

br.151 | Septembar 2021.

# play zine

REVIEW:  
**HUMANKIND**

REVIEW:  
**SCARLET NEXUS**

IGRA MESECA

# 12 MINUTES

NAJAVE MESECA:  
**TOP 10 IGARA  
SEPTEMBRA**

HARDWARE:  
**ROG  
ZEPHYRUS  
M16**

INTERVJU:  
**MARKO:  
BEYOND  
BRAVE**

### BROJ 151 – SEPTEMBAR 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 Danjolić, Luka Zlatić, Milan Živković, Miloš Hetlerović, Stefan Mitov Radojičić, Pavle Momčilov, Pavle Zlatić, Vladimir Pantelić, Nikola Aksentijević, Nikola Vojnović, Dragana Ličina Danjolić, 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](http://www.play-zine.com) | [www.play.co.rs](http://www.play.co.rs)  
Beograd | [redakcija@play-zine.com](mailto: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



Pozdrav društvo, nadamo se da vam nismo puno nedostajali.

Letnja pauza je završena i vreme je da se vratimo radnim obavezama. U ovom vrelom letu smo se odmarali, ali i pošteno izigrali, što možete primetiti po obimu ovog septembarskog izdanja. Po najavama leta nije bilo nešto preterano uzbudljivo, a višemesečni Summer Game Fest nije baš brilirao.

Saznali smo da dobijamo Saints Row reboot, dobili smo nove detalje za Starfield, što je i bilo najbitnije posle svih ovih godina čekanja.

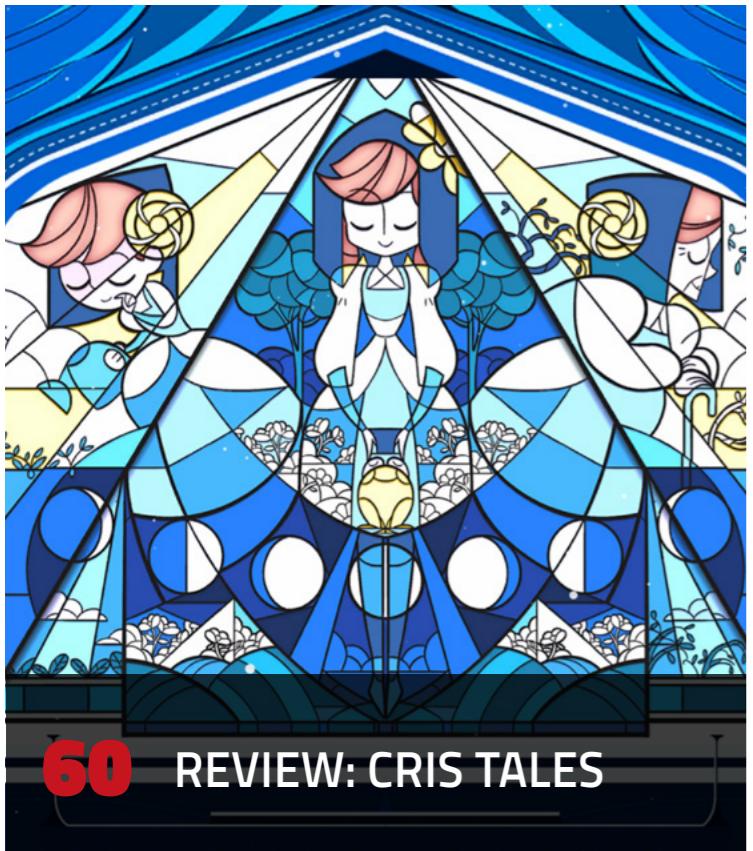
Septembar je period kada se gejming vraća u punom izdanju, sa raznim AAA najavama, a polako se pripremamo za eksplozivni oktobar u kojem će biti baš puno blokbaster igara, ako se nešto ne izjalogi zbog tekuće pandemije.

Play!Zine u ovom 151. izdanju sa sobom nosi preko 20 opisa igara, specijalnih tekstova i recenzija hardvera. Biće tu za svakoga ponešto. Uživajte u čitanju i pratite nas na [play.co.rs](http://play.co.rs), gde svakodnevno krčkamo ponešto za vas.

