

gamer

REVIEW:

NIER REPLICANT
VER.1.22474487139

NAJAVE MESECA:

TOP IGRE MAJA



RECAP:

PROLEĆNI
PLAYCON

REVIEW:

ODDWORLD
SOULSTORM

HARDWARE:

ROG FLOW X13

IGRA MESECA

BROJ 148 – MAJ 2021.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Božidar Radovanović, Stefan Starović,
Milan Janković

REDAKCIJA:

Luka Komarovski, Stefan Starović,
Milan Janković

SARADNICI:

Aleksa Petronijević, Bogdan Diklić, Bojan Petrović, Igor Totić, Ivan Danojlić, Luka Zlatić, Milan Živković, Miloš Hetlerović, Stefan Mitov Radojičić, Pavle Momčilov, Pavle Zlatić, Vladimir Pantelić, Nikola Aksentijević, Nikola Vojnović, Dragana Ličina Danojlić, Miloš Živković, Sanja Gajin, Lazar Drašković, Marko Petrović, Predrag Ciganović, Dejan Stojilović, Nikola Savić

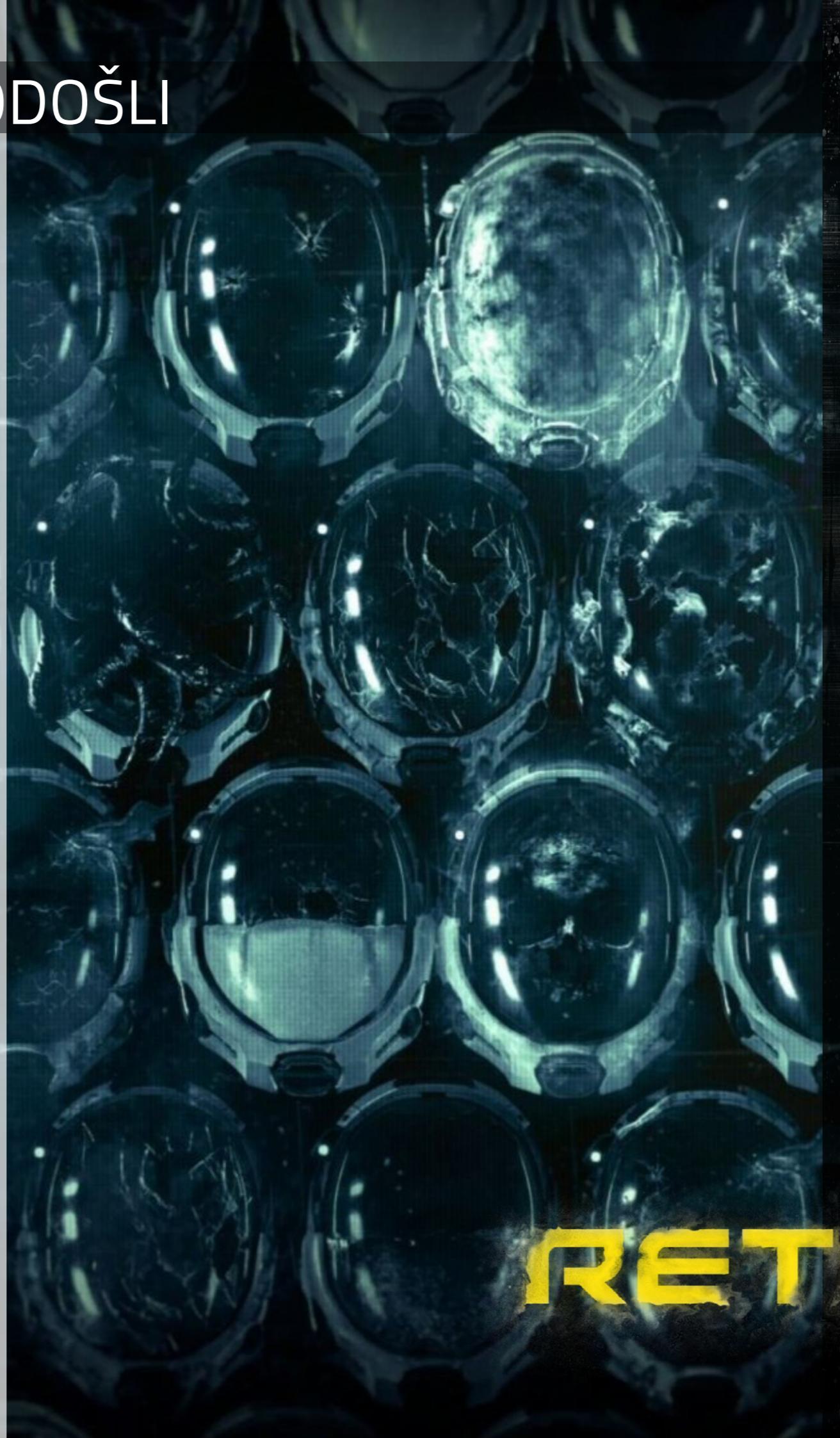
ART DIREKTOR/PRELOM:

Dušan Nešović

KONTAKT:

PLAY! magazine
www.play-zine.com | www.play.co.rs
Beograd | redakcija@play-zine.com

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



Mesec po mesec i eto nama maja.

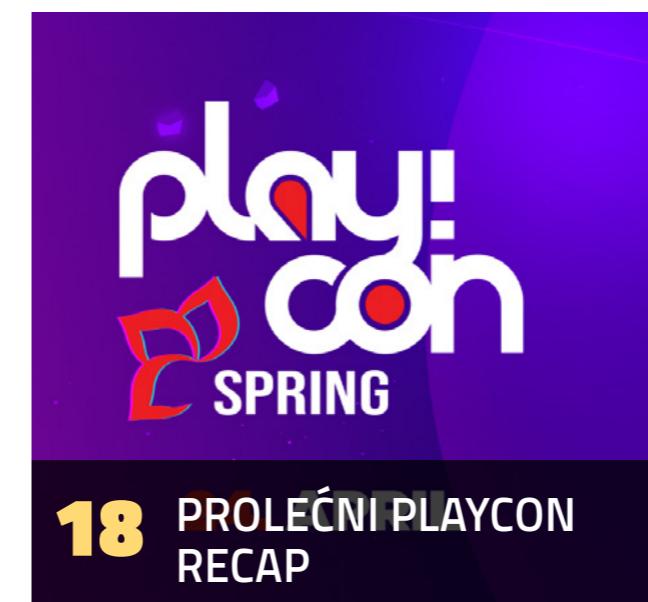
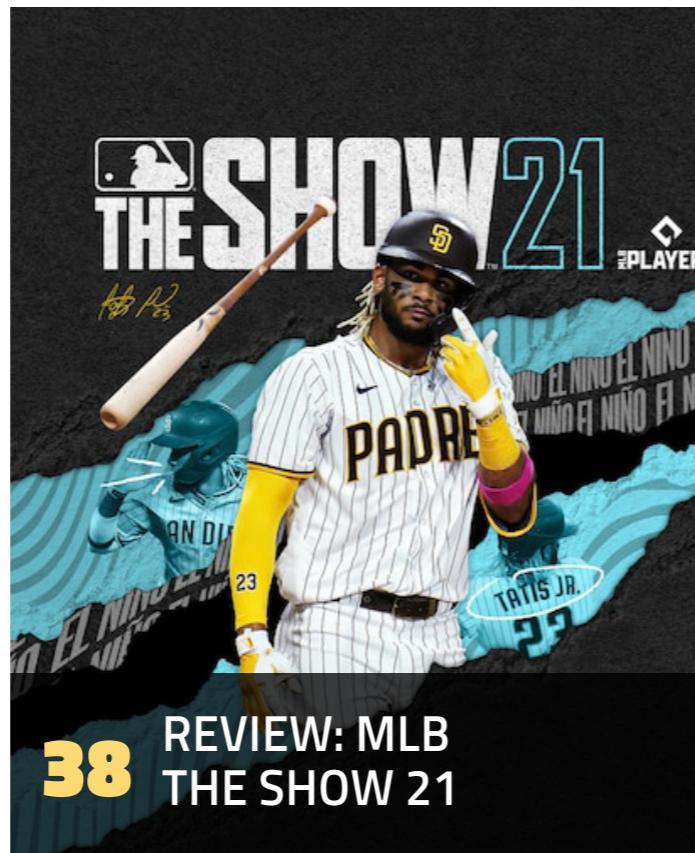
Iako sa dolaskom proleća generalno slabi ponuda novih igara, maj će biti prilično bogat mesec kada su noviteti u pitanju. Družićemo se sa damom Dimitresku u Resident Evil Village, jurčaćemo po prirodi kao minijaturni mutant i dobićemo priliku da se prisetimo Mass Effect trilogije.

A šta je bilo u aprilu? Prosto rečeno svašta. U znak 15 godina postojanja časopisa Play!Zine doveli smo retro izdanje časopisa, posvećeno Zlatnoj Eri video igara. Na 64 strane pokriveno je sve od popularnih arkada, video igara, kućnih konzola pa do kraha cvetajuće industrije, tako da ćete se maksimalno informisati.

Doneli smo i prolećni PlayCon, vanredno izdanje konferencije posvećeno domaćoj gejming industriji i novitetima u istoj. Mogli ste čuti o novom domaćem projektu Ripout, uticaju pandemije na razvoj igara, kao i o istorijatu Play! časopisa.

Naravno, i pored svih ovih obaveza našli smo vremena da se poštено izigramo u aprilu. Returnal nas je baš oduševio, Nier Replicant je pružio kvalitetno prisećanje na original, a provuklo se još dosta drugih naslova u kojima smo uživali.

Odmorate se uz predstojeće praznike i čitajte Play!



FLASH VESTI	6
PATREON STRANA	16
PROLEĆNI PLAYCON RECAP	18
NAJAVE MESECA: Top igre maja	22
DEMO: Resident Evil Village	26
ALPHA: Elite Dangerous - Odyssey	28
STEAM EARLY ACCESS: Colony Ship: A Post-Earth Role Playing Game	30
Wraith The Oblivion - Afterlife	32
Bladed Fury	34
Dandy Ace	36
MLB The Show 21	38
Narita Boy	40
Oddworld Soulstorm	42
Returnal	46
SaGa Frontier Remastered	52
Shattered - Tale of the Forgotten King	54
Smelter	56
Star Wars - Republic Commando - Switch	58
Nier Replicant ver.1.22474487139	60
Outriders	64
REINSTALACIJA: Disciples 2 Gold	66
BESPLATNI KUTAK	70
U POKRETU	72
HARDWARE: Avermedia Live Gamer Mini GC 311	74
HARDWARE: Bang Olufsen - Beoplay E8 i Beosound A1	76
HARDWARE: Logitech G333	78
HARDWARE: ROG Flow X13	80
HARDWARE: Steelseries Apex 7 TKL	84



U SUSRET IZLASKU OVERWATCH 2, DŽEF KAPLAN NAPUSTIO KOMPANIJU BLIZZARD

Jedna od najpoznatijih i najuticajnijih persona Blizzarda, a i same gejming industrije generalno, Džef Kaplan, rešio je da nakon 19 godina napusti svoju matičnu kompaniju.

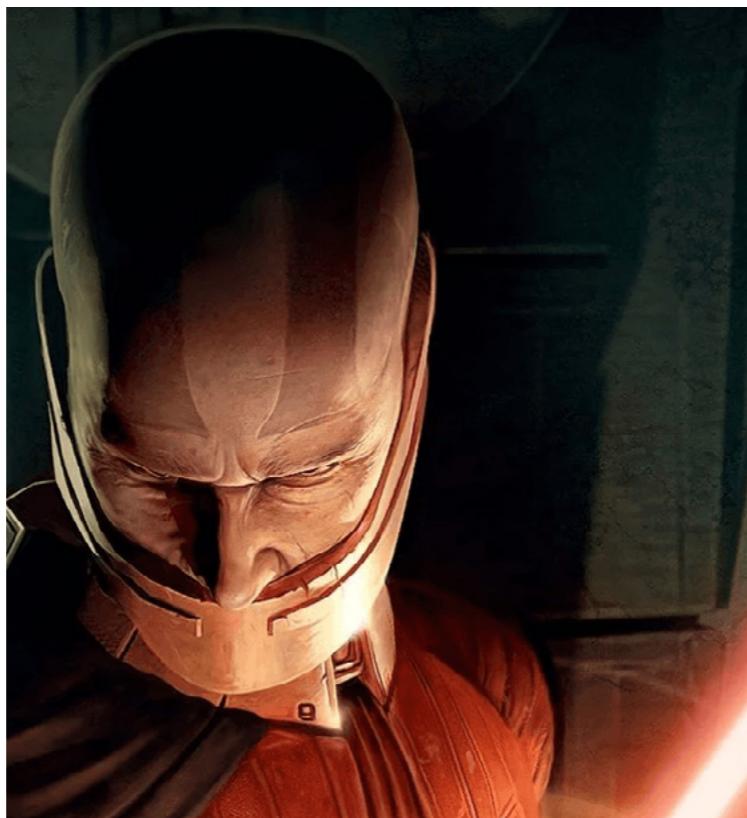
U poruci koja dolazi iznenađenje za mnoge fanove, Kaplan se oprostio od saradnika u kompaniji i izjavio je kako mu je bila životna čast kreirati svetove i heroje za tako strastvenu publiku. Kaplan nije naveo gde će otići dalje, ali na osnovu poruke ambicija postoji da se oproba u nečem novom.

Džef Kaplan je tokom svojih 19 godina u Blizzardu radio na različitim projektima, a skorijih godina je bio posvećen Overwatch univerzumu. Svoju poziciju napušta u jeku iščekivanja izlaska Overwatch 2, nastavka igre iz 2016. godine koji treba doneti dosta osveženja i noviteta pred ljubitelje hero pucačina.

Na njegovu poziciju dolazi Eron Keler, koji je već duže vremena deo Overwatch tima, sa zaslugama na račun kreiranja vizije iza igara, tako da mu neće biti teško da se uhoda u rad na nešto višoj poziciji.



ASPYR MEDIA RADI NA STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC RIMEJKU



Glasinama nikad kraja, pogotovu kada se radi o Star Wars video igrama, a ovom slučaju govorimo o rimejku verovatno najbolje igre iz franšize – Star Wars: Knights of the Old Republic.

O tome da se na rimejku radi šuškalo se još tokom januara. Sada je insajder industrije Džeјson Šrier, koji važi za prilično proverenog znalca dešavanja iza zatvorenih vrata, otkrio da se radi na KOTOR rimejku, i to unutar studija Aspyr Media.

Ovaj studio iza sebe ima dobru istoriju rada na Star Wars igrama, pošto je on bio zadužen za portove originalnih KOTOR igara na mobilne telefone, a nedavno je govorio da radi na AAA projektu koji vredi milione i usput je za poslio dosta Bioware veterana.

Kako je Šrier nedavno otkrio u MinnMax podkastu, taj projekat je upravo Knights of the Old Republic Remake. On je naveo kako potvrđuje da se na rimejku zaista radi unutar Aspyr studija, što znači da je Electronic Arts opet ostao bez prava za rad na Star Wars projektu, koja je do nedavno uživao samostalno.

Videćemo kada će Aspyr Media, ili vlasnik Lucasfilm Games, izaći u javnost i zvanično najaviti Remake. Za sada, radujmo se što ovaj fantastični naslov dolazi osvežen za moderne računare i konzole.

CALL OF DUTY: WARZONE PREMAŠIO 100 MILIONA IGRAČA

Velike vesti stižu od kompanije Activision u susret dugo-очекivanom Warzone događaju koji će možda značiti kraj izgleda igre na koji smo navikli.

Activision se pohvalio da je Call of Duty Warzone od izlaska u martu prošle godine, pa sve do sada, godinu i mesec dana kasnije, prikupio preko 100 miliona igrača za borbu do poslednjeg preživelog.

Ova igra je značajno porasla za generalno kratki period vremena, pošto je Battle Royale konkurentu, igri Apex Legends, trebalo godinu dana više da dostigne trocifreni broj registrovanih korisnika. Warzone je do ovog impresivnog dostignuća došao prilično vrtoglavim rastom. Već za nedelju dana igra je sakupila 15 miliona igrača, pa onda 30 miliona posle 10 dana.



Glavni deo uspeha leži u tome što je igra potpuno besplatna za igranje, pogotovo pošto je prvo f2p ostvarenje iz Call of Duty franšize. Na rast igre i njenu popularnost nisu uticali čak ni problemi sa veličinom fajlova koji su zauzimali preteranu količinu prostora, ali je situacija sada blago popravljena.

PRODATO PREKO 400 MILIONA CALL OF DUTY IGARA OD POČETKA FRANŠIZE



Call of Duty sa pravom važi za najpopularniju franšizu u žanru pucačina iz prvog lica, što se tokom istorije pokazalo u više navrata. Prva igra objavljena je još 2003. godine, ali je svima više u sećanju legendarni Call of Duty 2, koji i dalje igramo s vremenom na vreme.

Kroz godine je popularnost brenda nastavila da raste, a vlasnici, Activision su formulu menjali, sa igrama koje su se odigravale u prošlosti, sadašnjosti i budućnosti. Kompanija je sada otkrila da je od 2003. godine, pa sve do dana prodato preko 400 miliona Call of Duty igara. Ovo je ogroman uspeh za samu franšizu, pošto se ipak radi o premium igrama koje su dolazile sa početnom cennom od 60\$.

Activision je ranije podelio da i free2play verzija Warzone takođe ima veliki uspeh, pošto je za jako kratko vreme dostignut broj od 100 miliona registrovanih igrača.



CYBERPUNK 2077 TOKOM 2020. PRODAT U OKO 13,7 MILIONA PRIMERAKA

Cyberpunk 2077 nije došao kao što je bilo planirano. Umesto odlične reakcije publike na igru, usledile su kritike zbog problematičnih performansi i lošeg kvaliteta, što je dovelo do toga da ona bude povučena sa Playstation prodavnice.

I pored lošeg lansiranja, Cyberpunk 2077 se za CD Projekt Red prodavao više nego odlično. Samo tokom 2020. godine, igra je prodata u 13,7 miliona primeraka, što je uspeh pogotovu kada se napomene da je objavljena decembra meseca.

Najveći broj primeraka prodat je na PC platformi, čak 56% dok je PS4 udelovao 28%, a Xbox One 17%. Sa druge strane, čak 73% prodatih kopija je otišao preko digitalnih platformi, dok ostatak čini fizičko izdanie.

U ne tako šarenim vestima za franšizu, CD Projekt Red je izgubio oko 51 milion dolara na refundirane kopije igara fanovima koji su bili razočarani kvalitetom. Ovo svakako nije mala cifra i upućuje na to da je veliki broj ljudi zatražio svoj novac nazad, pogotovu na konzolama.

Svakako, ovo nije preterano oštetilo CDPR, pošto su ranije otkrili da imaju čist profit od 300 miliona dolara, a usput neće odustati od rada na ispravkama i poboljšavače Cyberpunk 2077 u narednim mesecima.

NAREDNE GODINE IZLAZI BATTLEFIELD IGRA ZA MOBILNE TELEFONE

Predstojeći period će biti poprilično dobar za sve Battlefield faneve, pošto pored Battlefield 6, Electronic Arts i njegovi studiji rade na još jednoj igri u serijalu.

U nedavnoj objavi za medije, Electronic Arts je otkrio da radi na Battlefield mobilnoj igri koja se treba pojaviti 2022. godine za mobilne telefone i tablete. Napomenuto je da se ne radi o običnom portu već postojeće igre, već o samostalnom projektu na kojem radi DICE i studio Industrial Toys.

Ništa konkretno nije otkriveno vezano za ovaj naslov, ali je rad na njemu prilično uznapredovao pošto je faza testiranja već započeta.

Velike su šanse da će igra biti sličnog formata kao CoD: Mobile, samo što će EA i DICE fokusirati da na mobilne uređaje donesu prepoznatljive elemente iz Battlefield serijala.



RESPAWN ENTERTAINMENT JE PRVI GAME DEVELOPER KOJI JE OSVOJIO OSKARA



Kompanije su zajedno bile producenti dvadeset petominutnog dokumentarca od Antonija Džijačina i Alis Dojard, pod nazivom Colette. Dokumentarac je i deo galerije igre Medal of Honor: Above and Beyond, VR igre koja je izašla prošlog decembra.

Kratki film je posvećen francuskom otporašu, Kolet Maran-Katerin, koja se vraća u Nemačku, prvi put posle Drugog svetskog rata. Ovo je prvi projekat ovog tipa za gejming kompaniju, koja ovih dana više vremena posvećuje radu na mobilnoj verziji Apex Legends betl rojala, i razvoju novih intelektualnih svojina.

ZA NAMA JE JOŠ JEDAN ODLIČAN PLAYCON!

U aprilu održali smo vanredno izdanje PlayCon događaja, u skladu sa prolećnom temom i ovim putem želimo da se zahvalimo svim učesnicima i gledaocima koji su nas ispratili kroz program koji je trajao više od 4 sata.

Na prolećnom PlayCon događaju bilo je prilike čuti razne detalje o stanju u gejming industriji, nekim novim projektima na našim prostorima, a mogli ste saznati i nešto više o nama, našem časopisu i sajtu. Developeri su govorili o ambicijama i realnosti razvoja igara, uticaju pandemije korona virusa na raspored i probleme koji su došli sa njom, a slušali smo i o jako ambicioznom projektu zvanom Ripout.

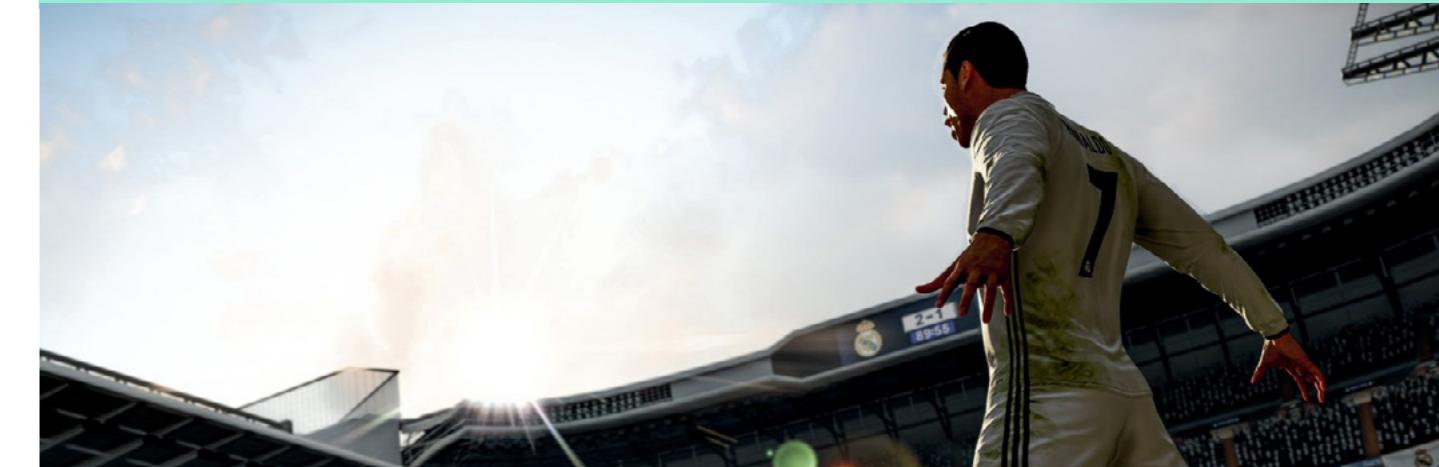
Još jednom se zahvaljujemo svima na odličnoj atmosferi pruženoj tokom ovog live događaja, i jedva čekamo da se družimo na



nekom narednom PlayConu tokom godine, a u decembru svakako pripremamo veliki događaj koji ne treba propustiti.

Ako za vikend niste mogli isprati PlayCon, na linku ispod možete u celosti pogledati predavanja i intervjuje sa učesnicima.

EA PATENTIRAO SISTEM "DINAMIČNE TEŽINE" KOJI ĆE PREDVIĐATI PONAŠANJE IGRAČA



Brojni developeri u gejming industriji gledaju na koji način se igrači mogu više zabaviti tokom igranja, a samim tim i privući da više vremena provedu u igri. Prethodnih godina je fokus generalno bio usmeren ka grafičkim blagodetima, a sada se radi i na sistemima koji se odvijaju izvan pogleda igrača.

Electronic Arts je sada patentirao specijalni sistem vezan za dinamično podešavanje težine igranja. Sistem funkcioniše tako što prvo prati učešće i način igranja, pa onda na osnovu toga predviđa i odgovara na igračeve raspoloženje. Glavni cilj je da se gejming sesije produže, tako što će neprijatelji postići teži ili lakši tokom igranja i to na neprimetan način.

Recimo da ste imali loš dan na poslu i želite da se opustite, igra će prepoznati stil kojim igrate i na osnovu njega će neprijatelje načiniti lakšim, kako vas ne bi urmisali i naterali da kroz 5 minuta napustite igru. Isto važi u slučaju da vam je igra prelaka, gde će neprijatelji onda biti izazovniji.

Sve ovo deluje zanimljivo, jer ko ne bi želeo da mu igranje ide kao po loju, ali je opet dosta jezivo, jer možete biti upijeni i sesije vam mogu trajati satima i satima.

Sistem dinamične težine je tek nedavno patentiran, i ne znamo da li će se pojavit u nekim skorijim naslovima ovog izdavača, možda Battlefield 6.

DEATHLOOP PONOVO ODLOŽEN, OVOGA PUTA ZA SEPTEMBAR

Sve nagovještava da će ova 2021. godina biti najgora po prijanju odlaganja video igara, daleko gora od 2020. Veliki broj naslova dobio je pomeranje datuma izlaska, neke više neke manje, ali igrači se svakako susreću sa dodatnim čekanjem.

Kod Playstation 5 ekskluziva odlaganja ima i te kako. Returnal će stići 30. aprila, trebao je mesec dana ranije, a sada je još jedan naslov za ovu konzolu odložen. U pitanju je Deathloop studija Arkane. Ova igra je prvobitno bila planirana za 2020. godinu, ali je zbog pandemije korona virusa pomjerena za 21. maj ove godine.

Sada ni taj datum nije moguć za developerе, te se Deathloop odlaže za septembar. Razlog za odlaganje je potreba za dodatnim radom, kako bi igra donela zabavni gejmpelj sa inovativnim mehanikama i stilskom grafikom.

Deathloop deluje kao prilično interesantna igra, pošto donosi borbu između dva karaktera zarobljenih unutar vremenske petlje. Jedan ima cilj da iz nje izade, a drugi da je zadrži, što je dovoljan razlog za borbu sa velikim arsenalom oružja.



THE DAY BEFORE

THE DAY BEFORE IZGLEDA KAO SPOJ LAST OF US I DIVISION IGARA

Na tržište stiže još jedan MMO naslov, i to sa zombijima koji žude za ljudskim mesom preživelih u groznom post-pandemijskom svetu.

Igra The Day Before privukla je pažnju sa ranijim predstavljanjem, pošto izgleda kao neka vrsta mešavine između The Last of Us i The Division a sada je predstavljen gejmpelj video u kojem možemo na delu videti PvP i PvE elemente.

The Day Before za sada nema planirani datum izlaska.



DAYS GONE 2 NEĆE UGLEDATI SVETLOST DANA, SONY BEND SE POSVETIO NOVOJ UNCHARTED IGRI

U Playstation Studio se radi samo na blockbusterima, a izgleda da ih u razvoju čak ima toliko da se developeri ne mogu posvetiti svim idejama, već se od nekih odustaju.

Prema najnovijim navodima sa portala Bloomberg, Days Gone 2, nastavak istoimene zombi avanture, nije dobio zeleno svetlo od strane ljudi na poziciji u kompaniji Sony, već je Sony Bend dobio zadatku da radi na novom Uncharted naslovu.

