptica pada i koliko vam se isplati da rizikujete da uronite za taj dodatni aut ili da ipak sačekate i ograničite trkača na manje baza. Kada već pominjemo baze, nažalost ono nezgrapno kontrolisanje trkača po bazama je i dalje prisutno. Iako su kontrole vrhunski responzivne, trkači često umeju da zakasne pri promeni smera, a često će vam se desiti i da nekad slučajno pošaljete trkača bazu dalje nego što ste želeli. Takođe, greške pri odbrani postoje, doduše ove godine pri kretanju defanzivca ka lopti u letu često se ume javiti bag gde vaš defanzivac ume samo da pusti loptu da padne ispred njega bez aktiviranja animacije. Ovo se dešava čak i kod nekih najboljih odbrambenih igrača u igri, što

definitvno ne bi trebalo da bude slučaj, pošto su besprekorne defanzivne sezone od tih pojedinaca veoma česta pojava. Uprkos tih nekih propusta pri gejmplaju, koji su doduše bili prisutni i u prethodnim igrama, generalni utisak na tom polju je definitivno pozitivan i ti manji skokovi koje sportske igre prave kroz svoja godišnja izdanja su ovde znatno veći u odnosu na npr. recimo FIFU ili NBA 2K.

Što se tiče modova i opcija iz prethodnih igara koje su vam na raspolaganju, većina se vraća u nekom sličnom ili istom ruhu. Glavni fokus jeste Diamond Dynasty, pandan Ultimate Teamu iz FIFA serijala, koji je ovde doduše i jednom znatno manje pohlepnom mikrotransakcijskom kostimu. Igra će vas zasipati sadržajem prostim igran-

jem igre, pa tako možete lako dobiti neke od najboljih igrača(u toku celog životnog ciklusa igre). Valuta koju dobijate i možete kupiti pravim novcem se lako dobija i bez ulaganja, pošto ćete pakovanja igrača i dodatne stvari dobijati konstantno, uz nekoliko veoma zanimljivih modova. Neki od tih modova su već viđeni, kao što su momenti iz istorije bejzbola, gde ulazite u cipele čuvenih igrača kroz istoriju, ili nekih aktuelnih koji trenutno prave odlične rezultate. Pored toga, imate na raspolaganju i Conquest, gde ćete igrati utakmice protiv timova dok se budete borili za određene teritorije na heksagonalnoj mapi po kojoj se kriju takođe značajne nagrade. Uz sve to, ove godine ubačen je i novi mod – Showdown, koji pred vas baca tim igrača koje sami izvlačite na početku, i sa tim novonastalim



timom prolazite serijal izazova protiv kompjuterskih protivnika za određene nagrade. Ti izazovi su veoma zanimljivi, pogotovu kao dobar odmor od standardnih online modova, kao što su Ranked Seasons i slično.

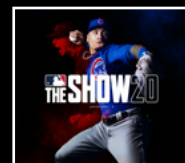
Pored Diamond Dynasty moda, tu su i standardni March to October, Franchise i Road to the Show. Većina tih modova nije promenjena, gde je March to October doživio neke sitnije promene, pa će momenti gde vas polusimulirana sezona vašeg kluba ubacuje biti nešto raznovrsniji, uz mogućnost i razmene igrača sa drugim timovima. Franchise je nažalost ostao isti i nije doživio nikakve bitnije promene već godinama, pa ćete vaš tim voditi maltene sa istim opcijama kao i prošle godine, doduše Franchise i dalje pruža pregršt kontrole u poređenju sa nekim drugim sportskim igrama. Što se tiče popularnog Road to the Show gde vodite svog kreiranog igrača ka slavi kroz karijeru, prezentacija je nešto bolja, kao i dinamični izazovi koje dobijate tokom mečeva, pa tu postoji makar nekog osveženja. Sve u svemu – ove godine su očigledno bili fokus neki gejmpler elementi, uz pripreme za konzolni generacijski skok krajem godine.

Grafička podloga ima nešto bolje senčenje, dok podloga ne izgleda apsolutno ružno kao prethodne godine sa

nešto oštrijim teksturama, ali neki veći napredak ne treba očekivati, s obzirom na limitacije koje pruža PS4. Ipak, prezentacija je značajno dinamičnija i poseduje neke nove „televizijske“ kadrove, uz nov interfejs za rezultat i ostale informacije. Uz ove dodatke, The Show nikad više nije podsećao na televizijski prenos bejzbola, a sa velikim izborom različitih kamera, simulacija jednog nije nemoguća. Zvučna podloga je već bila odlična prethodnih dve-tri godine, a sa dodatkom novih zvukova za udarac loptice o palicu i rukavicu hvatača, kao i nekih pridodatih komentatorskih linija, zamerke je teško pronaći.

The Show 20 je standardno dobro optimizovan, igra radi u besprekornih 60 slika po sekundi, dok su učitavanja dovoljno kratka da ne budu iritantna. Ipak, u prvim verzijama svakog izdanja postoje bagovi, pa ni ovoga puta ne postoji izuzetak. Doduše, ako je verovati prethodnim godinama, razvojni tim je uvek posvećivao dosta vremena i popravljajući probleme i bagova u prvim nedeljama, a online podrška i dinamički eventovi su tu tokom cele godine. Takođe, treba napomenuti da je ovo izdanje igre prvo koje će se pronaći i na PCu, doduše tek sledećeg proleća kada će već u priči biti The Show 21, što je dosta začuđujuće kašnjenje. Ipak, s obzirom da PC igrači još od MLB 2K13 nisu imali prilike da uživaju u ovom

“THE SHOW 20 JE STANDARDNO DOBRO OPTIMIZOVAN, IGRA RADI U BESPREKORNIH 60 SLIKA PO SEKUNDI, DOK SU UČITAVANJA DOVOLJNO KRATKA DA NE BUDU IRITANTNA.”



IGRU USTUPIO:
SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT

PLATFORMA:
PS4
IZDAVAČ:
Sony Interactive Entertainment
CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
SIE San Diego Studio
TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

9

- ✓ Dobar iskorak na nekoliko polja u gejmpleru
- ✓ Ogroman broj novih animacija i bolja prezentacija
- ✓ Jako zabavan Diamond Dynasty i velika količina sadržaja
- ✗ I dalje iritantan baserunning
- ✗ Netaknuti Franchise mod
- ✗ Pokoji bagovi



COMPUTERLAND
www.computerlandshop.rs
WEB SHOP

ZEMLJA DIGITALNIH CUDATA

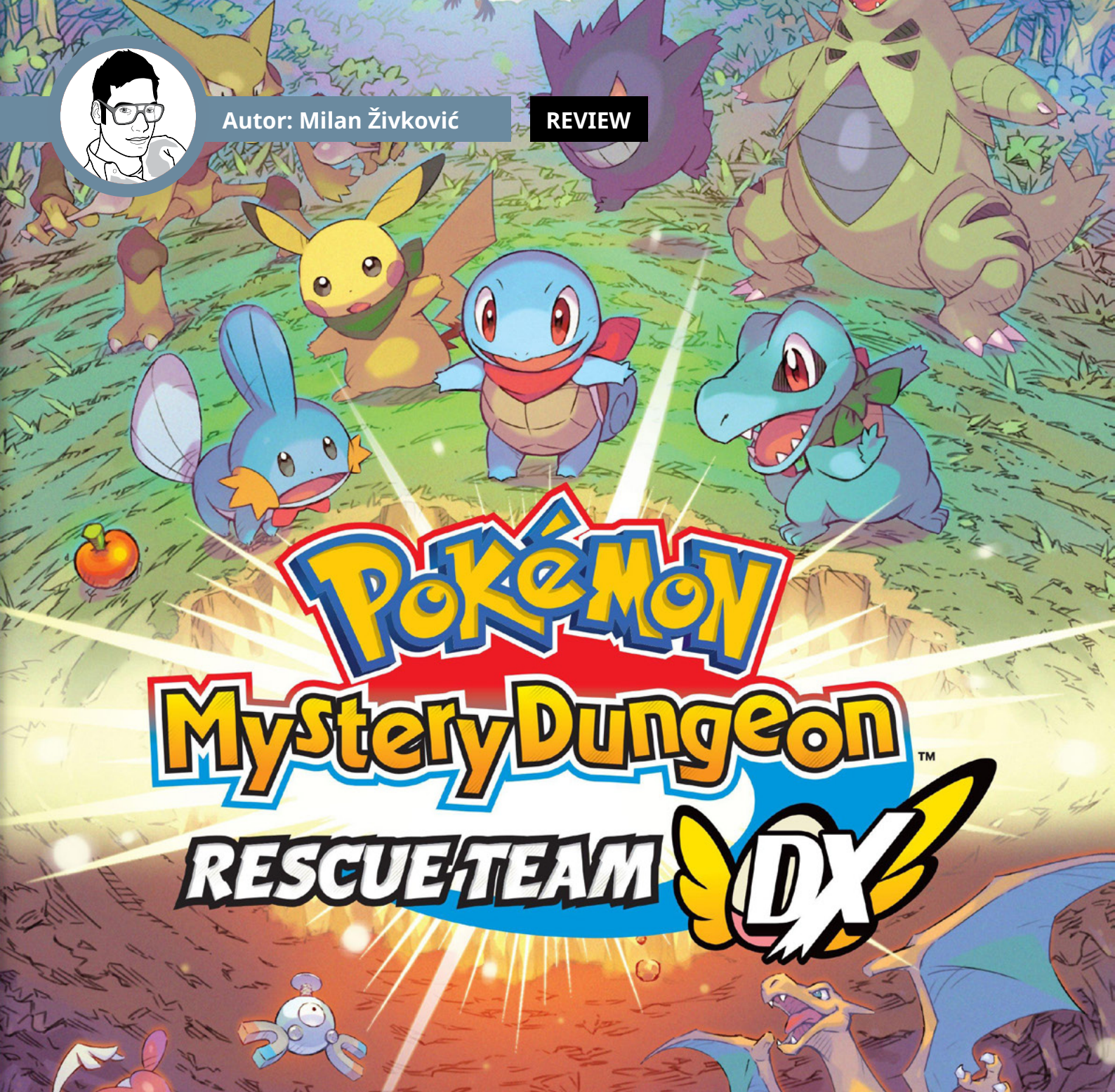
MINECRAFT





Autor: Milan Živković

REVIEW



TAMNIČKA BAULJALICA U POKEMON ULOGAMA... KAKO MOLIM?