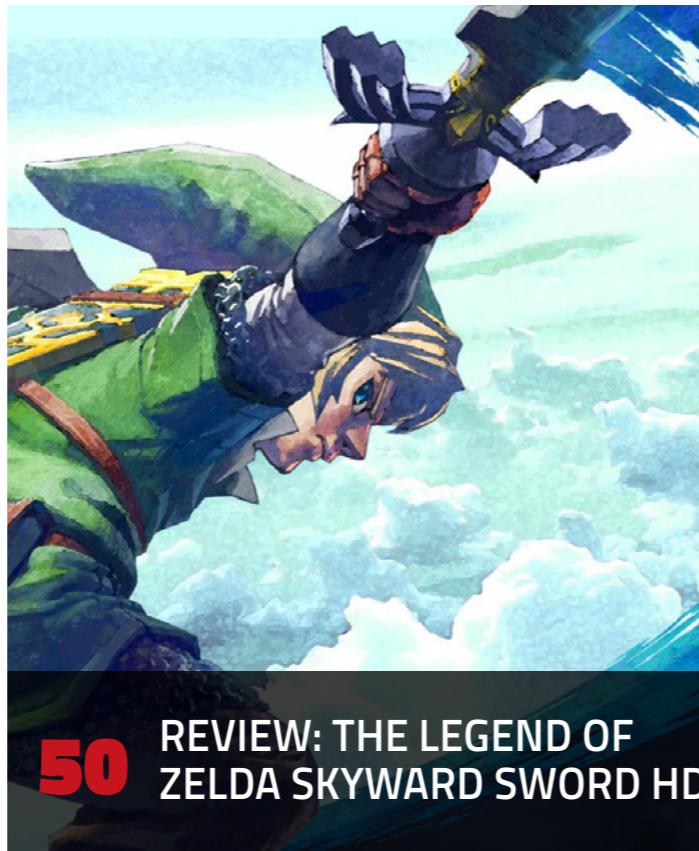
12 MINUTES



**92** IGRA MESECA: TWELVE MINUTES



**60** REVIEW: CRIS TALES



**50** REVIEW: THE LEGEND OF ZELDA SKYWARD SWORD HD



**36** REVIEW:  
SON OF A WITCH



**122** HARDWARE: ROG STRIX RADEON 6600XT



**108** REINSTALACIJA: KING'S BOUNTY SERIJAL

FLASH VESTI .....	6
PATREON STRANA .....	16
NAJAVE MESECA: Top igre septembra .....	20
DOMAĆA SCENA .....	24
INTERVJU: Munzesky - Sol Invictus .....	26
INTERVJU: Stigni me ako znaš .....	28
INTERVJU: Studio Mechka .....	32
INTERVJU: Bigosaur .....	36
REVIEW: Son of a Witch .....	
STEAM EARLY ACCESS: Black Skylands .....	38
STEAM EARLY ACCESS: Everslaught .....	40
STEAM EARLY ACCESS: The Fermi Paradox .....	42
BETA: Back 4 Blood .....	44
Dungeons Dragons Dark Alliance .....	46
The Legend of Zelda Skyward Sword HD .....	50
Ghost of Tsushima Director's Cut .....	56
F1 2021 .....	58
Cris Tales .....	60
Ender Lilies Quietus of the Knights .....	62
Fire Tonight .....	66
Guild of Darksteel .....	68
Metro Exodus Complete Edition .....	70
Mini Motorways .....	72
Monster Hunter Stories 2 Wings of Ruin .....	74
Black Book .....	78
Dreamscaper .....	80
Necrobarista - Final Pour .....	82
Neo The World Ends with You .....	84
Samurai Warriors 5 .....	88
Tribes of Midgard .....	90
Twelve Minutes .....	92
Ys IX Monstrum Nox .....	96
Humankind .....	98
Greek Memories of Azur .....	102
Scarlet Nexus .....	104
King's Bounty II .....	106
REINSTALACIJA: King's Bounty serijal .....	108
BESPLATNI KUTAK .....	114
U POKRETU .....	115
HARDWARE: Fractal Design Meshify2C i ION 650G .....	116
HARDWARE: Razer Pro Click .....	120
HARDWARE: ROG Strix Radeon 6600XT .....	122
HARDWARE: ROG Zephyrus M16 .....	124



**28** DOMAĆA SCENA: STUDIO MECHKA, MARKO BEYOND BRAVE

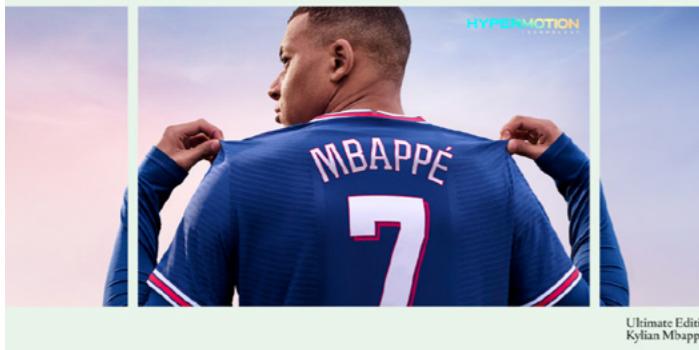
## GTA 6 U RANOJ FAZI RAZVOJA I VEROVATNO GA NEĆEMO VIDETI DO 2025. GODINE

Tom Henderson je čuveni Battlefield i Call of Duty "liker" a prošle nedelje je objavio video u kome je detaljno pričao o glasinama i predikcijama vezanim za GTA 6. Henderson veruje da će igra sadržati deo Vice City-a, i da će se mapa vremenom menjati baš kao što Epic Games voli često da šminku Fortnite. U videu on pomije da će igra moći da se igra sa više različitih likova, uključujući i ženskog protagonistu koji će se baviti hakovanjem.

Henderson je podelio i svoje prognoze o datumu kada veruje da će igra izaći. Rockstar je upao u teško blato kada je u javnost izašao brutalni raspored razvoja Red Dead Redemption 2, koji je preopteretio radnike, tako da kompanija verovatno ni ne pomišlja da se još jednom nađe u sličnoj situaciji. Zato Henderson veruje da igra neće izaći pre 2024 ili 2025. Nekoliko gejming izvora se složilo sa Hendersonovim procenama, ali mi ćemo ih uzeti sa rezervom jer je ipak reč o glasinama. Ako želite da pogledate ceo video, to možete uraditi u nastavku teksta.



### FIFA 22 DOLAZI U OKTOBRU SA NOVIM TEHNOLOGIJAMA



EA Sports je izbacio prvi trejler za Fifa 22 i potvrdio da igra izlazi 1. oktobra. Verzija nove generacije će koristiti novu hypermotion tehnologiju koja će prilagođavati animacije fudbalera dok utakmica traje. EA tvrdi da će vrhunski algoritam mašinskog učenja uzimati informacije iz preko 8.7 miliona frejmova, i u realnom vremenu kreirati organiski fudbalski realizam u raznim interakcijama koje se dešavaju na terenu.

Kako bi ubacili novu tehnologiju u igru, EA je organizovao 11 na 11 mečeve sa profesionalnim igračima koji su nosili nova Xsens odela za snimanje pokreta. Odela snimaju svaki dodir, start, sprint i duele svih igrača, dok igraju u visokom intenzitetu. Ovo je donelo preko 4000 novih animacija u Fifu 22. EA kaže i da će u novoj fudbalskoj simulaciji biti drastično poboljšan i AI.

Fifa 22 izlazi 1. oktobra za PS5, PS4, Xbox Series X/S, Xbox One, PC i Stadia-u. Igrači koji prednaruče igru moći će da je igraju četiri dana u early access faziji, dobiće Ones to Watch igrača, TOTW igrača, Kilian Mbape pozajmicu, FUT Ambassador Loan Player Pick, domaće talente za karijeru i 4600 Fifa poena. Svi oni koji naruče igru pre 11. avgusta dobijaju i FUT Heroes igrača. U nastavku možete pogledati novi trejler.

### GHOWTIRE: TOKYO IZLAZAK POMEREN ZA SLEDEĆU GODINU



Izdavač Bethesda Softworks i developer Tango Gameworks su planirali da novi Ghostwire: Tokyo izade ove godine, ali izgleda da su ipak odlučili da igru pomere za početak 2022. godine.

Studio koji je radio na odličnim horor igrama iz serijala The Evil Within, želi da obezbedi svojim radnicima više vremena da završe Ghostwire: Tokyo igru, i u isto vreme pazi na njihovo zdravlje. Pandemija i dalje traje, a studiji žele da izbegnu da drže veliki broj radnika na jednom mestu. Ograničenja naravno usporavaju razvoj i zato ćemo morati da se dodatno strpimo da bi igrali novu akcionu avanturu iz prvog lica.