Verovatno sad mislite: "Zar iza Uncharted igara ne стоји Naughty Dog?". To je i dalje tako, samo što je polovina studija Sony Bend

posvećena radu na novoj istraživačkoj avanturi, dok će Naughty Dog nadgledati razvoj. Što se tiče drugog tima studija, on takođe radi sa ND, ali na još uvek nenajavljenom multiplejer projektu, o kojem smo saznali iz oglasa za posao.

Novi Uncharted naslov odavno nismo videli, a postoje nekoliko razloga zašto Days Gone 2 nije ušao u fazu razvoja. Originalna igra je popila dosta resursa i trebalo je dosta vremena za razvoj, a na kraju publike nije reagovala kako se mislilo, iako je prodaja bila sasvim korektna za jednu Playstation ekskluzivu.

AGE OF EMPIRES IV STIŽE NA JESEN



Microsoft je prošlog vikenda organizovao specijalni događaj za odabranje gejming medije na kome je prvi put predstavio novi nastavak jednog od najpoznatijih serijala sa PC-a, Age of Empires. Age of Empires IV je bio glavna zvezda jer je prvi put prikazan gimplej za igru koja je najavljena još 2019. Srećom i mi obični smrtnici smo dobili i premijeru novog gimpleja trejlera na kome možemo da vidimo da strategija izgleda bolje nego ikad. Ali pored dobre grafike šta nam još donosi nova igra?

Pored onoga što možete da vidite u trejleru ispod teksta, poznato je i da pored engleske, kineske i mongolske civilizacije, možete da izaberete i sultanat iz Delhija, koji ćete moći da provedete kroz svako doba u igri. Imaćete i četiri kampanje, o kojima i dalje malo znamo, ali u jednoj ćete se boriti na strani Vilijama Osvajača, 1066. godine, ili pokušavati da ga pobedite u Normanskim ratovima.

Najavljeni je i beta, a ako želite da učestvujete u testiranju morate postati Age Insider na ovoj stranici. Age of Empires IV bi trebali da očekujemo ove jeseni, a noviteti dolaze i za Age of Empires II: Definitive Edition i Age of Empires III: Definitive Edition.

APEX LEGENDS DOSTIGAO 100 MILIONA REGISTROVANIH IGRAČA!

Battle Royale pučina inspirisana Titanfall serijalom igara, Apex Legends, značajno je porasla od izlaska početkom 2019. godine. Respawn Entertainment je tokom 2 godine uveo dosta noviteta, čime se zaobišao nedostatak sadržaja na početku, a izgled mape i dodatni modovi su se takođe pridružili.

Sve to dovelo je do trenda konstantnog uvećanja baze igrača, koja je sada dostigla čak 100 miliona registrovanih korisnika. Trocifreni broj igrača nije zanemarljiva stvar, pošto do njega nije stigao baš veliki broj igara.

Na vrhu po broju igrača se i dalje nalazi Fortnite: Battle Royale, koji prema podacima iz maja prošle godine broji oko 350 miliona registrovanih, a Apex Legends je trenutno iznad Warzone koji broji oko 75 miliona igrača.

Deo uspeha Apex Legends leži u dobrom pristupu dodavanja sadržaja, što će biti dodatno prošireno narednih meseci, a sama free2play forma i dostupnost na Switch konzoli dodatno doprinose uspehu.



PLAYSTATION EKSKLUZIVA DAYS GONE DOBILA DATUM IZLASKA ZA PC

Dolazak first-party Playstation ekskluziva na PC tržište se nastavlja sa igrom Days Gone. Reč je o apokaliptičnoj zombi avanturi za jednog igrača u kojem motociklista Dikona traga za preostalim preživelim ljudima.

Days Gone je za PS4 izšao proleća 2019. godine, sa pozitivnim reakcijama kritičara, a sada je red došao da se igra pojavi za PC publiku. Sada je kao zvanični datum izlaska otkriven 18. maj ove godine, gde će se igra pojaviti putem Steam i Epic Games Store platformi.

Zajedno sa majske datom izlaska, PC verzija Days Gone dobila je i trejler koji prikazuje grafičke elemente koji su poboljšani. Frejmrejt je otključan, grafika je poboljšana i postoji podrška za ultra-široke monitore. Takođe, tu je i dodatni sadržaj koji je Playstation verzija dobila nakon izlaska.



NAUGHTY DOG STUDIOIMA PROBLEMA SA RAZVIJANJEM VIŠE IGARA U ISTO VРЕME

Jedan od predsednika Naughty Dog studija je izjavio u intervjuu za gejming medije, da i pored toga što developeri imaju nekoliko projekata na kojima rade, tim uspeva najviše da se posveti samo jednom od njih. Studio se i dalje muči da u potpunosti primeni strategiju za razvijanje više projekata, a neki naslovi pate zbog toga, i zaglavljeni su u fazi predprodukциje. Kompanija je prvi put pokušala da implementira model biznisa sa više projekata kada su završili rad na Uncharted 2: Among Thieves naslovu 2009. godine.

Tada su Brus Strejli i Nil Drakman kreirali još jedan tim, koji je radio na The Last of Us igri, dok se u isto vreme razvijao treći nastavak Uncharted serijala. Od samog početka, timovi nisu uspeli da održe dve kompletne produkcije, i uglavnom bi jedan projekt počeo da preuzima prioritet i izvlači resurse iz drugog, a sa istom situacijom se studio i dan danas bori. Kao i mnogim velikim razvojnim studijima, Naughty Dog-u je potrebno sve više vremena da



proizvede velike gejming hitove i blokbastere, kako se povećavaju resursi potrebeni za kreiranje igara. The Last of Us 2 je izšao 2020. godine, što je sedam godina nakon originala. Poređenja radi, studio je izbacio tri Uncharted igre u periodu od 2007. do 2011.

Prema izveštajima, Naughty Dog trenutno radi na multiplejer igri, koja verovatno ima veze sa The Last of Us 2 naslovom, i sa nezavisnim studio kako bi napravili rimejk originalnog Last of Us za PS5 konzole. Predstavnici studija su takođe dodali da nove ideje i projekti, uglavnom dolaze iz tima, tako da će se u budućnosti više koncentrisati na nove igre, a ne na besomučne nastavke. Studio definitivno želi da ljudi rade na nečemu što ih kreativno motiviše, i da se usmere ka tome.

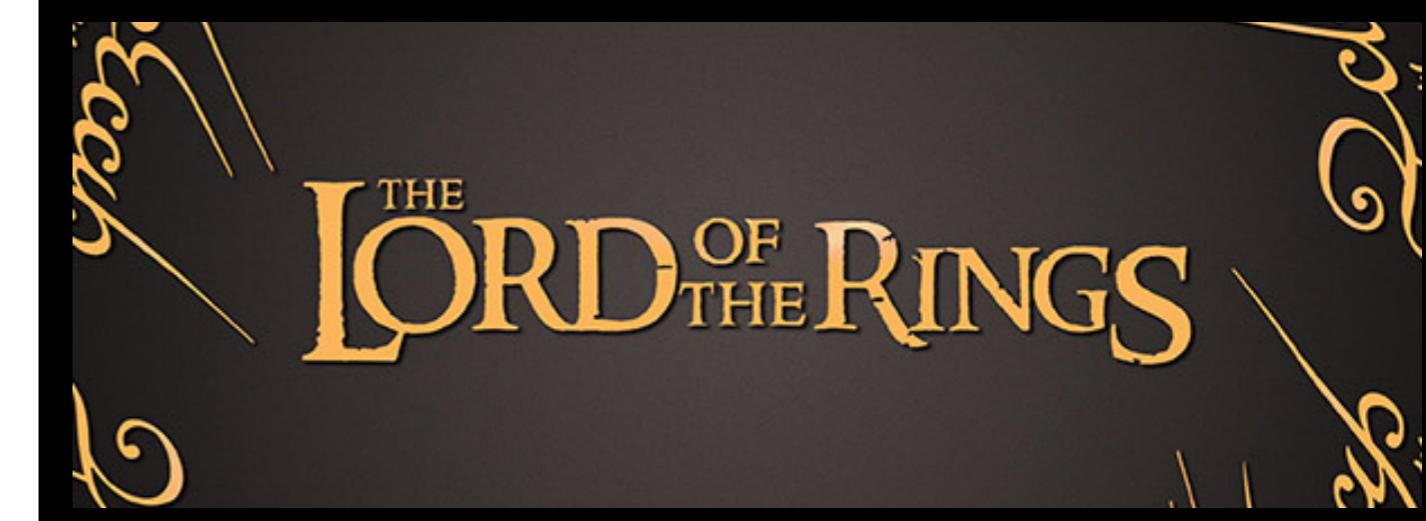
AMAZON OTKAZAO RAD NA LORD OF THE RINGS MMO-U

Za sve Tolkinove fanove koji su gajili ogromnu nadu prema najavljenoj MMO igri sa Lord of the Rings tematikom stiglo je gorko razočaranje. Amazon je odustao od razvoja ovog naslova.

Prema izveštaju portala Bloomberg, nesuglasice kompanije Amazon za investitorom iz Kine, Tencentom, dovele su do toga da se stavi katanac na razvoj Lord of the Rings MMO-a. Problemi su počeli kada je Tencent kupio studio Leyou Technologies koji je Amazonu pomagao u radu, a prema rečima sagovornika za Bloomberg, obe strane nisu mogle naći dogovor kojim bi se nastavio razvoj igre.

Amazon Game Studios je tokom 2019. godine najavio Lord of the Rings MMO, koji se trebalo pojaviti nešto nakon izlaska istoimene serije, oko 2022. godine, iza koje isto stoji Amazon i sa kojom ne bi bio povezan, već bi pratilo radnju iz trilogije.

Tim je prebačen kako bi radio na nekim drugim naslovima, a Amazon dodaje još jedan otkazani projekat na svoju listu neuspela. Iz ove kompanije još uvek nije iznedrila igra koja stvarno obećava, pošto je većina "potonula" brzo nakon izlaska. Sledeći nadolazeći naslov je MMO New World.



CD PROJEKT RED ODUSTAO OD SAMOSTALNOG MULTIPLE-JERA ZA CYBERPUNK 2077

Visoke ambicije koje je CD Projekt Red gajio u susret izlasku dugo razvijanog projekta Cyberpunk 2077 utihnule su zbog loših performansi i raznovrsnih problema kojim je naslov bio prožet.

Sve to je dovelo do promene planova unutar kompanije, jer je fokus sada generalno okrenut ka izdavanju zakripi i otklanjanju nedostataka, dok su noviteti ostavljeni po strani. Samostalni Cyberpunk 2077 multiplejer koji je bio planiran negde za 2022. godinu ipak neće nikad ugledati svetlost dana.

U specijalnom sastanku izvršnog odbora ove poljske kompanije

odлучeno je da se promeni pristup ka onlajn iskustvu, tako što se neće više raditi na samostalnom multiplejeru. Trenutno se razmatraju dalji planovi za izradu multiplejera i njegovu implementaciju za naredne projekte. Ovom prilikom je CD Projekt napomenuto da se ne odustaje od ideje da sve buduće igre budu primarno singliplejer iskustva, a da je multiplejer u drugom planu.

Kada se uzme u obzir niz problema u nedavnoj igri kompanije, ne iznenađuje odluka da se odustane od samostalne ekspanzije zarad rada na ispravkama. Moramo se da će se Cyberpunk 2077 vratiti na pravi put i postati igra koja je to trebala biti od samog početka.



THE WITCHER 3 NEXT-GEN IZDANJE IZLAZI U DRUGOJ POLOVINI OVE GODINE

Već dosta godina je prošlo od izlaska The Witcher 3: Wild Hunt, ali ova igra još uvek ne odlazi iz naših života, već ostaje prilično aktuelna kroz čitav ovaj period.

CD Projekt polako priprema najnovije izdanje The Witcher 3, namenjeno novoj generaciji konzola, Playstation 5 i Xbox Series X/S, koje će se ujedno pojavit i za PC fanove. Ovo next-gen izdanje je najavljenio još prošle godine, a sada smo od strane PR menadžera studija dobili informaciju da izlazak možemo očekivati u drugoj polovini ove godine.

Novih detalja o next-gen verziji nema, ali se zna da će na konzo-

lama igra gađati 4K/60FPS kvalitet, uz unapredenu grafiku i niz quality of life dodataka koji će iskustvo igranja učiniti prijatnjim, bilo da se igra prvi ili deseti put.

Prema ranijim najavama, ova nadogradnja će biti besplatna za sve koji već u svojem vlasništvu imaju The Witcher 3: Wild Hunt.

U drugim vestima vezanim za CD Projekt, ovaj developer je baš produktivan u poslednje vreme, pošto je doneo novu zakrpu za Cyberpunk 2077, a radi i na restrukturiranju studija kako bi mogao raditi na više AAA projekata istovremeno.

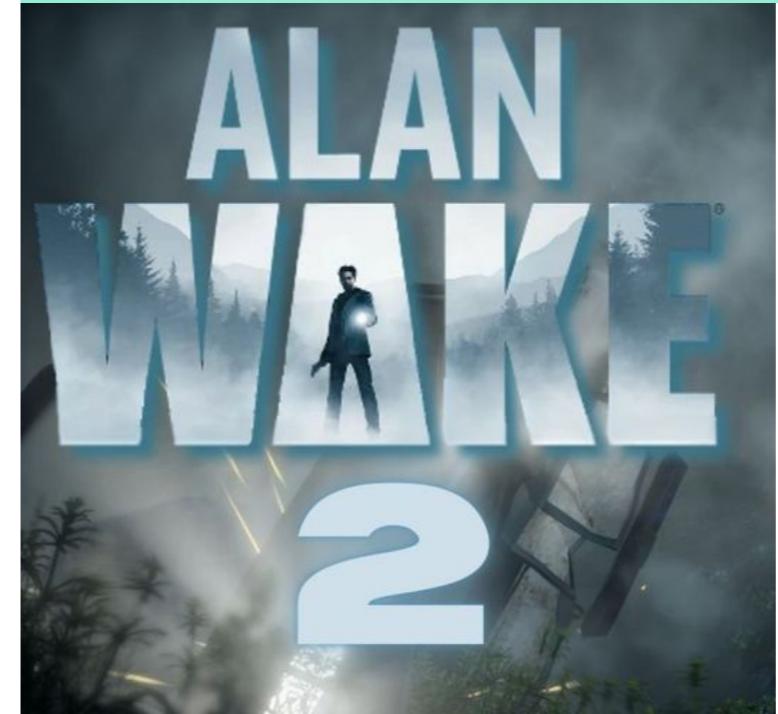
GASI SE PUBG LITE, BESPLATNA VERZIJA NAMENJENA SLABIJIM RAČUNARIMA

Ako posetite zvaničnu stranicu PUBG Lite vebajta, odmah će vas dočekati obaveštenje o isključenju usluga vezanih za ovu igru. Manje zahtevna PC verzija igre je bila u beta fazi testiranja koje će se završiti 29. aprila, a kompanija neće nastaviti da radi na ovom projektu. Prema rasporedu gašenja, prvo će zvanični vebajt lite.pubg.com biti ugašen 30. marta i nova prazimanja fajlova više neće biti moguća. U aprilu je planirano da igra bude skinuta sa interneta servera, a 29. maja podrška igračima više neće biti dostupna.

Igrači će moći da igraju igru sve dok se ne ugasi i troše valutu iz igre L-COINS. Ako ste jedan od beta igrača, ovde možete da postavite sva pitanja koja vas zanimaju o zadnjim danima ove igre. Moramo priznati da je ovaj projekat od početka bio čudna odluka. Developeri uglavnom pokušavaju da maksimalno optimizuju svoje igre kako bi bile dostupne gejmerima sa različitim konfiguracijama, ali ne viđa se svaki dan da neki izdavač izbacuje "laganiju" verziju igre. Izgleda da postoje i razlozi zašto.



REMEDY ENTERTAINMENT NAVODNO RADI NA ALAN WAKE 2



Slično kao i sa igrama koje objavljuje, Remedy Entertainment je dosta tajnovit po pitanju projekata na kojima radi. Ovih godina je naglašavao da radi na više igara, o kojima smo malo toga čuli osim za obezbeđena sredstva kroz ugovor sa Epic Games-om.

Zahvaljujući glasinama, sada saznajemo da se Remedy Entertainment vratio Alan Wake franšizi i da radi na nastavku igre sa početka prošle decenije. Ovo dolazi od strane Džefa Greba, persone poznate u gejming industriji po otkrivanju (mahom) tačnih detalja pre nego što ih neko ozvaniči.

Prema njegovim rečima, Alan Wake 2 je u izradi već neko vreme i Epic Games je partnerstvom direktno pomogao da se nastavi sa radom, pošto će on biti u ulozi izdavača ove igre.

Drugih detalja, vezanih za radnju i potencijalni izlazak, nema, ali je dobro čuti da Remedy nije zaboravio Alan Wake IP.

Pored ovog projekta, Remedy trenutno radi na singliplejer kampanji za CrossfireX i nekom tajnovitom multiplejer projektu.

DOMAĆI STUDIO PET PROJECT GAMES DONOSI RIPOUT, CO-OP PUCAČINU SA PROCEDURALNO GENERISANIM NEPRIJATELJIMA

Nije sporno da je žanr pucačina prenatpan raznoraznim igrama koje se bore za pažnju igrača, ali isto tako se malo koja izdvaja od konkurenčije. Developeri se naravno trude da uz određene promene u formuli iskoče i privuku igrače, ali malom broju to zapravo pode za rukom.

Jedna od igara sa potencijalom da se istakne u moru naslova jeste Ripout, i na njoj radi domaći studio Pet Project Games. Srž mehanike u ovoj pucačini jeste proceduralna generacija, ali u nešto inovativnijem obliku u odnosu na prethodne, pošto će i neprijatelji biti raznovrsni iz meča u meč. Zajedno sa proceduralnom generacijom nivoa, koji će ih činiti jedinstvenim, mogućnost da se svakoga puta nađe neki potpuno drugačiji neprijatelj je dosta zanimljiva i donosi neizvesnost u gejmpley.

Zajedno sa predstavljanjem, domaći studio je prikazao i gejmpley trejler, u kojem je predstavljena radnja u mračnoj budućnosti dubokog svemira gde je potrebno istraživati misteriozno napuštene svemirske brodove. U trejleru se vide neka od mogućih čudovišta, a istaknuto je da će mečevi trajat kratko, do 20 minuta kako bi igračima bilo lakše da ulete u igru sa prijateljima.



Do 4 igrača će učestvovati u mečevima, a kod karaktera će imati opciju za kustomizaciju, odabir specijalizacija i prilagođavanje težine.

Steam stranica za Ripout je puštena u rad, sa planiranim datummom izlaska 1. februara 2022. godine. Za leto je planirano zatvoreno alfa testiranje.



NAREDNA ASSASSIN'S CREED IGRA MOŽDA VRAĆA U PERIOD KRSTAŠKIH RATOVA

Kroz veliki broj igara u Assassin's Creed serijalu pokriveno je doista dobar period ljudske istorije, od egiptčana, vikinga pa sve do Francuske revolucije i osnivanja Sjedinjenih država, doduše ne u hronološkom redu.

Trenutno aktuelni naslov, Valhalla, bavi se Britanijom i vikinzigama sa kraja prvog milenijuma, sa pričom koja će uskoro biti proširena dodatnim sadržajem u vidu ekspanzija. Dok igrači čekaju na dodatke, Ubisoft takođe spremna i potpuno novu Assassin's Creed igru, planiranu za 2022. godinu, za koju su se sada pojavili prvi nezvanični detalji.

Detalji dolaze od francuskog jutubera Džonatana, koji ima dobru

reputaciju po pitanju Assassin's Creed glasina. On je detalje o Valhalla podelio pre nego što je Ubisoft uradio zvaničnu najavu. Džonatan je u najnovijem videou govorio o narednoj Assassin's Creed igri, gde je otkriveno da će glavna tema biti Treći krstaški rat, koji se odigrao između 1191. i 1199. godine, i događaji posle tog rata. Priča će pratiti Ričarda Lavljje Srce, a neke od lokacija smeštanja radnje nove igre mogu biti Dubrovnik, Beč, Keln, Pariz, Ako(Izrael) i Krf.

Na Redditu se više nalazi u detalje o ovim glasinama, ali je ipak potrebno sve uzeti sa rezervom, dok Ubisoft zvanično ne predstavi novi Assassin's Creed naslov. Pošto je planirani izlazak smešten u 2022. godini, na najavu ćemo čekati nešto duže.



E3 2021 SE ODRŽAVA OD 12. DO 15. JUNA, PRISUSTVOVACI XBOX, UBISOFT, NINTENDO I MNOGI DRUGI

Nakon jednogodišnje pauze, E3 sajam se vraća, doduše u drugačijem obliku. Umesto kao fizički događaj, zbog i dalje aktuelne pandemije korona virusa E3 2021 će se održati u digitalnom formatu, što je potvrđeno nedavno.

Ta pauza omogućila je da se dosta kompanija osamostali za neke svoje događaje i prezentacije, što je izrodilo novu konkurenčiju za E3. Konkretno u ovom slučaju mislimo na Valve sa Steam festivalom koji će sе održati u periodu od 16-22. juna. Organizator, ESA, je tako rešio da datum za E3 pomeni unapred umesto planirane sredine meseca.

E3 2021 će se održati od 12. do 15. juna, a sa ovom najavom stigla je i velika podrška od strane brojnih izdavača i kompanija koje su objavile da će prisustvovati na događaju. Među njima su zvučna imena poput Xbox brenda, kompanija Xbox, Capcom, Konami, Ubisoft, Take-Two, Nintendo, Koch Media i Warner Bros.

Naravno, imena industrije koja su sve već opredelila za neke svoje prezentacije neće ni sada biti tu, a to su Electronic Arts, Soni i Activision-Blizzard grupa. Kako vreme bude odmicalo, saznaćemo koja će još imena prisustvovati na ovom događaju koji je verovatno mnogima nedostajao.

NAJAVLJEN GHOST OF TSUSHIMA FILM!

Još jedna igra u nizu dobije svoju filmsku adaptaciju, i to zahvaljujući ogromnom uspehu ostvarenom za manje od godinu dana.

Brojni serijali video igara čekaju i po nekoliko godina dok ne dobiju povlasticu da se na osnovu njih izradi film, a Ghost of Tsushima, potpuno novi IP kompanije Sony već prelazi na filmska platna. Ghost of Tsushima je od izlaska prošlog leta pa do sada prodat u preko 6,5 miliona primeraka širom sveta, što uz najavu drugog dela, samo po sebi govori o ogromnom uspehu.

Sony već ima svoju produkcijsku kuću za filmove, tako da nije kontaktirao treću stranu. Studio koji je radio na igri, Sucker Punch, imaće glavnu ulogu u izradi filma, a glavni režiser filma biće Čad Stahelski, koji iza sebe ima John Wick trilogiju. Na osnovu pretchognog rada ovog režisera, može se reći da će Ghost of Tsushima film biti prepun akcionih scena, samo sa mačevima i samurajima.

Nije poznato ko će glumiti u filmu, kao i da li će direktno biti povezan sa radnjom iz prve igre. Ovo je još jedno proširenje u nizu za Sony, koji već radi na tome da svoje video igre predstavi kroz druge medije, kao The Last of Us sa HBO serijom.



PLAY!ZINE PATRON MOŽEŠ BITI I TI!

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

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

ŽELELI STE DA POMOGNETE VAŠEM OMILJENOM SAJTU ALI NISTEZNALIKAKO?

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

HOĆETE FULL COLOR IZDANJE NA KVALitetnom masnom papiru?

SVE OVO JE SADA MOGUĆE UZ VAŠE MALO UČEŠĆE.

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

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

- DANILO KARTALOVIĆ

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

- MARIJAN MILIĆ

TIPS & TRIKS

GAMING KANAL

KLIPOVÌ SVAKE SREDE SA VAŠIM
OMILJENIM YOUTUBERIMA!



/TIPSANDTRIKS

POWERED BY

Trjk

Autor: Milan Janković

PROLEĆNI PLAYCON JE ZA NAMA

SVE ŠTO STE (MOŽDA) PROPUSTILI TOKOM NEDAVNOG PLAYCONA

Kako bismo malo animirali čitaoce i fanove došli smo na ideju da pored decembarskog PlayCona događaja organizujemo i vanredno izdanje. Tako je nastao prolećni PlayCon, sa istom idejom vezanom za cilj da se gledaocima donesu neka nova znanja o domaćoj industriji video igara.

Jednodnevni događaj je održan 24. aprila kada smo zabeležili odličan broj gledalaca koji su aktivno pratile i postavljali pitanja učesnicima, na koja su predavači odgovarali. Domačin i voditelj kroz četvorочasovni program bila je faca domaće Youtube scene, Vladan „Gajbotron“ Radosavljević.

Na samom početku nam se predstavio Goran Rajšić sa svojim ostvarenjem zvanim Ripout. U pitanju je svemirska horor igra u kojoj će nivou i neprijatelji biti potpuno proceduralno generisani, čime će se igračima iznova nuditi nova količina izazova. Pored predstavljanja projekta Ripout, Goran je u razgovoru sa mojom malenkošću govorio o svom dvodecenijskom iskustvu u razvoju igara, projektima koje se rado seća, a jedna od tema bila je i pandemija korona virusa sa svojim izazovima.

Potom, Gajbotron je razgovarao sa pobednicima indie takmičenja decembarskog PlayCona, studijom Munzesky. Oni su govorili o svom pobedničkom projektu Sol Invictus, čime su bliže upoznali publiku sa pričom i mehanikom funkcionsanja ove nadolazeće igre. Sol Invictus je point and click naslov u kojem developeri imaju ambicije da unesu smislene zagonetke blisko povezane sa pričom i tematikom. U

ovom razgovoru konkretno se govorilo o 2D i 3D perspektivama koje će simultano biti prisutne u igrama kako bi se proizveo retro efekat. Ceo video intervju možete pogledati na ovom linku.

Studio Qube se više posvetio aktuelnoj pandemiji korona virusa i njenom uticaju na razvoj igara i samo upravljanje timom developera. QUBE se bavi izradom kazino igara, o kojima se takođe govorilo, kao i razlikama u odnosu na druge video igre. Bilo je jako zanimljivo slušati o ovoj vrsti igara, i ovo predavanje je jako dragoceno zato što se retko može čuti o ovoj grani gejminga.

Potom sam usledio ja, urednik vašeg časopisa. Zajedno sa gajbom sam razgovarao o tome šta Play!Zine sve ima da ponudi, o istorijatu časopisa, ranim radovima, počecima sajta i napredovanju kroz godine. Osvrnuli smo se i na

nedavno izdato specijalno izdanje časopisa posvećeno 15 godina postojanja, u kojem je pokrivena Zlatna era video igara. Gledajte i čitajte! :)

Za sam kraj prolećnog PlayCona ugošćen je tim iz studija Euclidean koji je govorio o Nazralath, naslovu sa elementima mračne fantastike, koji inspiraciju vuče iz Dark Souls igara i pokušava da prati neki svoj stil sa fotorealističnom grafikom. Vanja, Uglješa i Stefan su govorili o samom razvojnem procesu iza igre, ambicijama koje imaju, ali i problemima sa kojima su se susreli tokom razvoja, gde izvodljivost dolazi u konflikt sa ambicijom.

To je bilo to od prolećnog PlayCona. Nadamo se da ste imali prilike da ispratite ovaj kvalitetni događaj. Za slučaj da niste, slobodno se zaputite na naš Youtube kanal Play!Zine i odgledajte događaj.

Retro feel, not retro look - Kako pomiriti 2D i 3D?