Korona! Reč koja se od mene nesumnjivo očekuje, da je napišem bar u jednom tekstu ovog broja našeg časopisa. Pa onda zašto da je ne napišem odmah i završim sa tim? A i što bismo se mi plašili da je koristimo (kako jednom reče Saruman Beli)? Kada smo mi igrači rođeni za izolaciju u vreme velikih pandemija. Cela naša muka se suštinski ogleda samo u što boljem odabiru video igre koja bi nas što duže držala okupiranim. I kao najbolji kandidati za tako nešto, bez sumnje su igre sa što više suludog grindanja...

Najnoviji naslov iz Pokemon Mystery Dungeon serijala, obećava upravo ovo! I verujte, u pitanju je igra kojoj ne mogu da sagledam kraj po pitanju količine potencijalnog gejmpleja. Da li je to obavezno dobra ili loša stvar, dozvolite da obrazložim u narednim redovima.

Rescue Team DX je rimejk petnaest godina starog dvojca igara, sa Game Boy Advance i DS platformi, koje su ujedno bile prvi naslovi ovog serijala u Pokemon univerzumu. U pitanju je serijal jako interesantnog žanra, kog bi još interesantnije bilo opisati na srpskom jeziku. Pokemon tematska igra

u ulogama, sa elementima tamničkog bauljanja? Da, "dungeon crawling RPG" možda nikada ne bi trebalo prevoditi na srpski...

Protagonista igre je čovek koji se jednog jutra probudio u telu pokemona, bez ikakvog jasnog objašnjenja. U nastojanju da sazna više o svojoj nesrećnoj sudbini, udružuje se sa još jednim pokemonom sa kojim osniva spasilački tim. Zadatak ovog tima je da pronalazi izgubljene šokemone i spašava ih iz mnogih nemilih situacija. U pitanju je svakako postavka koja se brzo nameće a premalo objašnjava. Što može pred-



"RESCUE TEAM DX JE RIMEJK PETNAEST GODINA STAROG DVOJCA IGARA, SA GAME BOY ADVANCE I DS PLATFORMI, KOJE SU UJEDNO BILE PRVI NASLOVI OVOG SERIJALA U POKEMON UNIVERZUMU."





stavljati problem znatiželjnim igračima, kako će narativno klupko početi ozbiljnije da se odmotava tek negde u drugoj polovini igre...

Pokemona u čijoj ste uloji kao i njegovog partnera, možete sami odabrati a na raspolaganju vam je 16 različitih. Pored partnera, u avanturu je moguće povesti još 6 dodatnih članova tima kom se usput može pridružiti i jedan dodatni (neprijateljski) pokémon, poražen te oduševljen vašom ratnom mašinerijom. Što znači da je u nekom trenutku, kroz tamnice moguće sprovesti čak ukupno 9 ljutih pokemona koji gaze sve pred sobom.

Gejmplaj se odvija potezno, odnosno svaki pokret ili akcija koju napravite, pruža protivniku priliku da i on načini svoju. Likovi se kreću po nevidljivoj mreži polja, i to u osam različitih smjera, a tamnice se nasumično generišu pri svakom narednom igranju. I dok to može zvučati kao sjajna stvar, činjenica je da je dizajn nivoa jako jednostavan. Nikakvi detalji se ne ističu, pa naposljetku ni taj nasumično generisani izgled neće biti ni najmanje bitan.

Pažnju sa izgleda nivoa, odvlači mini-mapa na kojoj je označeno gotovo sve od interesa - protivnici i predmeti koje je moguće pokupiti. Jedina nevidljiva stvar jeste prolaz na sledeći sprat, a ni

“GEJMPLEJ SE ODVIJA POTEZNO, ODNOSNO SVAKI POKRET ILI AKCIJA KOJU NAPRAVITE, PRUŽA PROTIVNIKU PRILIKU DA I ON NAČINI SVOJU.”

to nije neki problem, s obzirom da na raspolaganju imate dugme za automatsko kretanje. Ukoliko ga pritisnete, vaša mala vojska će se kretati sama ka svim ciljevima - dok je u tome ne prekine neki protivnik. I dok možda ovo ne funkcioniše najbolje u svakom momentu, uzevši u obzir činjenicu da igra nudi hiljade nivoa i spratova za prelaženje, i te kako ima smisla da se koristi što više.

Nakon što naletite na protivnika, važno je usmeriti se ka njemu pre napada. A napada, kao što to ima svaki pokémon u svakoj Pokémon igri, imate četiri. I dok možete odabrati jedan od četiri napada ručno, najlakše rešenje je pritisnuti dugme “A” i vaš karakter će automatski odabrati najprikladniji. S tim na umu, igra ima zaista velik broj kontrasta što se tiče jednostavnosti. Olakšava vam automatskim kretanjem, ali zato voditi brojne pokemone kroz uzane tamničke prolaze katkad može biti užasno naporno, naročito ukoliko odjednom odlučite da krenete natrag. Napad jednim dugmetom je laganica, ali zato je ostatak komandi “rasut” po kontroleru gotovo bez ikakvog reda i smisla.

Dodajmo svemu činjenicu da je igra dobar deo svog trajanja prelaka, ali u jednom momentu postaje izuzetno izazovna što ponovo kontrastima bombarduje čitavu koncepciju. Pa ni zaradni sistem napretka i skupljanja saboraca ne ide pod rame sa užasnom repetitivnošću, koja je verovatno najveća boljka ove igre. Koliko god nivoi bili nasumično generisani, skoro svaka misija se svodi na prolazak kroz sličnu tamnicu, slične borbe i gotovo uvek isti cilj.

I dok igra možda i jeste vizuelno repetitivna, kada su nivoi u pitanju, grafički nije u pitanju apsolutna katastrofa. Paleta boja je živopisna i “zabavna”, centralni svet lepo dizajniran a likovi “na nivou”. Sve deluje kao korak između igre i nacrtanog sveta, i ubedljivo najlepše izgleda u prenosivom režimu igranja. “Razvucite” sve preko velikog televizora (ne daj Bože da je 4K) i dobićete grafiku koju kao da su na času likovne umetnosti stvorila izuzetno talentovana deca trećeg reda osnovne škole. Izuzetno talentovana! Ali osnovne škole...



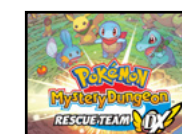
Moj omiljeni element igre, bez premca je muzika! Skoro svaka tema, zarazna je i jednom rečju - odlična. Kao da se između tonova provlači neka užasno poznata, retro vibracija koju biste rado razotkrili, ali i da ne uspete - nema veze. Evo, i sada pevušim neke od muzičkih podloga, koje mi se u glavi vrte kao YouTube video za decu uzrasta do 6 godina.

I šta na kraju reći... Uz ovu igru možete provesti stotine sati. Jedino pitanje je - da li to zaista želite? Nema sumnje da igra poseduje dosta zanimljivih

elemenata, naročito po pitanju priče i strateškog potencijala koji se ostvaruje tek u njenoj drugoj polovini. Ali ukoliko vas repetitivnost gejmplaja, pa čak i nivoa nervira, verovatno ćete sa lakoćom pronaći naslov na koji je bolje da potrošite vaš novac. Šezdeset dolara u dinarskoj protivvrednosti, prikladna je cena za neki AAA naslov. A baš i ne toliko za jako simpatičnu igru punu ličnih konflikata.

No ipak, od mene - preporuka! Zašto? Tralala! Svarno ne znam. Tralalam!

““RAZVUCITE” SVE PREKO VELIKOG TELEVIZORA (NE DAJ BOŽE DA JE 4K) I DOBIĆETE GRAFIKU KOJU KAO DA SU NA ČASU LIKOVNE UMETNOSTI STVORILA IZUZETNO TALENTOVANA DECA TREĆEG RAZREDA OSNOVNE ŠKOLE.”



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
Nintendo Switch
IZDAVAČ:
The Pokémon Company
Nintendo
CENA:
€

RAZVOJNI TIM:
Spike Chunsoft
TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

7

- ✓ Odlična muzika
- ✓ Interesantna priča
- ✓ Nesaglediv broj misija
- ✗ Repetitivno
- ✗ Brojni konflikti u kvalitetu
- ✗ “Razliva” se na TV-u



Autor: Dragana Ličina Danojlić

REVIEW

Romance of the Three Kingdoms XIV

NI POD RAZNO

Za one manje upućene u kinesku istoriju, igra se zasniva na istom imenom istorijskom romanu koji opisuje pad kineske dinastije Han (2. vek nove ere), rat između tri kraljevstva te ponovno ujedinjenje Kine. Koliko je ovo uticajan period, a i roman, u kineskoj kulturi, govori i činjenica da je naš "Mi o vuku a vuk na vrata" na kineskom "Mi o Cao Caou a Cao Cao na vrata", lepota ove igre je da u nekim nastavcima vi možete biti onda i oličenje vuka i igrati kao jedna od najozloglašenijih i najomraženijih kineskih istorijskih ličnosti, Cao Cao. A jedan od nastavaka se i zvao „Romansa tri kraljevstva: Legenda o Cao Caou“. Igra, verovatno, pruža svoj maksimum ukoliko ste iole upoznati sa ovim periodom kineske istorije, što nije tako neočekivano s obzirom da su mnogi kineski blokbasteri zapravo iz ovog perioda, najpoznatiji od njih je „Crvena litica“ smešten u doba samog raspada dinastije Han. A to predznanje i te kako pomaže planiranju, tj. strategiji koju ćete razviti kroz poznavanje odlika frakcija kao i njihovih oficira i službenika.

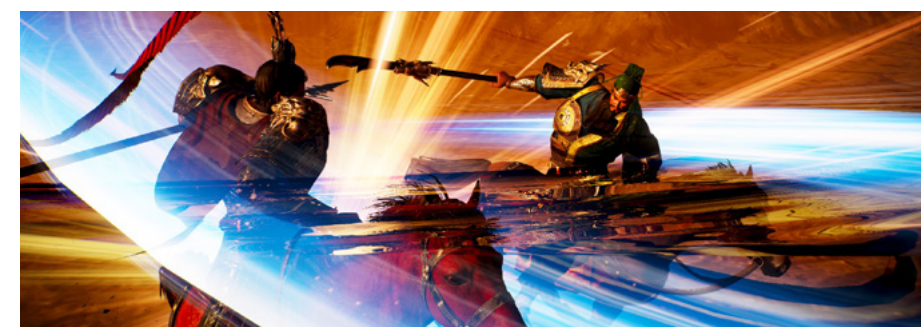
Ne čudi da je "Romansa tri kraljevstva" toliko dugovečna strateška igra da ove godine slavi čak 35. godišnjicu postojanja. Ova igra je izrodila i spinof igru Dynasty warriors. S obzirom da sam pre petnaestak godina igrala neki

od prethodnih naslova, zamolila sam našeg urednika da mi dozvoli da probam i opišem u ovaj.