Ovo će biti prva prilika Tango Gameworks-a da rade na igri ovog žanra, mada ćemo i u ovoj igri imati posla sa duhom i utvarama. Timu se pridružio i Šiničiro Hara koji je radio na mehanikama borbe u Doom (2016) pučanici. Igra dolazi na PlayStation 5 konzolu i PC.

## RUKOVODSTVO NAPUSTILO CODEMASTER STUDIO ČETIRI MESECA NAKON ŠTO IH JE EA KUPIO

Codemasters ostaje bez izvršnog direktora Frenka Sanjea i finansijskog direktora Rašida Varičije samo četiri meseca nakon što je Electronic Arts kupio studio. EA nas uverava da ovo nije iznenadenje i da su pomenuti direktori i ranije planirali da napuste Codemasters. Odluku je samo ubrzala EA kupovina studija i priključivanje njihovoj kolekciji developera.

Direktori će napustiti Codemasters na kraju ovog meseca, a studio će se pridružiti EA Sports-u koji vodi Kem Veber. EA je kupio Codemasters početkom godine za 1.2 milijarde dolara i planiraju da izbacuju novu trku svačake godine. Sledeća igra Codemasters-a će biti F1 2021, koji treba da izade 16. Jula, a studio bi trebalo da ostane koliko toliko nezavistan u okviru EA-ovog repertoara.



## PREDSTAVLJEN NOVI MODEL NINTENDO SWITCH KONZOLE, NEMA POJAČANIH PERFORMANSI

Nakon dosta glasina i razmatranja, Nintendo je zvanično predstavio novi model Nintendo Switch konzole koji će se pojavit 8. oktobra ove godine.

Dok su glasine o datumu dolaska novog modela tačne, on ipak ne donosi pojačane performanse sa podrškom za 4K rezoluciju o kojoj se toliko razgovaralo u prošlosti. Mesto toga, novi član Switch familije, Nintendo Switch OLED će sa sobod nositi dock sa fizičkim LAN portom za bolju konekciju, ugrađeni stalak sa opcijom prilago-

đavanja, a najveće osveženje leži upravo u 7-inčnom OLED ekranu.

Sa druge strane, ova konzola čini sve što i standardni Switch. Sve igre su kompatibilne, i mogu se smestiti na 64GB interne memorije, a i svi postojeći dodaci za igranje su takođe kompatibilni.

Nintendo Switch OLED će se prodavati po ceni od 350\$ kada se bude pojavio, i biće dostupan u beloj, neonsko crvenoj i neonsko plavim bojama.

## UBISOFT PREDSTAVIO NOVU FREE2PLAY IGRU - XDEFIANT ĆE BITI CALL OF DUTY KONKURENT

Ubisoft je očigledno oštro resio da se pridržava svoje nove politike, sa kojom se neće fokusirati ka AAA izdanjima, već će publići više pružati igre po free2play modelu i sa multiplejerom u fokusu.

Jednu takvu igru smo već videli pre par meseci, sa sada je najavljeni još jedna besplatna igra koja će direktno ući u konkurenciju sa Call of Duty franžizom. Radi se o XDéfiant, arena pucačini iz prvog lica sa brzim okršajima formata 6v6.

Igra je bazirana na ranijim ostvarenjima sa Tom Clancy's etiketom, pa se tako u njoj nalaze tri fakcije - Echelon iz Splinter Cell, Wolves iz Ghost Recon i Cleaners iz The Division igara. Svaka fakcija ima svoje upaćatljivo obeležje, a samim tim su i sposobnosti igrivih karaktera definisane za borbu u areni.

Ubisoft obećava brze borbe sa malim mapama, po čemu ide kao direktni konkurent Call of Duty multiplejeru formatu, ali da li je stvarno igra dorasla tome kao konkurent ostaje da se vidi kada počne testiranje zakazano za avgust.

U videou ispod, koji zapravo počinje na oko 28 minuta, možete detaljnije videti glavne informacije o XDéfiant.



## PES JE SADA EFOOTBALL, POSTAJE BESPLATAN ZA IGRANJE!



Ako ste mislili da je prelazak na novi pokretački endžin iza najnovijeg PES ostvarenja jedina promena u čuvenom serijalu, varate se. Velike promene su na vidiku za fanove.

Za početak, odnosno ono što će najviše zainteresovati fanove, ovaj sportski serijal će postati potpuno besplatan za igranje. To znači da nema naplaćivanja od 60\$, i igra će biti isključivo digitalnog formata. Sa prelaskom na free2play model, mogu se očekivati mikrotransakcije, ali i redovno dodavanje novog sadržaja u vidu modova i sličnog.

Sledeća stvar, ime PES možete slobodno da zaboravite, pošto je sada čisti naziv eFootball, bez ikakvih dodataka. eFootball će izaći ove jeseni i to za PC, konzole i mobilne uređaje sa omogućenim krosplejom.

Datum izlaska još uvek nije poznat, ali je igra predstavljena zanimljivim trejlerom koji otkriva delić gejmpela u Unreal Enginu. Više detalja o samom gejmpelu sledi tokom narednog meseca.

## SWITCH DOBIJA KONKURENCIJU? VALVE NAJAVIO PRENOSIVI STEAM DECK UREĐAJ

Na tržištu prenosivih uređaja prethodne 4 godine dominira Nintendo Switch, sa svojim setom igara, dok konkurenca praktično nije ni bilo.

Međutim, klima se sada menja pošto je Valve nakon niza glasina konačno predstavio svoj prenosivi uređaj za uživanje u igrama. Uredaj nosi naziv Steam Deck i pojaviće se krajem godine, u decembru, sa početnom cenom od 400\$.

U samoj najavi, ljudi iz kompanije Valve su naglasili da je Steam Deck bolje posmatrati kao minijaturni računar sa kontrolerom prikačenim sa jedne i druge strane. Sa tim u vidu, ovaj uređaj poseduje dosta impresivne specifikacije. Tu se nalazi AMD-ov Zen 2 procesor sa 4 jezgara i 8 threadova, RDNA 2 baziranu grafiku koja je dovoljna za pokretanje novijih igara.

Ekran je dijagonale 7 inča i rezolucije od 1280x800, a omogućena je i opcija povezivanja na veći ekran do 4K 120Hz ili 8K 60Hz rezolucije.



Što se smeštajnog prostora za igre tiče, on varira i diktira finalnu cenu. 400 dolara je za model sa 64GB, za 256GB model je potrebno izdvojiti 529\$, a sa 649\$ dobija se 512GB SSD visoke brzine i dodaci u vidu specijalnog stakla, virtuelne tastature i kutije za prenošenje konzole. Takođe, SD kartica je najbolja opcija za dodatno proširenje prostora.