Ivan Stikić, Game Designer at Munzesky Games Studio
Aleksandar Petrović, Lead Game Designer at Munzesky Games Studio
Miloš Živković, Game Designer at Munzesky Games Studio
Vladan Radosavljević, Gajbotron YT

Korona i njen uticaj na dizajn kazino igara i vodenje tima

Marija Škaljac
Owner of QUBE

Nikola Bogdanović
Lead 2D Artist at QUBE

Ripout reveal + Dvodecenjsko iskustvo u razvoju igara i noviteti koje je korona donela

Goran Rajšić, Creative Director at Pet Project Games
Vladan Radosavljević, Gajbotron YT

Autor: Milan Janković

TOP IGRE MAJA

RESIDENT EVIL VILLAGE

Bez govora najveća igra ovog meseca izlazi na samom njegovom početku i to je Resident Evil Village. Najnovije izdanje u čuvenoj horor franšizi vodi Itana Vintersa, protagonistu viđenog i u RE7, u zabačeno evropsko selo u potrazi za nestalom čerkom. Potraga neće biti nimalo laka, pošto će se usput sresti opaka dama Dimitrescu koja obara s nogu u svakom mogućem smislu. Tu je i Kris Redfield koji više ne pomaže, već je pokriven velom misterije.

Resident Evil Village vuče dosta inspiracije iz Resident Evil 4 i Resident Evil 7, što je samo po sebi dovoljno da se igrači uzbude u susret izlasku igre. Resident Evil 7 se pokazao kao izuzetno uspešna igra, dok RE4 iza sebe krije mehanike koje su igračima zasigurno nedostajale. Village pored same priče donosi i Mercenaries mod, dok je Re: Verse multiplejer odložen za leto.

PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S - 7. MAJ



HOOD: OUTLAWS & LEGENDS

Ljubitelji borbi hladnim oružjem sa tematikom vezanom za legende srednjeg veka u maju dobijaju igru Hood: Outlaws & Legends. Reč je o multiplejer naslovu sa elementima iz čuvene priče o Robinu Hudu. Ovde će se igrači takmičiti jedni protiv drugih u pljačkanju, sa karakterima podeljenim na klase i fokusom na šunjanje. Na prvi pogled igra dosta podseća na multiplejer iz ranijih Assassin's Creed igara, ali sa dosta više elemenata i većim ambicijama. Ostaje samo da vidimo da li će istražati na jako kompetitivnom tržištu multiplejer naslova.

PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X - 10. MAJ



MASS EFFECT: LEGENDARY EDITION

Pored potpuno novih AAA igara koje nas očekuju u narednim nedeljama, tokom maja pred igrače stižu i osvežena izdanja odličnih igara koje su izašle ranijih godina. Jedna od takvih igara je Mass Effect: Legendary Edition. To nije jedna, već tri igre iz originalne trilogije, prilagođene za moderne platforme sa novim teksturama, podrškom za 4K rezoluciju i gomilu ispravki. Poboljšanja su najviše uticala na prvu Mass Effect igru, koja će kao deo ove edicije izgledati radikalno bolje od originala.

Bilo da ste Mass Effect trilogiju već prešli ili ne, svakako zadržajte Legendary Edition, jer će vam to biti više nego dovoljno dok čekate na detalje o potpuno novoj Mass Effect igri koja je trenutno u razvoju unutar studija Bioware.

PC, PS4, XBOX ONE - 14. MAJ

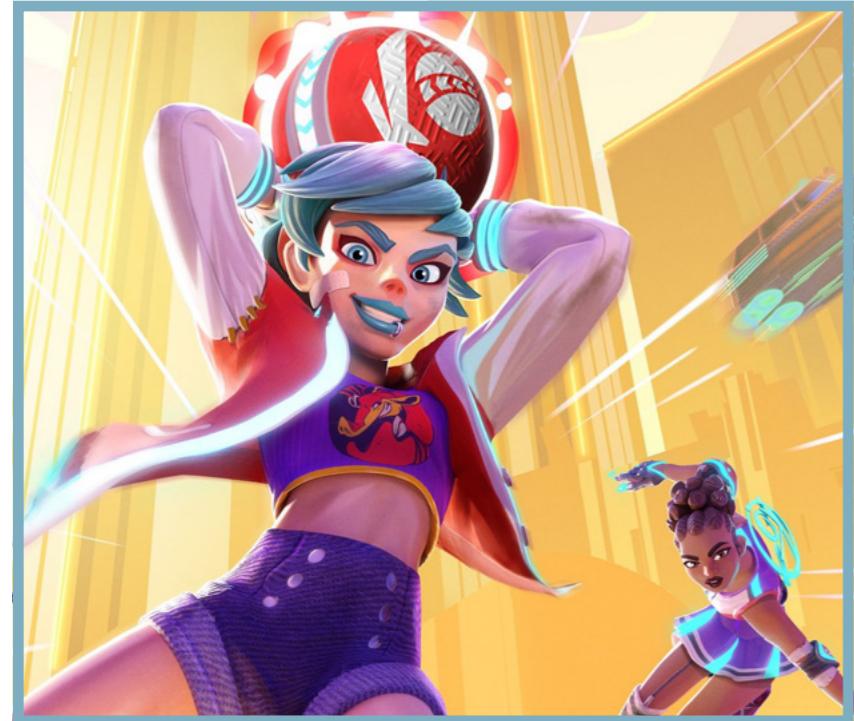


DAYS GONE

Ne, tekstovi se nisu slučajno pomešali sa onim iz ranijih izdanja Play! časopisa. Days Gone izlazi u 2021. godini i to za PC platformu! Ovaj naslov ide istim koracima kao Horizon Zero Dawn jer je to još jedna Playstation ekskluziva koja će doći na PC. Days Gone će na ovoj platformi doći sa osveženjima koja će činiti da se preživljavanje u postapokaliptičnom svetu odvija valjano u ulozi odmetnika na motociklu.

Days Gone je ovih meseci ponovo dosta aktuelan i to ne samo zbog dolaska na PC, već i zato što je Sony odustao od razvoja nastavka. Razočarani fanovi su naravno reagovali na ovo i pokrenuli su peticiju upućenu japanskoj kompaniji kako bi je naterali da Days Gone 2 ipak ugleda svetlost dana.

PC - 18. MAJ



KNOCKOUT CITY

Electronic Arts i Velan Studio donose novi multiplejer naslov koji donosi nešto novo pred igrače. Knockout City je igra koja funkcioniše kao "Između dve vatre" koje smo se svi igrali kao deca. Samim tim, cilj ovde je "nokautirati" druge igrače tako što ćete ih pogoditi loptom. Dosta prosto pravilo, ali u praksi je komplikovanije i zanimljivije. U ponudi će biti i nekoliko drugih modova sa više mapa.

Beta testeri su pozitivno reagovali na igru do sada, ali većina igrača verovatno bojažljivo posmatra Knockout City, pošto se ipak radi o live service igri iza koje stoji Electric Arts.

PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX
SERIES X/S, SWITCH - 21. MAJ

BIOMUTANT

Na listi igara koje čekamo dugo, a može se reći i predugo, nalazi se Biomutant. Na sreću po nas nestrpljive fanove, ovaj naslov će uskoro biti skinut sa te liste pošto izlazi krajem maja. Biomutant je akcionalo RPG ostvarenje sa otvorenim svetom u gde se igra kao mutant koji liči na glodara koji se može kustomizovati kako bi bio efikasniji. U igri ćemo se boriti sa drugim mutiranim stvorenjima, uglavnom da-leko većim i moćnijim od protagoniste, što će biti dosta zanimljivo iskusiti.

Biomutant se poredi sa The Legend of Zelda po mehanici otvorenog sveta, što znači da se dosta očekuje, ali ćemo tek videti da li silne godine razvoja donose kvalitet vredan poređenja sa Nintendovim odličnim naslovom.

PC, PS4, XBOX ONE - 25. MAJ



PATREON

PLAY!ZINE

PODRŽI PLAY!ZINE.

POMOZI NAM DA OSTANEMO BESPLATNI!

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

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

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

BECOME A PATRON

PATREON.COM/PLAYZINE



Autor: Nikola Aksentijević

DEMO



SELO U SELU

Neposredno pred izlazak osmog dela čuvene franšize, PS5 igrači ponovo dobijaju priliku da uskoče u cipele Itana Vintersa. Ovoga puta za razliku od „Maiden“ demoa, dobija se propisno iskustvo i gejmpaj koji nas može čekati početkom maja, konkretizujući stvari znatno više. Za razliku od Biohazarda, Itan je ovde znatno stariji i iskusniji, i jedini cilj mu je da spase čerku zatočenu u Dimitresku zamku. Međutim, ubrzo pri dolasku u selo ispod zamka, igrač već ima sukob sa par natprirodnih bića, bilo to da je to Baba Jaga, matora veštičara koja pevusi raznorazne molitve, ili vukodlaci koje srećete u visokoj travi žitnih polja. Itanovo iskustvo sa pseudo-natprirodnim ovde dolazi do izražaja, kao i borba sa istima koja nije doživela neki veći iskorak u odnosu na Biohazard. U tih pola sata, koliko demo traže, imate priliku da isprobate pištolj i pumparicu, kao i mine koje možete plasirati za borbu sa veće distance.

Village koristi i PS5 kontroler u najboljem mogućem maniru. Često će kontroler reagovati na tip podloge po kojoj hodate, kao i adaptivni dugmići koji se menjaju prilikom korišćenja različitih oružja. Ipak, treba napomenuti da u ovih pola sata demo ne prikazuje lovačku mehaniku, kao ni prodaju stvari koje nalazite, dok je kraftovanje bazično, ali intuitivno i jednostavno.

Za razliku od prethodnika, Itan je ovde znatno glasniji, pa će često praviti ko-

mentare vezane za svoje okruženje događaje u igri. Komunikacija sa seljanima je deo same priče i pokazuje da će Village definitivno imati više interakcija sa drugim ljudima, okolinom, pa i glavnim protivnicima. Inače mračan ton priče i narativa je svakako prisutan, dok su facijalne ekspresije likova, njihova glasovna gluma i uopšte atmosfera na najvišem i najboljem mogućem nivou koji se ne može dovoljno nahvaliti. Dijalozi takođe briliraju, kao i diverzitet likova koji se pojavljuju, iako su u tipičnom RE fazonu njihove subbine kratkog životnog veka, jer stvarno preslikavaju razlike, a istovremeno jednostavne ljudi koji obitavaju inače ezoterično i jezivo okruženje. Engmatičnost priče, istočnoevropska estetika i kultura svakako su doprinele osveženje serijalu i kraj demoa će vas ostaviti u stanju u kojem ćete samo vapiti za još.



Ovaj demo svakako prikazuje i zašta je novi hardver sposoban, baš kao i pret-hodni, pa je dizajn malog sela preplavljenog snegom apsolutno prelep za oko. Svaki čošak, bilo da je deo entrije ili eksterijera celokupnog okruženja, je dobio nenormalnu količinu pažnje i Village već sada olako zauzima mesto među najlepšim igrama današnjice. Sa svime ovime, teško je ne biti optimističan povodom Capcomovog novog pulena u RE franšizi. Iako borba nije doživela neke veće promene, i sam gejmpaj nije revolucionaran u odnosu na prethodnika, Village pršti ljubavlju i strašcu koju je Capcom uložio u jedno pravo horor iskustvo koje nije bazirano samo na glupavim jumpscare taktilama, pa ostaje da se nadamo da će i očekivanja koja su demoi uspostavili do sada biti ispunjena.



“KOMUNIKACIJA SA SELJANIMA JE DEO SAME PRIČE I POKAZUJE DA ĆE VILLAGE DEFINITIVNO IMATI VIŠE INTERAKCIJA SA DRUGIM LJUDIMA, OKOLINOM, PA I GLAVNIM PROTIVNICIMA”



IGRU USTUPIO:
BESPLATNO

RAZVOJNI TIM
Capcom

IZDAVAČ:
Capcom

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
7. maj 2021.

PLATFORME:
PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S



Autor: Nikola Aksentijević

ALPHA

ODYSSEY

ELITE DANGEROUS

NEZGRAPNA ODISEJA U NEPOZNATO

Elite je franžiza koja je uspešno opstala skoro poslednjih 30 godina, ponajviše zahvaljujući najnovijoj instalaciji Dangerous koja je stara već više od šest godina. Srećom, Dangerous je kroz godine dobio jednu poveću ekspanziju i dosta manjih besplatnih unapređenja koja su postepeno širila sadržaj i višestruko unapredila igru. Ovog proleća Elite dobija najveće proširenje od kada je igra izšla, koje se na prvi pogled može lako uporediti sa najvećim takmacem u žanru – Star Citizen. Broj novih fičera koje Odyssey nosi sa sobom definitivno nije mali, dok su faze ove Alfa verzije uspešno prikazale makar deo srži koji čini Odyssey.

Kroz tri faze (sa četvrtom završnom, koja samo proširuje određene elemente dostupne igračima) predstavljeno je atmosfersko hodanje po planetama, svemirskim stanicama, FPS borbu, kao i dodatne aktivnosti i brojne „quality of life“ promene. Prvo što se može primetiti jeste da je igra definitivno u alfa stanju, pa je činjenica da će ekspanzija izaći već sledećeg, tj. u trenutku čitanja teksta, ovog meseca, dosta obeshrabrujuća. Prvo vas čeka maestralno iskustvo na svemirskoj stanci, šetajući pored brojnih NPC-eva kako biste uočili ogromnu cilindričnu strukturu kako se prote-

že iznad vaše glave koja bruji sa brojnim brodovima kako uzleću i sleću. Ako ste online, sva uzletanja i sletanja igrača su u realnom vremenu, bez ikakvog instanciranja što je stvarno impresivno. Taj osećaj ubrzo nestaje jer je jedina moguća interakcija sa NPC-evima koji vam daju misije kao ranije, kao i sa par trgovaca i frakcijskih likova.

Pored opštег osećaja volšebnosti kada zakoračite van svog broda u dalekom svemiru, imate i opciju da se puškarate raznoraznim oružjem. Oružje poseduje tri tipa štete koju nanosi, gde određeni tip više šteti štitovima protivnika, drugi oklopu tj. organskoj materiji i treći koji je nešto između. Takođe, igrači imaju opciju kupovine različitih oklopa i njihovih unapređenja, gde celokupni sistem uzima neke osnovne RPG elemente i kreira potpuno vijabilan FPS borbeni sistem. Naravno, nije u pitanju nešto iz visokobudžetne sfere kvaliteta kao što su moderni FPS šuteri, mada je za studio koji se prvi put suočava sa ovakvim mehanikama prezentacija više nego solidna, pogotovu jer je u pitanju samo jedan atribut mnogo većeg univerzuma ove igre.

U bilo kom sistemu se možete prijaviti i za neki od lokalnih sukoba, birajući

stranu sa kojom želite da steknete bolje odnose. Nakon toga imate opciju da budete transportovani do lokacije samog sukoba ili da odletite samostalno svojim brodom, gde nijedan od pomenuta dva izbora nije brži od drugog, jer ćete čak i pri transportu gledati relativno dosadno potešestvije do date planete ili asteroida koje biste i sami mogli da prevelite. Elite se u tom aspektu realizma i opšte „sporosti“ koja se vrati oko cele igre nije promenio i i dalje ima čvrsto realističan pristup (koliko je to moguće u SF-u) svakoj aktivnosti u igri. Oružja naravno poseduju i različite kategorije, dok možete unapređivati određene funkcionalnosti svog oklopa, granata i slično. Ipak, repetitivnost borbe je znatna, pogotovu s obzirom da okršaji protiv AI-ja (koji je prilično loš) brzo postaju dosadni. Ovde ipak ostaje dosta prostora za PvP mogućnosti i nešto kvalitetniji PvE pristup koji će verovatno biti prikazan i proširen u punokrvnoj verziji.

Kao finalnu tačku koju Odyssey prikazuje u poslednjoj alfa fazi je dodatak istraživačkom segmentu igre, gde ćete često imati misije koje će vas slati u skeniranje raznoraznih bioloških primeraka na atmosferskim planetama. Iako ovo relativno interesantno zvuči u teoriji, celokupni proces je nažalost



dosta iritantan i deluje poprilično nezavršeno, makar u prikazanom stanju. Kako budete sletali na planetu, pomoću površinskog skenera ćete blago locirati gde se biomasa nalazi. Nažalost, skoro sve „biljke“ u igri izgledaju gotovo identično i dosta podsećaju na vulkanske stene koje je inače teško uočiti. Treba pohvaliti solidan grafički skok u nekim poljima pri izgledu broda i određenih efekata prilikom leta kroz kosmos. Istovremeno, NPC-ovi imaju pristojnu glasovnu glumu a neki i odlično odrađene modele, pa se Frontier definitivno može pohvaliti na polju grafičkog unapređivanja igre stare skoro sedam godina. Iako vas Elite neće oboriti sa nogu

svojim vizualima, svakako predstavlja spektakl, pogotovu kada letite kroz sisteme sa neutronskim zvezdama i sličnim svemirskim anomalijama. Uprkos svim rupama, ovaj proceps u ogroman novi sandbox svet Elite: Dangerous je dovoljan da igru učini svežom za stare fanove, pa ostaje da vidimo da li će biti dovoljan da privuče novu publiku kao alternativu za Star Citizen čiji je izlazak verovatno sada na nekom mitskom nivou mogućnosti.



IGRU USTUPIO:
**FRONTIER
DEVELOPMENT**

RAZVOJNI TIM:
Frontier Developments plc

IZDAVAČ:
Frontier Developments plc

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
19. Maj 2021.

PLATFORME:
PC, PS4, Xbox One



Autor: Nikola Aksentijević



STEAM EARLY ACCESS

Colony Ship: A Post-Earth Role Playing Game

MRAČNI PUT DO NOVOG SVETA

Od kreatora solidnog, "ispod-radara" RPG naslova Age of Decadence, Colony Ship stiže sa novom nadom da je razvojni tim Iron Tower Studio nešto naučio od AoD iskustva i istitroa određene mane koje je taj sistem posedovao. Colony Ship nimalo ne krije svoje uticaje od starijih naslova u žanru, pogotovu originalnog Fallout-a kojem direktno ostavlja omaž u vidu podnaslova igre. Pristup sci-fiju je uvek rizičan s obzirom na veliku repetitivnost građenja sveta u žanru, bilo kroz igre ili kroz filmove, gde se Colony Ship ističe originalnošću i veoma zanimljivim okruženjem i tematikom u kojem će se igrač naći.

Konkretno - čovečanstvo je poslalo sve-mirski brod u zvezdani sistem Proxima Centauri kako bi kolonizovalo novi svet za našu vrstu. Kako putovanje treba da traje više od 400 godina, očigledno je da će brojne generacije koje budu živele na brodu tu i skončati, pa je logično da će misija i entuzijazam koji su prvi putnici posedovali kad-tad izbledeti.

Nakon opšte pobune stvorile su se tri frakcije na brodu. Imate opciju da se pri-družite nekoj od njih, ili pak da izgradite balansiran odnos. Ovo središte sukoba savršeno funkcioniše za glavnog lika, običnog strvinara, sakupljača raznoraznih otpadaka i svega korisnog što se može naći. Colony Ship na samom početku već uspostavlja klasnu pode-lu, bacajući vas u favelu zvanu The Pit koja se nalazi u kompleksu skladišta, naravno ispod glavnog grada gigant-



skog kolonijalnog broda gde žive nešto "emancipovaniji" stanovnici. Iako narativa nema puno, s obzirom da je trenutno samo prvo poglavje u igri (sa planom da ih bude četiri), ono što jeste prisutno je jako kvalitetno napisano i pojedini likovi imaju šmek i ostavljaju dovoljno utiska na vas da ih zapamtite.

gde je prilikom prelaza sa likom fokusiranjem na retoričke veštine i šunjanje bilo moguće izbeći skoro svaki okršaj koji bi se odigrao u drugačijem prelazu poglavљa. Fizički gledano, karakter kreator ne odiše nekim većim brojem opcija, nudeći par izbora za kosu, bradu i lice, bez upečatljivih detalja, već čisto da koliko-toliko diferencirate svog lika.

Borbeni sistem Colony Shipa je poteznog tipa i ne pruža ništa revolucionarno, držeći se standardnog kretanja po kockastoj mreži i uzimajući dosta inspiracije od X-COM igara. Vaš lik će posedovati solidan broj različitih pristupa ovom segmentu, kako za borbu na daljinu, tako i izbliza uz brojne gedžete i dodatne veštine koje možete otklučavati. Možete promeniti kako će kocka uticati na borbu, gde se potpuni RNG može isključiti da se nakon par loših bacanja kocke uvek iznudi nešto što vas može

povaditi (ili vaše protivnike). Međutim, kako je ovo Early Access, ovde postoje ozbiljni problemi sa balansiranjem između različitih načina borbe, gde se borci izbliza znatno bolje snalaze jer se neprijatelji jednostavno prebrzo približavaju vašem liku pre nego što budete imali ikakve šanse da išta uradite. Jako zanimljivo je to da postoji i opcija da izbegnete borbu pomoću svoje reputacije koju budete gradili dobijanjem prethodnih okršaja. Iako je borba vrlo često preteška, i dalje poseduje dovoljno kompleksnosti da je možete savladati i naučiti kako se iskobeljati iz najtežih sukoba. U igri ne postoji linearni progres kroz neprijatelje postepeno viših nivoa, već će određene zone sadržati dosta jače protivnike od vas. Ni u jednom trenutku vam igra neće reći da vas čeka apsolutni pakao kada govorimo o borbi, ali istovremeno poštujе i ceni vašu sposobnost, bacajući vas u znatno realističnije situacije gde ste ili dovoljno, ili nedovoljno opremljeni.

Vizuelni dizajn je dosta mračan, uz jako lepo imerzivno okruženje. Mapa vas doduše neće lako navoditi na različite kvestove, već ćete morati sami da provalete gde se šta nalazi, što ume biti irritantno u nekim momentima, ali će vas svakako naterati da istražite ono što vam je ponuđeno u Early Access-u na mnogo prirodniji način. Okruženja su takođe dosta vertikalna, mada zvaničujuća na momente, jer je osvetljenje dosta mračno, pa je stoga teško uočiti šta je iznad vašeg nivoa, a šta ne. Colony Ship se očigledno ne fokusira na grafiku, s obzirom da izgleda dosta zastarelo, ali dovoljno dobro profitira od kvalitetne i mračne atmosfere da estetika igre bude primamljiva za oko. Glasovna gluma je maltene nepostopeća, što je razočaravajuće, mada očekivano od cRPG-eva. Muzička podloga je u početku solidna i



"VELIKI FOKUS NA DIPLOMATSKI, STEALTH I GENERALNO NEBORBENI PRISTUP JE IZUZETNO ZANIMLJIV"

interesantna, dok kasnije postaje repetitivna.

Ono što je bitno napomenuti je da je tim već objavio da su sve funkcionalnosti i mehanike već ubaćene u igru, a ono što zapravo stvarno fali jeste ostatak priče, tj. preostala tri poglavљa. Već se vidi dosta potencijala i nelinearnosti u prvom poglavljju, dok bi ostatak igre pored velikog broja novih lokacija trebalo da doda i opcionalni dodatni sadržaj, proširujući svet Colony Ship-a. Za veliko čudo, Colony Ship je solidno nebagovit, dok je optimizacija gotovo beznačajan problem jer zbog svog zastarelog izgleda lako može raditi na dosta starijim mašinama. Uprkos propustima, Colony Ship je vrlo ambiciozna i originalna sci-fi RPG avantura koja je već u ranoj fazi razvoja sposobna da ostavi pozitivan utisak.

PHYSICS	INTELLIGENCE	STEALTH
PISTOL 8 / 90	6 / 6	0 / 0
SHOTGUN 1 / 70	CHARISMA 6 / 6	INERT
RIFLE 4 / 100	DERIVED STATS	EXPLORATION 0 / 0
SMS 1 / 70	STRENGTH 0 / 0	HOMEBODY 0 / 0
ARMOR 2 / 2	MELEE EXTRA DAMAGE 0 / 1	
COMBAT CRITICAL STRIKE 2 / 2	ARMOR HARDLINE 0 / 1	
EVASION 3 / 3	HIT POINTS 35	
ARMOR 2 / 2	MAX IMPLANTS 4	
SCIENCE BIOTECH 1 / 1	DEVIATOR	
COMPUTERS 1 / 1	RECON POINTS 17	
ELECTRONICS 1 / 1	EVASION 23	
SPECH PERSUASION 1 / 1	REACTION 16%	
STREETWISE 1 / 1	BASE ACCURACY 50	
IMPERSONATE 1 / 1	INTV 0 / 0	
STEALTH TACTICS	THIEF SKILLS 2 / 2	
	LEASHING RATE 5% / 5%	
	MAX FOLLOWERS 2 / 2	
	Critical Strike CHANCE 2%	
	DAMAGE MULTIPLIER 1.25x	
	Fortitude NATURAL DR 1 / 1	
	Regeneration 0 / 0	
	Resistance TOXIC 0 / 0	
	Faith 0 / 0	
	Progress 0 / 0	
	Values 0 / 0	
	Authority 0 / 0	
	Faith 0 / 0	



IGRU USTUPIO:
IRON TOWER
STUDIO

PREPORUČENA KONFIGURACIJA

OS: Windows 7/8/10
CPU: 2 GHz
GPU: Nvidia GeForce GTX 950 / AMD Radeon R7 370
RAM: 8 GB RAM
HDD: 5 GB

RAZVOJNI TIM

Iron Tower Studio

CENA

19.99€

PLANIRANI DATUM IZLASKA

2022.

STEAM LINK

https://store.steampowered.com/app/648410/Colony_Ship_A_PostEarth_Role_Playing_Game/

- ✓ Nelinearnost i mogućnost različitih pristupa igri
- ✓ Odlično napisani dijalozi i premisa
- ✓ Dubok i zanimljiv RPG sistem
- ✗ Nepregledna mapa i poneka okruženja
- ✗ Nebalansirana borba



Autor: Igor Totić

REVIEW

WRAITH THE OBLIVION

AFTERLIFE

SPOOBY

Oculus Quest 2 je izuzetno popularan, i to sa razlogom. Dobija sve više pažnje a i svi znamo da su horori nekako sastavni deo svakog VR iskustva. Wraith: The Oblivion - Afterlife je još jedan horor koji pokušava da nam nanese nepotreban stres i strah ali i osećaj adrenalina koji ide uz to. Ali, nije baš najuspešniji u tom pogledu.

Wraith je singleplayer horor čija se radnja dešava u vili jednog poznatog filmskog režisera koji je na samrti i pokušava da organizuje seansu i vidi šta ga čeka iza fizičkog sveta. Naravno, pravi raskošnu žurku u to ime i zove upravo vas, fotografa Eda Milera i vašu suprugu. Dešava se nešto neočekivano tokom seanse, umirete i postajete Wraith koji je sada na putu da istraži šta se zapravo dogodilo. Usput vas prati fizička manifestacija njegovog tela koje vam možda pomaže, a možda i ne. Cela radnja se, zvanično, dešava u World of Darkness univerzumu (Vampire the Masquerade, Werewolf Apocalypse) ali vrlo suptilno tako da će samo pravi fanovi primetiti sitne detalje i nagoveštaje. Štaviše, igra se ne bi mnogo promenila da developeri nisu rekli da pripada ovom univerzumu – totalno je irelevantan.

Tokom igre, naš najsporiji Wraith na svetu polako istražuje vilu i pokušava

da sazna šta mu se desilo. Sama vila je vrlo moderna, što je super promena u odnosu na sve zaposednute viktorijanske kućerine kroz koje smo prolazili na stotine puta tokom istorije horor igara. Bez obzira što je vila moderna, nisam je pronašao ništa manje strašnjom od drugih. Na samom početku igre imate samo magiju privlačenja objekata (kao u Half-Life Alyx), ali kasnije dobijate mogućnost da prolazite kroz zidove, baterijsku lampu i fotoaparat. Ovaj fotoaparat je bitan za razvoj priče jer vas približava rešenju misterije vaše smrti. Kroz celu kuću pronalazićete lokacije čijim fotografisanjem dobijate kratak dijalog između gostiju žurke i polako saznavjete šta se zapravo dešavalо.