Pošto sam propustila barem desetak naslova između ovog i prethodnog dela kojeg sam igrala, prvo sam kao pravi štreber sela i pogledala tutorijal. Tutorijal je podeljen na nekoliko scenarija i ne objašnjava sve aspekte igre. Posle tutorijala sam prva dva sata potrošila da shvatim šta ova igra hoće od mene, pola menija jednostavno nije imalo smisla, pola poruka koje sam dobijala od same igre nije imalo smisla jer nisam znala kako da ih sprovedem. Help u igri je vrlo štur i nedovoljno razjašnjen, a i FaQ na zvaničnom sajtu je podjednako beskoristan. Tako da sam ostavljena

sebi i svojoj želji da naučim i vidim čemu igra služi, što bi bilo sjajno da se ista nije non-stop gasila. Tri ili četiri puta sam u par dana morala da pokrenem novu kampanju, što je psihički iznurujuće. Pošto sam pomislila da je problem u mom kompjuteru otišla sam na njihov sajt i pogledala zahteve. Da se razumemo, zahtevi za ovakvu igru su sumanuti. I da, moj komp je podržava, tako da stabilnost igre odlikava njenu neupeglanost.

Ova igra, kao i sve istorijske strategije vam daje opciju da krenete sa igranjem po već određenim scenarijima i istorijskim trenucima ali se i poigrava sa idejom "šta bi bilo da je". Glavni meni vam omogućava da izaberete



frakciju koju podržavate u ovoj istorijskoj sagi i da izaberete scenario koji ćete da igrate. Cilj je, naravno, da osvojite teritoriju i ujedinite Kinu pod vašom zastavom. Težinu igre možete podesiti na početku svake kampanje a neke frakcije su teže od drugih u zavisnosti od dostupne teritorije, resursa ili službenika. Osnovna ideja je da ste vi vladar neke države i teritorije koji vlada i reguliše unutrašnju politiku, ekonomiju i razvoj, i šalje vojsku u pohode, a zatim kliknete na dugme koje posle vaših naredbi zapravo sve pokreće i pusti vas da gledate kako se vaše naredbe odigravaju.

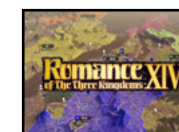
Radnja se odvija na mapi kontinentalne Kine koja je podeljena na delove koji drži svaka frakcija, koje su onda podeljene u šestouglove. Zanimljivo je što te šestouglove možete zasebno zarobiti pa tako neprijatelju odseći njegovu logistiku i glavne magistrale. U tim šestouglovima možete izgraditi

kule i druge građevine te ih uključiti u svoju ukupnu strategiju. Obrni okreni i sa ovim su bitke dosadne, vi imate neku kontrolu na vojskom, izborom komandanata, formacija i taktika ali kad stisnete to dugme da se odvija vaša strategija dosta je konfuzno rešeno praćenje situacije na terenu tako da izgubite interesovanje.

Kad uhvatite momenat da igra zapravo radi, njen tempo vam uopšte ne daje želju da nastavite da je igrate. Teza da su strategije generalno sporije i da se na to treba navići ne pije vodu kad znate da je moguće napraviti nešto poput Civilizacije, ili Alpha Centaury (obe su Sid Majerove) strategije koju sam obrnula petnaestak puta i koja nikad nije bila spora ili dosadna i kojoj bi se i dan danas sa punom pažnjom vratila. Romansu tri kraljevstva 14 ne želim više u životu da upalim i ne preporučujem da potrošite 60€ na nešto ovako neispeglano.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10, Windows 8.1, 64bit
CPU: Intel Core i3-3220
GPU: NVIDIA GeForce GTX660
RAM: 4 GB RAM
HDD: 20 GB



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4
IZDAVAČ:
Koei Tecmo Games
CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Koei Tecmo Games
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

1

✓ Dešava se u zanimljivom periodu kineske istorije

✗ Igra nije stabilna

✗ Konfuzan meni

✗ Nedoraden tutorial



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
CD Projekt Red

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA **DA**

GWENT

Glavna sporedna zanimacija svih koji su igrali The Witcher 3 je definitivno bila kartična igra Gwent, koja je pre par godina svetlost dana ugledala kao samostalna igra na jačim platformama. Gwent je odnedavno dostupan i za mobilne uređaje, takođe potpuno besplatno. Igra se ne razlikuje preterano od PC i konzolne verzije, osim toga što su dodate kontrole na dodir, koje funkcionišu solidno i nema nikakvih problema. Ova kartična igra funkcioniše tako što na početku iz špila birate karte koje ćete koristiti tokom duela sa drugim igračem na igračkom polju, koje se

sastoji iz tri regije. Jedna regija služi za postavljanje običnih trupa (vojnika), druga za ranged trupe i na trećoj stavljate mašine ili magijski menjate vremenske uslove, koji utiču na snagu karte. Pored običnih tu je i specijalna karta kod svakog igrača inspirisana moćnim likom iz Witcher univerzuma, kao i ostale karte. Pobjednik svake runde se određuje po broju poena koje ima na tabli od svake karte, a meč dobija onaj koji osvoji dve runde. Gwent zahteva dosta taktiziranja od igrača, a mečevi se odvijaju glatko i brzo, tako da ćete se dugo zabavljati ako volite kartične igre.



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Kikixel Studios

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA **DA**

QUADRACADE

Quadracade je igra namenjena za sve nostalgijare i obožavatelje retro arkadnih igara, ali im za njihovo igranje nije potrebna neka prastara konzola, već je dostupno i na mobilnim telefonima. Ono po čemu se igra ovde razlikuje je to da vi igrate čak 4 naslova izjedna i oni se smenjuju kako napredujete kroz nivoe. Na taj način postaje sve teže da ispratite dešavanja u svim igrama, ali je zato na raspolaganju moć da

usporite igru ili da zamenite one teške. Na samom startu imate 8 dostupnih igara koje se rotiraju, ali noćima koje sakupljate usput možete kupiti još njih iz prodavnice. Ukupno postoji 30 arkadnih igara, i verovatno će još biti dodatno kasnije. Ovo je jedinstvena igra, pošto nigde do sada niste imali priliku da igrate 4 odjednom i definitivno ćete se zabaviti.



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Joey Drew Studios

CENA:
100 dinara

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA **DA**

BORIS AND THE DARK SURVIVAL

Sada jedna igra koja vam služi da se malo zastražite igranjem na mobilnom telefonu. Vi se u ulozi vuka zvanog Boris, smeštenog u napuštenom studiju za pravljenje crtača gde pretražujete svaki kutak kako bi pronašli resurs koji će vam omogućiti da nastavite sa kretanjem. Međutim, niste sami u studiju, pošto vas Demon prati na svakom koraku i otežava otkrivanje

tajni. Morate biti stalno u pokretu, ali ujedno i paziti na staminu, kako biste opstali što duže. Ovaj naslov krasi zanimljiva mračna atmosfera, ispunjena jezivim zvukom demona i muzikom koja se stalno menja. Solidna igra koju možete kupiti za 100 dinara.



Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Riot Games

CENA:
Besplatno

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA **DA**

TEAMFIGHT TACTICS

Još jedna igra koja je stigla sa druge platforme na Android i iOS je Riot Gamesov auto chess – Teamfight Tactics. Ovde igrate sa popularnim šampionima iz League of Legends univerzuma. Jedan meč se odvija tako što još sa nekoliko drugih igrača započinjete bitku gde se svake runde rotirate i na osnovu uspeha sakupljate poene. Akcija se odvija na šahovskoj tabli na kojoj postavljate heroje koji poseduju različite

sposobnosti i ujedno mogu dopunjavati jedni druge. TFT nudi međuplatformsko igranje, što znači da vi na mobilnom možete igrati protiv nekoga na PC-u bez problema. Nažalost, tokom igranja sam se susreo sa dosta lagovanja i bagovanja, a sama igra nije dostupna na velikom broju uređaja niže klase, što deluje ograničavajuće.

Autor: Milan Janković

TOASTY

Toasty je samo delić projekta kroz koji će biti izrađena čitava igra, ali pruža solidnu zabavu sa neobičnim junakom. Igrate kako Marshmallow vitez na misiji da zaustavi opasnog neprijatelja koji preti da naudi njegovim prijateljima. Igra je napravljena po uzoru na Zelda naslove sa dosta preokreta u priči. Na osnovu isprobanog, moramo priznati da se radi o jako zanimljivom naslovu, sa prijatnim dijalogom i mehanikom borbe. Igru krasi predivna pikselizovana grafika, sa dosta sitnih detalja koje ćete verovatno primetiti.



RAZVOJNI TIM:
Pocket Llama

GDE PREUZETI:
<https://pocketllama.itch.io/toasty>

OUR SECRET BELOW

Our Secret Below vas stavlja u ulogu Nije Dejvis, kidnapovane osobe koja se ne seća ta joj se desilo i kako je završila u nepoznatom podrumu. Iako nema nikakvog pamćenja, protagonistkinja je svesna da mora što pre pobeći od osobe koja ju je zarobila. To će učiniti tako što će prikupljati razne objekte u vidu dnevnika, ključeva i sličnog kako bi otvorila sva vrata i pronašla put van. U zavisnosti od toga kako se ponašate, igra nudi više završetaka, što je motivacija da se dodatno oprobate u begu iz podruma. Our Secret Below poseduje dosta dobru priču koja je valjano vezana za sudbinu junaka, a jaki apsekt je i glasovna gluma karaktera.