Steam Deck je dosta sličan Switchu, pogotovo sa docking funkcijom povezivanja na veće ekrane. Međutim, kada se radi o igrama, ovde vam je čitava Steam biblioteka na raspolaganju što je odlična stvar, jer će svaki sa kupovinom odmah imati pristup igrama koje poseduje od ranije.

## BRATSTVO BEZ KRAJA - NAJAVLJENA ASSASSIN'S CREED INFINITY, ONLINE IGRA KOJA POKRIVA VIŠE ISTORIJSKIH RAZDOBLJA

Kako se trend u gejming industriji sve više naginje ka multiplejeru i live-service politici održavanja, tako sve više ustaljenih franžiza prihvata te trendove.

Ubisoft je već izjavio kako planira da se posveti drugačijoj vrsti igara u narednim godinama, a te promene će obuhvatiti i najpopularniju franžizu koju francuski izdavač ima u vlasništvu. Najnovija igra koja dolazi nosi naziv Assassin's Creed Infinity i biće live-service onlajn igra, što znači da će se tokom vremena menjati i dobijati novi sadržaj po ustaljenom rasporedu.



Zahvaljujući prirodi izrade, AC: Infinity neće pokrивati samo jedan istorijski period kao dosadašnje igre serijala, već će se više istorijskih događaja u različitim vremenskim razdobljima biti pokriveno. Ako vam ovo donekle zvuči poznato, to je zato što po istom principu funkcionišu mega popularni Fortnite i GTA 5, koji već godinama donose ogroman profit svojim developerima, i time su glavna inspiracija.

Nakon glasina koje su osvanule na portalu Bloomberg, Ubisoft je zvanično potvrdio postojanje Assassin's Creed Infinity pro-

jektora. Na njemu rade Ubisoft Montreal i Ubisoft Quebec, što će biti prvi put da su se dva najjača studija ovog izdavača udružila za rad na novoj AC igri, umesto da pojedinačno razvijaju naslove kao prethodnih godina.

Obzirom da se radi o jako ranoj fazi razvoja, nije dostupno više detalja o Assassin's Creed Infinity, ali verujemo da većinu zanimanja da li će narednih godina franžiza dobiti igru u stilu Valhalla i ranijih ostvarenja.

## GTA 3, GTA VICE CITY I GTA: SAN ANDREAS REMASTERI STIŽU DO KRAJA GODINE

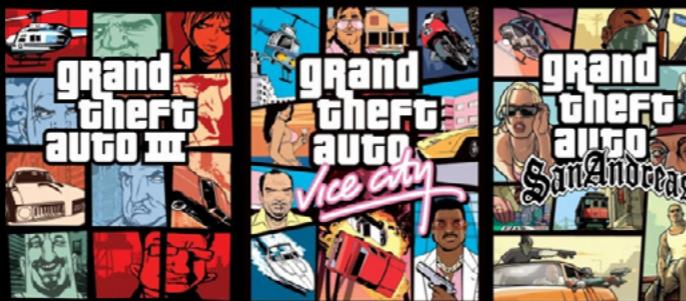
Godinama unazad fanovi serijala o velikim kradljama automobila (GTA), maštaju o osveženim izdanjima igara koje su se pojavile pre oko 2 decenije. Još kada se u obzir uzme to da je GTA 6 prilično daleko, želja za bilo kakvim sadržajem koji nije GTA 5 daleko je veća.

Najnovije glasine otkrivaju da će remasteri čuvenog tria GTA igara, gde spadaju trojka, Vice City i San Andreas izaći do kraja ove godine za PC, konzole i mobilne uređaje.

Glasine donosi portal Kotaku, koji u svojoj prošlosti ima dobru reputaciju kada se radi o otkrivanju detalja pre zvaničnih izvora.

Prema tom izveštaju, GTA 3, GTA Vice City i GTA San Andreas remasteri se trebaju pojavitи krajem oktobra ili početkom novembra, što bi važilo za konzole - Switch, old gen i PS5 i Xbox Series X/S. Sa druge strane, verziji za PC i mobilne uređaje će biti potrebno dodatno vreme za rad, tako da će se one pojavitи nešto kasnije, možda čak i početkom 2022. godine.

Remasteri neće biti izdati zasebno, već će doći u jednom pa-



ketu, kao trilogija. Pošto se radi o remasterima, a ne rimejku, ne možemo očekivati preterani skok u kvalitetu grafike, ali će zato dosta stvari biti prilagođeno, sa novim korisničkim interfejsom, a grafika će navodno izgledati kao modovana verzija ovih igara.

Da sve bude još uzbudljivije za poštovaoce Rockstar studija, isti izvor je otkrio da je u planu i izdavanje Red Dead Redemption remastera, ali to više zavisi od uspeha koji će GTA trilogija remastera imati.



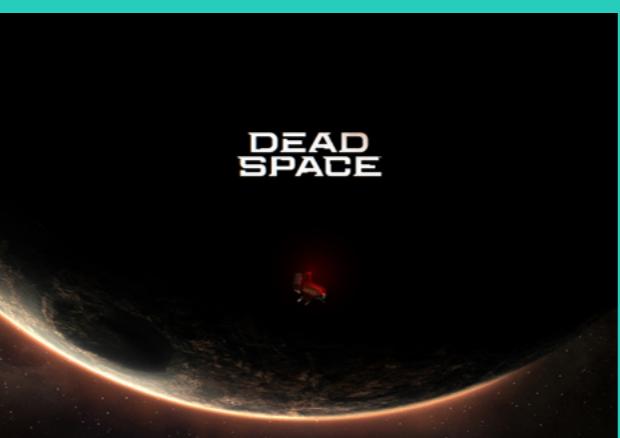
## SONY PRODAO 10 MILIONA PLAYSTATION 5 KONZOLA NA GLOBALNOM NIVOU

Sony Computer Entertainment je objavio da je prodato 10 miliona primeraka konzole nove generacije, što čini PS5 najbržom konzolom koja je došla do ovih brojeva. Globalni šef za poslovanje kompanije se zahvalio u Playstation blogu timovima koji su radili na novoj konzoli, kao i obožavaocima koji primarno koriste njihovu konzolu za gejming.

Impresivne brojke za konzolu koja je imala turbulentno lasiranje prošlog novembra, a tek trebaju da stignu veliki naslovi iz SCE studija kao što su novi God of War od Santa Monica Studios, Gran Turismo 7 iz Polyphony Digital i Horizon Forbidden West na kojem radi Guerrilla Games. Očekujemo da ovi naslovi nateraju gejmere

da još više kupuju novu Sony konzolu, a popularnosti će sigurno doprineti i novi Battlefield 2042 na kojem radi Electronic Arts, Bethesda-in DEATHLOOP, Far Cry 6 i Kena: Bridge of Spirits.