Neprijatelji su raznovrsni i funkcionišu po Alien Isolation principu. Uglavnom morate da se krijete ili da im skrećete pažnju bacanjem ogromne količine praznih flaša koje su ostale od žurke. Ono što mi je jako smetalo tokom igre je to što se moj karakter kreće kao kada pokušavate da trčite u snu dok su neprijatelji daleko brži od vas. Srećom, šunjanje i sam sukob sa čudovištima je redak ali je i najfrustrirajući deo igre. Srećom, protivnici vas nikada neće iznenaditi nego ćete uvek imati neki vid upozorenja šta vas čeka iza vrata. Kreature su vrlo „grozno“ dizajnirane i

**“NAŠ NAJSPORIJI
WRAITH NA SVETU
POLAKO ISTRAŽUJE VILU
I POKUŠAVA DA SAZNA
ŠTA MU SE DESILO”**

neće vam biti rado da ih vidite (jedva čekam novi Resident Evil, da se odmorim). Ono što dodaje frustracijama je sistem snimanja pozicija koji je fiksan, što znači da ćete morati da pronađete sobe gde se nalaze kugle za snimanje i da se nadate da ćete ubrzano naći sledeću. Igra, doduše, ima mnogo istraživanja i backtrack-ovanja, tako da ćete neke lokacije koristiti više puta kako za prelaz, tako i za snimanje.

Igra od vas zahteva da otključate veliki broj lokacija i rešite dosta zagonetki, što je i srž ovih igara. Ono što nisam očekivao je neprijatno dugo trajanje igre (oko 5 do 6 sati). Imerzija se gubi pogotovo na Quest-u kada mi se istroši baterija, a znam da imam još dosta da igram. Horor igre su uvek zabavnije kada su kraće i inovativnije nego kada se ponavljaju iste mehanike i jeftina zastrašivanja. Što se grafike i imerzije tiče, Oculus Quest



2 radi dobar posao, ali mi se čini da su developeri malo previše žrtvovali grafiku i detalje i da su potcenili ovaj VR set. Mimo manjka detalja, igra jako lepo radi, mada su učitavanja za njansu duža nego što bih voleo da budu, pogotovo posle smrti. Igru možete da igrate sedeci i stojeći, ali nemate opciju roomscale moda (jer i nema mnogo smisla za to). Ako igrate sedeci, imate dugme za čučanj kako biste mogli da se provučete kroz prepreke koje to zahtevaju. Takođe, igra dolazi uz dosta podešavanja za udobnost tako da ne morate da brinete ako vas muče mučnine tokom VR-a.

Wraith: The Oblivion - Afterlife ima dugačko ime, dugo traje i maše WoD franšizom iako nema mnogo razloga za

to, ali pruža vrlo dobro horor iskustvo. Priča je relativno dobra, glasovna gluma može biti bolja, ali se sve nekako na kraju uklapa u zabavnu (onima koji horor smatraju zabavom) avanturu.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7

CPU: Intel Core i5 4590

GPU: AMD Radeon R9 290

RAM: 8 GB

HDD: 3 GB


**IGRU USTUPIO:
FAST TRAVEL**
PLATFORMA:
Oculus Quest,
PS4, PC

IZDAVAČ:
Fast Travel Games

CENA:
30€

RAZVOJNI TIM:
Fast Travel Games

TESTIRANO NA:
Oculus Quest

OCENA

7

- ✓ Zanimljiva priča
- ✓ Lagane i udobne kontrole
- ✓ Atmosferično
- ✗ Presporo kretanje
- ✗ Ponekad trapavo
- ✗ Nepotreban WoD univerzum



Autor: Milan Živković

REVIEW



KRATKO ALI SLATKO

Kada su video igre u pitanju, svako ima nešto što u njima traži. Dok neko juri što lepuš grafiku ili simulaciju fizike, neko drugi možda priželjuje samo da mu igra radi na 30 frejmova u sekundi. Ja? Dok sučem duge, sede brkove i bradu igračkog mudraca, mogu reći samo jedno. U igrama tražim jednostavnost i što bolji osećaj kontrole. Jer nema ništa bolje od toga kada igru sa lakoćom razumete, a kontrolišete baš onako kako želite.

Ako se osvrnem na igačku industriju, kao stari lisac dok izlazi iz kokošnjca, ne mogu da kažem da sam mnogo takvih igara probao. Uvek bi neki drugi element, nažalost progutao tu jednostavnost koju bih u igrama tražio. I dok vi sada mislite da je Bladed Fury upravo ta igra kakvu sam godinama tražio... Moraću da pohvalim vaš optimizam i da vas razočaram.

Čemu onda ovakva uvertira u recenziji, ako ona ne opisuje igru koja je pred nama? Jedna reč - potencijal. Jer Bladed Fury barem u tragovima sadrži sve te lepe elemente, za kojima uvek tragam.

U pitanju je akciona igra sa elementima kineske mitologije. Vizuelni stil predstavlja

“SA TEHNIČKE STRANE, MOGUĆI SU POVREMENI PADOVI FREJMREJTA ALI NIŠTA PREVIŠE TRAGIČNO”

jednostavnu a izuzetno lepu, rukom crtanu grafiku, odličnog odabira boja i dizajna karaktera. Maštovitost se naročito dobro ogleda u raznolikosti boss karaktera i novim kroz koje protagonistkinja sa lakoćom seče (svom besnom oštricom, jelte).

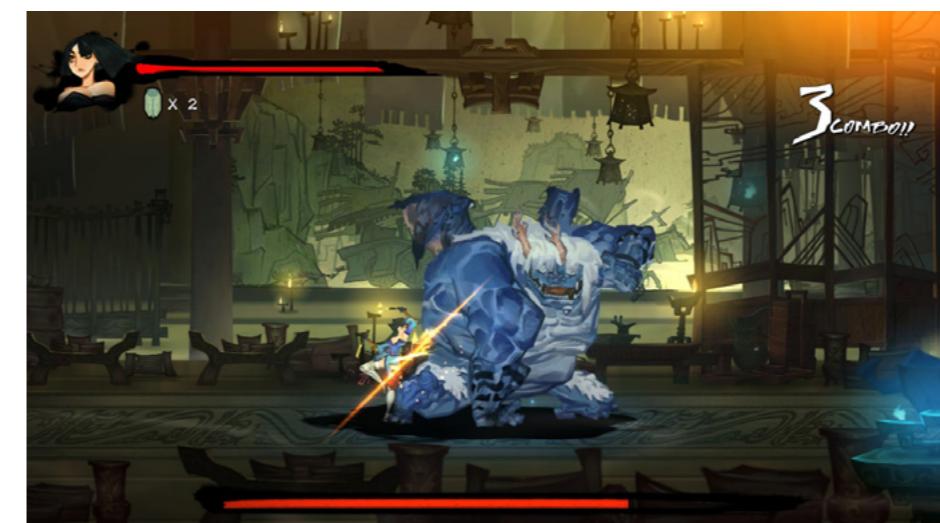
I dok se njeni motivi vrte oko osvete, što je uvek solidan razlog za razvoj bilo koje priče, moram da priznam da je cela fabula mogla biti i lepše prenesena. Činjenica da je celokupna glasovna gluma na kineskom jeziku, i te kako je doprinosila atmosferi, ali priča je definitivno mogla da bude bolje i jasnije razrađena.

Mada, kada je akcija u pitanju, priča ovde upada u drugi plan, jer je tok igre tako besprekorno pitak, da će se scene samo nadovezivati jedna na drugu. Precizne kontrole sa odličnim odzivom, čine da ceo akcioni deo bude prava uživanja, a veoma zanimljivi specijalni napadi dovoljno produbljuju mehaniku i čine da jedva čekate da otključate naredni potez.

Ako bih igri morao da pronađem inspiraciju, nesumnjivo bih prstom uperio u dragulj žanra, igru pod imenom Muramasa: The Demon Blade. Vizuelni stil i osećaj akcije, bez sumnje pružaju slično iskustvo, ali dok Muramasa svoj sistem zasniva na dubljoj mehanički odabira odgovarajućeg mača, Bladed Fury brije u smislu jednostavnosti dok prosto klizi između naših igračkih palčeva.

Naravno da nije sve ni sjajno, jer kompletnom, snažnom iskustvu prvu nogu podmeće dužina avanture. Ukoliko ste iskusniji igrač, celu priču cete preći za manje od tri sata, a želja za ponovnim igranjem biće pod velikim znakom pitanja. Jedino ukoliko poželite bolje da razumete nevešto ispričanu priču, ali s obzirom da se ni ona ne završava na zadovoljavajući način, ni to neće izgledati kao najbolja moguća ideja.

Sa tehničke strane, mogući su povremeni padovi frejmrejta ali ništa previše tra-



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 SP1 / 8.1 / 10

CPU: i5 Sandy Bridge Dual Core

GPU: NVIDIA GeForce GTX 960

RAM: 8GB

HDD: 3GB


IGRU USTUPIO:
PM STUDIOS
PLATFORMA:
Xbox ONE, PS4,
Nintendo Switch

RAZVOJNI TIM:
NEt Studios
IZDAVAČ:
PM Studios

CENA:
16.99€

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

7.3

“VIZUELNI STIL PREDSTAVLJA JEDNOSTAVNU A IZUZETNO LEPU, RUKOM CRTANU GRAFIKU, ODLIČNOG ODABIRA BOJA I DIZAJNA KARAKTERA”

gično, tako da igra odaje poprilično lepo ispoliran konačan utisak. Jedina prava mana se svodi na dužinu, koja vreme koje cete uz igru provesti svakako ne opravdava svojom cenom.

Bladed Fury u srži predstavlja jednostavnu akciju, prelep dizajn i odlične kontrole. I dok to zvuči kao sveti gral moje potrage, razočarenje ipak stoji. Biće potrebno još dosta vremena, dok

ne nađem na igru koja te stvari izvodi ne odlično, već apsolutno perfektno. Do tada, neka Bladed Fury stoji kao još jedna od mnogih stanica vrednih promena. Možda ne bi bilo loše sačekati barem maleni popust na igru, jer tada nećete imati razloga da je preskočite, barem ukoliko ste i najmanje ljubitelj dobrih kontrola, atraktivne akcije i apsolutno božanstvenog a jednostavnog vizuelnog stila.

- ✓ Odlično izgleda
- ✓ Još bolje se kontroliše
- ✓ Igra vuče da je pređete
- ✗ Izuzetno kratko
- ✗ Slabo ispričana priča
- ✗ Povremen pad frejmrejta



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

DANDY ACE

MAĐIONIČARSKO KARTANJE

Dandy Ace je na prvi, a i na drugi pogled tipičan roguelite sa simpatičnom tematikom i vizuelnim dizajnom. Neowiz kao da od samog starta razvoja nije htio da pravi neke veće rizike u dizajnu, pa Dandy Ace igra dosta na sigurno u žanru, ostavljajući sve standarde koje su postavili skoriji naslovi netaknutim, dajući svoj lični pečat u vidu zanimljivog sistema unapređenja vaših sposobnosti.

Naime, igrate ulogu Dandy Ace-a, veštog mađioničara kojeg je zlikovac Lele (nije kuku) bacio u svoju palatu iluzija,

kako bi mu se osvetio zbog uskraćene slave. Priča je u potpuno drugom planu, pa ne očekujte neku plejadu likova i kvalitetnog narativa. Dandy takođe ima dve simpatične pomoćnice koje ćete često sretati između spratova palate. Jedna će prodavati permanentna unapređenja za kristale koji će povremeno ispadati od neprijatelja, dok će druga prodavati stvari koje će vam koristiti samo u trenutnom prolazu. Sve je to već viđeno u žanru, a za Dandy Ace-a je poprilično očigledno da uzima inspiraciju iz igre kao što je Hades, s obzirom da je sam borbeni sistem veoma sličan pomenu-tom, ali sa dodatnim daškom svežeg vazduha u vidu mešanja karata.

Naime, Dandy ima par slotova za sposobnosti koje može da koristi prilikom tabanja raznih protivnika, a te sposob-

nosti možete menjati i nalaziti u vidu kartica. Kartice imaju tri različita tipa, ružičaste koje primarno služe za napadanje, žute koje su nešto jači napadi ili efekti, ali su znatno sporije, i plave koje često sadrže neki vid pomagala prilikom kretanja u vidu teleporta ili dasha. Ipak, tu postoji dodatan zaplet kako bi sve ove drangulije učinio zanimljivijim, a to je da se svaka kartica može unaprediti ili koristiti kao apgrejd za neku drugu karticu. Ovo pruža veliki broj opcija i različitih buildova koji su vam na raspolaganju.

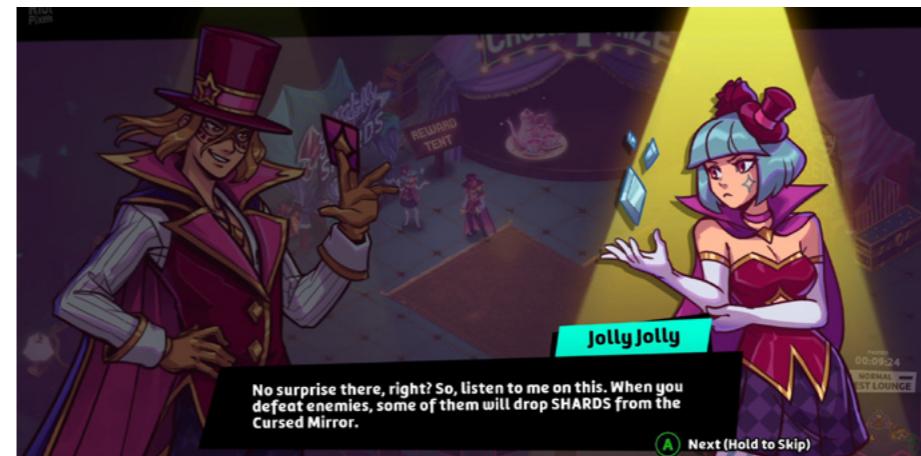
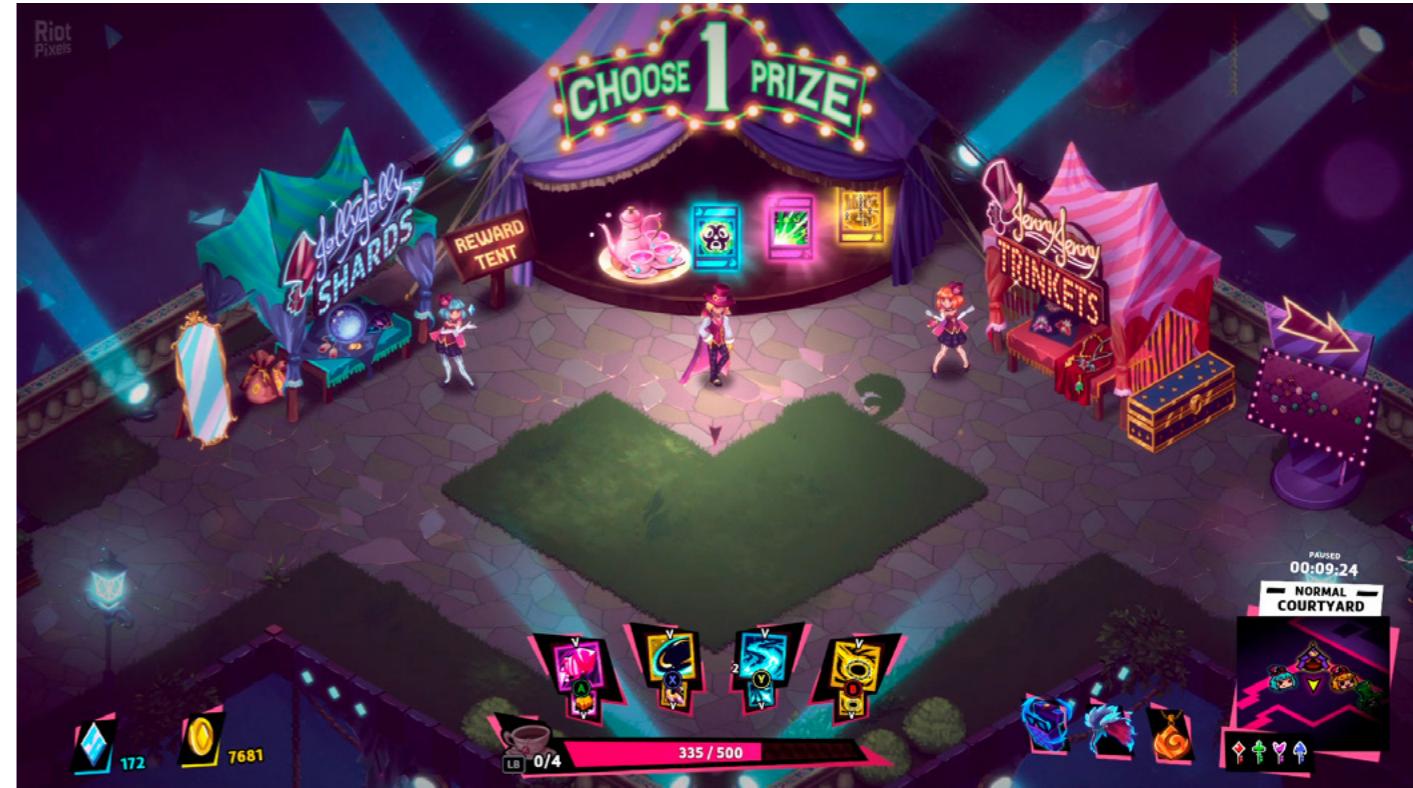
Raznovrsnost karata je solidna, sa si-jasetom različitim sposobnostima iz svake kategorije, koje sa bilo kojom drugom mogu kreirati nešto poprilično zanimljivo. Ovde se ipak javlja problem sa balansom, s obzirom da su pojedini kombinacije kartica drastično jači od drugih, pa će vam igra često dosta opasti u smislu težine, čak i na višim nivoima koji umeju biti dosta neoprostivi prema vašim greškama.

Iako je ovaj sistem sposobnosti jako zanimljiv i pruža veliki broj različitih pristupa borbi, sam borbeni sistem će vam biti dosadan ako ste igrali već neku sličnu igru iz žanra, jer Dandy Ace ipak ne uspeva da dovoljno promeni formulu koja je već viđena bezbroj puta. Broj neprijatelja je solidan, mada ne očekujte nešto preterano zanimljivo u vidu me-

hanika. Boss okršaji su suštinski dobro odrađeni, iako neki od bossova imaju relativno neintuitivan i dosadan dizajn poteza koje koriste. Po mapi ćete nalaziti i različite predmete za heal u vidu slatkisa, kao i trinkete koji vam mogu doneti različite bonusne na vaše sposobnosti, dok ćete kasnije moći da nosite tri trinketa za razliku od jednog početnog.

Što se tiče vizuelnog dizajna, veoma je simpatičan sa svojom mađioničarskom temom i lakovitim tonom. Ono što jeste iznenadujuće jeste da su sve rečenice u potpunosti glasovno odgumljene i to poprilično solidno, mada to ne uspeva da povadi relativno neintuitivne i dosadne dijaloge. Muzika, iako simpatična, pati od istog problema. Animacije su dosta fino odrađene uz pregršt vizuelnih efekata za različite sposobnosti i likove, dok je sama grafika uglavnom kvalitetna, iako pojedini delovi mogu delovati isprano zbog čudnog kolorita i tekstura.

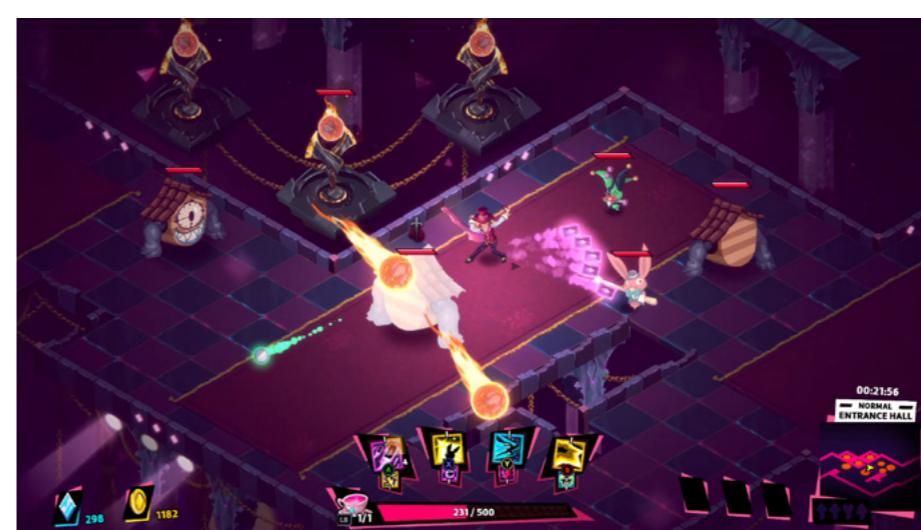
Optimizacija je besprekorna, pa će Dandy Ace lako raditi na sistemima starim deset godina, dok su bagovi praktično nepostojeći. Sve u svemu, Dandy Ace je poprilično simpatičan roguelite koji će fanovi žanra sigurno obožavati, u slučaju da nisu iskusili neku od već VEOMA sličnih i superiornijih igara. Pored izvenskih problema sa balansom i relativno neinovativnom pristupu, Dandy ima neki šmek koji će vam ipak ostati u sećanju.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: Intel Core i5+
GPU: NVIDIA GeForce GTX 460 /
Radeon HD 7800
RAM: 4 GB
HDD: 3 GB



IGRU USTUPIO:
TEAM CRITICAL HIT



“DANDY SVOJE SPOSOBNOSTI KORISTI PUTEM SISTEMA KARTICA”

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4,
Nintendo Switch
IZDAVAČ:
Mad Mimic, Neowiz
games
CENA:
19.99€

OCENA

6.8

- ✓ Dobri vizuelni efekti
- ✓ Simpatičan dizajn sa mađioničarskom temom
- ✓ Zanimljiv sistem kombinovanja sposobnosti preko kartica
- ✗ Dosta neinovativna za roguelite žanr
- ✗ Dosadna priča
- ✗ Repetativan dizajn neprijatelja



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

MLB THE SHOW 21

BEJZBOL NOVE GENERACIJE

Sa novom generacijom konzola, logično je da hajp bude i oko sportskih igara od kojih se očekuje taj generacijski skok, bilo grafički, bilo po opcijama. S obzirom da je to zapravo skoro jedini put kada sportska igra dobija legitimni upgrade u nekoliko godina, očekivanja su viša nego inače. MLB The Show 21 je jedno dosta dobro i loše iskustvo istovremeno, uspevajući da štiklira neke kockice na listi očekivanja. Međutim, koliko je to dovoljno dobro za skok sa PS5 (i ovoga puta prvi put i na Xbox), uskoro ćemo saznati.

San Diego Studio se nije previše stideo da pokaže da MLB neće izgledati mnogo bolje od prethodnika, i da se kao prva igra na novoj generaciji konzola zapravo ne ističe grafičkim unapređenjima, već drugima na polju gejmpajla i modova. Što se tiče samog gejmpajla, The Show je inače franšiza koja uspeva možda i najbolje da prenese realizam i autentičnost nekog sporta u video igru.

Ove godine je odbrana doživela solidne promene na polju hvatanja lopte, pa su sada skokovi uza zid znatno intuitivniji, dok se od igrača na simulacionim podešavanjima očekuje znatno veća preciznost prilikom pozicioniranja nego u prethodniku. Najveću promenu je svakako doživelo bacanje sa tzv. mehaničkom Pinpoint Pitching. Ovde igra od vas zahteva da rekreirate pomeranje analogne pečurke po šemi i brzini kao što vidite na ekranu. Svaki različiti tip bacanja ima različit šablon po kojem se desni analog pomera, kao i različiti tajming ispuštanja loptice. Ovo je možda i najbolji dodatak gejmpajlu u poslednjih nekoliko godina, s obzirom da preciznost i brzina bacanja sada zavise od igrača više nego ikad. Naravno, uvek možete da se prebacite na stariji sistem ukoliko vam više odgovara.

Udaranje je u velikoj meri ostalo isto, osim par sitnica kao što su lažni zamasi i provere koje se sada znatno strože gledaju od strane sudija, pa pri lažnom za-

mahu možete dosta lakše dobiti strajk ako niste pažljivi. Dodatne promene koje se tiču gejmpajla su veoma sitne, međutim treba napomenuti da sada u odbrani imate i pomagalo koje vam ukazuje na koju bazu treba da bacite lopticu. Ovo i nije toliko pohvalna opcija, jer potpuno isključuje igračev lični doprinos prilikom brzog odlučivanja u odbrani.

Što se tiče modova koje The Show nudi, oni su i doživeli najveće promene, makkar neki. Prvenstveno, polazeći od glavnog Diamond Dinasty moda koji je tipično skupljanje vašeg bejzbola tima u vidu kartica, ovaj mod je svakako doživeo neke pozitivne promene koje čak deluju kao da spuštaju silinu i napadnost mikrotransakcija. Iako je razvojni tim SDS ipak uključio mikrotransakcije pre nekoliko godina u stilu FUT-a u FIFA igrama, ove godine je znatno lakše doći do najboljih kartica bez ijednog uloženog dinara, sa nešto intuitivnijim napretkom kroz nagrade i različite programe. Tu su

i zanimljivi modovi kao što su Moments gde prolazite kroz krucijalne i čuvene momente u istoriji bejzbola i Conquest po kojem pokoravate mapu boreći se protiv AI bejzbola timova. Ostatak moda je u velikoj meri ostao isti, osim što je sada igra još velikodušnija sa karticama i pekovima koje dobijate, makar više nego pre. Isto se ne može reći za servere koji su u potpunom paklu još od izlaska i definitivno nisu na nivou igre na novoj generaciji konzola, dok je lag neminovan u rangiranim mečevima, mada su developeri obećali da će probleme srediti pećom.

Drugi glavni mod jeste karijerni režim – Road to the Show, koji je doživeo najveće promene. Za razliku od prethodnih godina, ovde je donesena čudna odluka da možete imati samo jednog igrača, međutim možete mu lako dodeliti novu poziciju i stil igre određenim sistemom arhetipova i podarhetipova koji se mogu menjati kad god poželite. Ovi arhetipovi sa sobom nose odvojene programe sa zadacima koji vam donose nagrade i postepeno još veće bonusne atribute sa novim, većim raritetom vašeg arhetipa. Problem sa ovim sistemom jeste što prelazak programa često sadrži i zadatke vezane za Diamond Dinasty, sa čime se uvodi obaveza da svog igrača koristite u ovom modu, plus je dodatan problem ako vas DD uopšte i ne zanima. Ono što ipak jeste pozitivno jeste da sada imate opciju da vodite obostranog igrača, tj. i bacača i pozicionog igrača, što je nešto što je bilo traženo godinama.

Karijera je doživela neke sitnije promene u vidu zanimljivih podkastova o vašem igraču između mečeva, dok je sistem progresa sličan, a put ka MLB uveliko nepromjenjen. Ono što je takođe ogroman problem karijernog režima jeste veliki bag koji nažalost čini da vaše misije ne napreduju kako treba dok ne odigrate jednu utakmicu u Diamond Dinasty sa vašim likom svaki put kada upalite igru. Srećom, iako je ovo skoro potpuno ubilo progres u modu za vašeg igrača, San Diego Studio je obećao da će zakrpa ubrzo ispraviti ovo u najkratčem roku.

Najveća zamerka je, pored netaknutog March of October moda, to što Franchise i dalje leži tu gde je već godinama, a SDS ni ne deluje kao da ima ikakve planove da učini nešto povodom ovog



“KARIJERA JE DOŽIVELA NEKE SITNIJE PROMENE U VIDU ZANIMLJIVIH PODKASTOVA O VAŠEM IGRAČU IZMEĐU MEČEVA”



IGRU USTUPIO:
SONY

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE/S/X,
PS4/5
IZDAVAC:
Sony Interactive Entertainment
CENA:
69.99€

RAZOVNJI TIM:
San Diego Studio
TESTIRANO NA:
PS5

OCENA

7.5

- ✓ Kreator stadiona
- ✓ Odličan gejmpajl i nova mehanika bacanja
- ✓ Zanimljivi novi segmenti karijere i Diamond Dinasty
- ✗ Bagovi i loši serveri
- ✗ Grafička je ostala skoro ista uprkos novoj generaciji konzola
- ✗ Franchise mod nepromjenjen već godinama



Autor: Milan Živković

REVIEW



GLEDAJ AL' NE PIPAJ

U igračku industriju ulazu se milijarde zelenih novčanica. I to ne samo u proizvodnju samih igara, već i hardvera na kom bi se one što lepše "vrtele". U tom smislu, kada govorimo o novim generacijama konzola i igara, prva stvar koja pada na pamet jeste napredak u grafici.