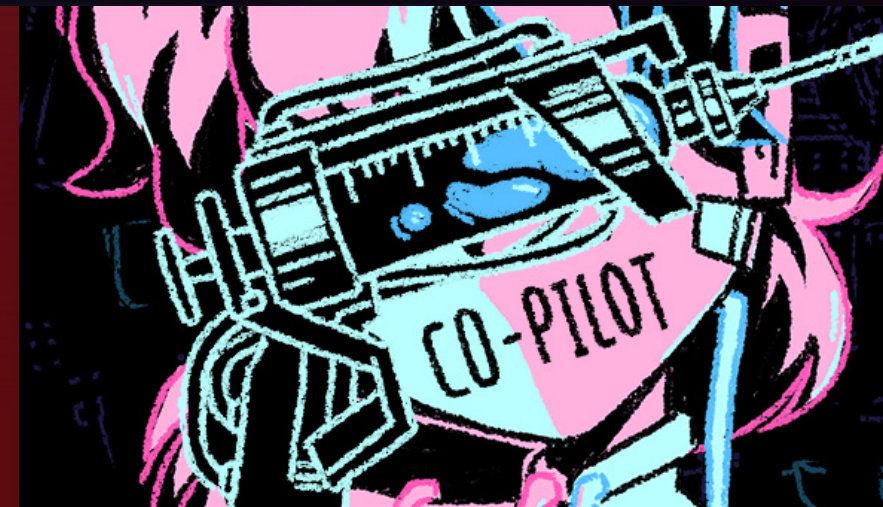
RAZVOJNI TIM:
Dark Stone Digital

GDE PREUZETI:
<https://darkstonedigital.itch.io/our-secret-below>



CO-PILOT

Pred vama je kratka ali slatka vizuelna novela koja se bavi pilotima, i njihovim konstantnim psihičkim naporom koji retko prestaje. Kroz novelu pratimo mladu protagonistkinju koja deli svoju ličnost kako bi sama sebi postala ko-pilot. Priča je jedinstvena i dosta zanimljiva, pošto se bavi temom usamljenosti, što je nešto sa čime se dosta nas susreće ovih dana zbog perioda izolacije. Naravno, reč je o nezavisnom projektu koji je nastao kao obična ideja, tako da kratko traje.



RAZVOJNI TIM:
90% studios

GDE PREUZETI:
<https://90percentstudios.itch.io/co-pilot>

SCARE'S REPAIRS

Evo jedne kratke i brze horor igre. Ovde ste stavljeni u ulogu majstora prisiljenog da sredi napuštenu i naizgled ukletu kuću. Sve se započinje normalno, vi majstorišete čekićem i razbijate šta treba, ali onda shvatate da nije sve baš normalno. Motivisani strahom, krećete u potragu za otkrivanjem tajni koje kuća krije, ali se čuvajte strahota koje mogu da vam iskoče u bilo kojem trenutku. Igra je dosta prosta, ali je u tome njen šarm i lako se može dopasti svakom, čak i onima koji ne obožavaju horor igre.



RAZVOJNI TIM:
WestonBdev

GDE PREUZETI:
<https://westonbdev.itch.io/scares-repairs>

Autor: Borislav Lalović

Point and Click avanture su žanr koji je nažalost izumro. Nisam siguran da postoji racionalno objašnjenje tog fenomena, pogotovo ako imamo u vidu kakvi su se biseri gaming industrije izrodili pod njegovim okriljem. Kraj starog i početak novog milenijuma je bilo plodno tle za igre ovoga tipa. Beskonačno zurenje u monitor, iščekivanje da će nešto da se desi kada sklopite štap i kanap, samo su neke od lepota koje su ove igre nudile. Dešavalo se da blejite tako u monitor po pola sata i onda skapirate da vam je igra u stvari zakucala (!!). I onda psovanje, lomljava, restart računara i tako do duboko u noć. Postoji mnogo igara koje bi se mogle evocirati na pomen P&C avantura, a svakako jedna od najboljih među njima je

THE LONGEST JOURNEY

Pojavila se u vreme Gabriel Knighta i opstala. To sasvim dovoljno govori o kvalitetu. Ono što je ovu igru činilo posebnom jeste proketo dobro vizuelno iskustvo. Toliko dobro da se tada mogla smatrati umetničkim delom. Svet u ovoj igri gledamo kroz oči April,

mlade buntovne devojke, koja kao i sve devojke želi da bude što opuštenija i da je ne osuđuju kada pije pivo ispred Maxija i dobacuje zgodnim momcima. Samo što je radnja igre u nekoj užasnoj i još smrdljivijoj verziji Venecije, pa ima problem da nađe Maxi.

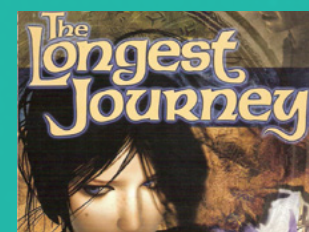
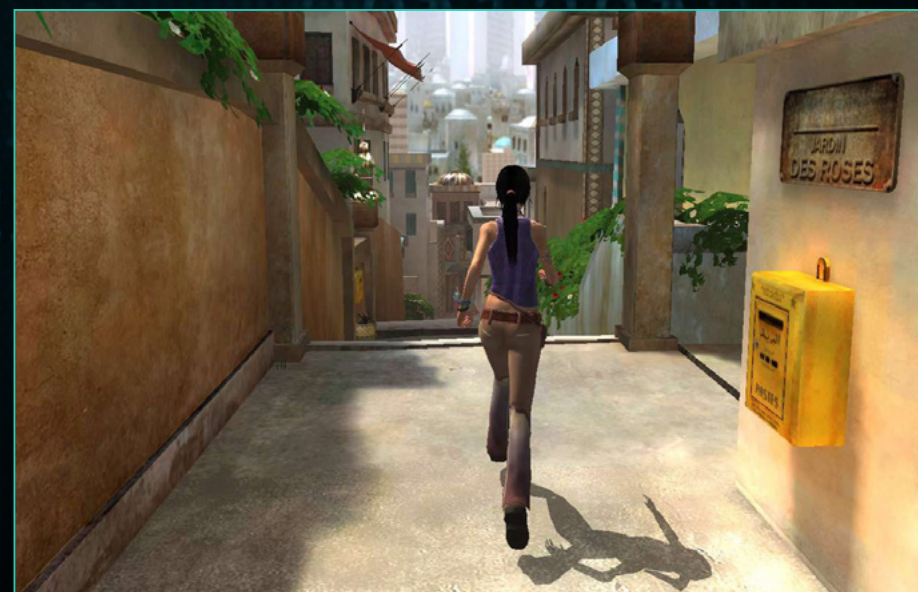
Radnja je intrigantna i popularizuje ideju višedimenzionalnog prostora koji mogu da se prelivaju međusobno, nešto kao N'zoth Assaults u WoWu. Zamislite da ste krenuli u taj famozni Maxi i onda 20 metara pre umesto njega vidite kulu Barad Dur i gomilu

orka koji se švrčkaju u blizini. Ono što je neizbežno jeste da ako to prelivanje potraje, uništiće oba sveta. I tu vaša gospođica stupa na scenu u nadi da će spasiti i svoj i alternativni svet. Na tom putovanju, posetićete takve lokacije da će vam od moćnog dizajna vilica probiti pod, videćete svakoake interesantne likove i učestvovaćete u fenomenalno napisanim dijalozima. Srž svake avanture su zagonetke, a takav slučaj je i ovde. A

one su... uhhh, pa fenomenalne, rećiću samo da imate zadatak da probudite diva. Kada sam nekada davno igrao ovo čudo, imao sam neopisivu želju da lično upoznam dizajnere, da im čestitam na trudu i odalamim po koju šamarčinu čisto od radosti i kao pay-back, jer su neke stvari proketo teške, a kada ih rešite deluju super prosto. Likovi su prosto živopisni. Od besmrtnog čarobnjaka koji je slab na pijačni digitron, pa do lika koji govori u sva

tri vremena odjednom, pa vi tumačite kako vam odgovara.

Učinite sebi uslugu, probajte ovo. Prema današnjim standardima neće vam oduzeti puno vremena. A vredeće. Sigurno...



RAZVOJNI TIM
Funcom

IZDAVAČ:
Empire Interactive

GODINA IZLASKA:
1999

PLATFORMA:
PC, iOS

MODDING

SCENA

Autor: Milan Janković

NAJBOLJI VIZUELNI MODOVI U IGRAMA

Kada su u pitanju modovi, kategorija je bezbroj, od onih koji vam omogućavaju da sa svojim karakterom učinite inače nezamislivo, ili da u potpunosti promenite gejملهj mehanike, pa sve do modifikacija koje su nama najprivlačnije, a tiču se grafičkog prikaza.

Igara koje su pomoću modova postale pravi raj za oči ne manjka, a sada smo se pozabavili najboljim vizuelnim modovima prisutnim u nekim najpopularnijim naslovima današnjice.

Grand Theft Auto V – GTA5 Redux

GTA igre su izuzetno pogodne za modovanje zahvaljujući ogromnoj podršci i dizajnu od strane Rockstar Gamesa, pa je tako i GTA V jedna od najbogatijih igara sa vizuelnim modifikacijama. GTA5Redux igru koja inače izgleda prelepo čini fotorealističnom. Boje su neverovatne, 4K teksture su oštre sa najsitnijim detaljima koje možete videti na svakom koraku. Osvetljenje je značajno izmenjeno sa realističnim senkama za predivne zalaske sunca, vremenski uslovi su još bolji zbog čega će vas vožnja gradom tokom noći ostaviti bez daha. Ovaj mod se pozabavio svakim grafičkim aspektom igre i to na dobar način, a pritom dobijate i mnoga poboljšanja gejملهju. Imajte u vidu da za GTA V postoji više odličnih alternativa za vizuelne modove, poput NaturalVision Remastered



<https://gta5redux.com>

Minecraft – SEUS

Minecraft zajednica je na ovaj mod čekala izuzetno dugo, a početkom godine se konačno pojavila jedna od ranih verzija softvera od koje pri ulasku u Minecraft zastaje dah. Osvetljenje je meko, privlačno, kiša svemu daje svetlucavu površinu, predivni proceduralno generisani oblaci su nešto zbog čega će vam zavideti prijatelji koji nisu čuli za ovaj mod. SEUS se jedino fokusira na osvetljenje, boje i prikaz tečnosti, tako da će kockastost sveta biti očuvana, ali ako vam i to nekad zasmeta, postoje brojni modovi koji Minecraftu daju „obline“.