PlayStation 5 se za sada bolje prodaje od konkurencije, Xbox Series X/S, koji je za sada prodat u 3.5 miliona primeraka. Nova Sony-jeva konzola će uskoro preskočiti PlayStation Vita-u po prodaji, a prva kućna konzola koju bi PS5 trebao da pretekne je PS3, koji je kupilo preko 87.5 miliona korisnika. Nakon toga slede originalni PlayStation, PS4, a PlayStation 2 je i dalje najprodavanija konzola svih vremena.



## DEAD SPACE REMAKE ZVANIČNO PREDSTAVLJEN, DOLAZI NA NEXT-GEN KONZOLE I PC

EA Play događaj koji je održan nedavno, nije doneo preteranu količinu velikih vesti pred fanove, pogotovo pošto je prošlo bez najave neke nove Star Wars igre.

Međutim, velika najava došla je u vidu predstavljanja Dead Space rimejka, osveženja u čuvenom serijalu svemirskog horora. U pitanju nije obično grafičko poboljšanje i ispravke ranijih problema, već će Dead Space Remake biti izrađen od nule za PC i next-gen konzole.

Koristeći snagu Frostbite endžina, fanovi mogu očekivati poboljšanu priču, bolje funkcionisanje mehanika, karaktere i celokupno bolje iskustvo preživljavanja u svemiru. Iza rimejka stoji studio EA Motive.

Dead Space Remake je predstavljen kratkim, jednominutnim, tizerom a više informacija o datumu izlaska i novinama dobićemo u narednim mesecima.

## OSVAJAČICA ZLATA NA OLIMPIJSKIM IGRAMA NOSILA MEDALJON IZ THE WITCHER IGARA



Video igre su sve popularniji medij i sve je više gejmera širom sveta. Samim tim, voleti video igre i uživati u njima nije nešto što se krije, već većina to ponosno iskazuje.

Olimpijske igre u Tokiju su već to pokazale, u nekoliko navrata. Prvo smo na samom otvaranju čuli dosta predivnih numera koje su kreirane zarad reprodukcije u video igrama, a sada je oštro oko fanova zapazilo zanimljivu amajlju jedne od takmičarki u disciplini pučanja iz vazdušnog pištolja.

Ruska takmičarka, Vitalina Batsarškina, koja je ujedno osvojila zlato u svojoj disciplini, je tokom takmičenja nosila medaljon iz The Witcher igara, glavu vuka, istu kakvu nosi gramzivi Geralt, protagonista serijala.

Ne znamo da li joj je medaljon pomogao na preciznosti, ali šaljemo naše čestitke za osvojeno zlato.

## FIL SPENSER POTVRDIO DA THE ELDER SCROLLS 6 IZLAZI TEK NAKON NOVE FABLE IGRE

Gejmeri već dugo čekaju da The Elder Scrolls 6 dođe na njihove kompjutere i konzole. Bethesda je zvanično najavila sledeći nastavak njihovog akcionog rpg-a tokom E3 2018. godine, međutim od tada je objavljeno jako malo informacija. Nedavno su fanovi ipak dobili blagu predstavu kada bi The Elder Scrolls 6 mogao da debituje.

Potpredsednik za gejming u Microsoft-u, Fil Spenser, je gostovan u IGN podkastu povodom dvadesetogodišnjice Xbox-a, i potvrđio da obožavatelji neće videti novi Elder Scrolls, sve dok Playground Games studio ne izbací novi Fable. Čak će i nova igra developera Obsidian, Avowed, izaći pre sledećeg Elder Scrolls naslova.

Baš kao što malo znamo o The Elder Scrolls 6, ista situacija je i sa sledećim Fable-om. Nije poznato da li se radi o nastavku, igri koja se bavi pričom pre one iz starih naslova ili kompletном ributu Fable serijala. Ljudi iz gejming sveta, prema glasinama, očekuju



ju da se Fable pojavi 2023. godine, zajedno sa Avowed, Perfect Dark i Hellblade 2 igrama. Ako se ispostavi da su ove prognoze tačne, gejmeri verovatno neće videti The Elder Scrolls 6 do 2024. godine, a možda i kasnije. Kompletan podcast možete pogledati u nastavku.

## VALHEIM PREMAŠIO 8 MILIONA PRODATIH PRIMERAKA

Vesti o odličnoj prodaji iznenadnog hita 2021. godine se nastavljaju, samo sporijim tempom.

Valheim ne beleži izuzetno brzi rast kao proletos, ali je interesovanje igrača i dalje prilično visoko. Studio Iron Gate, zajedno sa vlasnikom Embracer Group, objavio je da se u periodu od aprila do juna prodat 1,1 milion primeraka igre, čime je ukupna cifra dostigla preko 8 miliona primeraka.

Izuzetno uspešna prodaja za igru koja se pojavila početkom februara ove godine i na kojoj radi svega 8 developer-a.

Osmorka studija Iron Gate objavila je da će nastaviti aktivno dodavanje sadržaja u Valheim, koji je inače dostupan kao Early Access naslov.



## POSTAJEMO SPECIJALCI IZ DRUGOG SVETSKOG RATA U CALL OF DUTY: VANGUARD



Slaghammer Games je zvanično najavio novu pucačinu iz Call of Duty serijala pod nazivom Vanguard. Kampanja u igri nas vraća u Drugi svetski rat, a u igru će biti ubačeni zombi mod i Warzone kada bude izaća ovog novembra. Novi Call of Duty se specijalno fokusira na singl-plejer kampanju i poreklo specijalnih jedinica. Priča će pratiti nekoliko vojnika, a Slaghammer je izjavio da će sadržati i neispričane priče o herojima iz različitih nacija koji su formirali Task Force One.

Pored kampanje sa igrom dolazi i 20 multiplejer mapa, i novi modovi za igranje. Treyarch je radio na zombi modu tako da očekujte nastavak priče iz Black Ops Cold War-a. Pored njih i Raven Software radi na Vanguard mapi za betl rojal Warzone, a sa novom mapom bi trebao da dođe i novi sistem za hvatanje varalica. Ispod teksta pogledajte trejler koji je najavio igru, a možete je očekivati 5. novembra na PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S i PC platformama.

## NE, SOULJA BOY NIJE POSTAO VLASNIK ATARIJA

Američki reper Soulja Boy nedavno se pohvalio svojim fanovima kako je postao prvi reper u istoriji koji je kupio gejming kompaniju, i to ne bilo koju već čuveni Atari.