Dok su ostali, jako bitni elementi igara često zapostavljeni, grafika je oduvek izgleda imala taj najprimamljiviji utisak koje video igre ostavljaju na posmatrače. Znate već kako to ide, niko se još nije na prvi pogled zaljubio u nečiji karakter već... pa, u izgled!

I dok napredak na polju gejmpinga često ume da "zaluta" sa inovativnim kontrolerima, skakanjem ispred ekrana i slično, niko još nije rekao "ne" lepšoj i boljoj grafici. Lično mislim da je u pitanju igra bez prestanka, jer je neko negde, još desetedih sigurno za neku igru rekao da "izgleda kao pravo", ali ne mogu a da se ne zapitam šta bi bilo da neka igra ima besprekornu grafiku a nikakav kvalitet na svim ostalim poljima.

Narita Boy, na svu sreću, nije takav primer. Ali debelo podseća na disbalans ovake vrste.

Priča igre ne može a da me ne podseti na kultni Comix Zone, gde autor stripa biva uvučen u svet koji je stvorio, te pri-

moran da se suoči sa sopstvenim kreacijama. Ovde imamo kompjuterski svet koji je osmislio računarski genije, a u kom završava nesrečni (ili srećni?) dečak. Uz pomoć "tehno mača", Narita Boy će se probijati kroz fascinantni svet a usput otkrivati sve više o njegovom tvorcu.

I dok je priča jako konfuzno ali interesantno ispričana, junak igre jeste upravo grafika odnosno njen stil. Sve prosti i besprekorno isijava retro kvalitetom. Svet je jednostavno rečeno - umetnost piksela, a odabir tema, osvetljenja i boja neodoljivo podseća na kulturni filmski klasic "TRON".

Od muzike pa do lokacija, kompletan prezentacija zrači fantastičnim stilom koji gradi gotovo neuništivu atmosferu. Samo posmatrati igru u pokretu, dok se nižu lokacije nošene odličnom animacijom, dovoljno je da vas igra osvoji "na prvi pogled". Ali što se gejmpinga tiče, to je sasvim druga priča.

Dok protagonist na raspolaženju ima dosta interesantan set poteza, igru počinjete sa svega nekolicinom. Možda to i ne bi bilo toliko strašno, da je akcija više interesantna. Igra prosti sebe želi da predstavi kao akcionu platformu, ali nažalost izuzetno loš posao završava na tom polju. Borbe su repetitivne i deluju kao usiljen proces kako biste nastavili dalje. Kontrole su generalno pipave a zagonetke ili neinventivne ili previše komplikovane.

Šta bih mogao da kažem ja, kao igrač sa "previše" iskustva, koji se zaglavio jako brzo, tek tu pri početku igre, bez mogućnosti da pređem nivo i nastavim dalje. U pitanju je bila sitnica, laka za prevideti, a ja sam se na nju upecao kao početnik i tako kružio nazad-napred u nedogled. Takve stvari u ovakvim igrama, ne bi smeće da se dešavaju i znače samo jedno - loš dizajn.

Pa i kada sam nastavio dalje, igra me je forsirala da se vraćam na prethodne lokacije bez da je to uopšte lepo i objasnila i opravdala. Previše konfuzno i naporan. Drugim rečima - metroidvania dizajn koji se nije dovoljno dugo krčkao da bi imao smisla.

Kao igru koja lepo izgleda, ima odličnu atmosferu i muziku, Narita Boy je apsolutno nesvakidašnje iskustvo. Ali ukoliko od igara tražite - pa, kvalitetno igranje, možda bi bilo najbolje da preskočite ovaj naslov. Sjajna audio-video prezentacija i priča možda čine ovaj naslov nadprosečno kvalitetnim. Ali druga strana novčića, apsolutno podjednako važna, čini ovu igru polovičnim paketom koji je lepše gledati, nego igrati.

Pa dobro, nije ni to sramota. Ako vas neko pita na čemu ste odigrali igru, a vi odgovorite "na Jutjubu", to je danas već sasvim normalno. Bar sam ja tako čuo...



THE TECHNO-FATHERS' CASTLE



THE HALL OF MEMORIES



"IGRU JE LEPŠE GLEDATI NEGO IGRATI."

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Dual Core processor, 2.0 GHz

GPU: AMD Radeon HD 4870, 1 GB

RAM: 2GB

HDD: 2GB

IGRU USTUPIO:
TEAM 17PLATAFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4,
Nintendo SwitchIZDAVAČ:
Team17CENA:
24.99€RAZVOJNI TIM:
Studio KobaTESTIRANO NA:
PC

OCENA

6.7

- ✓ Odličan grafički stil
- ✓ Jaka, atmosferična muzika
- ✓ Interesantna priča
- ✗ Usiljena, ponavljajuća akcija
- ✗ Previše vrtenja u krug
- ✗ Dosadne ili preteške zagonetke



Autor: Igor Totić

REVIEW

ODDWORLD SOULSTORM

HELLO! FOLLOW ME!

Strpljenje, humor i horor su oduševili bili glavni opisi Oddworld serijala. U vreme kad su igre težile ka inovativnosti, Oddworld je spojio stari Prince of Persia sa novim stealth mehanikama kao i inovativnim, iako teškim, preprekama i puzlama. Ejb nam je ostao u sećanju kao smotani ali pametni Mudokin koji je dao sve od sebe da spasi svoje Mudokin prijatelje iz čeljusti zle korporacije koja ih eksploratiše i tera na težak rad. Ejb je imao nekoliko iteracija tokom svog gaming života ali se vratio u mainstream sa New 'n' Tasty, koji je remake prve igre. Stigao je i Soulstorm, koji je tehnički remake Abe's Exodus nastavka, ali sa dosta promena.

Priča prati Ejba koji na kraju prvog dela uspeva da spasi Mudokine iz fabrika i rudnika i odvede ih u planine, gde misli da su sigurni. Glukoni ih pronalaze i na vama je da ponovo sačuvate vaš narod od istrebljenja, teške robije, ili od oba. Priča će vas odvesti i u duboki misticizam, pa čak i magiju. Spremite se da se poštено namučite.

Soulstorm je tehnički 2D platforma, ali se možda može reći da je 2.9D. Krećete se isključivo po X osi ali okruženja imaju mnogo detalja i dubinu, tako da u pozadini možete da vidite delove nivoa do kojih ćete u nekom momentu stići.

Cela prezentacija je vrlo impresivna i postaje sve bolja kako nastavljate kroz igru. Uvodni nivo nije previše upečatljiv jer se radnja odvija na planinama i u pećinama, ali kasnije kada ste na vozu ili u samoj fabriци, dizajn okruženja sija i zauzima prvo mesto u ovoj igri.

Pored odlične grafike koja gura Unity engine do maksimuma, filmiči tokom igre su prosto fenomenalni. Uz sjajnu animaciju i režiju, sinematički pružaju dublji uvid u priču i odlično se uklapaju u

tenziju i humor cele igre. Nisu na nivou Blizzardovih, ali su ih preznojili. Igra je izuzetno šarena, što je kontrast od originala koji je bio izuzetno mračan i tumoran, ali bez obzira na ogromnu količinu boje, Soulstorm uspeva da prenese dušu originala.

To je to od pohvala nažalost.

Gameplay je manje više isti kao ranije, sa nešto prefinjenijim kontrolama i dodatnim mehanikama. Nažalost, nije do-

voljno prefinjen da može da se kaže da je moderan ili dobar, jer sa sobom nosi niz problema koji su me više puta dovodili u smrt. Ako se sećate, Ejb se ranije krećao tehnički po dužini koraka i zauzimao je određene pozicije na ekranu. Sada postoji mešavina pozicija i slobodnog kretanja koje me je više puta prevratio, pogotovo kada sam htio da visim sa ivica ili da skočim do istih. Ranije smo tačno znali odakle možemo da skočimo

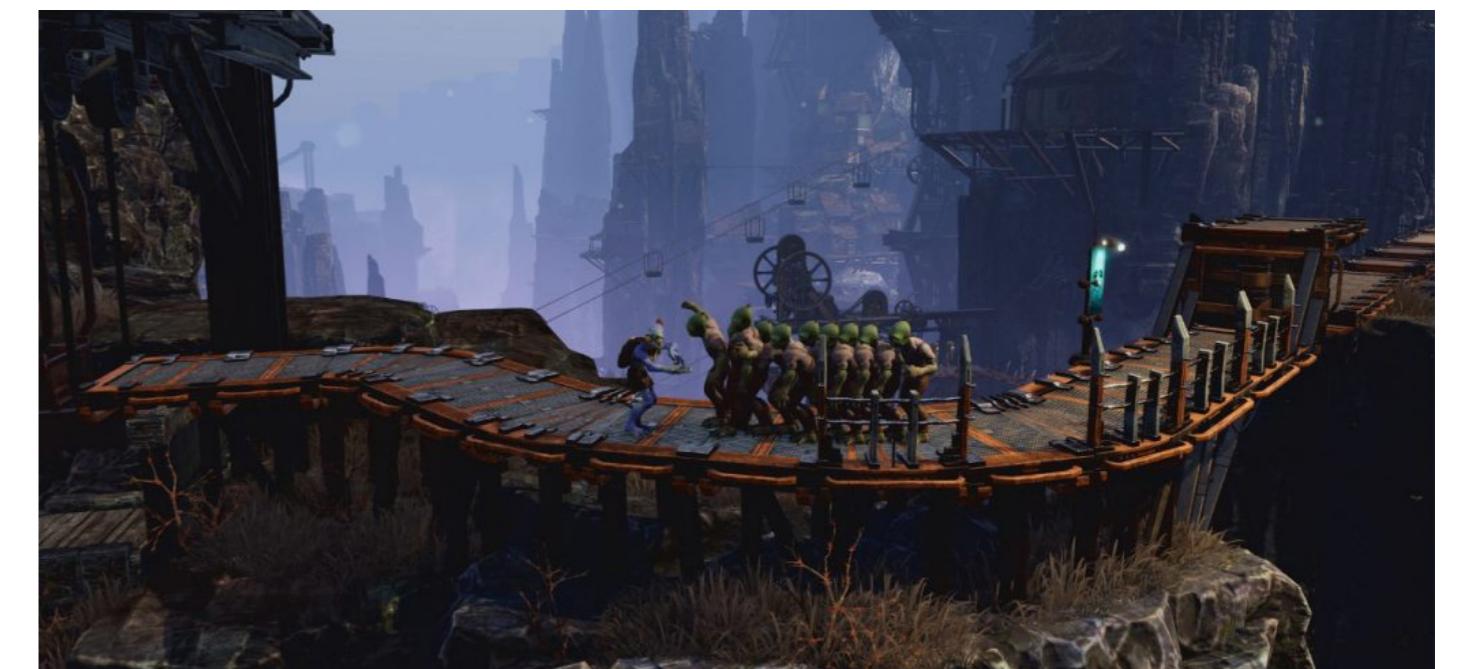
i da se uhvatimo za ivicu, ali ovde je tajming bitniji za skokove, što mi je pravilo dosta problema. Da ćete ginuti, gnućete, što i nije atipično za Ejbove avanture, ali ovde sam imao veći osećaj frustracije nego što sam imao ranije.

Ima momenata u igri koji su potpuno nepredvidivi. Neke delove mape ne možete da vidite i dešava se da vas spiči nešto niotkuda i vratи vas na poslednji

checkpoint. Provalio sam da je bitno da svaku zonu naučite napamet kako biste napredovali dalje, što ubija smisao strategije i nekog kreativnog rešavanja problema. Na primer, došao sam do zone gde ima dosta protivnika i rešio sam da probam da im zauzmem umove i polako ubijam jednog po jednog, ali postoje dronovi koji vas sprečavaju u tome i par puta su bili ili iza mene ili toliko ispred da ih nisam ni video.



“DA ĆETE GINUĆI, GINUĆE, ŠTO I NIJE ATIPIČNO ZA EJBOVE AVANTURE”

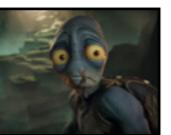


“GAMEPLAY JE MANJE VIŠE ISTI KAO RANIJE, ALI SA NEŠTO PREFINJENIJIM KONTROLAMA I DODATNIM MEHANIKAMA”



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64 Bit
CPU: Intel Quad Core 2.3Ghz CPU
GPU: nVidia GTX 970
RAM: 16GB RAM
HDD: 20GB



IGRU USTUPIO:
REDNER PR

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4/5
IZDAVAČ:
Oddworld Inhabitants,
Microïds

CENA:
40€

RAZVOJNI TIM:
Oddworld Inhabitants,

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

6.8

- ✓ Sinematici
- ✓ Prezentacija i grafika
- ✓ Duboka priča
- ✗ Checkpoint sistem
- ✗ Crafting sistem
- ✗ AI

Takođe, sve tajne koje ste pokupili tokom jednog segmenta se ne važe ako poginete. To me je jako frustriralo jer sam bio mnogo srećan kad sam našao neku tajnu, samo da bi me AI slučajno video i upucao. Ranije igre su imale quicksave opciju, i ne kapiram zašto je ovde nema jer bi Soulstorm učinila beskonačno boljom.

Kad smo već kod AI, često mi se dešavalo da su se protivnici samo zabagovali i nisu pratili svoje patrolne rute. Bagovi se nisu rešili ni posle smrti pa sam mislio da nešto ne radim kako treba, da bi mi YouTube klip pokazao da ti neprijatelji zapravo imaju svoju patrolu dok su kod mene samo stajali u mestu dok nisam resetovao ceo nivo. Takođe mi se dešavalo da nisam mogao da nateram Mudokine da me prate i često su me ili ignorisali, otrčavali sami u smrt ili nisu na vreme skočili preko prepreke. Kapiram da su ovo tehnički problemi koji se mogu ispeglati, ali za prvi utisak mi definitivno

nisu nikako prijali i imao sam momente kad mi se igra nimalo nije igrala.

Što se novih mehanika tiče, imate rudimentarni crafting sistem koji je po mom mišljenju nepotreban, gde pravite razne boćice i opremu koju koristite za prelazak nivoa - boćice sa vodom, mine i ostalo. Igra se dosta hvali svojom fizikom i često ćete kombinovati alkohol sa vatrom kako biste zapalili neprijatelje, i istu tu vatrnu gasiti boćicama sa vodom. U početku je bilo zabavno, ali je brzo dosadilo.

Na kraju krajeva, bitno je da li je igra zabavna ili ne i, kad je već neka vrsta rimjeka, da li nam maže nostalgične oči. Lično sam našao vrlo malo zabave, jer sam se više nervirao nego što sam uživao u gameplay mehanikama, ali sam srećan što opet igram Oddworld igru dovedenu na moderne sisteme. Nisam se zabavio, ali mislim da će dugoročnim fanovima ova igra ispuniti sve uslove da se vrate u Oddworld svet.

druge
RETRO
1978 - 1983



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

RETURNAL

TM

POVRATAK KOJI OZNAČAVA DOLAZAK NEXT-GENA



Nakon par meseci, došlo je vreme da PS5 dobije svoju prvu potpunu konzolnu ekskluzivu, kako je Demon's Souls samo rimejk, dok su ostale sve multiplatforme igre. Returnal je delo simpatičnog studija Housemarque iz Finske koji je poznat po fantastičnim naslovima poput Resoguna i Nex Machina. Ovde po prvi put deluje kao da ovaj studio ima potpuno odrešene ruke po pitanju budžeta, pa svoje bullet hell elemente prenose u mistični sci-fi šuter roguelite sa primesama metroidvania elemenata. Da, znam – vrlo nezgodna rečenica, mada ubrzće sve biti pojašnjeno.

Igrate ulogu Selene, američke marinke/astronauta koja ostaje zaglavljena na nepoznatoj vanzemaljskoj planeti. Ukratko, otkrivate da ste ovo iskustvo već proživili. Posle tumaranja kroz kišovitu i mračnu šumu ginete kako biste otkrili da se ponovo nalazite na mestu olupine vašeg broda. Konkretno, Returnal uzima neke vrlo zanimljive inspiracije i ideje od raznoraznih sci-fi klasika, igrajući se sa idejom vremenske petlje u kojoj se Selena nalazi. Iako je igra klasifikovana kao horor, bolje bi joj stajao opis trilera, mada postoje momenti kada kamera prelazi iz trećeg u prvo lice, gde se odlike ambijentalnog horora svakako pojavljuju, pogotovo sa opštom mračnom atmosferom igre. Naravno, pri svakom prolazu, kako budete napredovali,

više ćete otkrivati o rasi koja je obitavala i ostavila ruševine na dotičnoj planeti, kao i o vašoj ulozi i izlasku iz vremen-skog fenomena. Generalno, priča je veoma zanimljiva i intrigantna, servirana kroz dosta zanimljivih načina kroz ambijent, natpise, arhive i glavne sekvene.

Kao što se može prepoznati, ovaj narativ savršeno služi kao potpora roguelite prirodi ove igre. Nakon svake smrti,

sve što ste skupili u tom prolazu, osim par permanentnih agrejda, nestaje, i vraćate se na sam početak igre. Resursi koje budete pronalazili su uglavnom za unapređenje nekih modula na vašem odelu ili pronalazak novih konzumabilnih predmeta. Naravno, osim resursa, Returnal ima i sistem loota vezanog za oružja, gde će jednostavno vaš nivo iskustva (koje zarađujete ubijajući neprijatelje) povećavati i nivo snage oružja

"RETURNAL UZIMA NEKE VRLO ZANIMLJIVE INSPIRACIJE I IDEJE OD RAZNORAZNIH SCI-FI KLASIKA, IGRAJUĆI SE SA IDEJOM VREMENSKE PETLJE U KOJOJ SE SELENA NALAZI"



"IGRA POSEDUJE I
ONLAJN KOMPONENTU
GDE ĆETE SUSRETATI
MRTVE VERZIJE SELENE
PO SVETU, SA OPCIJOM
DA IH OSVETITE ILI
DA IM POKUPITE
RESURSE"



koje nalazite. Sama oružja imaju svoje statistike uz dodatne osobine koje ga modifikuju, kao i sopstveni mod alternativne paljbe koju odlikuje duže vreme punjenja uz ogromnu vatrenu moć.

Naravno, borba je iz trećeg lica, sa mogućnostima dashovanja i snažnijeg i višeg skoka uz pomoć odela. Platformerska i bullet hell priroda Returnala se najviše odlikuje u implementaciji protivnika, čiji napadi na daljinu najviše podsećaju na naslove kao Nier: Automata i Furi, pa i sam Housemarque-ov Resogun. Već u prvom (a pogotovo u kasnijim) biomu postoji više nego pristojna raznolikost u neprijateljima, pa će postojati i protivnici koji koriste različite tipove udaraca izbliza i sa razdaljine. Na kraju prvog, kao i narednih bioma vas čeka boss protivnik sa više različitih faza i dosta dobro dizajniranih poteza i mehanika koje zahtevaju dobre refleksе i platformisanje. Iako se u prvih par sati Returnal može učiniti relativno lakis, kasniji biomi kao i dodatni izazovi drastično povećavaju nivo težine i iziskuju dosta od igrača. Što se tiče različitih oružja, pored katane za borbu izbliza, postoji još nekoliko različitih daljinskih tipova, primarno pištolj, automatska puška, pumparica i još jedno koje ne bih da spojlujem.

Ono što jeste ipak sveprisutno je i metroidvania priroda same igre, koja će vam određene delove mape blokirati zbog nedostatka određenih oružja. Kada ih konačno otključate, svakako ćete pri sledećim prolazima moći da posetite sve lokacije koje niste mogli pre, bilo svojom katanom, kukom za pejanje ili nečim trećim. Ovo je preintuitivan pristup, s obzirom da kako je igra roguelite, eliminiše neminovno tabanje po već pređenim zonama koje odlikuje metroidvania tip igara. Returnal poseduje i onlajn komponentu gde ćete susretati mrtve verzije Selene po svetu, sa opcijom da ih osvetite ili da im kupujete resurse. Prva opcija će vam ukazati ve-

oma potentnog protivnika koji će vam baciti nešto bolji loot. Samih bioma ima šest, dok količina sadržaja definitivno ne manjka, pa će vam Returnal oduzeti više desetina sati za prelaz.





"PRIČA JE VEOMA ZANIMLJIVA I INTRIGANTNA, SERVIRANA PUTEM AMBIJENTA I KRIPTIČNIH NATPISA"



metheus. Mističnost i gotovo beznadžna situacija odjekuju svakom sledećem borbom i prostorijom drevnih ruina.

Returnal je sa time definitivno i među prvim igrama koje stvarno izgledaju i osećaju se kao next-gen naslovi. 60 slika po sekundi u 4K rezoluciji sa absolutno svim bajnim aspektima ray tracinga je ovde u potpunosti ostvareno, dok su sami vizuelni efekti u kombinaciji sa nenormalnom količinom interaktivnog okruženja na najvišem mogućem nivou. Količina detalja definitivno doprinosi atmosferi koju Returnal tako čvrsto želi da prenese, što uspeva i sa korišćenjem novog hardvera u vidu haptičkog fidbeka i adaptibilnih dugmića, po prvi put unoseći nove mehanike. Naime, ako prilikom nišanjenja nežno pritisnete L2 taster, nišanićete primarnim modom vašeg oružja, dok ako pritisnete do kraja pri osećaju otpora samog dugmeta, ispalicete alternativni mod vašeg oružja. Ovo sve deluje relativno površno na papiru, ali osećaj pod prstima, kao i u samoj borbi je stvarno maestralan.

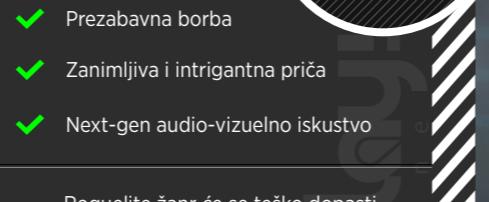
Zvučna podloga je vrhunска, sa manjom muzičke (koja se i dalje odlično

uklapa), gde Soni po prvi put reklamira moć svog 3D audio sistema – i to sa svim uspešno.

Iako deluje kao da je ovaj tekst zapravo sponzorisan od Sonija, to je zato što je implementacija ovih tehnologija u igri stvarno toliko dobra, i gotovo da potpuno menja celokupan užitak, podižući ga na jedan novi nivo. Finalno, istina je da Returnal nema maltene nikakvih bagova i da gotovo nećete osetiti varijacije u frejmrejtu dok budete igrali. Returnal je do sada najveće iznenadenje u 2021, i svojom inovativnošću, posvećenošću detaljima i solidnim narativom, vrlo lako postaje jedan od kandidata za igru godine. Njegova glavna limitacija je njegova priroda, primarno roguelite, koja će loše proći kod igrača koji nisu ljubitelji ovog žanra. Sa druge strane, Returnal se pridružuje listi najboljih rogueliteova za one koji se prvi put susreću sa ovakvim tipom igre, a bilo koja igra koja je sposobna za tako nešto je vrhunskog kalibra.



IGRU USTUPIO:
SONY

PLATFORMA:	PS5	RAZVOJNI TIM:	Housemarque
IZDAVAČ:	Sony Interactive Entertainment	TESTIRANO NA:	PS5
CENA:	69,99€		
OCENA	9.7		
			



www.rekt.shop





Autor: Milan Živković

REVIEW



BLJESAK IZ DALEKE PROŠLOTI

Dok me posmatrate kako se kumpam u nostalgiji dok igram Chrono Trigger ili kako mi se oči sjaje dok tonem u kauč uz Final Fantasy 7 rimejk, rekli biste - ovaj čovek je oduvek voleo JRPG. Verovatno biste pomislili i da mi se najstariji sin zove Sefirot a da su mi prve reči bile "Skversoft je tata", uvezviš u obzir da je ovaj žanr meni sada svakako jedan od omiljenih. Eh, koliko biste samo pogrešili. Verovali ili ne, pre dva deset i kusur godina, na JRPG sam posmatrao kao na neku nevidenu glupost.

Razlog je bio jednostavan i još više sramotan za mene - nisam voleo JRPG jer nijedan nikada nisam lično probao. I kada se tako budala ponosi onim čega se pametan stidi, ne može da ne naiđe bar par drugara koji ti u ruke guraju disk uz "da te čuo nisam dok ovo ne probaš". Baš na takav način, meni u ruke leže kopija igre o čijem remasteru upravo pišem. U ruke mi leže SaGa Frontier, pa se nakon kraćeg snebivanja zavrte u PlejStejšnu koji takođe do tada JRPG-a video nije.

Ne znam zašto su baš SaGa Frontier odabrali kao prvi JRPG naslov za mene, ali sada kada posmatram celu situaciju rekao bih da im je to prvo palo pod ruku, jer igra ne da nije za početnike, već me čudi da im nisam dao neki novac samo kako bi mi ostavili disk da ga ritualno spalim. SaGa Frontier je jedan od najneobičnijih JRPG eksperimenata svog vremena, a bogme i šire.

Ovaj remaster donosi pozamašan broj unaprednja u odnosu na original. Ljubitelji PlayStation 1 verzije, biće radosni da čuju da osim poboljšane grafike i olakšica u vidu brzog čuvanja statusa, provere aktuelnih zadataka i promene brzine gejmpela, remaster sa sobom donosi i dosta sadržaja koji je bio izbačen iz originala usled više ograničenja.

Brzo čuvanje statusa igre i te kako je dobrodošla funkcija, jer umnogome olakšava snalaženje u ovom svetu u kom je vrlo lako izgubiti se. Mogućnost da se proveći šta je naredni cilj u posebnom meniju, verovatno je najkorisnija stvar jer ste do sada zavisiš isključivo od toga koliko ste dobro slušali vaše sagovornike dok su vam u polu-zagonetnom maniru šaputali kuda dalje.

Promena brzine gejmpela, osim što duplo ubrzava borbe, ubrzava i apsolutno svaki drugi aspekt igre. Tako je moj karakter po mapi trčao kao bubašvaba, sa sve naglim zaokretima kada naleti na prepreku, na šta sam se prvo dobro ismejao a zatim i poštено zgrozio. Korisna opcija u svakom slučaju, bar sve dok neko u prolazu od straha ne zvekne vaš dragoceni TV, usled urođenog švabo-refleksa, kakvim smo većinom mi u Srbiji blagosloveni.

Konačna velika izmena koja se ne tiče vizuelnog, jeste implementacija sadržaja koji ranije nije bio prisutan. Zahvaljujući tome, igra sada dolazi u obliku u kom je

davno trebalo da postoji. Ovo podrazumeva prisustvo novog igrivog karaktera sa zasebnom pričom, kao i dopunu narativa već postojećeg karaktera. Svako ko je bio ljubitelj originala, ovo će i te kako znati da ceni.

Kada posmatram igru sada, dvadesetak godina kasnije, ne mogu da ne osetim one vibracije naslova prvog PlejStejšna. Prerenderovane pozadine i dvodimenzionalni karakteri, svakako čine srž ovog vizuelnog stila. I dok karakteri remastera izgledaju kao da su napravljeni od nule, pozadine mi najviše deluju kao da su propuštene kroz neki napredni AI kako bi im podigao rezoluciju i što više ih osvežio.

Ljubitelji starih igara, na ovaj način su restaurirali nekolicinu naslova ovog stila, uključujući Final Fantasy i Resident Evil igre. Ali šta god da je razvojni tim ovde koristio, uradili su dobar posao kako bi malo modernizovali igru a da nimalo ne izgubi na onom retro utisku koji je uvek imala. Ovo naravno iziskuje i da ste apsolutni ljubitelj ovog vremešnog izgleda. Što se mene tiče, grafika je mogla biti mnogo bolja.