<https://www.sonicether.com/seus/>

Witcher 3

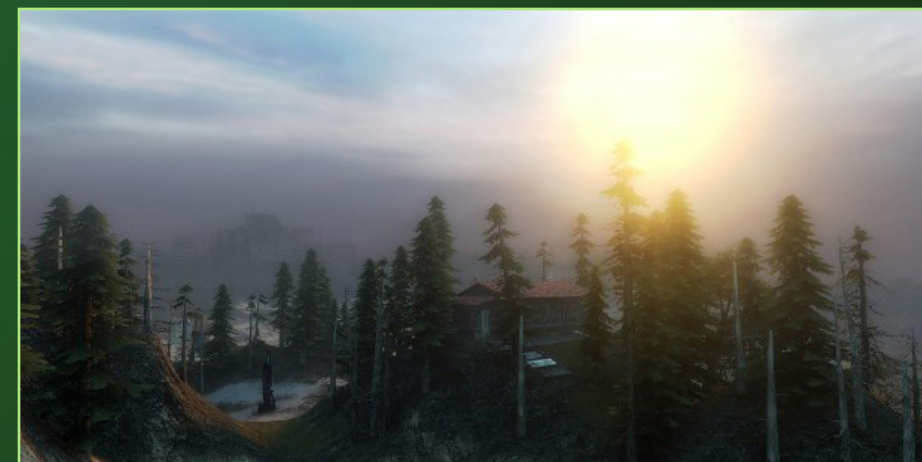
Ah, Witcher 3, najbolji prijatelj vašeg autora u danima samoizolacije. Prešao sam ovo remek delo već nekoliko puta, sa sve ekspanzijama, a sada mi društvo pravi i fantastični vizuelni mod HD Reworked. Ova kreacija donosi iznova obrađene modele i teksture sa neverovatnim nivoom detalja gde god da se okrenete. Kontinent izgleda božanski i daje vam dodatnu motivaciju da se ponovo vratite Geraltovim avanturama, a nedavno je stigla i jubilarna 10 verzija koja donosi viši nivo kvaliteta i fokusira se na NPC karaktere i vegetaciju. Najbolje od svega je da performanse ostaju iste, kao i sa vanilla verzijom, tako da vam to neće biti briga.



<https://www.nexusmods.com/witcher3/mods/1021>

Half-Life 2 – Cinematic Mod

Half-Life 2 je dosta stara igra, ali zahvaljući nedavno objavljenoj VR igri HL: Alyx, mnogi su se vratili upravo dvojci kako bi se prisetili tog fantastičnog iskustva. Mi smo želeli da ipak imamo nešto drugačije iskustvo, prilagođeno modernim standardima, koliko je to moguće. Cinematic Mod u Half-Life 2 donosi prikaz detalja sličan filmu, sa volumetričnim plamenom, lepšim prikazom tekstura, poboljšanim senkama, HD karakterima. Zajedno sa ovim modom dobijate i poboljšanu muziku, koja zvuči kao da se izvodi u nekoj dvorani.



<https://www.moddb.com/mods/fakefactory-cinematic-mod>

GTA: San Andreas Jefferson Retextured

Kultni GTA: San Andreas je star koliko i Half-Life 2 koji se nalazi na ovoj listi, ali je i dalje beskrajni izvor zabave. Sa Jefferson Retextured modom, igra izgleda kao da se nedavno pojavila. Moder se nije samo poigravao koloritom i senčenjem, već je doneo potpuno nove obrađene teksture kako bi San Andreas što više približio fotorealizmu i to mu je uspjelo. Sve izgleda neverovatno, kao da je reč o novoj igri, ali to obuhvata samo Jefferson regiju, dok je ostatak nepromenjen, pošto rad moderu oduzima izuzetno mnogo vremena, ovaj mod se pojavio prošle godine, tako da postoji šansa da ćemo dobiti još neku regiju.



<https://www.sonicether.com/seus/>

Fallout 4 – PRC Photorealistic Commonwealth

Fallout 4 možda i nije najsajnija igra, ali je zato odlično igralište za sve modere, koji su uspjeli da odrade neke neverovatne stvari sa igrom, koje ni sama Bethesda nije mogla da sanja. Ovaj vizuelni mod je sumorni Commonwealth obogatio bojama, boljim osvetljenjem koje možete prilagođavati kako god želite. Fallout 4 je postao fotorealističan sa oštrim teksturama, a čak vam neko neće poverovati da se radi o fotografiji iz igre. Uz mod postoje i brojne opcije koje reprodukuju prikaz kamera i fotoaparata, pa tako možete kreirati neko sinematično iskustvo bez problema.



<https://www.nexusmods.com/fallout4/mods/6796/>

Resident Evil 2 Remake RE IMMERSION

Prošlogodišnji Resident Evil 2 Remake je sve oduševio grafičkim detaljima i po tome koliko se razlikuje od originala. Za to je zaslužan Capcom koji je do maskimuma gurao RE endžin za što lepše detalje, ali moderi su i to uspjeli da nadmaše. Ovaj mod originalne efekte dovodi do još većeg izražaja, sa prirodnim bojama, povećanom oštrinom i vidljivom dubinom osvetljenja. Osvetljenje je sa nedavnom 2.0 verzijom postalo još bolje, pošto svaka senka ima svoj jasan izvor, a lampe su bez bještave svetlosti. Takođe novi detalja je još veći nego u originalu, pre svega kod tekstura likova, gde se može videti svaki detalj, u vidu nabora na odeći i sitnih ogrebotina.



<https://www.nexusmods.com/residentevil22019/mods/14>

GTA 4 – Simple ENB

GTA 4 nije uopšte loša igra, ali ono što se zamera developerima je dosta mala paleta boja sa sumornim teksturama. Ali zahvaljujući odličnom ENB modu, grad izgleda kao da je iz neke druge igre. Osvetljenje je poboljšano i ujednačeno na svim lokacijama, grad igre je šareniji, sa širom paletom boja koja je primetna na svakoj zgradi i neonskom znaku, automobili izgledaju realističnije, a u pojedinim trenucima ćete pomisliti da je reč o snimku iz stvarnog života. Ovaj mod je najbolje kombinovati sa onim koji donosi Ultra teksture, čime dobijate grafički prikaz koji će nadmašiti vanilla grafiku iz GTA 5.



<https://gta4-mods.com/simple-enb-for-natural-and-realistic-lighting-f20765.html>

The Elder Scrolls V: Skyrim – Skyrim HD – 2K Textures

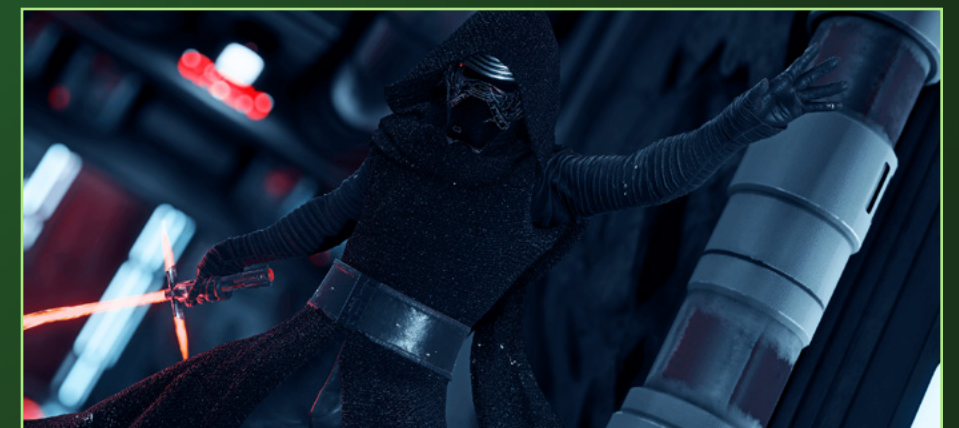
Kao i ostale igre na ovoj listi, Skyrim je od izlaska 2012. godine imao ogromnu podršku modera, koja je pre par godina prenešena na novo izdanje. Najbolji samostalni mod koji se pojavio za Skyrim je Skyrim HD koji donosi teksture visoke rezolucije u igru i čini ovu regiju fantazijskog sveta još lepšom. Detalji sa ovim modom su neverovatni, ali će vas to koštati i performansi na PC-u. Ako vam ovo nije dovoljno, mod možete iskombinovati sa brojnim drugim koji se bave osvetljenjem i oštrinom, kako biste dobili pravcati fotorealizam.



<https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/607>

Star Wars: Battlefront 2 Real life mod

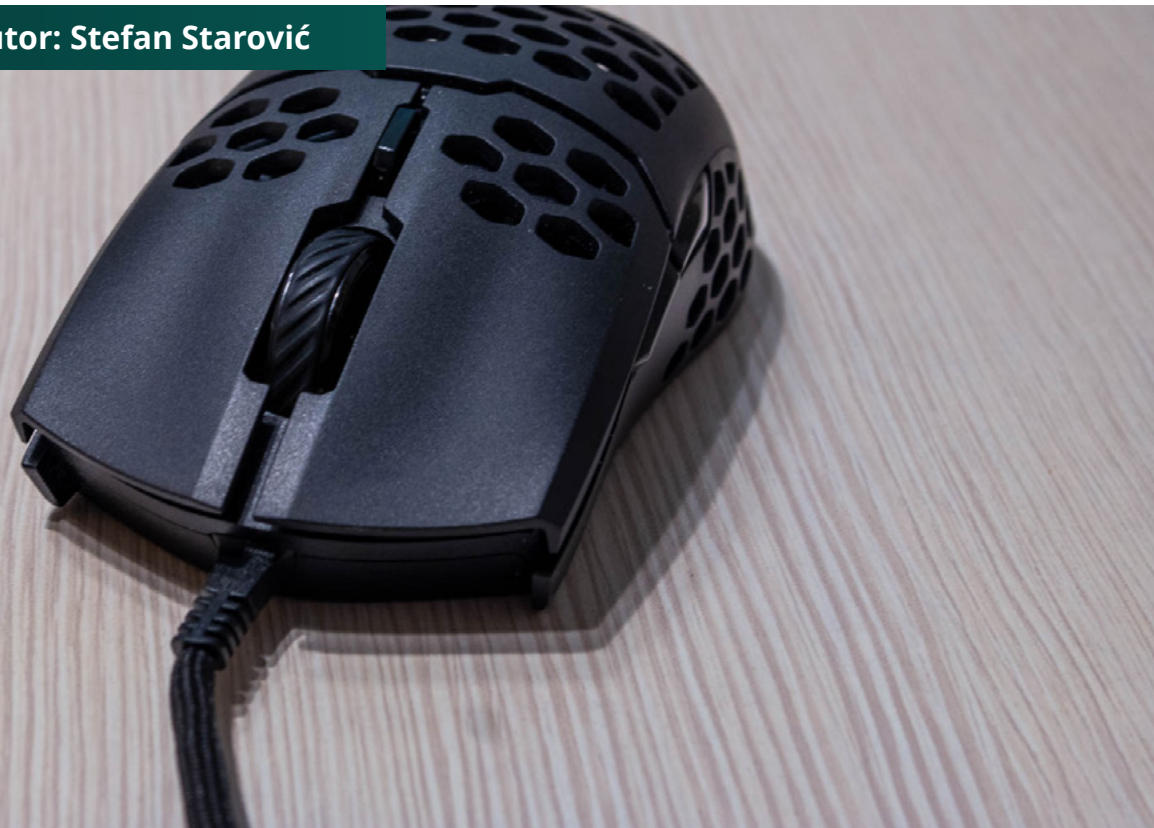
Battlefront 2 je možda igra sa najgorim lansiranjem u istoriji video igara, ali ni to nije sprečilo modere da joj posvete svu pažnju. Mimo užasnih mikrotransakcija, Battlefront 2 je izgledao sasvim solidno, ali zahvaljujući ovom modu likovi i planete Star Wars univerzuma izgledaju predivno, gotovo kao da se nalazite u filmu. Svaka lokacija je odlično prezentovana, boje su dovedene do izražaja, bilo da je reč o nekoj dvorani ili o peščari, a osvetljenje je blizu ray-tracinga.