On je objavio kako je sa kompanijom Atari sklopio dva ugovora, jedan o kupovini i jedan o pripajanju svoje, Soulja Boy kompanije za konzole za 140 miliona dolara.

Svakako iznenađujuća vest za sve, ali ispostavlja se lažna. Ubrzo nakon što je reper objavio svoje dostignuće, Atari se na Twitteru oglasio sa objavom da je Wade Rosen i dalje direktor kompanije, kao i većinski vlasnik.

Istina je da je Atari nakon kraha koji je doživeo dobar deo svojih



franšiza i digitalnih dobara prodao, ali kompanija ipak nije završila u rukama Soulja Boya.

To njega nije sprečilo da nastavi sa objavljivanjem kako je vlasnik Atarija, što je prilično začudujuće, tako da ćemo morati da sačekamo neko vreme da se situacija malo razbistri.

## WWE 2K22 IZLAZI U MARTU, STIGAO PRVI TREJLER



Prošla godina je prošla u znaku pauze od WWE 2K igara, zato što su ranija izdanja dolazila sa katastrofalnim kvalitetom zbog kojih je serijal tonuo na dno i gubio fanove.

Pauzi će doći kraj početkom naredne godine, pošto je WWE 2K22 najavljen u aprilu, a sada smo dobili mesec izlaska i prvi trejler.

Gejmping je iznova izrađen, sa redizajniranim endžinom što će do-

neti nove kontrole, poboljšanja u borbama, kao i impresivniju grafiku, za razliku od ostalih igara, izrađenih u zasterelom endžinu.

Umesto očekivanog izlaska na jesen ove godine, WWE 2K22 će izaći u martu 2022. godine, sa više detalja planiranih za januar mesec. 2K je verovatno ovu odluku doneo kako bi dobio još par meseci prostora za rad.

## KALIFORNIJA DODATNO TUŽILA ACTIVISION ZBOG SKRIVANJA DOKAZA

Iako se toliko ne govori o samoj tužbi, drama vezana za Activision je i dalje u punom jeku i ne smiruje se.

Savezna država Kalifornija je u julu pokrenula tužbu protiv Activision-Blizzard grupacije zbog seksualnog uznemiravanja i zlostavljanja, sa navodima da u kancelariji postoji kultura koja podstiče nedolično ponašanje prema ženama koje rade u kompaniji.

Tužba je sada proširena zato što je navodno otkriveno da Activision-Blizzard nelegalno prikriva i uklanja dokaze koji su relevantni za samu istragu. Takođe, otkriveno je da iz kompanije primoravaju zaposlene na potpis dogovora kojim se zabranjuje da slobodno razgovaraju sa osobama koje istražuju slučaj, kao i da prvo kontaktiraju same čelnike kompanije pre razgovora vezanog za samu istragu.

Svojevrsni sunovrat ove kompanije postaje sve gori, a rezultati istrage koji će verovatno uskoro izaći na videole ne slute nimalo svetiju budućnost.



## XBOX KONZOLE DOBIJAJU CLOUD STREAMING DO KRAJA GODINE

Kompanija Microsoft već duži period zastupa politiku strimovanja igara iz oblaka, ali ta opcija nije bila dostupna na samim Xbox konzolama.

Počevši od praznične sezone ove godine, cloud streaming opcija poznata kao xCloud postaje dostupna za Xbox One i Xbox Series konzole. Način upotrebe ove opcije biće veoma prost pošto je integriran u Xbox Game Pass servis. Potrebno je samo odabrati igru koja je dostupna putem XGP i automatski pokrenuti igranje.

Najveći benefit postojanja servisa leži u uštedi vremena kod gejmera, kao i podataka, zato što neće biti potrebno čekati da se igra teška nekoliko desetina gigabajta preuzme, već je momentalno mogu zaigrati i videti da li im se dopada ili ne.

Na stotine igara će podržavati xCloud opciju na XGP, ali za sada nije poznat tačan datum dolaska pred širi broj korisnika.

## IZGLEDA DA ĆE CYBERPUNK 2077 IPAK DOBITI MULTIPLEJER

Kada je CD Projekt Red rešio da smanji ambicije nakon katastrofalnog izlaska igre Cyberpunk 2077, mnoge obožavatelje među-igračkog nadmetanja razočaralo je to što multiplejera neće biti.

Ipak, izgleda da se na multiplejer komponenti i dalje radi.

Prema dataminerima koji su valjano pretražili Cyberpunk 2077 sa dolaskom 1.3 zakrpe, unutar endžina igre se nalaze nove referenze za multiplejer i planirane ekspanzije.

Sada su izlistane najmanje 2 ekspanzije, kao i buildovi, zajedno sa testovima za multiplejer lokacije, a ponovo se spominju i ranije planirani multiplejer modovi.



Naravno, za sada nema nikakvih zvaničnih planova da se multiplejer izvede, tako da se ne zna da li se pod ovim svežim otkrivenim fajlovima misli na samostalno multiplejer iskustvo, kakvo je ranije planirano, ili na multiplejer dodatak na postojeću Cyberpunk 2077 verziju.

Da li mislite da će se Cyberpunk 2077 izvesti "No Man's Sky never" i vratiti se na vrh?

## NOVI MODEL PLAYSTATION 5 KONZOLE STIGAO U PRODAJU

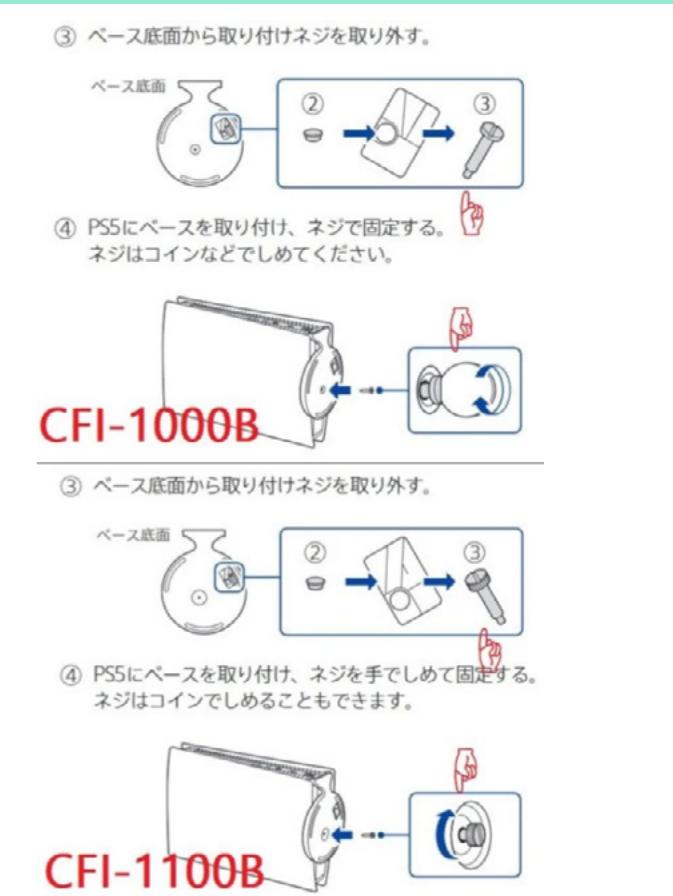
Nije još uvek prošlo godinu dana stupanja u prodaju Playstation 5 konzole, a Sony je već doveo novu verziju ovog hardvera.