Dok sam igrao original i razmišljao o tome da li sam zaista licemeran što smatram da je igra dobra a to u društvu sigurno neću priznati u skorije vreme, nekoliko stvari je na mene ostavilo odličan utisak. Činjenica da u startu birate jednog od sedam protagonisti (Heptaphath Traveler?), bez ob-

davno trebalo da postoji. Ovo podrazumeva prisustvo novog igrivog karaktera sa zasebnom pričom, kao i dopunu narativa već postojećeg karaktera. Svako ko je bio ljubitelj originala, ovo će i te kako znati da ceni.

Kada posmatram igru sada, dvadesetak godina kasnije, ne mogu da ne osetim one vibracije naslova prvog PlejStejšna. Prerenderovane pozadine i dvodimenzionalni karakteri, svakako čine srž ovog vizuelnog stila. I dok karakteri remastera izgledaju kao da su napravljeni od nule, pozadine mi najviše deluju kao da su propuštene kroz neki napredni AI kako bi im podigao rezoluciju i što više ih osvežio.

Ljubitelji starih igara, na ovaj način su restaurirali nekolicinu naslova ovog stila, uključujući Final Fantasy i Resident Evil igre. Ali šta god da je razvojni tim ovde koristio, uradili su dobar posao kako bi malo modernizovali igru a da nimalo ne izgubi na onom retro utisku koji je uvek imala. Ovo naravno iziskuje i da ste apsolutni ljubitelj ovog vremešnog izgleda. Što se mene tiče, grafika je mogla biti mnogo bolja.

Ubedljivo najupečatljivija stvar u igri, istovremeno je i razlog zašto original nisam prešao tih davnih tinejdžerskih dana. SaGa Frontier je zamišljen kao 2D JRPG otvorenog sveta. To ne samo da znači da vas ništa neće voditi za ruku, već i da će vam gotovo ceo svet od starta biti na izvolte. Zvuči kao sjajna stvar? Da, ukoliko obožavate da se rastrčite na sve strane i izgubite kao dete na vašaru, radujete se! Bez obzira na novitet kojim možete da proverite šta vam je naredni zadatak, svet je toliko raznovrstan i otvoren, da ćete se u njemu vrlo lako pogubiti, ukoliko ne budete pažljivi.

Što se mene tiče, ja sam drugarima disk vratio uz uljedno "baš je glupa igra" i licemerno "daj mi neki drugi JRPG baš da vidim". Na red su došli Final Fantasy IX i Suikoden II, što je za mene činilo početak jedne potpuno druge sage. A dok SaGa Frontier, pa ni u svom remasterovanom obliku ne predstavlja nešto za širu publiku, nema sumnje da su oni koji umeju da uživaju u njenom nesvakidašnjem haosu, dobili pravu i neočekivanu poslasticu.

Što bi rekli - svakom svoje.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows® 8.1 / 10 64-bit

CPU: AMD A4-5300 /

Intel® Celeron® G1610T

GPU: NVIDIA® GeForce® GT 730

RAM: 8GB

HDD: 5GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:	PC, PS4, Nintendo Switch
IZDAVAČ:	Square Enix
CENA:	24.99€

RAZVOJNI TIM:	Square Enix
TESTIRANO NA:	PS4

OCENA

6.9

- ✓ Novi sadržaj
- ✓ Dobra muzika
- ✓ Retro vibracije i mehanika borbi
- ✗ Bleda priča
- ✗ Moglo je i mnogo bolje da izgleda
- ✗ Dizajn nepristupačan za širu publiku



Autor: Milan Živković

REVIEW



AMBICIOZNO PUCANJE SA POLA TERENA

Više desetina klonova i recenzija kasnije, mislim da više apsolutno nema nikakve potrebe da objašnjavam mehaniku neke "Soulslike" igre. Žanr koji se toliko kopirao i na kom se vršilo više eksperimenta nego na času hemije, dostigao je taj nivo da mi barem pruža tu olakšicu da u razgovoru više ne moram da opisujem kako funkcioniše, već samo da izgovorim njegovo ime.

Dakle, Shattered: Tale of the Forgotten King je "Soulslike" igra, ali sa obrtom. A kako ovaj obrt ne doživljavamo na početku igre, tako će ga sačuvati za malo kasniji momenat ove recenzije.

Vizuelno, igra podseća na dva, stilski jako dobra naslova - Necropolis i Blue Fire. Po pitanju kvaliteta, Shattered je sva sreća barem bolji od prvpomenu tog, ali kada govorimo isključivo o grafici, nema sumnje da će ljubitelji specifičnog, mračnog i mističnog dizajna biti i više nego zadovoljni.

Kompletan svet je izuzetno dobro osmišljen, počevši od izgleda karaktera pa do fascinantnih lokacija koje broje

"NA MOMENTE, IGRA FORSIRA I FIKSIRANU KAMERU KOJA POKUŠAVA DA PROIZVEDE SNAŽNIJI FILMSKI UTISAK, NA UŠTRB GEJMLEJA"

izuzetno visok broj varijacija. Sveopšti grafički kvalitet nažalost ne ide pod ruku uz sjajni dizajn, pa su teksture često siromašnije a animacije u najmanju ruku neobične, te kvare generalni utisak. Međutim ukoliko zanemarimo ove mane tehničke prirode, može se slobodno reći da igra odlično izgleda.

Zapravo, od grafike i zvuka, preko priče do izvođenja, izuzetno je očigledno da je ova igra prvenac Redlock studija. Ono što je najviše odaje, jeste neispoliranost i eksperimentalni pristup i rešenja. Već pri prvim borbama koje naizgled deluju atraktivno, jasna je njihova jednostavnost, loša detekcija udaraca i trapavi pokreti i kontrole. Ideja možda jeste u duhu "Soulslike" igara, ali nažalost ne dopire daleko na akcionom polju.

Na momente, igra forsira i fiksirana kameru koja pokušava da proizvede snaž-

niji filmski utisak, na uštrb gejMLEJA. Ove deonice postaju bezrazložno teže za kontrolisanje i prete da opasno isfrustriraju nespremne igrače.

Cela priča i mistična istorija igre takođe deluju nezgrapno, neveštvo ispričano i dosta teško za razumevanje. Informacije su često raštrkane po svetu, a i kada ih se domognete, slabo odgovaraju na pitanja koja se gomilaju. U pogledu zanimljivosti štiva, sve je toliko tajanstveno da daje kontraefekat, pa gubi na privlačnosti i vremenom postaje naporno i manje interesantno.

I dok na vizuelnom polju igra zadovoljava, a sam gejMLEJ i priča daju danak neiskustvu, Shattered nakon nekoliko časova igranja vadi svoj kec iz rukava, koji u vidu najsmelijeg ambicioznog pokušaja, stremi da uvede jedan grandiozni obrt u kompletan žanr. "Soulslike"

igre su poznate po vrlo jasnim postavkama svojih svetova, gde eventualno imate jedan međusvet iz kog se upušta te u manje lokacije. Shattered ovo pokušava da podigne na viši nivo.

Taman u momentu kada igra možda počinje da gubi na inicijalnom zamu-hu, pred vama se otvara međusvet širi nego bilo koji u žanru do sada. Jedan prostran i zbilja lep, otvoreni svet koji povezuje mnoštvo lokacija od interesa. Celo mesto je zapravo toliko veliko, da protagonistu na raspolaženju ima i prevozno sredstvo ne bi li se po njemu brže

kretao. U pitanju je nešto nalik letećem skejtu (haverbord?) i obilazak sveta na njemu iskreno predstavlja zaista neobično zadovoljstvo.

Kompletan utisak koji je ovo otvoreno prostranstvo na mene ostavilo, mogao bih da poredim sa ispraznom ali mističnom veličinom Shadow of the Colossus sveta sa elementima Breath of the Wild istraživanja. I dok sve naravno nije izvedeno na podjednako genijalan način, u isti mah je i veoma impresivno. U pitanju je bez sumnje ne samo ambiciozan pokušaj da se u žanr unese nešto novo,

već zbilja hvale vredan podvig u smislu veličine, otvorenosti i zanimljivosti jednog potpuno novog univerzuma.

Kada se sve ovo uzme u obzir, Shattered: Tale of the Forgotten King je igra koja zasluguje dodatno poliranje. Ovako nešto nije neizvodljivo povremenim ažuriranjima u budućnosti, ali gde god da se nalazi maksimum do kog se ova igra može dovesti zakrpama, daleko važniji jeste put na koji se razvojni tim ovim naslovom otisnuo.

Ukoliko se nauči na greškama a poradi na vrlinama ove igre, sa sigurnošću možemo da očekujemo jedan sjajan naslov ili čak nastavak iz iste kuhinje. Do tada, ukoliko ste željni za malo "Soulslike" akcije a tražite pak nešto drugačije, probajte Shattered. Ovako nešto do sada sigurno niste igrali.



"OVO NIJE SAMO AMBICIOZAN POKUŠAJ DA SE U ŽANR UNESE NEŠTO NOVO, VEĆ ZBILJA HVALE VREDAN PODVIG U SMISLU VELIČINE, OTVORENOSTI I ZANIMLJIVOSTI JEDNOG POTPUNO NOVOG UNIVERZUMA"



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64bit
CPU: Intel Core i5-7600
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1060 6GB
RAM: 8GB
HDD: 15GB



IGRU USTUPIO:
PLAYER-TWOPR

PLATFORMA:	PC
IZDVAČ:	Redlock Studio
TESTIRANO NA:	PC

OCENA	
✓ Odličan vizuelni stil	6.5
✓ Element istraživanja	
✓ Impresivan i otvoren međusvet	
✗ Zaguljena priča	
✗ Mlak akcioni segment	
✗ Generalna neispoliranost	



Autor: Milan Živković

REVIEW



SMELTE SE SMELTEROVATI?

tako Adam istupi i sa zemlje pokupi, te u jednom zalogaju zguta jabuku. Sila izdaleka ljutito prasnu od razočarenja, obgrlivši celi vrt svetlošću i baci Evu u mračne dubine. Tu, u mrkim pećinama, Eva pronađe Smeltera, koji je poput očeće obgrli i podari joj snagu. Pomoć joj ponudi da pronađe Adama, dok bi usput i sam mogao povratiti svoju moć. Ali namere njegove behu sumnjive...

Da, kladim se da tako svi poznajemo biblijsku Knjigu Postanja, što ova igra verno prikazuje u svoj svojoj raskoši. Šalu na stranu, zbilja neočekivan prolog za jednu retro, 2D platformu. Ne sećam se da sam skoro doživeo bilo šta i približno nebulozno u nekoj igri.

Bizarnost, ma kakva bila, svakako mi nikada nije mogla ogaditi jedan od mojih omiljenih žanrova, pa sam brzom brzinom pohitao kroz nivo, ne bih li se što pre navikao na kontrole i kretanje protagonistkinje. Odmah vam mogu reći da igra izgleda kao proizvod šesnaestobitne ere konzola, ali nekako uspeva da pruži utisak osmobilnog gejmpela.

Potezi su mnogobrojni i lepo uklopljeni u dizajn nivoa kako bi vam razmrđali moždane ćelije, ali sam doživljaj kretanja i borbe, iz nekog razloga odiše aromama iz vremena prvobitne Nintendove konzole. Pa ni piskutava "chiptune" muzika

ne pomaže da se utisak otisne išta dalje od osam bita. Zapravo, ova igra uspeva da mi servira koktel pomešanih impresija, da na momente stvarno nisam znao šta da mislim o njoj. Pokušaću da vam prenesem neke od njih.

Ako se sećate čuvene igre Brutal Legend i njenog neslavnog žanrovskog obrta u sred igre, mogu vam odmah reći da vas isto očekuje i ovde. Kako je Brutal Legend bio akcionala 3D platforma i odjednom se pretvorio u RTS, tako se i Smelter iz 2D platforme niotkuda pretvara u... pa, takođe strategiju. Većovali ili ne, umesto nivoa koji se nižu jedan za drugim, kao međusvet između njih stoji strateška postavka.

Smelter upravlja svojim armijama i otvara putanje ka novim nivoima, usput rušeci suparničke frakcije. Komande i logika iza ovog RTS momenta, toliko su simplistički da ih je lako zaboraviti, što stvara dodatnu konfuziju, a ceo segment je ispunjen uputstvima, što pruža utisak da konstantno igramo tutorial nivo. Ovaj osećaj uspeva da se prenese i na ostatak igre, time usporavajući osećaj napretka što ume da bude krajne frustrirajuće.

Mislim da je do sada jasno da je implementacija RTS gejmpela, bar prema mom skromnom mišljenju, bila apsolutna greška na isti način kao i za Brutal Legend, jer usporava i osporava tok igre, koji bi bez njega bio i te kako solidan.



Nažalost, čudnovati temperament ovog naslova ne prestaje da divlja ni na ostanim poljima.

Kompletan priča, iako zanimljive postavke, pati od nekolicine izuzetno zbujujućih sitnica. Likovi ne zvuče kako izgledaju, pa umesto u podjednako bizarnom duhu okruženja, deluju kao da ih je napisao tinejdžer dok se smatrao na času matematike. Ovo rezultuje mnoštvom likova sa čudnim imenima i još čudnijom pričom ispričanom na najčudniji način.

Posmatrajući igru kao celinu, ne mogu a da ne kažem da je u nju uloženo doista truda i da poseduje brojne kvalitetne elemente. Platformisanje je zabavno, akcija jednostavna ali privlačna a dizajn karaktera i lokacija odličan. Priča, iako nošena neveštим dijalozima, opet je prilično interesantna, a količina sadržaja može privući neke igrače.

Sa druge strane, njihov dizajn, kao i dizajn cele igre je odličan. Sve deluje kao misteriozan i uvrnut univerzum o kom zaista želite da sazname što više, ali nikako nisam mogao da se otrgnem pomisli da sam dizajn Smeltera već negde video. Blebetavi, buljavci odevni predmet koji daje supermoći? Pa da! Anime iz 2013. godine pod nazivom Kill la Kill je imao identičan simbolički momenat. Još kada pogledam dizajn očiju Smeltera, ništa više ne deluje kao slučajnost.

Izgleda da je tvorac igre stvarno neki tinejdžer, dragi čitaoci.

Osim što Evi daje brojne moći u vidu napada, štitova, bičeva i seckanja, Smelter poseduje mogućnost da smeltuje, odnosno iz protivnika i okoline povremeno izvuče vredne resurse, pa otuda i dublje značenje naslova igre. Valjda. Iskreno, ovo deluje kao toliko nebitna i suvišna mehanika, da će mi oprostiti što joj neću posvetiti više od jednog pasusa.

Posmatrajući igru kao celinu, ne mogu a da ne kažem da je u nju uloženo doista truda i da poseduje brojne kvalitetne elemente. Platformisanje je zabavno, akcija jednostavna ali privlačna a dizajn karaktera i lokacija odličan. Priča, iako nošena neveštим dijalozima, opet je prilično interesantna, a količina sadržaja može privući neke igrače.

Sa druge strane, kompletan atmosfera igre u saradnji sa čudnim likovima, nelagodnom muzikom, bizarnim okolnostima i tempom koji ubija kombinacija



"IMPLEMENTACIJA RTS GEJMPLEJA DELUJE KAO POTPUNI PROMAŠAJ"



žanrova, neutrališe brojne kvalitete kao šaku vitamina koje zalijete flašom Kokako-kole. Na kraju vam preostaje jedino da ignorirate uvrnuti osećaj odbornosti koji se komeša u stomaku i zgrabite sve ono što je kvalitetno, ili prosto preskočite ovaj naslov.

Ili možete u igri uživati i kao ja pri svom prvom prelasku. Na samom početku, kada vas igra navodi da sa Adamom pokupite i prožderete jabuku, vi je samo prođite i odsetajte sa scene. Odjavna špica koja će uslediti kako bi sugerisala da ste igru prešli (samo na jedan sasvim drugačiji način), možda je upravo ono najbolje što biste od ove igre mogli da zatražite.

A vi, nešto hrabriji, slobodno navalite na dezert. Ono što će uslediti, možda se i ne razlikuje toliko od poznatijeg pada iz edenskog vrta. Ponekad bizaran a ponекад lep, baš kao što to i jeste - život.

Ma šta ja pričam?!

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10 64bit
CPU: i5 2.5GHz
GPU: IntelHD 300
RAM: 4GB
HDD: 5GB



IGRU USTUPIO:
DANGEN ENTERTAINMENT

PLATAFORMA: PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch
RAZVOJNI TIM: X PLUS Company Limited
IZDAVAC: DANGEN Entertainment, Gamera Game
CENA: 16.79€
TESTIRANO NA: Nintendo Switch

OCENA

6.7

- ✓ Intrigantan univerzum
- ✓ Zabavno platformisanje
- ✓ Dobar dizajn likova i nivoa
- ✗ RTS momenat ruši koncept
- ✗ Izuzetno čudno napisani likovi
- ✗ Bizarna priča i atmosfera



Autor: Igor Totić

REVIEW



VODE AN!

Star Wars Republic Commando je jedna od onih igara koju su svi igrali i svi je se rado sećaju, ali je realno imala više nego dovoljno svojih problema i nedostataka. Republic Commando pripada grupi igara koje su bile toliko nezaboravne da ih se nostalgично sećamo kao najbolje igre svojih vremena i stalno vapimo za tim stariim osećajima kad smo bili mlađi i naivni i kad je svaka igra bila fenomenalna. Na našu sreću, dobili smo port za novije generacije konzola, pa hajde da vidimo da li je igra bila jedna od najboljih Star Wars igara, ili se mi samo sećamo da jeste.

Republic Commando prati priču paralelno sa radnjom Druge Epizode, Attack of the Clones, gde upoznajemo Delta Squad, klonove koji su dodatno genetski modifikovani da budu elitne jedinice namenjene za specijalne i tajne misije. Ovo je vrlo bazičan FPS sa ograničenim elementima upravljanja jedinicom i izdavanjem naredbi, ali je to radila tako dobro. Delta tim se sastojao od Narednika RC-1138 - „Boss“, RC-1140 pr-

vog oficira i inžinjera - „Fixer“, RC-1270 snajperiste - „Sev“ i RC-1262 eksperta za eksplozive - „Scorch“. Vi kao igrač ste u ulozi Boss-a dok su ostali klonovi kontrolisani od strane AI i vaših bazičnih komandi. Ova naša družina me je oduvek podsećala na jednu drugu poznatu četvorku, Nindža Kornjače, i očigledno dosta inspiracije vuku od „Heroja iz poluškoljke“. Sve u svemu, odnos između naših heroja je nezaboravan, od prozivki do međusobnog podržavanja. Republic Commando je definitivno uspeo da prenese vezu ove braće i njihovog međusobnog poštovanja.

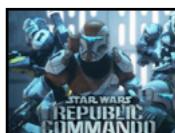
Okrženja i lokacije koje ćete posećivati su direktno izvučeni iz filma, tako da ćete putovati tunelima Geonosisa i tumarati prašumama i močvarama Kashyyyka, koje su izuzetno verno prikazane i detaljne... detaljne koliko su mogle da budu u vreme originalne igre. Mape su uglavnom linearne i sem par čoškova gde možete da pronađete dodatnu municiju i granate, nećete skretati mnogo sa glavne putanje. Svaka misija

je direktno označena i ima definisan plan putanje, mada ništa od ovoga u to vreme nije bilo neobično.

Od oružja, naši heroji imaju osnovnu DC-17 pušku koju mogu da modifikuju da postane snajper i bacač granata. Mimo toga, na svakom nivou mogu da se pronađu specifična lokalna oružja, poput Trandoshan sačmara ili Geonosian laserskog teškog oružja. Ova dodatna oružja su dizajnirana da vas sprovedu kroz određene segmente nivoa lakše nego što biste sa osnovnim, ali sve u svemu je mali izbor onoga što možete da koristite. Neprijatelji su, pogotovo na većim težinama, sunđeri, i mogu da trpe mnogo štete, a kroz celu igru imate osećaj da vaša oružja nisu baš najjača u galaksiji. Dešavalо se da ispalim po šaržer i po na droida i da mu skinem samo pola HP-a. Mislim da bi dinamičnije bilo da su neprijatelji malo slabiji a oružja malo jača, jer ćete se često pronaći u situacijama gde njih ima mnogo, a vi imate osećaj da ćete potrošiti svu municiju samo na jednog neprijatelja.



“MUZIKA JE I DALJE PRVOKLASNA I PEVAĆETE VODE AN SA HOROM SVAKI PUT KAD KRENE TOKOM BORBI”



IGRU USTUPIO:
ASPYR

PLATFORMA:
PS4, Nintendo Switch
IZDAVAČ:
Aspyr
CENA:
14.99€

RAZVOJNI TIM:
LucasArts
TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

6.5

- ✓ Muzika
- ✓ Star Wars dok je i dalje bio dobar
- ✓ Pun gas na nostalгију
- ✗ Vrlo bazičan port
- ✗ Framerate je katastrofa

Što se samog porta tiče, nikako ne mogu da preporučim Switch verziju. Republic Commando je izašao 2005. godine i prostro mi je neverovatno da Switch ne može da zadrži stabilan framerate. U momentima je 60, u momentima je 30, a često opadne i ispod 20 kada je gužva na ekranu. Kapiram da postoje ograničenja samog engine-a, ali ako Witcher 3 može onako fino da radi, kao i Doom



Autor: Milan Živković

REVIEW

NieR Replicant

ver.1.22474487139...



KVADRATNI KOREN IZ JEDAN I PO?

Uvezi jedne stvari, igrače mogu da podelim u dve grupe - one koji misle da se igre remasteruju kako bi se očuvalo dragoceno predanje naših voljenih originala i one koji smatraju da je u pitanju lak način da se zgrne dodatna zarada na staroj slavi. Ako i kažemo da je istina negde između, svakako se možemo složiti da je remasterizovanje nekih od naših omiljenih naslova pravi blagoslov.

Desetak godina stara igra Nier, svakako je bila nesvakidašnje iskustvo. Pod režiserskom palicom sada već renomiranog tvorca Jokoa Taroa, u gejming industriju unela je dosta svežine kroz neverovatne inovacije na polju pripovedanja ali i samog gejmpinga. Remasterizovati ovakav jedan naslov, svakako zaslužuje nesputanu podršku igracke publike.

Sa druge strane, ukoliko se igri pristupa sa namerom da se remasterizuje a ne uradi punokrvni rimejk, to sa sobom može povući i izvesne posledice. Baš

takov slučaj imamo ovde, ali budite bez brige. Situacija je daleko od loše, kada je ovo osveženo izdanje u pitanju.

Nier Replicant ver.1.22474487139 (tako je dame i gospodo, to je podnaslov igre) se kao i original odigrava u postapokaliptičnom svetu i predstavlja akcioni RPG sa otvorenim prostranstvima, ali izuzetno jakim akcentom na priči i iznenađenjima koja ona nosi. Za razliku od originala, igra je po dizajnu više zasnovana na japanskoj verziji, naročito u pogledu izgleda protagonisti.

Verovali ili ne, publika sa zapada nije mogla da procesuira klasičan japanski izgled glavnog karaktera koji izgleda kao nežni dečak a bije se kao Konan. Zato je za to tržište protagonista redizajniran da izgleda... pa baš kao Konan! (koji se bije kao Konan) Remaster sada u svim verzijama objedinjuje istog protagonista, dečaka koji podseća na devojčicu a bije se kao lud, tako da su naša srca koja su navikla na japansku logiku konačno na mestu.

Podizanje težine na viši nivo, od protivnika čini samo izdržljivije mete, tako da na neki način to samo pogoršava celu situaciju. Od mene sledi preporuka da igru igrate na najlakšem podešavanju i uz uključene automatske asistencije, gde će

Akcija bez sumnje izgleda bolje nego ikada. Na animacijama se dosta poradilo, pa je sada kretanje gotovo svih modela izuzetno tečno i izgleda zadivljujuće u pokretu. Borba je na vizuelnom nivou Nier Automate i predstavlja balet krvoločnih poteza, kojih nikako da se zasitite.

A onda ih se zasitite jer igra forsira mnogo ponavljajućih okršaja, u potpunosti negujući dizajn originala u smislu nivoa i prolaska kroz njih. Joko Taro svakako maštovito žonglira sa pristupima gejmpingu, pa se ovaj osećaj repetitivnosti na momente u potpunosti gubi, ali budite sigurni da će vam u nekim trenucima borba dosaditi. Naročito kada uzmemu u obzir činjenicu da igra uopšte nije teška i slabo pruža bilo kakav otpor.

Podizanje težine na viši nivo, od protivnika čini samo izdržljivije mete, tako da na neki način to samo pogoršava celu situaciju. Od mene sledi preporuka da igru igrate na najlakšem podešavanju i uz uključene automatske asistencije, gde će

kompjuter kontrolisati neke od vaših pokreta, što protagonistu pretvara u apsolutnu mašinu za uništavanje. Možda ovo neće leći svakome, ali ja bez blama moram da priznam da jednom i jesam prešao igru baš na ovaj način i žalio nisam!

Ostaci zastarelog dizajna ogledaju se još i u nezanimljivim tamnicama, gde je kroz neke interesantno prolaziti koliko i kroz kruz srednjih godina, a kada na to dodamo i činjenicu da je sam početak igre jako spor i prosto pretrpan sporednim misijama koje se svode na najgori oblik kurirskog gejmpinga, nema sumnje da ostaje žal što nije iskorišćena prilika da se poradi i na ovom polju koliko i na vizuelnom aspektu igre.

Sva sreća, većina sporednih zadataka su u potpunosti opcioni i ne donose nagrade vredne pažnje, pa ovu dosadu recimo možemo tretirati kao nešto manju neprijatnost. U to ime, najbolje bi bilo osvrnuti se na ono najlepše, svake poхvale vredno unapređenje u odnosu na original - grafiku.



“ZA RAZLIKU OD ORIGINALA, IGRA JE PO DIZAJNU VIŠE ZASNOVANA NA JAPANSKOJ VERZIJI, NAROČITO U POGLEDU IZGLEDA PROTAGONISTE”



“OSTACI ZASTARELOG DIZAJNA OGLEDAJU SE U NEZANIMLJIVIM TAMNICAMA I REPETITIVNOSTI.”



"AKCIJA BEZ SUMNJE IZGLEDA BOLJE NEGO IKADA"



Igra je sada mnogo oštrija, preglednija i prijatnija za oči, a sve prosto pršti od odličnih efekata, animacija i atmosfere sveta koji halapljivo guta igrača. Za užasno jaku "imerziju" zasluzna je i muzika koja kao da kroz celu igru opevava specifičan oblik tuge koja pritiska izmučeni svet kojim koračate. Uz to, apsolutno svaki karakter u igri ima podršku po pitanju glasovne glume, tako da nema sumnje da se sada u ovaj svet možete uživeti bolje nego ikada ranije.

Mada moram da priznam da sam bio malo razočaran što na PlayStation 5 konzoli u 4K rezoluciji, igra ne izgleda bog zna šta bolje. Kao da je 1080p rezolucija prosto razvučena preko ekrana i izgleda skoro identično na obe konzole. Mada možda grešim, jer mi je pažnju konstantno odvlačila neverovatna ko-

ličina staraca sa štapovima koji su hodali unaokolo (verovatno u potrazi za Poštom?). Zvuči smešno, ali kada sam u jednom momentu na istom ekranu ugledao tri starca koji se na isti način vuku preko gradske pijace, zatekao sam se kako hipnotisano blenem u ekran, kao da sam uočio grešku u Matriksu. Ovaj, gde sam ono stao? A da!

Kao neprikosnovena zvezda igre, ponovo se nameće priča, a ona veruje nije ostarila ni dana, već je sada još bolja jer poseduje i proširenje u obliku dodatnog kraja. Kako biste iskusili kompletну priču kako to valja i dolikuje, potrebno je da igru pređete ne jednom, ne dva, već tri puta. Znam, zvuči kao sulud Sizifov posao, što u neku ruku i jeste istina, ali iskustvo koje igra pruža kao nadoknadu za sav trud, potpuno je neprocenjivo.