<https://reshademanager.com/presets/star-wars-battlefront-2-real-life-mode>



Autor: Stefan Starović



COOLER MASTER MM710

Kad je bušan miš umesto sira...

U gejming svetu se retko baš menjaju celokupni trendovi u izradi miševa na primer ali se to realno desilo prošle godine – u modu su ušli ekstremno lagani modeli. Ovo je postignuto pre svega time što je spoljašnja ljuštura miša izbušena sačastim šablonom tako da se zadrži čvrstina ali u isto vreme i dramatično smanji težina. Upravo jedan takav model nam je stigao na test i to iz kompanije Cooler Master.

MM710

CoolerMaster MM710 dolazi u ne previše atraktivnom pakovanju ali vrlo simpatično iskombinovanom sa prepoznatljivom ljubičastom bojom na koju smo se i inače navikli kod njihovih kućišta, napajanja i drugih delova PC računara. Kada se otvori glavna zvezda je vrlo lako prepoznatljiva – MM710

je miš koji je sa svih strana praktično „izbušen“ i time postiže ekstremno malu težinu. Dodatna pogodnost je što je i sam CoolerMaster logo nekih sličnih proporcija kao pčelinje saće odnosno heksagoni pa je samim tim utisak kao da smo miša izbušili praktično logotipom



kompanije, vrlo interesantno. Treba naglasiti da je težina koja je postignuta na ovaj način zaista za svaki respekt – uređaj je težak samo 53 grama! Ovo omogućava lakše pokretanje, brže pokrete ali i manje zamaranje ruke što znači duže igranje sesije. Moram priznati



“ULTRAWEAVE KABL JE NEVEROVATNO LAGAN I IMATE UTISAK KAO DA RUKUJETE BEŽIČNIM MODELOM”



da osim samog miša mi je fascinantno bilo i koliko je lagan kabl – u pitanju je končana izvedba ali nešto što Cooler Master naziva Ultraweave kablom. Ne znam kako su tačno to izveli, sam kabl deluje malo pufnastije od onih na koje sam navikao testirajući gomilu miševa, ali je toliko lagan da je utisak kao da praktično rukujete bežičnim mišem, svaka čast na tome! Naravno dobroj pokretljivosti doprinose i PTFE nožice sa donje strane koje su velike i super klize po podlozi. Treba napomenuti da smo tokom testa koristili i CoolerMaster MP510L podlogu, ali na nju ne treba trošiti previše mesta – reč je o standardnoj platnenoj podlozi otpornoj na prolivanje tečnosti sa izvezenim rubovima, korektno ali ništa više od toga.

Moram priznati i da čim sam uzeo ovaj miš u ruke me je zabrinula jedna stvar –

šta ću ako upadne prašina unutra? Ako se prolje nešto? Sreća pa sam testirao u zimskim mesecima ali mi se nekad tokom leta dešava i da se dlanovi oznoje, pa ovde se direktno vidi štampana ploča uređaja? CoolerMaster je srećom mislio i na to pa je utroba uređaja presvučena posebnim premazom koji je otporan na prašinu i prolivanje. Treba ipak naglasiti sa sami tasteri zbog boljeg rada nisu, kao i još neki elementi koji se nalaze skroz napred pa nikako nemojte ovaj miš potapati u vodu, ali ako vam se nešto slučajno prospe nije problem što je super. Uopšte deluje i da je sama štampana ploča uređaja nekako kraća nego što bih očekivao, verovatno opet zbog smanjenja težine.

Uređaj koji sam ja testirao je u mat finišu crne plastike i vrlo solidno leži u ruci. Osim toga moguće ga je nabaviti

i u beloj boji, a obe boje su dostupne u dve vrste završnog sloja – mat i sjajni. Meni se iskren da budem sjajni i ne dopada previše jer pretpostavljam da bi bio magnet za prljavštinu i otiske prstiju, ali naravno ukusi su različiti. Ono što ovaj model nema jeste bilo kakvo RGB osvetljenje što je meni sasvim ok ali ima dosta onih koji to baš vole. Za njih je CoolerMaster u međuvremenu spremio model MM711 koji je skoro pa identičan po svemu osim što dodaje RGB osvetljenje iznutra za one kojima to baš znači, ali se to plaća nešto većom težinom. Sam oblik miša je kako CoolerMaster navodi „ambidextrous shape optimized for right-handed gamers“ što samo po sebi deluje malo nelogično jer nešto što je simetričnog oblika ne bi trebalo da bude optimizovano za dešnjake, zar ne? Ipak, ovo je možda i najkorektnija moguća definicija

**“PIXART SENZOR
IMA MAKSIMALNU
REZOLUCIJU OD
16.000DPI”**

jer iako oblik jeste simetričan i mogu ga koristiti i levoruki igrači, ispod palca desne ruke dolaze dva dodatna tastera koje će realno moći da upotrebljavaju samo dešnjaci. U tom smislu je ova definicija možda malo i pravednija od onih koji navedu da je ambidextrous a stave dugmiće samo za dešnjake. Miš podržava sve tri uobičajene vrste držanja i negde je srednje veličine tako da će odgovarati većini.

Ukupno ima 6 dugmića – dva glavna, točkić, DPI switch iznad točkića i dva ispod palca desne ruke. Dva glavna tastera su opremljena Omron prekidačima deklarisanim na 20 miliona klikova što je i više nego zadovoljavajuće. Točkić daje vrlo solidan osećaj, ali je nešto tanji nego što bih ja lično voleo. Dolazimo i do senzora koji čini srce ovog miša a u pitanju je PixArt PMW3389 sa maksimalnom rezolucijom od celih 16.000 DPI. Imate 7 nivoa podešavanja DPI osetljivosti što bi trebalo da bude sasvim odgovarajuće a sve lepo možete podesiti u softveru i upamtiti u profil na samom uređaju. Softver čak ima neke opcije koje nismo baš susretali do sad, kao što je mogućnost da se uključi Angle Snapping (mada ne znam zašto bi to neko uključivao s obzirom da je to vrsta peglanja pokreta miša) ili da se podesi lift off distance, odnosno koliko mor-



**“UNUTRAŠNJOST JE PRESVUČENA
POSEBNIM SLOJEM KOJI JE OTPORAN
NA PRAŠINU I PROLIVANJE”**

ate odvojiti miša od podloge da bi on prestao da beleži pokret kada hoćete da ga premestite na drugu mesto na podlozi. Čak možete podešavati i koliko će milisekundi trebati dugmetu da registruje vaš klik ili da smanjite pooling rate (učestalost komunikacije sa računarom), mada opet mi deluje kao da su to opcije koje će malo ljudi koristiti, ali ne mogu da škode svakako.

Zaključak

Konačno da li tako mala masa utiče na vaše performanse tokom igranja? Ovo je vrlo individualno pitanje, ja sam recimo navikao na poprilično težak miš

i on mi odgovara baš zato što mi daje neki utisak veće kontrole preciznosti. Međutim uz par dana privikavanja moram priznati da sam se dosta dobro navikao i na izuzetno lagan miš kakav je ovaj. Na kraju se sve svodi na lične preferencije i na način na koji doživljavate i koristite miša. Ono što je sigurno jeste da lakšeg miša od ovoga do sada vrlo verovatno niste probali pa ako baš volite što manju težinu ovo može biti pravi izbor za vas. Sve u svemu ni cena ovog modela nije previsoka, nalazi se negde u malo višoj kategoriji za žične modele ali opet daleko od najskupljih a ako vam treba lagan miš onda mogu reći da vredi te novce. Ako vam sa druge strane više odgovara miš sa određenom težinom ovaj uređaj prosto nema potrebe ni da razmatrate.

Karakteristike:

Model	CoolerMaster MM710
Tip	Optički miš
Povezivanje	USB
Senzor	PixArt PMW3389 16.000 DPI
Dodatno	DPI prebacivanje, Ekstremno lagan, otporan na prašinu i prolivanje



RAZBIJAMO VAŠE KONZOLE





Autor: Stefan Starović



LOGITECH G213 PRODIGY

Membranska gejmerska tastatura

Geiming tastature su u poslednjih par godina nekako postale isključivo mehaničke – čak se svi jure oko toga koji se tasteri koriste i u kojim igrama su najbolji koji. Međutim šta kada jedan veliki proizvođač smatra da i dalje ima prostora za membransku geiming tastaturu, da li se zaista isplati platiti renome i kvalitet izrade u odnosu na konkurenciju?