Nova verzija Playstation 5 konzole je prvi put spomenuta u uputstvu za upotrebu prošlog meseca, a sada je primećena i u prodaji u Australiji. Novi model se vezuje za disk verziju konzole sa CFI-11XX obrascem imenovanja.

Ova verzija je za oko 300 grama lakša od originalne prve. Ujedno dolazi i sa posebnim šrafom za postolje koji se sada može ručno zategnuti, bez upotrebe odvijača, koji je bio potreban kod prvog modela.

Za sada nije primećena nijedna promena vezana za sistemsku stranu Playstation 5 konzole.

Iako male promene, svakako znače korisnicima koji će doći do ove verzije konzole, a nadamo se da je ovo ujedno naznaka da će nestašici PS5 hardvera doći kraj.



## NAJBOLJI BOT ZA MUZIKU NA DISCORDU ODLAZI U ISTORIJU

Groovy, najbolji Discord drugar kada se radi o puštanju muzike na serverima, čak 16 miliona njih, napustiće nas za nekoliko dana.

Google je kreatoru ovog bota, Niku Amerlanu, posao cease-and-desist naredbu, na koju je on pristao. Do naredbe za gašenje Gruvija dolazi zato što Google smatra da je bot narušio pravila korišćenja YouTube platforme kroz modifikaciju i upotrebu u komercijalne svrhe.

Bot kojeg smo svi mi koristili kako bi slušali muziku tokom časkanja ili gejming sesija, u istoriju odlazi 30. avgusta.



## NOVI IZAZIVAČ IZLAZI NA TEREN – NAJAVLJENA BESPLATNA FUDBALSKA SIMULACIJA UFC

Prava gužva na fudbalskim terenima jer ćemo u narednom periodu imati priliku da biramo između čak četiri fudbalske simulacije koje će se takmičiti za pažnju povremenih igrača, ali i profesionalaca. Studio Strikerz.Inc je otkrio novu besplatnu fudbalsku igru za konzole pod nazivom UFC. Igru će pokretati Unreal Engine, a ovaj naslov želi da se rempljuje sa Fifom i Pro Evolution Soccer-om (eFootball) za tron najbolje kompetitivne fudbalske simulacije. Biće ovo solidan derbi jer će eFootball uklizati u besplatnu zonu sa sledećom igrom.

Kreatori UFC-a opisuju igru kao "novu revolucionarnu globalnu onlajn fudbalsku ligu" koja će sadržati 5,000 licenciranih igrača, zahvaljujući saradnji sa FIFPRO. U trejleru, koji možete pogledati na dnu teksta, je predstavljen West Ham United branding i stadion, ali nije poznato koji će individualni timovi i lige biti prisutni. Takođe

ne znamo ni kada je planirano da igra izade.

Developeri rade na igri još od 2016. godine, a igra će koristiti kompaniju za sportsku analitiku InStat, kako bi iskoristili detaljne podatke i statistike za svakog igrača. Baš kao i kreatori igre GOALS, i UFC developeri se fokusiraju na fer i čistu kompetitivnu igru. Mudar ugao, jer se Fifa igrači već godinama žale na AI, i nepredvidljive situacije koje kvare fudbalske mečeve.

Objava o UFC fudbalskoj simulaciji stiže u interesantnom momenatu jer se bliži datum kada izlazi FIFA 22, dok se Konami prebačuje na besplatan biznis model. GOALS takođe želi da bude deo kompetitivne scene tako da ćemo videti ko će opstati u jakoj konkurenciji. Svakako su ovo odlične vesti za obožavatelje fudbalskih simulacija, jer dobra konkurenca znači i bolji proizvod za igrače.

## HORIZON FORBIDDEN WEST ZVANIČNO ODLOŽEN ZA FEBRUAR NAREDNE GODINE

Glasine su se nažalost ispostavile kao tačne, što znači da Horizon Forbidden West neće izaći do kraja ove godine kao što je prvobitno planirano.

Ova Playstation ekskluziva odložena je za 18. februar 2022. godine, što su iz Sonija sada i potvrdili. Sada smo barem dobili tačan datum izlaska, zajedno sa izvinjenjem od strane glavnog producenta, koji je naveo kako je developerima potrebno dodatno vreme zarad postizanja što višeg kvaliteta.

Ako vas ova vest vraća nazad u svet iz Horizon Zero Dawn, onda preuzmite najnoviji apdejt koji poboljšava performanse i omogućava 60FPS igranje na Playstation 5 konzoli.



## NAJAVLJEN SAINTS ROW REBOOT, BIĆE EPIC GAMES STORE EKSKLUZIVA

Kao što je i bilo tizovano, Volition je na Gamescomu zvanično najavio najnoviju Saints Row igru, koja neće biti nastavak ranijih avantura, već reboot.

Igra je najavljena specijalnim trejlerom koji otkriva najveće igralište u serijalu, sa pustinjskim krajolikom u sandbox fazonu. Volition obećava blokbaster misije, sporedne posliće i gomilu akcije. U prostom smislu Saints Row predstavlja igru o početku jedne kompanije, samo što se ona bavi kriminalom.

Saints Row igra je dobila i datum izlaska, 25. februar naredne godine, s tim što se PC verzija neće pojavit na Steamu, već će biti Epic Games ekskluziva.



## HALO INFINITE IZLAZI 8. DECEMBRA



Nakon što je na internetu procureo datum izlaska, Xbox i 343 Industries su na Gamescomu, izvan svoje prezentacije potvrdili datum izlaska za Halo Infinite.