"IGRA JE SADA MNOGO OŠTRIJA, PREGLEDNJA I PRIJATNIJA ZA OČI, A SVE PROSTO PRŠTI OD ODLIČNIH EFEKATA, ANIMACIJA I ATMOSFERE SVETA KOJI HALAPLJIVO GUTA IGRAČA"

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows® 10 64-bit

CPU: Intel Core™ i5-6400

GPU: AMD Radeon™ RX Vega 56

RAM: 16GB

HDD: 26GB



**IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA**

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4
IZDAVAČ:
Square Enix
CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
Cavia
TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

8.5

- ✓ Prelepa akcija
- ✓ Fantastična priča i iskustvo
- ✓ Neverovatna muzika i atmosfera
- ✗ Užasno spora uvertira
- ✗ Nepotrebna šljaka kroz nivoe



Autor: Dejan Stojilović

REVIEW



UNFINISHEDERS

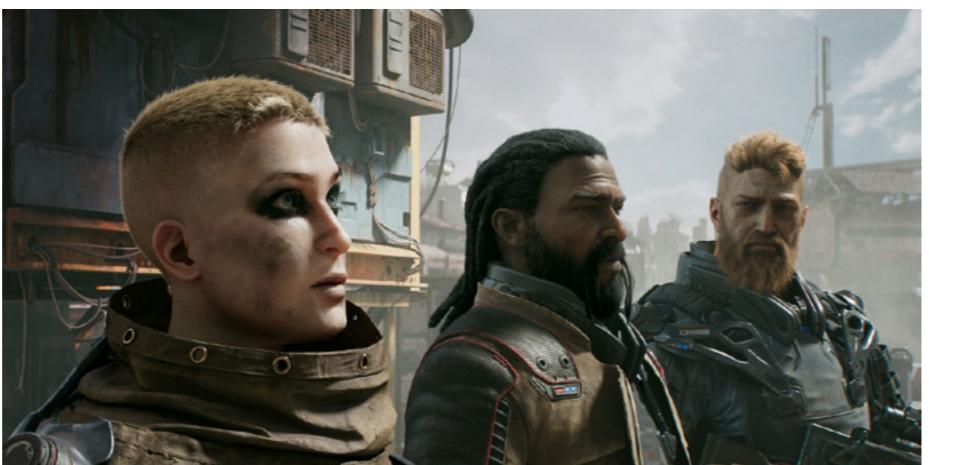
Nagadam da sam dobar deo ovog meseca našem milom i dragom uredniku „skakuckao“ po tananim živcima dok je čovek nervozno gledao u svoj časovnik ili mobilni, zabrinuto iščekujući da mu javim šta se kog vraga dešava s ovim tekstom i da li sam kojim slučajem kod za igru preprodao nekom, a onda pobegao u nepoznatom pravcu...

Situacija nije ni približno tako dramatična, ali u želji da ne čitate „rantview“ dao sam sve od sebe da pokušam što objektivnije da sagledam ovo delo u nastajanju koje su nam People Can Fly (PFC) doturili ispod tezge, a sve zarad promocije njihovog parčeta softvera. Ako ste čitali naš opis demo verzije Outridersa (nadam se da jeste ili trk da vidite kako je to jedno velelepno delo tekstualne recenzije), nećemo vas puno smarati zapletima i osnovnim informacijama vezanim za samu igru.

Ukratko: Zemlja je uništena, ljudi u rasejanju pokušavaju da nasele novootkrivene planete. Avaj ne ide sve po planu, sukob, ranjavanje, vi u kriogenoj kapsuli, probudeni 31 godinu kasnije. Dok oko vas besni rat, otkrivate da imate posebne moći i dar besmrtnosti. Stavlјate se u službu vaših ostarelih prijatelja i saradnika i pokušavate da im na sve moguće načine pomognete. Birate svoju klasu i priča počinje.

Nismo bili oduševljeni demo verzijom i izrazili smo zabrinutost da ovoj igri nedostaje još koji mesec u proizvodnom procesu i da ne bi bilo loše pomeriti izlazak za neki kasniji datum ili možda sledeću godinu. Developeri nisu bili istog mišljenja i eto, mesec dana kasnije Outriders „full“ igra ugledala je svetlost dana.

E sad, kako u prethodnih par meseci nije bilo neke veće igre (dobro de, bejaše CP2077, ali znamo svi kako je to prošlo), ljudi su željni novih naslova i spremni su da igraju skoro pa bilo šta. U takvoj situaciji mislim da нико nije očekivao ovoliku količinu igraca od prvog dana i serveri nažalost nisu izdržali. Naime prvih par dana, igranje Outridersa je bilo pravo malo čudo i morali ste biti neizmerno



srećni da uspete da se ulogujete i vežete bilo koji vremenski interval proveden u igri. Moja malenkost u prvih 4-5 dana nije mogla da se konektuje pa samim tim ni da igra/proba ovaj naslov.

Ako se neko od vas pita zašto Outriders iska konstantnu online konekciju, znajte, nemam valjan odgovor na isto. Ko zna ko je i zašto igri koja nema MP ili PVP deo i nudi samo co-op igranje kao i solo iskustvo smatrao da je neophodno svemu tome pridodati obaveznu online prisutnost kako bi ste bili u mogućnosti da igrate. Kada se situacija malo sredila i kada sam uspeo da, zapravo, (za)igram Outriders, pomešana osećanja su me preplavila.

Kao što rekoh, nedovoljno vremena je prošlo za bilo kakvu, da ne govorimo

o ozbilnijoj intervenciji koju ova igra očigledno treba. Cover sistem je i dalje mušičav i više ne radi nego što radi. Protivnici su na višim nivoima težine nepogrešive mašine za ubijanje i svako oružje u njihovim rukama je smrtonosna alatka snajperske preciznosti. Ponekad niste ni svesni odakle mici lete i pogađaju vas jer iako ste promolili glavu na manje od sekunde iz zaklona, „popili“ ste metak, a da niste ni trepluli.

Lokacije variraju od „sjaja do očaja“, ali uočljivo je da su posve prazne i samotne. Osim nekog nasumičnog npc lika od koga ćete dobiti neki sporedni zadatak i neprijatelja, nema tamno žive duše. Sa druge strane to je možda i dobro, jer je količina krindži likova zabrinjavajuća i ponekada je veoma teško slušati ih i pomagati im jer biste najradije digli ruke od svega i otišli na odmor u Albukerki, na primer. Priča je kliše, dosadna, neinspirativna i bezbroj puta viđena papazjanija sa obrtima koji su vidljivi „iz spejs šatla“ i samo što vam se ne najave telefonskim pozivom i kažu „E, evo nas stižemo!“.

Nakon par odlaganja, od toga dva prošle godine, skoro 9 meseci kasnije mi dobijamo igru koja se sa tehničke

nije se PFC proslavio ni napucavanjem koje je osrednje i ima gomilu nedostataka koje smo (pa mislim pročitajte i taj tekst, molim vas) spomenuli u opisu Demo verzije.

Međutim,

Ono što ne dožive tokom demoa, ovde se pojавilo i navelo me da, umalo, Outriders ocenim sa 0 (i slovima nulom!).

Da, famozni inventory wipe bug. Ostalo bez kompletne opreme, nagim karakterom i protračenih par desetina sati (računajući i demo). Nakon par dana ignorisanja što mog PS4, što ove nesretne igre, profesionalac u meni (usta moja hvalite me) pobedio je i vratio sam se da privedem započeto kraj. Predoh igru, probah ekspedicije, što bi trebalo da bude primarni endgame sadržaj Outridersa i kao što rekoh, nisam uopšte impresioniran i oduševljen.

strane raspada, a ovamo se prodaje po punoj AAA ceni. Na sve dodajte da igra praktično nema endgame i da su ekspedicije iako interesante, nedovoljne da vam zaokupe pažnju na duže vreme. Ne može čovek da se ne zapita šta se dešava sa kompanijama u poslednje vreme...

Jeste, KONRAD-19 je tu, radi se od kuće, uslovi su daleko od idealnih, ali sa druge strane, dajte ljudi budite malo ozbiljni... jedno je očekivati perfektnu igru bez i jednog problema, ali očekivati igru koja radi i može da se igra, pa to je valjda neki minimum kome treba stremiti.

Kao što rekoh, Outridersima bih najradije dao ocenu nula, bar dok ih ne srede. Igra ima potencijal, bar sa aspektom igrovosti, ali kao komplet paket, ovaj naslov je izuzetno prosečan. Čak i kada ih budu sredili, uzmite Outriders na „debelom“ popustu. Zbog ovakve neozbiljnosti nisu ni zaslužili više...

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64bit

CPU: AMD Ryzen 5 2600X

GPU: Nvidia GeForce GTX 1070, 8 GB / Radeon RX Vega 56, 8 GB

RAM: 16 GB RAM

HDD: 70 GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:

PC, Xbox ONE, PS4,
IZDAVAC:

Square Enix

CENA:

59.99€

RAZVOJNI TIM:

People Can Fly

TESTIRANO NA:

PS4

OCENA

5

✓ Solidna ideja

✗ Bagovi

✗ Nedovršen proizvod

✗ Priča

Autor: Lazar Drašković

DISCIPLES 2 GOLD

Rane dve hiljadite su bile doba kada su igre još uvek bile voljne da eksperimentišu i kada su potezne strategije bile dosta popularne. Jedna od tih igara koja se i dan danas igra su legendarni Heroji 3, u cijoj senci je oduvek bio jedan, iskreno, tehnički inferiorniji naslov, koji je doduše bio dovoljno unikatan da bi se istakao kao skriveni dragulj žanra.

Ono što Disciples izdvaja od svoje žanrovske braće je unikatan sistem borbi, regrutovanja armija i za to vreme slabo viđen takozvani "Grim Dark" fantazijski setting, barem kada su strateške igre u pitanju. Za razliku od današnjih poteznih strategija, poput igara iz Civilization serijala koje inače spadaju u posebnu podvrstu poteznih igara zvanu 4X (Explore, Expand, Exploit, Exterminate), Disciples su dosta jednostavniji i mora se priznati donekle primitivniji.



U originalnoj igri na raspolaganju imate četiri različite frakcije - klasičnu imperiju ljudi, nezaobilazne undead negativce, legiju prokletih demona i patuljačka kraljevstva, dok ekspanzija u celu priču uvodi alijansu ne baš dobrodošnih elfov. Standardno za ovu vrstu igara postoje kampanje i single scenario mape, kao random map generator koji je toliko loš da je skoro pa neupotrebljiv. Da stvar bude još gora single scenariji su dosta loši, međutim to je više zbog samog gejmpela koji nije baš prilagođen za igranje samo jedne mape. S obzirom da je dizajn očigledno usmeren na kampanje, dobra stvar je što su one dugačke i sasvim fino osmišljene.

Pre početka igre imate izbor između tri različita lorda od kojih svaki daje različite bonusne izabranoj frakciji. Na raspolažanju vam je Warrior, koji svakodnevno regeneriše 20% HP-a svojim armijama,

Mage, koji magije može da koristi dva put dnevno i ima pristup najvećem, petom spell nivou, ili Guildmaster koji... lopovima pruža nove sposobnosti i dozvoljava bržu izgradnju sporednih gradova, što je apsolutno beskorisno i inferiorno u poređenju sa prve dve opcije. Kada započnete igru dočekaće vas frakcijski zamak i heroj koji se razlikuje u odnosu na izabranog lorda. I ovde se već mogu primetiti razlike u odnosu na druge naslove žanra.

Svaki heroj ima po tri posebna polja za prednje i zadnje redove vaše vojske, od kojih su na samom početku otključana samo tri, ne računajući heroja. U njih je potrebno smestiti vojnike i izabrati njihovu poziciju u odnosu na njihovu ulogu. Strelci, čarobnjaci i support jedinice su najčešće smeštene pozadi, dok ih u prednjem redu čuvaju ratnici. Borbena polja su slična starim poteznim JRPG igrama u kojima se sa jedne strane nalazi vaša vojska a sa druge neprijateljska.

U borbi dakle nema nikakvog pomeranja jedinica, što znači da ratnici mogu da napadnu samo neprijatelje koji su u redu ispred njih, dok čarobnjaci i strelci mogu da napadnu bilo koje polje. Nakon završetka borbe sve jedinice dobijaju iskustvene poene koji su potrebni za njihov napredak, što obično podrazumeva totalnu transformaciju. Heroj uvek ostaje isti, s tim što dobitkom novog nivoa možete izabrati niz poboljšanja poput boljih statistika, mogućnosti korišćenja različite opreme ili otključavanja ostalih polja u vašoj vojsci, kako biste vašim redovima pridružili novu jedinicu.

Vaše glavni zamak čuva izuzetno moćna jedinica koju ne možete pridružiti vašim redovima, tako da nikada ne morate da brinete da će vam neprijatelj uništiti bazu, ali isto to važi i za njih same.



Glavni grad je predstavljen slikom vaše frakcije, gde gradite građevine koje su potrebne za unapređenja vaših jedinica. Svaka frakcija poseduje ratnike, čarobnjake, strelce i support jedinice, a u gradu možete da izaberete na koji način će svaki od njih napredovati nakon dobijenog nivoa. Ovo je ujedno i najzanimljiviji deo igre jer svaka frakcija ima različite "specijalizacije". Recimo ljudi imaju raznovrstan izbor unapređenja za svoje ratnike. Da li izabrati inkvizitore koji su jake volje i imaju izuzetno brz napredak, ili ih pretvoriti u konjanike koji primaju manje štete u borbi ali sporo napreduju u naredni nivo, ili pak izabrati put do anđela koji su jači od ostalih ratnika svog nivoa, ali čijim odabirom zaključavate mogućnost napretka u jače jedinice na duge staze. S druge strane, izbor ljudskih magova je jako ograničen na druge frakcije, dok na primer demoni imaju

samo jedno stablo unapređenja za svoje ratnike, ali ogroman izbor različitih mogućnosti za čarobnjake.

Spomenuo sam da gejmpel igre nije prilagođen za igranje samo jedne mape i ovaj izbor unapređivanja jedinici i vašeg heroja je glavni "krivac". U kampanjama vašeg heroja prenosite u naredne misije u kojima su neprijatelji postepeno jači i isto tako daju više iskustvenih poena. S obzirom da heroj postaje jači i prenosi svoju opremu, to olakšava da vaša amaterska družina na početku svake mape brzo postane elitni odred smrti za vaše neprijatelje. S obzirom na potrebnu kolicišnu iskustvenih poena i činjenicu da su single scenariji napravljeni sa idejom da vaš heroj počne od prvog nivoa, veoma je lako uvideti da igra nije baš prilagođena za ovu vrstu mapa već isključivo samo za kampanje. Ne brinite, jer ćete u

kampanji imati sasvim dovoljno vremena da slobodno isprobate sve moguće kombinacije i napravite savršenu družinu po vašem izboru.

U svetu Disciples-a ćete naleteti na razine neprijatelje, prodavnice, ruševine, sporedne gradove, rudnike za resurse i slično. Postoje dva glavna načina za proširenje vaše teritorije: zauzimanjem sporednih gradova ili slanjem posebnih sporednih heroja koji mogu da podmeću specijalne šipke koje pretvaraju odabran teren u domaći. Nije potrebno samo zauzeti grad ili postaviti jednu šipku, jer se vremenom okolni teren polako pretvara u teren vaše frakcije. Isto tako mali deo terena oko postavljene šipke uvek ostaje isti, te je potrebno nju prvo uništiti. S obzirom da su heroji koji mogu da uništavaju i postavljaju šipke izuzetno slabi a koštaju ne toliko jeftinu sumu zlata, potrebno je pažljivo razmotriti da



li da rizikujete i pošaljete ih u neprijateljske teritorije ili da osiguraju rudnike na domaćim.

Rudnici se dele na magijske rune i na zlato. Postoji 5 različitih runi koje odgovaraju svakoj frakciji i koriste se isključivo za magije, dok je za sve ostale transakcije potrebljano zlato. Ako se rudnici nalaze na vašem terenu, sa svakim novim potezom dobicećete određenu količinu resursa.

Magije imaju unikatan način upotrebe. One se mogu koristiti samo na mapama, van borbe, i variraju od privremenog pojačanja vaših grupa i direktnе štete na vojsku neprijatelja, do prizivanja privremenih jedinica i kletvi koje oslabljaju vaše protivnike za vreme borbe. Ovo je zanimljiv koncept koji je nažalost veoma



neizbalansiran. Magije je moguće baciti samo na vidljive trupe koje se nalaze na otvorenom, tako da je većina kletvi uglavnom beskorisna jer se najjači neprijatelji uglavnom nalaze u ruševinama ili utvrđenjima. Isto tako ovaj sistem totalno uništava bilo kakvo kompetitivno multiplayer takmičenje, jer protivnik magijama veoma lako može da potpuno uništi vašu glavnu družinu koju ste jedva uspeli da unapredite.

Još jedna od mana igre je absolutno idiotski AI koji je tu manje više samo da vas iritira i šalje heroje koji postavljaju gorepomenute šipke za transformaciju terena. AI ima beskonačni priliv novca i u zavisnosti od težine koju ste izabrali, s vremena na vreme dobija automatski unapređene trupe. Koliko god se vi trudili da ubijete njegove heroje i trupe to zaista nije bitno jer će većito praviti nove, sa kojima se nećete izboriti korišćenjem samo vaše glavne družine. Jedini način da zaustavite ovu najezdu je da napravite posebnog heroja i parkirate ga ispred glavnog neprijateljskog zamka. AI onda smatra da je pod pretjom i značajno će usporiti proizvodnju novih jedinica.

Grafički, igra je vremenski izdržala veoma dobro, i dok ipak ne može da se porede sa današnjim naslovima, još uvek izgleda veoma lepo. Mape su čiste i detaljne, i jedini problem je što neki elementi ponekad umeju da se kamufliraju. U borbi svaka jedinica ima posebnu animaciju koja je obično propraćena raznim fantastičnim efektima, na primer žuti trag varnice sekire patuljačkog heroja, ili strela koja se pre hica pretvori u pticu. Disciples stilski imaju unikatan izgled, a jedinice i portreti izgledaju pomalo kao da potiču iz perioda renesanse. S obzirom da je setting igre "Grim Dark", i atmosfera je prilično pogodjena. Ambijentalna muzika ili njeno odsustvo pratio je pesmom vrana ili samo duvanjem veta, pomešano sa oronulim izgledom zgrada, obično mutnim nebom i tmurnim bojama totalno dočarava činjenicu da zaista nikada ne biste želeli da živate u tom svetu. Kad sam već spomenuo muziku, igra ima jednu izuzetnu opciju

za koju želim što veliki broj igara ne implementira. Naime, moguće je izabrati poseban folder u koji možete ubaciti MP3 fajlove po izboru, i igra će ih puštaći zajedno sa originalnim numerama.

Narativ nije preterano inovativan, ali opet doprinosi beznadežnoj atmosferi igre. Imperija ljudi se raspada i prepuna je korupcijom, patuljci se povlače u svoje planine kako bi se odvojili od sveta, demoni probijaju zemlju u kojoj su bili zarobljeni desetinama godina, mrtvaci besomučno love patuljke zbog misterioznih razloga, dok elfovi smatraju da su ostale rase postale suviše dekadentne i da je vreme da ponovo postanu glavna sila.

Iako sam bio prilično oštar prema igri, ona je i dan danas instalirana na mom PC-u, i uvek je obrnem ponovo nakon par godina pauze. Svako ko voli ovaj oblik igara bi trebalo barem jednom da učini sebi uslugu i pređe njenu kampanju koja je zaista zabavna, posebno sa elfovima, jer su scenarij stvarno sjajni i razlikuju se od običnog "zauzmi određeni zamak pre neprijatelja."

S obzirom da je reč o igri staroj dvadeset godina, veoma lako se može pronaći i na Steam-u i na GOG-u, s tim što je Steam verzija u svakom mogućem pogledu inferiornija i dolazi u čak 2 različita paketa, koja su na GOG-u upakovana u jedan povoljniji.



RAZVOJNI TIM:
Strategy First

IZDAVAČ:
Strategy First

GODINA IZLASKA:
2002.

PLATFORMA:
PC

Autor: Milan Janković

HORIZON ZERO DAWN

Sony preko svoje Play At Home inicijative nastavlja da poklanja igre i korisnici konzola prošle i trenutne generacije će moći besplatno da preuzmu "open world" igru Guerrilla Games studija. Kompanija je počela sa ovim programom prošle godine kako bi nekako ulepšala i podstakla ljude da ostanu u svojim domovima u doba pandemije. Do sada je 13 igara podeljeno i sve će ostati u vašoj personalnoj kolekciji.

Igra je već globalno dostupna za preuzimanje, a imate vremena do 14. maja da je zauvek preuzmete na svoj



RAZVOJNI TIM:
Sony Interactive Entertainment

GDE PREUZETI:
Play Station Store



KONZOLA.RS

RAZBIJAMO VAŠE KONZOLE!

ČIPOVANJE — SERVIS — PRODAJA



BIPHASE

Najbolji tip igara za opuštanje kod većine igrača su garantovano platformeri. Većina developera kreira prijatnu atmosferu koja bude dopadljiva igračima. Platformeri su takođe jedan od prvih žanrova koji je najlakše prenet na mobilne telefone, a sada godinama ponuda samo raste i postaje sve bogatija.

Biphase je skorašnji naslov studija Seasun Game koji kombinuje platforming sa rešavanjem zagonetki. Gej-mpley funkcioniše tako što igrači skaču sa platforme na platformu kako bi prešli nivo, a tu je i mehanika invertovanja boja u nivou. Promena boje otkriva nove platforme i puteljke koji će poslužiti kako bi se prešao nivo.

Autor: Milan Janković
PLATFORME: Android
RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ: Seasun Game
CENA: Besplatno
TEST UREĐAJ: Samsung Galaxy A50

OCENA DA

GUITAR HERO®

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

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

IZNAJMITE GUITAR HERO, ROCKBAND, PS3, XBOX 360, NINTENDO WII
rent@guitarhero.rs
www.guitarhero.rs
060/55-26-787



Autor: Stefan Starović

STRIMOVANJE SA KONZOLA I DRUGIH UREĐAJA

Avermedia Live Gamer Mini GC 311

U prošlom broju smo se dotakli teme šta je sve potrebno da imate da biste strimovali nešto na internet sa vašeg računara – međutim šta ukoliko želite da igrate neke igre sa konzole ili drugih uređaja? Tu na scenu stupa ovaj vrlo mali uređaj koji smo takođe dobili na test.

Avermedia Live Gamer Mini GC 311

Kada se ova eksterna kartica za snimanje video materijala izvadi iz kutije zista imate utisak da se neko šali sa vama – u pitanju je mala plastična crna kutijica koja je uz to i vrlo lagana. Praktično kao neki USB Hub na prvi pogled. Međutim njena fukncionalnost je mnogo ozbiljnija i praktično je dovoljna za sve što vam treba da strimujete ili snimate video sa nekog eksternog ulaza. Naime sa zadnje strane uređaja se nalaze tri vrlo bitna konektora – HDMI-IN, HDMI-OUT i Micro USB. HDMI-IN je konektor u koji ćete povezati uređaj sa koga dobijate signal, na primer Playstation konzolu za igranje. HDMI-OUT je izlaz iz uređaja koji vam omogućava da sadržaj koji igrate prikažete na standardnom televizoru ili monitoru na kome bi se i inače igrali. Konačno Micro USB ima dve funkcije, prva je da se preko njega Live Gamer Mini napaja strujom, a druga je da prenosi podatke na PC računar koji će i

služiti za strimovanje ili snimanje video materijala. I da, to znači da vam kao i u slučaju strimovanja samo sa PC-a treba i računar za snimanje, ali ovakav pristup ima mnogo prednosti koje ćemo pojasniti nešto kasnije.

Bitne tehničke karakteristike su da ovaj uređaj može beležiti video snimak ili strim u 1080p rezoluciji u 60 frejmova u sekundi, što je nešto čemu teži najveći broj konzola prethodne generacije, a i kao što smo rekli prošli put načelno je format u kome sadržaj i konzumira najviše korisnika na YouTube ili na striming platformama tako da je sasvim dovoljna. Avermedia ima i model koji je namenjen 4K 60fps strimovanju, ali naravno za to vam treba i jači PC za emitovanje materijala i sama eksterna kartica za snimanje košta dosta više. Moj stav je da je 1080p 60fps u ovom trenutku zista dovoljno za početak, a ko uspe da na osnovu toga obezbedi dovoljan broj pratilaca i interesovanja za svoj kanal će vremenom svakako moći da unapredi tehničke karakteristike svog videa.

Izuzetno bitna stvar kod ovog tipa snimanja jeste da je HDMI signal samo prolažna stvar, tako da nemate bukvально nikakve zadrške odnosno laga u odnosu na to kada se igrate direktno priključeni na televizor, odnosno bez kartice za

snimanje. Još jedna dobra stvar jeste i što je sam uređaj opremljen LED trakom koja svetli različito u zavisnosti od toga da li se nešto strimuje, da li se radi neki update, da li ponostaje prostora na disku i slično, sve informacije koje su dostupne na prvi pogled a mogu vam značiti.

Stavka kod ovakvog uređaja jeste i softver kojim se kontroliše od strane računara a on je u ovom slučaju vrlo intuitivan i možete ga koristiti direktno ili prosti kao ulaz za neke programe na koje ste već navikli poput Open Broadcaster Software, XSplit i slično.

Kakva mi onda oprema treba da bi strimovao uz pomoć eksterne kartice?

Polazna osnova je ista – treba vam neki računar koji će biti dovoljno jak da može da snima video signal u odgovarajućem kvalitetu, s obzirom da se ovde radi od 1080p 60fps snimku to neće biti tako komplikованo da se nađe, pogotovo što on ne mora biti „gejmerski“ u smislu da ima i jaku grafičku karticu. U tom smislu neki Intel i5/AMD Ryzen 5 će sigurno završiti posao, a interesantno je naglasiti da će to verovatno biti slučaj i sa mobilnim procesorima ovog tipa novijih generacija. Plus će vam trebati 8GB RAM memorije i prostor na disku, sve preko



“RAČUNAJTE DA ĆE VAM TREBATI I PC KOJI ĆE PUŠTATI STREAM”

toga može da ubrza proces ali nije neophodno. Ovo mnogo olakšava situaciju u smislu da ukoliko nemate neki gejmerski PC već imate na primer samo laptop iole solidnih karakteristika prosti možete iskoristiti i njega. S obzirom da se novi modeli laptopova ovog nekog ranga kreću već oko 500 evra jasno je da je potreban budžet dosta manji.

Konačno možete na njega povezati i gejming PC pa onda imati dva računara za strimovanje! Neko bi se možda zapitao a zašto bi to uradili ako možemo to već raditi i sa samo jednim? Pa to je sad već pitanje organizacije – pre svega sa dva računara je lakše podeliti uloge, prvi je za igranje, drugi za „studio“. Naime onda na prvom možete imati apsolutni maksimum performansi što može biti bitno nekome za kompetitivne eSports naslove i bez bilo kakvog laga. Sa druge strane onda se odvojeni računar može baviti gde stoje koji elementi u strimu, chat prozor i slično i da jednostavno rastereti onaj računar na kome se igrate.

Međutim ovaj uređaj će snimati i bilo koji drugi HDMI ulaz što otvara mnogo mogućnosti – na primer da snimate televiziju sa vašeg set top box prijemnika pa da komentarišete, da povežete neki kamkoder i slično.

Drugu bitnu stvar jeste uređaj sa koga strimujete – pošto smo pričali o konzolama logično je da to bude neki Playstation, Xbox ili Nintendo, praktično bilo šta što ima HDMI izlaz, a što je otprilike svaka konzola u poslednjih više od deceniju. I nema veze ako vaš Playstation 4 Pro ili Playstation 5 izbacuje sliku u 4K rezoluciji, uređaj će snimati u Full HD 60p i to je to, na ekranu televizora ćete dobiti sliku kakvu i inače očekujete. Međutim ovaj uređaj će snimati i bilo

viši nivo. Naravno sve zavisi od toga kakve su vam ambicije i tehničke i organizacione mogućnosti.