Logitech G213 Prodigy

Svi proizvodi iz Logitech G linije prate istu logiku – čim dobijete kutiju u ruke znate da je u pitanju proizvod vrhunskog kvaliteta i izrade. Čak i jefiniji model kao što je G213 ne odstupa od te logike, kutija je vrlo lepa i elegantna, a kada uređaj izvadite iz nje shvatate da je urađen od vrlo vrlo kvalitetne plastike. I tu dolazimo do prvog malo čudnog momenta – tastatura ima

odmorište za dlanove, takozvani palm rest, koji je potpuno integrisan u plastiku. Materijal od koga je izrađen je identična plastika kao i ostatak tastature, dakle nema gumiranih delova, ali je malo nezgodno za one koji ne bi da koriste ovaj dodatak pošto vam taj izbor prosto nije ni ostavljen. U praktičnom radu se ipak ne oseća neki problem što ova površina nije gumirana, prosto imate osećaj kao da je normalan deo tastature, tako da će se ovo rešenje nekima svideti ali nekima verovatno i ne. Radi se o tastaturi pune veličine sa membranskim tasterima i prilikom korišćenja mogu da kažu da je osećaj sličan kao i na bilo kojoj dru-

goj Logitech membranskoj tastaturi – praktično kao da imate onaj standardni poslovni model. Kapice su prijatne i duboke tako da se lepo oseća hod tastera što je pozitivno. Logitech navodi da su u pitanju Mech Dome tasteri koji su do 4 puta brži od standardnih, a Mech u nazivu očigledno sugeriše ugledanje na mehaničke modele, ali suštinski teško je ovu tastaturu razlikovati od drugih „običnih“ membranskih. Dobra stvar je što su tasteri jako tihi u radu što može biti prednost ako je koristite u nekom okruženju gde ima više ljudi.

Ono što je takođe dobro jeste što je tastatura otporna na prolivanje

“PODRŽAVA LIGHTSYNC PODEŠAVANJE RGB OSVETLJENJA”



tečnosti po njoj, prema Logitech specifikaciji može da izdrži do 60ml tečnosti bez problema. Raspored je potpuno standardan s tim da se u gornjem desnom delu nalazi set media tastera. Zamerka je što su kontrole jačine zvuka urađene samo kao dva tastera, a ne kao točkić koji smo vidali na nekim drugim modelima što je značajno bolje rešenje. Iznad osnovnog dela tastature se nalazi taster za uključivanje/isključivanje RGB osvetljenja kao i Game mode taster koji zavisi od

podešavanja u softveru može da vrši različite funkcije poput aktiviranja makro tastera, deaktiviranja Windows prečica i slično.

G213 podržava i Logitech LightSync tehnologiju što znači da svaki taster možete obojiti u posebnu boju RGB spektra, ali sa druge strane i sinhronizovati vaše osvetljenje sa drugim Logitech uređajima kao što su miševi, slušalice i slično. Kabl za povezivanje sa računarom je standardni USB končanog tipa.

“ODMOR ZA DLANOVE JA INTEGRISAN U KUĆIŠTE TASTATURE”

Zaključak

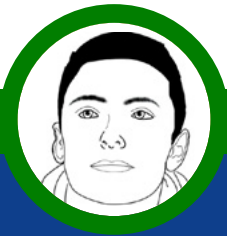
Logitech G213 je svakako jako kvalitetan proizvod, tu spora nema. Ono što je problem jeste što spada u membranske tastature u vremenu kada su mehaničke u gejmingu itekako preuzele primat. Problem je njena cena koja se bez akcija i popusta kreće oko 70 evra, a za te pare možete naći mehaničke modele manje poznatih proizvođača čak i sa originalnim Cherry MX tasterima. Sa druge strane ako već hoćete membransku tastaturu, osim lepog izgleda i osvetljenja, malo je toga što G213 može da ponudi a što ne može obična kancelarijska tastatura koja košta 3 puta manje, čak i istog proizvođača.

“TASTATURA JE OTPORNA NA PRILIVANJE TEČNOSTI”



Karakteristike:

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



Autor: Milan Janković



RAME UZ RAME PS5 VS XBOX SERIES X

Sony i Majkrosoft dosta stidljivo otkrivaju narednu generaciju konzola. Daleki istok je za sada stidljiviji od kompanije iz SAD, pa smo nakon nekoliko dugih meseci tišine konačno sa obe strane dobili zvanične specifikacije za Playstation 5 i Xbox Series X konzole.

Sony još uvek nije predstavio zvanični dizajn petice, a nismo dobili ni neku konkretnu najavu igara, niti benchmark koji bi u praksi pokazao stvarnu moć nove konzole, a ovo poslednje važi i za Majkrosoft.

Potrudimo se da što bolje i prostije objasnimo trenutnu situaciju kada su u slučaju obe konzole. Takođe, nismo ni na plavoj ni na zelenoj strani, pošto je za to rano, ali ćemo dozvoliti da hardver malo govori za sebe kada je u pitanju snaga.

Majkrosoft i Sony su za next-gen konzole odlučili da sarađuju sa poznatim proizvođačem čipova AMD, zato što on trenutno nudi najbolji odnos

snage i performansi, a ujedno je dosta štedljiviji po pitanju potrošnje od ostalih. Tako će procesori kod obe konzole biti osmojezgarni Zen 2 čipovi, PS5 će imati 3.5GHz, a Series X 3.8GHz frekvenciju koja može i da varira kako bi se smanjila aktivnost jezgara. Obe konzole će imati 16GB GDDR6 RAM memorije, a kod smeštajnih kapaciteta se pristupilo posebnim SSD diskovima, sa tehnologijama koje još uvek neće biti dostupne PC zajednici. PS5 će imati oko 825GB kapaciteta, a Series X čitav terabajt(1TB), ali nije sve u tim brojkama pošto je veoma važan parametar i IO Throughput, odnosno brzina transfera podataka. Među otkrivenim specifikacijama se vidi da će Sonijeva konzola imati gotovo duplo veću brzinu tranfera u odnosu na suparnika, ali su obe strane objavile da će se sve igre učitavati za manje od sekunde, nešto što već dugo svi mi sanjamo.

Iako ima manji IO Throughput, Majkrosoft je predstavio veoma inovativnu funkciju nazvanu Quick Resume, koja omogućava igračima

da automatski po paljenju konzole nastave sa igrom gde su stali, i to bez čekanja da se svet učita. Ono što je dodatno impresivno je da se pod ovom funkcijom mogu smestiti čak tri naslova istovremeno. Sony se sa druge strane više pozabavio zvukom, pošto je najavio da PS5 poseduje



zasebni endžin za zvuk što će doneti visoki stepen imerzije tokom igranja.

Ono što mnoge interesuje, i što smo namerno ostavili za kraj je grafička snaga. Kao što je već navedeno u tekstu, obe konzole će posedovati custom AMD grafički čip, nadolazeće RDNA 2 arhitekture. Ova grafika će na obe konzole obezbediti rezoluciju prikaza od neverovatnih 8K piksela i prikaz od 120FPS, dok će u mnogim igrama glavna ponuda biti usmerena kad zlatnom standardu – 4K 60FPS. Glavna razlika između čipova kod PS5 i Series X konzole se sreće kod jedinice zvane TFLOPS, koja predstavlja matematičku meru vezanu za performanse računara. PS5 poseduje 10,28 TFLOPS, a Xbox Series X 12 TFLOPS, što na prvi pogled znači da će Majkrosoftovo čedo biti dosta jače od suparnika. Međutim, na kraju se sve svodi na optimizaciju igara i to kako one funkcionišu u igrama, pa ovo ne mora direktno da znači da jedna konzola jača od druge. Ono što je već sada sigurno je da će obe konzole biti nekoliko puta snažnije od svojih prethodnika i doneće dosta više stvari u ponudu, što treba da raduje svakoga.

Jedna od tema koja se ne tiče direktno specifikacija i hardvera a bila je izuzetno aktuelna tokom marta, je vezana za kompatibilnost igara starijih generacija sa novim konzolama. Ovo je sasvim očekivano sa Majkrosoftove strane, pošto je i Xbox One imao tu funkciju, koja je potvrđena i za Series X. Kompanija iz Redmonda je objavila da je do sada utrošila preko 100.000 radnih sati kako bi na hiljade igara sa prethodnih Xbox konzola bile od prvog dana dostupne za narednu generaciju.

**“OBE STRANE SU OTKRILE DA
ĆE NEXT GEN KONZOLE BITI
KOMPATIBILNE SA STARIJIM
IGRAMA”**

**“OVAKO NA PAPIRU, IZGLEDA KAO DA JE
XBOX SERIES X JAČI OD PLAYSTATION 5”**



Sony je na svojoj prezentaciji da će i Playstation 5 imati backwards compatibility tako što će moći da pokreće igre sa PS4 konzole. Za početak će to biti nekoliko najpopularnijih naslova, dok će kasnije ponuda biti znatno proširena.

Verujemo da je ovaj način prezentovanja naredne generacije konzola poprilično dosadan fanovima, jer mnoge fanove pre svega zanimaju igre a ne sumanuto mačevanje brojkama i jedinicama mere za koje nemaju pojma šta znače. Nadamo se da će se to promeniti u predstojećim mesecima i da će se Sony i Majkrosoft više fokusirati na igre, a ne toliko na tehnološka dostignuća, koja su odlična ali jednostavno zna se šta svi žele.

PlayStation 5	
CPU	8x Zen 2 Cores at 3.5GHz (variable frequency)
GPU	10.28 TFLOPs, 36 CUs at 2.23GHz (variable frequency)
GPU Architecture	Custom RDNA 2
Memory/Interface	16GB GDDR6/256-bit
Memory Bandwidth	448GB/s
Internal Storage	Custom 825GB SSD
IO Throughput	5.5GB/s (Raw), Typical 8-9GB/s (Compressed)
Expandable Storage	NVMe SSD Slot
External Storage	USB HDD Support
Optical Drive	4K UHD Blu-ray Drive

CPU	8x Cores @ 3.8 GHz (3.66 GHz w/ SMT) Custom Zen 2 CPU
GPU	12 TFLOPS, 52 CUs @ 1.825 GHz Custom RDNA 2 GPU
Die Size	360.45 mm²
Process	7nm Enhanced
Memory	16 GB GDDR6 w/ 320mb bus
Memory Bandwidth	10GB @ 560 GB/s, 6GB @ 336 GB/s
Internal Storage	1 TB Custom NVMe SSD
I/O Throughput	2.4 GB/s (Raw), 4.8 GB/s (Compressed, with custom hardware decompression block)
Expandable Storage	1 TB Expansion Card (matches internal storage exactly)
External Storage	USB 3.2 External HDD Support
Optical Drive	4K UHD Blu-Ray Drive
Performance Target	4K @ 60 FPS, Up to 120 FPS



Autor: Stefan Starović



STEELSERIES APEX 5

Malo mehanika malo membrana

Proizvođači gejming periferija se sve vreme trude da naprave neke inovacije koje bi im dale bolju tržišnu poziciju a u isto vreme mogli da marketinški svoj proizvod plasiraju što široj populaciji. Tako je i SteelSeries pribegao kombinaciji mehaničkih i membranskih tastera kako bi snizio cenu tastature a sa druge strane gejmerima dao onaj poznati osećaj mehanike i tako smo dobili model Apex 5.