Savet za strimovanje sa konzola kao i sa PC-a jeste svakako da nabavite i kameru i eksterni mikrofon koji ćete povezati na računar zadužen za strimovanje i odatle dobiti bolji zvuk i snimak onoga ko snima. Nije obavezno naravno, ali prosti takvi video klipovi imaju više odjeka kod publike.

Zaključak

AverMedia Live Gamer Mini GC311 košta oko 150 evra i kao takav je idealan za ulazak u svet nešto ozbiljnijeg snimanja video materijala koji može dolaziti praktično sa bilo kog uređaja koji ima HDMI izlaz. U tom smislu otvara mnoge mogućnosti za prenos video sadržaja i može biti interesantan širokom krugu korisnika.



Autor: Stefan Starović



BANG & OLUFSEN BEOPLAY E8 I BEOSOUND A1

Prelepi bežični muzički užitak

Navikli smo da su svuda oko nas bežični uređaji različitog tipa a konzumiranje muzike i različitih drugih sadržaja je uglavnom sada povezano sa stinovanjem sa interneta. U tom smislu na scenu stupaju uređaji koji se lako povezuju sa drugim, najčešće sa mobilnim telefonom, imaju više uloga i proizvode solidan zvuk. Međutim potpuno je novi nivo kada ovi uređaji dolaze od renomiranog proizvođača kao što je Bang & Olufsen.

Beosound A1



Bang & Olufsen Beosound A1 druge generacije je portabilni Bluetooth zvučnik manjih dimenzija ali vrlo potentnog zvuka. Dizajn je malo specifičan, meni najviše liči na neki hamburger, u suštini je u pitanju okrugao oblik, prečnika otprilike standardnog DVD diska s tim da je nešto deblji, otprilike oko 5-6cm na najdebljem delu. Nije ni težak tako da ćete lako moći da ga nosite sa sobom gde god vam treba. Naravno sam dizajn je takav da odiše luksuzom, sa sve posebnom trakom za držanje od prave prevrnute kože na kojoj je pločica sa Bang & Olufsen ispisom.

Model koji smo mi dobili na test je bio u srebrnoj boji ali možete izabrati nekoliko boja kojima je svima zajedničko da prosti odiše luksuzom.

Sa strane se nalaze dugmići za Bluetooth povezivanje, regulisanje jačine i kontrolu puštanja pesama, ali su oni tako urađeni da samo utoru u gumu koja obavija donji deo, uopšte nisu izdignuti. Guma je tu zato što je sam zvučnik otporan na vodu i prašinu po IP67 standardu što znači da

ga možete koristiti u kupatilu ali i na plazi, šta vam više odgovara.

Sam zvučnik ima ugrađenu i podršku za Alexa digitalnog asistenta preko koga možete zadavati naredbe, menjati pesme i slično. Kako su ugrađena čak tri mikrofona možete ga koristiti i za telefoniranje po principu spikerfona sa odličnim rezultatima po pitanju čistoće glasa. Uredaj se puni preko USB-C konekcije a ugrađena baterija mu omo-

čak brzinom do 10W gde treba ukupno samo oko pola sata više za potpuno punjenje u odnosu na kabl, tačnije ukupno se ceo sistem napuni za oko 2 sata i 30 minuta. Kada smo kod tehničkih inovacija tu je i povezivanje preko Bluetooth 5.1 standarda koji omogućava brže povezivanje pri čemu se troši manje energije.



“BEOSOUND A1 DAJE NEVEROVATNO JAK ZVUK IZ TAKO MALOG PAKOVANJA”

gućava oko 18 sati slušanja muzike na umerenoj jačini.

Kada smo već kod jačine zvuka umerena jačina je verovatno sve što će vam ikada i trebati, pogotovo u zatvorenom prostoru. Prosto je neverovatno koliko jak zvuk izlazi iz ovako malog uređaja – već preko polovine jačine je realno da u stanu nisam smeo da puštam muziku u doba kućnog reda kako ne bih imao posla sa komunalnom milicijom. Naravno basevi nisu baš tako duboki kao što je to slučaj na nekim standardnim zvučnicima ali je ukupno kvalitet zvuka zaista fenomenalan i odgovaraće čak i muzičkim entuzijastima. Sve Bang & Olufsen uređaje kontrolišete i preko adekvatne aplikacije za Android ili iOS gde možete dodatno podesiti i opcije ali i karakteristike zvuka prema svojim preferencijama.

Beoplay E8

Drugi aspekt bežičnih povezivanja je definitivno bum bežičnih bubica, a Be-

play! E8 treće generacije su upravo to. Opet svedočimo o izuzetno luksuznoj izradi i dizajnu, ovog puta u fenomenalnoj zlatnoj boji, mada je naravno na raspolažanju i još nekolicina drugih. Sve od USB-C kabla preko kutijice pa do samih bubica je perfektno dizajnirano i uklapljeno i zaista izgleda odlično. Kutijica obezbeđuje dodatni vek trajanja baterije i služi za punjenje samih bubica a one u nju upadaju vrlo intuitivno i lagano, zaista se mislilo o svakom detalju. Dodatno u pakovanju dobijate čak četiri različite vrste silikonskih nastavaka tako da je zasigurno da ćete naći par koji najviše odgovara obliku vaših ušiju.

E8 treće generacije koje smo imali na testu se hvale dodatnim vremenom trajanja baterije u samim slušalicama koje je oko 7 sati, ali čak do 35 sati sa punjenjem u kutiji što je zaista impozantan rezultat. Pogodnost je i to što kutiju možete puniti preko USB-C kabla ali i bežično preko Qi podloge za punjenje i to

Kada govorimo o kvalitetu zvuka on je zaista opet na vrhunskom nivou i daje zaista dobar dijapazon frekvencija, uključujući i vrlo dobar bas. Naravno opet sve parametre podešavate preko Bang & Olufsen aplikacije pa dodatno možete regulisati kako biste voleli da one zvuče. Zamerka ide što bubice nemaju aktivno poništavanje spoljašnje buke (Active Noise Cancelling) dok neki njihovi glavni konkurenti u ovom cenovnom rangu, na primer Apple AirPods Pro, to imaju.

Zaključak

Bang & Olufsen se kao brand pozicionira tako da nije dovoljno da donose samo vrhunski zvuk – njihovi uređaji moraju i dizajnerski da odskaču od svega do sada viđenog i u tome itekako uspevaju. Cena i A1 zvučnika i E8 bubica je oko 250 evra što svakako nije nimalo jeftino. Slični uređaji se mogu naći i za višestruko niže cene, čak i sa relativno dobrim kvalitetom zvuka, ali definitivno neće moći da iznesu takav imidž kao što to radi Bang & Olufsen. Ako vam je bitno da se istaknete u moru konfekcije onda su ovi proizvodi definitivno idealni za vas.



Autor: Stefan Starović



Gejmerske bubice

Kada se pomenu gejmerske slušalice većina ljudi odmah pomisli na neke velike i glomazne uređaje koji zarad boljeg zvuka prekrivaju u potpunosti uši i šlašte u svim bojama RGB spektra. Međutim da li ste znali da čak i dobar deo eSport profesionalaca zapravo ispod slušalica koje se zvanično koriste na turniru drugi par bubica? E pa jedne takve smo upravo dobili na test.

Logitech G333

Gejmerski orijentisane slušalice koje ulaze u uvo, odnosno popularne „bubice“, nisu skroz nova stvar ali je interesantno da je ovo prvi takav tip slušalica od Logitecha sa kojim se susrećemo. Interesantno je i primetiti da su se odlučili da odmah izbace tri različite boje – crnu, belu i ljubičastu. I moram priznati da je vizuelni utisak kada ih prvi put vidite zaista impresivan. Telo samih slušalica je od aluminijuma, ulazi pod pravim uglom u vaše uvo i prosto odiše kvalitetnom izradom do najsigurnijih detalja. Kabl je fleksibilnog pljos-

tog tipa i vrlo lako se može urolati kada treba da negde slušalice ponesete sa sobom. Treba imati u vidu da vizuelnom utisku doprinose i gumeni vrhovi koji se mogu menjati (dobija se ukupno tri para u paketu) jer su oni drugačije boje u odnosu na osnovnu podlogu – kod crnih su jarko plavi, kod belih je to neka ledeno plava, a kod ljubičastih su vrhovi žute boje. I prosto ne zna se koje su uživo lepše od kojih,



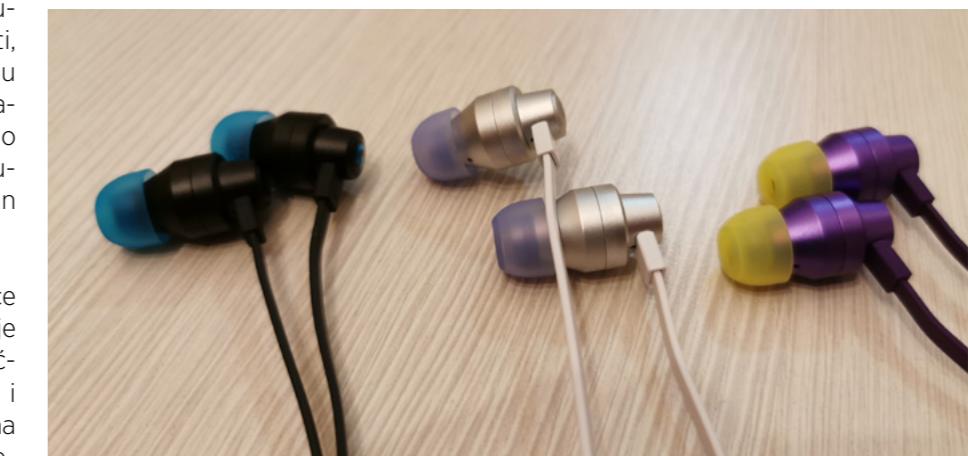
“U PAKETU SE DOBIJA TORBICA ZA NOŠENJE I USB-C ADAPTER”

sa standardnog 3.5mm priključka na USB-C. Ovo je u današnje vreme izuzetno bitno jer mnogi telefoni, tableti, pa čak i laptop računari više nemaju standardni audio džek već su ga zamениli sa digitalnim USB-C. Naravno i sam adapter je u izabranoj boji slušalica tako da sve to deluje kao jedan savršen paket.

Na gornjem delu kabla desne slušalice se nalazi jedno proširenje u kome je mikrofon a koje takođe ima i mogućnost kontrolisanja jačine zvuka kao i dodatno dugme kojim se možete na primer javiti na telefonski poziv ili prebaciti pesmu bez potrebe da posegnete za mobilnim telefonom. Što se mikrofona tiče on je vrlo solidnog kvaliteta i sasvim adekvatno služi za razgovore ili in-game komunikaciju. Ono što je njegova mana u odnosu na velike slušalice jeste nešto slabija mogućnost poništavanja spoljne buke, tako da realno ove bubice ne bih baš preporučio u smislu mikrofona za neke bučne igraonice ili turnire, za sve ostalo je i više nego dobar.

Kvalitet zvuka

Kada govorimo o gejmerskim slušalicama proizvođači najčešće navode prečnik drajvera kao jedan od glavnih argumenata za kvalitet zvuka. Međutim postići to isto na ovako malim slušalicama je mnogo izazovnije i zato se Logitech odlučio da napravi duple drajvere u svakoj slušalici – jedan radi na srednjim i visokim tonovima a drugi je zadužen za bas. Rezultat toga je izuzetno dobar zvuk, pogotovo u domenu basa gde ćete vrlo jasno čuti sve eksplozije i sve što je bitno u igri.



“DVOSTRUKI DRAJVERI DAJU ODLIČAN ZVUK I POSEBNO BAS”

Prosto je zapanjujuće da jedan ovako mali set slušalica proizvodi tako dobar i ispunjen zvuk.

da li su vam neophodne gejmerske bubice? Naime za negde sličan novac možete kupiti bežične bubice za telefon isto vrlo solidnog kvaliteta koje su možda funkcionalnije za korišćenje u paru sa mobilnim telefonom, pa čak i sa računarom. Međutim iako G333 imaju tu „manu“ da imaju kabl definitivno imaju mnogo prednosti, pogotovo ako vam je primarna primena za igranje video igara a želite male slušalice umesto velikih gejmerskih.

Zaključak

Nema sumnje da su Logitech G333 odlične bubice namenjene gejmerima – fantastičan zvuk, odličan dizajn, praktičnost na vrhunskom nivou. Međutim ono što se postavlja kao pitanje jeste

Karakteristike:

Model	Logitech G333
Tip	Stereo in-ear slušalice
Dodatak	Dvostruki drajveri, USB-C adapter, torbica za nošenje



Autor: Stefan Starović



ROG FLOW X13

2u1 gejming laptop

Svedoci smo kako gejming laptopovi iz godine u godinu postaju sve manji i lakši, pa smo u proteklih recimo pet godina prešli put od modela teških po 5 kilograma i 10 cm debelih do sasvim uobičajenih dimenzija za laptop, pa čak i nešto manjih. Međutim šta ako biste poželeli da imate nešto što je ultrabook (izuzetno tanak laptop) ali istovremeno može da se konvertuje i u tablet a da na njemu igrate i igre, da li je tako nešto uopšte moguće? Izgleda da sada jeste...

ROG Flow X13

Republic of Gamers igrački laptopovi svakako nisu ništa novo, praktično možemo reći da su oni jedni od pionira na ovom polju, ali vas praktično ništa ne može spremiti na ono što vidite kad otvorite kutiju sa Flow X13 modelom. Naime u pitanju je uređaj sa veličinom ekrana od samo 13.4", što je već izuzetno malo kada govorimo o laptopovima namenjenim za igranje, ali i debljinom od neverovatnih 1.58 cm i težinom od 1.36 kg. Ovo je u današnje vreme sasvim normalno kada govorimo o ne-

kom ultrabooku poput Macbook Air na primer ali svakako nije nešto što bismo očekivali od računara namenjenog igranju. Sam dizajn je kombinacija plastike i magnezijuma i daje vrlo lep osećaj, a stil je negde gejmerski ali ipak donekle sveden. Naime vidi se da se ne radi o poslovnoj mašini, ali sa druge strane su svi gejmerski detalji vrlo diskretni. Naime sve površine su prožete nekom sada popularnom karbon teksturom, koja ja zapravo i vrlo korisna u kontekstu nošenja računara i držanja u ruci, ali je to opet dosta svedeno. Takođe interesantno ne postoji ni RGB osvetljenje tastature po čemu je ROG poprilično prepoznatljiv već je odlučeno za samo belo svetlo. Meni se iskreno jako dopada ova kombinacija ali je pitanje da li će zagrijeni gejmeri hteti nešto više, na kraju krajeva o ukusima ne treba raspravljati.

Glavna atrakcija ovog računara je ipak njegov ekran – u pitanju je IPS panel od 13.4" koji je u našem slučaju došao sa 4K rezolucijom od 3840x2400 piksela, u pitanju je odnos stranica 16:10 pa je ekran nešto dublji, zato i veća rezolucija. Ovaj ekran koji je kod nas bio na testu je sa

“2U1 FORMAT JE ZAPANJUJUĆE KORISTAN I U GEJMING KONFIGURACIJI”

topovima jeste i da je u njemu integriran čitač otiska prsta – bezbednost je nešto na šta uglavnom više pažnju obraćaju poslovni korisnici. Ali kao što rekoso vremena se menjaju.

Kada pogledamo uređaj sa strane kolичina portova koji se nudi nije prevelika – sa jedne strane se nalazi HDMI po 2.0b standardu i neka gumena ROG navlaka koja prekriva treći, misteriozni port, no na njega ćemo se vratiti kasnije. Sa druge strane su Power dugme, jedan USB-C i jedan USB tip A port i to je uglavnom sve. Ali ček, gde je mesto za punjač? Punjač je po USB-C standardu tako da se priključuje direktno na port, pritom je izuzetno kompaktnih dimenzija i snage 100W, što omogućava da do 50% baterije dopunite za samo pola sata punjenja. Ono što je mnogo bolje kod ove varijante jeste što računar možete puniti i na nekom drugom USB-C punjaču (doduše sporije ako je manje snage) sa jedne strane a sa druge strane ako imate telefon koji se puni na USB-C možete samo punjač izvaditi iz laptopa i uštikati telefon, zadivljujuće jednostavno iskustvo i nadam se da će veliki broj proizvođača nastaviti sa ovom praksom.

Konačno dolazimo do trackpada koji je sasvim korektan i do tastature koja ima poprilično lep i standardan raspored tastera za ovako mali uređaj, a posebno mi se dopalo što su kursorski tasteri normalno raspoređeni. Tu je već pomenuto belo pozadinsko osvetljenje koje posao radi sasvim adekvatno a postoje i četiri dodatna tastera za regulisanje jačine zvuka kao i za pozivanje kontrolnog centra za upravljanje računaram.

Performanse

Računar je opremljen najnovijim AMD Ryzen 9 5980HS procesorom koji ima 8



“DIZAJN JE GEJMERSKI ALI I DISKRETAN”



rezoluciji to radi u nekih 40ak fps u prospektu, naravno ne na maksimumu detalja nego na nekom srednjem-višem nivou. Nije možda najbolje iskustvo sa ovom igrom koje se može postići, ali je daleko od problematičnog – sve radi solidno brzo bez štucanja i izgleda solidno lepo.

Utisci u radu

Moram priznati da do sada nisam previše pažnje obraćao na 2u1 modele laptopova, najviše zato što sam uglavnom i tablet zamjenio mobilnim telefonom jer su i njihovi ekran u međuvremenu postali veći i pregleđniji. Pritom su ovakvi uređaji do sada bili uglavnom rezervisani za striktno poslovne primene pa mi samim tim nisu bili toliko zanimljivi. Zato mi je bilo interesantno da probam ove mogućnosti na Flow X13 i mogu reći da sam poprilično odu-



ševljen – naime rad u Windows 10 tablet modu je vrlo intuitivan, kako ekran okrenete preko nekog stepena sam računar automatski izgasi tastatu i trackpad pa ne postoji mogućnost da slučajno nešto ispristiskate i kreće rad u potpuno touchscreen modu. I to je zaista odlično kada želite da se zavalite na kauč i da prelistate neki sadržaj na internetu, pogledate neki video, prelistate svoj omiljeni online časopis ili nešto. Flow X13 je nešto malo veći nego što bih ja podrazumevao za standardni tablet, ali se opet vrlo brzo čovek navikne na to, pogotovu što je i ekran veći. I s obzirom da do sada nisam koristio Windows kao tablet platformu to zaista radi jako dobro, na nivou sa Android verzijama ako ne i bolje. Dodatna pogodnost jeste što podržava i unos olovkom, možete i dokupiti posebnu olovku za njega mada rade i druge standardne, a to je u ovo vreme pandemije jako korisno kada nekome treba nešto da nacrtate, obeležite, napišete i slično mnogo lakše nego da to radite prstima.

Dobro, ali kakve koristi od ovoga ima običan igrač? Zanimljivo, meni je delovalo kada sam razmišljao u startu da nema nikakve, ali sam se kroz korišćenje potpuno preobratio. Naime sama činjenica da računar možete postaviti u neke nove položaje daje mnogo više fleksibilnosti pa tako ukoliko ga stavite u „šator“ položaj ili u onaj gde je tastatura okrenuta ka stolu a ekran je koristi kao postolje dobijate praktično mini igračku konzolu sa ekranom, nešto što teško možete videti i u svetu PC-a i u svetu konzola. Uz neki gamepad ovo možete sasvim lagano praktikovati na nekim putovanjima i slično, čak ukoliko povežete dva gamepada (doduše makar jedan bi morao biti preko recimo Bluetooth veze) možete organizovati mini-turinir u FIFA ili PES na primer dok se na nekom zajedničkom putovanju, seminaru i slično. Naravno pod uslovom da takva putovanja budu ponovo postojala posle pandemije korona virusa. Sve u svemu činjenica je da 2u1 format nudi mnogo više mogućnosti čak i od standardnog laptopa a male dimenzije uređaja ga čine lako prenosivim da ga praktično uvek možete imati sa sobom.

Da li to može i još bolje? Može!

Konačno dolazimo do činjenice da male dimenzije i relativno velika snaga



“KVALITET IZRADE UREĐAJA JE ZAISTA NA VISOKOM NIVOU”

u poređenju sa njima nisu glavni adut ovog računara već je u pitanju misteriozni Republic of Gamers brendirani port sa druge strane. Naime Republic of Gamers, tj Asus, su shvatili da vi možete povezati maltene na bilo koji gejming laptop eksternu grafičku karticu preko USB-C odnosno Thunderbolt porta i na taj način značajno povećati njegove performanse za gejming. Međutim koristeći standardne konekcije se u praksi često dešava da neka igra ne prepozna eksternu grafičku, da se računar resetuje i slični problemi. Zato je ASUS napravio svoj port koji služi upravo samo tome da se poveže ono što oni nazivaju ROG XG Mobile uređaj koji u sebi ima grafičku karticu do RTX 3080. Nažalost nismo imali priliku da uživo probamo ovaj sistem, ali je jasno da sa ovako jakom karticom možete igrati igre čak i u 4K rezoluciji. Dodatno XG Mobile uređaj ne samo da ima u sebi grafičku karticu (i naravno svoje posebno napajanje), već može i da puni Flow X13 pa vam ostaje slobodan jedan USB-C port a ima dodatne Ethernet, USB i DisplayPort konekcije pa praktično može služiti kao HUB za X13 kada ga koristite za radnim stolom. Međutim treba imati u vidu da je ovo port koji je samo Asus specifično razvio i prosto ne znamo kakva će biti njegova budućnost niti dalji razvoj.

Druga mana ovog rešenja je naravno njegova cena jer košta praktično isto kao i sam laptop. I to ne uzimajući u obzir trenutni pakao sa nabavkom grafičkih kartica i njihovim cenama, pričamo o preporučenoj ceni. Pogotovu kada uzmemo u obzir da se očekuje da cena tako slabije konfigurisanog Flow X13 bila oko 1500 evra, što je za ovakav računar zaista i više nego pristojno. Jedini problem onda ostaje dostupnost pošto je u trenutnoj situaciji sve što je dobro i „vruće“ jako teško nabaviti ali se nadamo da će se to rešiti u narednih par meseci.

Zaključak

Republic of Gamers Flow X13 očigledno gađa vrlo specifičnu publiku – ljudi koji često putuju i vole da stalno imaju računar sa sobom a opet žele gejming performanse. Sa XG Mobile dodatkom do dobija i potpuno novu dimenziju ali naravno to ima svoju, poprilično paprnu cenu. S druge strane samom laptopu se malo šta može zameriti – odličan ekran, super snalaženje u tablet modu, dobre performanse, zaista mi je teško da nađem nešto što bih izdvojio kao negativno. S druge strane imam primedbu na konfiguraciju računara – ovako kako je nama bio na testu ovo je realno mašina od koje bi najviše koristi imao neki

Testiranje:

Igra High settings	1920x1200 (average FPS)
Witcher 3	52.1
Battlefield 5 (RTX OFF)	45.2
Assassin's Creed Odyssey	42.5
Shadow of the Tomb Raider	43.7

Karakteristike:

Model	ROG Flow X13
Procesor	AMD Ryzen 5 5980HS (8-core/16 Threads)
Memorija	32GB DDR4 4266 MHz
Grafička kartica	nVidia GeForce GTX 1650 MaxQ 4GB GDDR6
SSD	1TB M.2
Hard disk	Nema
Povezivanje	1xUSB 3.2 Gen2 Type-C DisplayPort 1.4 100W power delivery, 1xUSB 3.2 Type-A, 1xHDMI 2.0b, 3.5mm combo, WiFi, Bluetooth
Ekran	13.4" 3840x1400 IPS 60Hz, touchscreen
OS	Windows 10 Pro
Težina	1.36 kg



Autor: Stefan Starović



STEELSERIES APEX 7 TKL

Kratež sa karakterom

Steelseries Apex 7 tastatura nam je već od ranije poznata po svojoj kvalitetnoj izradi, zanimljivom ekranu i odličnim svičevima. Kako to izgleda kada je stavimo u manji, TKL, format?

TKL tastature

TKL ili tenkeyless tastature su nešto što se pojavilo poslednjih nekoliko godina i među igračima su postale dosta popularne. Naime tenkeyless bukvalno znači da joj nedostaje 10 tastera, odnosno najčešće numerički deo tastature koji ima taster 0-9. Dobro, taj deo tastature ima i još po neki taster, ali se ovaj naziv odomačio pa je logično da nastavimo da ga koristimo. Naročito su popularne kod gejmera jer nemaju numerički deo koji većini igrača nikada zapravo i ne treba, a sa druge strane manja tastatura obično znači više prostora za gigatsku podlogu za miša i pacova kojim možete da mašete po celom stolu. Mnogi igrači i samu tastaturu drže rotiranu u vrlo čudnom položaju u odnosu na onaj stan-

dardni koji bi bio za kucanje, nekada čak i do 90 stepeni pa i na nekim slikama sa eSports takmičenja možemo videti ove čudne varijante. I naravno opet i u tom slučaju je mnogo lakše baratati manjom, odnosno kraćom tastaturom i izostaviti numerički deo koji samo i smeta.

Apex 7 TKL

Apex 7 TKL deluje kao i standardni Apex 7 što znači da se Steelseries potrudio da njihov top model tako deluje od momenta kada vidite kutiju pa sve dok ne uzmete tastatuру u ruke. I definitivno kad je prvi put dodirnete osećaj je super premium – metal sa gornje strane je zaista vrhunskog kvaliteta i izgleda, sve deluje relativno lagano a opet nekako vrlo čvrsto i pouzdano. SteelSeries tvrdi da je materijal od koga je izrađena gorna ploča legura aluminijuma koja se koristi za izradu aviona, ne možemo to baš da proverimo ali deluje zaista izuzetno čvrsto. Konačno kad se priključi na računar RGB osvetljenje je zaista i dalje jedno od najboljih i najinteresantnijih koje

sam video do sada, prosto nije uporedivo sa ni sa jednim drugim modelom u jačini i u načinu na koji se boje reflektuju o metalnu površinu. Premium osećaju jako doprinosi i odmor za dlanove koji se dobija u paketu a koji je izrađen od najfinijeg gumiranog materijala i na tastatuру se „povezuje“ putem magneta. Čak se i tokom duže upotrebe drugih Steelseries Apex modela pokazalo da je ovaj palm rest izuzetno izdržljiv i da ne pokazuje znake habanja što je svakako lep pokazatelj.

Tu je i dalje USB port na koga možete prikačiti miša ili drugu periferiju a posebno mi se svidelo što je on dodatno osvetljen jer em što lepo izgleda em je vrlo funkcionalno kada u mraku pokušavate da ubodete miša ili flash disk. Konačno pored njega ide USB kabl, koji možete i rutirati kroz interne kanalice a kabl je kao i u slučaju standardnog Apex 7 izuzetno debelj. Na kraju ima jednu pravu račvu gde se deli na dva USB konекторa koja je takođe vrlo čvrsta. Sve ovo treba imati u vidu ukoliko poželite

“OSNOVA JE ALUMINIJUM IZ AVIO INDUSTRije”



“VOLUME TOČKIĆ JE SMANJEN ZBOG NEDOSTATKA PROSTORA”

dok su ovi plavi baš bučni, ali naravno to je sve stvar ličnog izbora.

Zaključak

SteelSeries Apex 7 TKL samo dodatno gradi na onoj osnovi koju je postavio standardni Apex 7 – u pitanju je izuzetno kvalitetan proizvod sa odličnom izradom i dobrim mehaničkim tasterima. Nedostatak numeričkog dela se samo malo oseti po pitanju volume točkića ali osim toga je tastatura gotovo identična sa „starijim bratom“. Nažalost to se uglavnom odnosi i na cenu pa je TKL bez obzira na skoro 25% manju površinu samo oko 15% jeftinija u odnosu na standardni model.

Karakteristike:

Model	SteelSeries Apex 7 TKL
LED osvetljenje	RGB
Tasteri	Mehanički – Blue
Dodatakno	Palm rest, OLED ekran, USB pass-through