Apex 5

Prilikom otvaranja kutije ove tastature ne postoji šansa da ne pomislite da se oni nisu slučajno zeznuli i upakovali jači model, Apex 7 – vizuelno su tastature praktično identične. Jedina razlika postoji kada detaljnom inspekcijom uvidite da sa zadnje strane ne postoji USB pass-through port što je prouzrokovalo i da kabl za konekciju sa računarom bude dosta tanji i fleksibilniji, što je u neku ruku i plus. Tu su već poznate

kanalice za sprovođenje kabla sa jedne ili druge strane ili po sredini kako vam najviše odgovara, materijal od koga je izrađena sama ploča je odlični aluminijum koji se koristi u avio industriji a osvetljenje ponovo prelepo tako da sama tastatura ima daje vrlo premium osećaj. Na to se nadovezuje i palm rest koji se

dobija u paketu i koji se „povezuje“ na tastaturu putem magneta što je iskreno zaista najbolje rešenje. Pritom je i sama guma na njemu jako prijatna a magneti su dovoljno jaki da ga drže čak i kada tastaturu podignete u vazduh što je i više nego prihvatljivo.



Konačno na gornjoj desnoj strani tastature se nalazi jedan media taster koji možete programirati za bilo šta i izuzetno kvalitetan volume točkić što je nešto što svakako pozdravljam. Pored toga se nalazi i OLED ekran koji je identičan onome sa Apex 7 modela i na njemu preko SteelSeries Engine softvera možete podesiti da se prikazuje svašta korisno od informacija. Ipak u vreme kada smo prosto okruženi raznoraznim ekranima računara, tableta i telefona moram priznati da mi je ovaj ekran malo višak i da ne vidim sebe kako ga koristim na dnevnom nivou. Pogotovu što on definitivno doprinosi povećanju cene proizvoda što u ovom slučaju ne bi trebalo da se desi, definitivno mislim da bi proizvod bio bolji da ga prosto nema, iako naravno ne smeta ni na koji način prilikom korišćenja.

Tasteri

Konačno dolazimo do najbitnijeg dela ove tastature a to su tasteri koje ćete

koristiti – kombinacija membrane za realizaciju klika i povratne informacije koju vam daje mehanički deo tastera. Ovde ne možemo a da na pomenemo jednu drugu tastaturu koja radi po sličnom principu i praktično je jedini konkurent – Razer Ornata Chroma sa svojim mecha-membrane tasterima. Međutim Razer i Steelseries su u ovom domenu primenili poprilično različite pristupe – Razer se potrudio da njegovi tasteri zapravo više daju osećaj kao membranski ali da zdrže tu preciznost koju donosi mehanika. Apex 5 sa druge strane ovim tasterima u potpunosti pokušava da emulira mehaničke, čak

će nekome ko nije toliko upoznat sa konceptima mehaničkih tastatura ova verovatno izgledati kao upravo jedan takav model. Naime tasteri na Apex 5 najviše liče recimo na Cherry MX Blue mehaničke tastere, dakle daju dobar povratni osećaj i čuje se onaj klik koji je nekima tako dobar, dok druge korisnike potpuno izluđuje. S druge strane mora se primetiti da su ovi hibridni tasteri zapravo malo da kažem lakši, tj manja je potrebna sila da bi se registrovao klik pa su samim tim malo umereniji od pravih mehaničkih tastera. Sve u svemu onima koji su baš pobornici mehaničkih tastatura verovatno ne

“CENOVNO POVOLJNIJA ALI I DALJE U RANGU SA TASTATURAMA SA PRAVIM MEHANIČKIM TASTERIMA”



“MEHANIČKO MEMBRANSKI TASTERI SU INTERESANTNO REŠENJE”



“RGB OSVETLJENJE JE PRELEPO”

bih baš preporučio ovaj model, ali oni koji prelaze sa membranske pa žele samo nešto malo bliže pravoj mehanici može biti zaista dobro iskustvo, ako vam naravno ne smeta buka koju prave klikovi tastera.

Još jedna dobra stvar jeste vizuelni utisak – RGB LED osvetljenje je urađeno zaista fenomenalno, a tu je pored mogućnosti za zasvetli onaj taster koji ste poslednjeg pritisnuli sada i funkcija koju SteelSeries zove Chasing Ghosts. Naime kada ovu opciju aktivirate i krenete da pritiskate tastere od poslednjeg pritisnutog će krenuti kao talas ili linija ili šta već odaberete ka ostalima. Zaista zabavan efekat na prvi pogled ali verujem da bi mi verovatno dosadio posle par dana korišćenja, mada s druge strane ja i nisam veliki pobornik celokupnog koncepta RGB osvetljenja.

Zaključak

Apex 5 je malo čudan proizvod – s jedne strane ima skoro sve mogućnosti starijeg rođaka Apex 7, što je svakako veliki plus, ali sa druge strane nema baš prave mehaničke tastere, iako su i ovi koje ima vrlo solidni. Opet



cenovno je značajno povoljniji od top modela, ali sa druge strane u ovom cenovnom rangu možete kupiti prave mehaničke, najčešće i Cherry MX tastere, proizvođača koji uopšte nisu daleko od top premium gejming modela. Naravno uz njih nećete dobiti i taj imidž koji sa sobom nosi Steelseries ali to je već drugo pitanje. Sve u svemu mislim da ako razmatrate ovu tastaturu bi bilo dobro ako možete negde da je probate, meni recimo su hibridni mehaničko-membranski tasteri na

ovom modelu sasvim u redu, pogotovu što je potrebna manja sila akcije, ali sa druge strane se ovaj model nije svideo ukućanima koji su morali da trpe zvukove koje proizvodi.

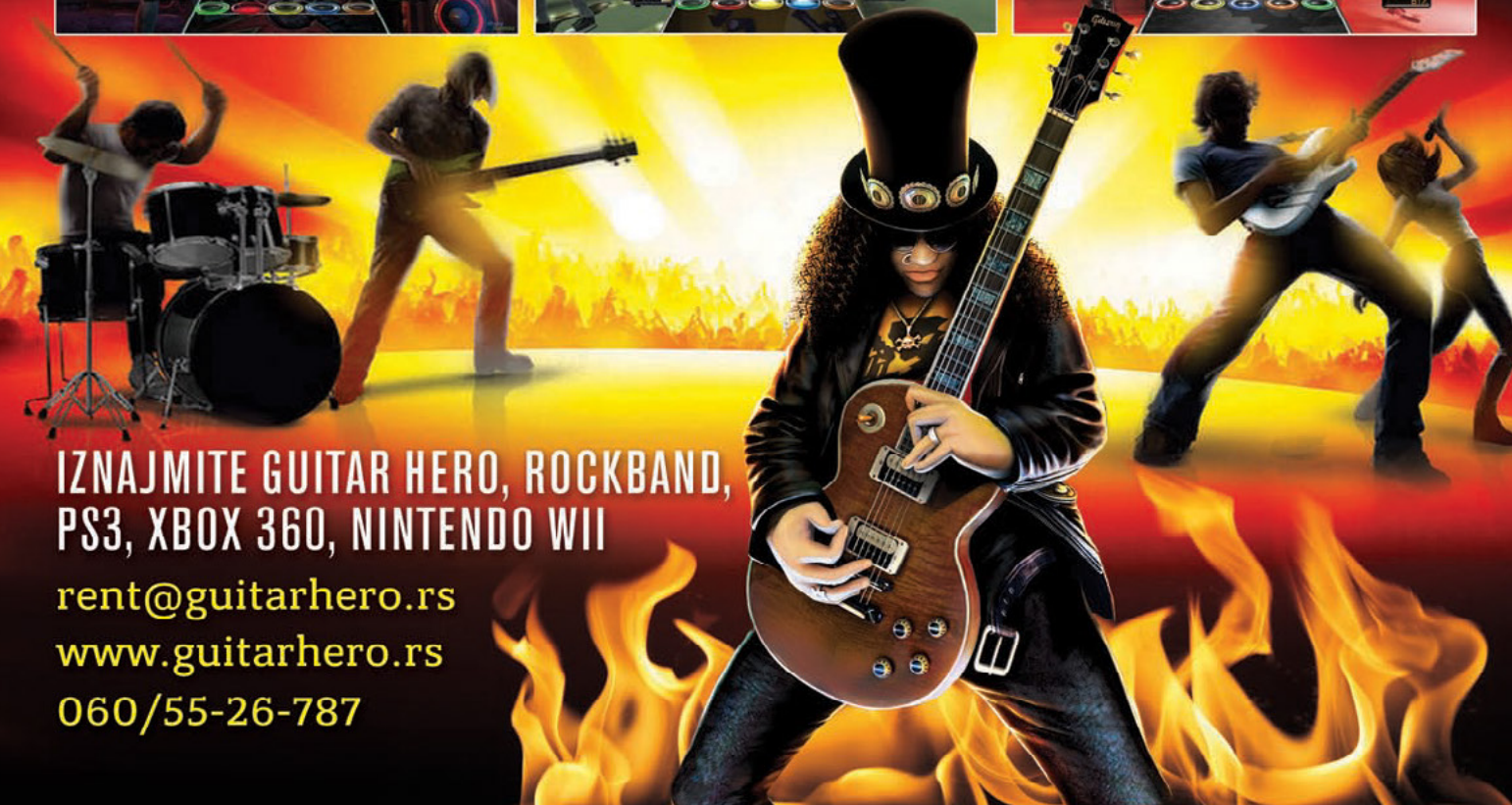
Karakteristike:

Model	SteelSeries Apex 5
LED Osvetljenje	RGB
Tasteri	Hibrid mehanički-membranski
Dodatno	Palm rest, OLED ekran



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

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



IZNAJMIT E GUITAR HERO, ROCKBAND, PS3, XBOX 360, NINTENDO WII

rent@guitarhero.rs

www.guitarhero.rs

060/55-26-787

play

z i n e