Kao što je i bilo planirano, Halo Infinite će se pojavit ove godine, i to 8. decembra za PC, Xbox One i Xbox Series X | S platforme, kako u slobodnoj prodaji tako i kao deo Xbox Game Pass preplate. Igra će biti dostupna za kupovinu i putem Steam platforme.

Nažalost, 8. decembra nećemo dobiti igru u potpunom sastavu, pošto su developeri ranije objavili da Forge opcija i kooperativna kampanja neće biti dostupne odmah na izlasku, već će doći na 3 i 6 meseci nakon izlaska.

Solo kampanja će biti dostupna, kao i multiplejer koji će biti potpuno besplatan.

# 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 NAJVIŠE ODGOVARA. MOŽETE NAS ČASTITI KAFOM ZA SAMO 1\$, ILI NEČIM ŽEŠĆIM ZA 5\$, A PRITOM DOBIJATE I POVLASTICE.

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

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

HOĆETE FULL COLOR IZDANJE NA KVALitetnom masnom papiru?

SVE OVO JE SADA MOGUĆE UZ VAŠE MALO UČEŠĆE.

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

"KAO ŠTO KAŽE GANDALF, NAJVAŽNIJE JE ŠTA RADIMO SA VREMENOM KOJE NAM JE DATO, TE STOGA JA VРЕME ТРОШИМ НА ИГРАЊЕ ИГАРА И ЧИТАЊЕ PLAY MAGAZINA!"

- DANILO KARTALOVIĆ

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

- MARIJAN MILIĆ



[www.rekt.shop](http://www.rekt.shop)

REKT

Autor: Milan Janković

# TOP IGRE SEPTEMBRA

## SONIC COLORS: ULTIMATE

Uželeli smo se Sonikovih avantura u video igrama, i željeće nam se ostvariti već početkom meseca, pošto je najavljen Sonic Colors: Ultimate. Brzi junak se vraća sa još bržom avanturom, u kojoj se sukobljava sa Dr. Eggmanom.

Ovaj negativac je kreirao veliki zabavni park, prepun atrakcija, ali ga koristi i zarad svojih zlih planova - zarođljavanje i korišćenje rase zvane Wisps. Sonic je na sebe preuzeo zadatku da reši ovaj problem i oslobodi vanzemaljsku rasu, kao i da pritom isprobava čari 6 raznolikih svestova skrivenih unutar Eggmanovog parka.

Igrači dobijaju novi mod igranja, obogaćenu vizuelnu prezentaciju i poboljšani gejmplej.

**7. SEPTEMBER - PC, PS4, XONE**



## TALES OF ARISE

JRPG igre su sve više dobijaju na popularnosti u zemljama Zapada, sa upornom ekspanzijom koja se ogleda u tome da gotovo svakog meseca imamo neki hit iz ovog žanra.

Sada je to Tales of Arise, igra na kojoj rade veterani gejming industrije, poznati po radu na Tales of Zestiria i Tales of Berseria, okupljeni u jednom od Bandai Namco studija.

Gejmplej je blago izmenjen u odnosu na spomenute Tales naslove, sa izbegavanjem i uzvraćanjem udaraca kao centralnom tačkom igranja.

Zanimljivo je da Tales of Arise neće imati multiplejer, ali će zato igrivi karakteri imati zanimljivu opciju zvanu Boost Strike, koja omogućava udružene napade.

**10. SEPTEMBER - PC, PS4, PS5, XONE, XBOX SERIES X/S**



## LIFE IS STRANGE: TRUE COLORS

Nova avantura u Life is Strange serijalu planirana je za prvi mesec jeseni. Pred igračima je potpuno nova priča koja nije u epizodnom formatu, već prati Aleks Čen, mladu damu koja ima neuobičajenu moć da oseća emocije drugih ljudi. Njen životni put vodi je kroz rešavanje misterije o smrti njenog brata.

Gejmplej ustavljen za grafičke avanture Life is Strange serija ostaje prisutan, sa fokusom na istraživanje različitih lokacija, interakciju sa prisutnim karakterima nad kojima se može izvršiti uticaj kroz manipulaciju emocija.

Manipulacija emocija ne dolazi besplatno, već će protagonistkinja biti "inficirana" emocijama osoba sa kojima razgovara.

**10. SEPTEMBER - PC, PS4, PS5, XONE, XBOX SERIES X/S**



## NBA 2K22

Šta se može reći o novom ostvarenju u NBA serijalu?

Septembar je kao mesec znak početka nove sezone u brojnim sportovima, što se ujedno obeležava novim sezonskim izdanjima igara baziranim na ta takmičenja. Prvo dobijamo NBA 2K22, koja donosi dva jedinstvena iskustva ove godine. Gejmplej dobija osveženja kako bi se igračima pružila dodatna kontrola nad postizanjem poena, gde se ubraja mogućnost biranja bolje preciznosti.

Košarkaši će biti unikatniji i lako prepoznatljivi na terenu sa svojim jedinstvenim sposobnostima. Što se tiče modova, drafting se vraća u MyTeam, Seasons se vraćaju sa obimnijim sadržajem, a igrači na next-gen konzolama dobiće priliku da zaigraju osveženi New City mod.

NBA 2K21 je bio dosta kritikovan, a da li će biti isto za 2K22 ostaje misterija do 10. u mesecu.

**10. SEPTEMBER - PC, PS4, PS5, XONE, XBOX SERIES X/S**

## DEATHLOOP

Dosta igara prožetih odlaganjima se nalazi na ovoj listi, a jedna od njih je i Deathloop. Radi se o igri studija Arkane, prepoznatljivog po igrama iz Dishonored serijala, čiji se elementi mogu primetiti u ovom novom ostvarenju.

Gejmplej igrače smešta u ulogu Kolta, plaćenog ubicu, sa jedne strane sa zadatkom da eliminiše 8 meta na ostrvu pre ponoći kako bi izšao iz vremenske petlje u kojoj je zarobljen. Sa druge strane se nalazi Julijana, agent koji ima za misiju da zaštitи istu vremensku petlju i spreči kolta u eliminaciji spomenutih meta. Igrači će uzimati uloge ova dva karaktera, što je zapravo prilično osvežavajući multiplejer zaplet. Posebno kada se uzme u obzir da su na raspolaganju parkur elementi, nadogradnje napada, gedžeti i razne moći kojima se gejmplej produbljuje.

Iako je izdavač Bethesda "pao" pod vlasništvo kompanije Microsoft, raniji dogovor o Playstation 5 konzolnoj ekskluzivnosti će biti ispoštovan. Ekskluzivnost će trajati najverovatnije godinu dana.

**14. SEPTEMBAR - PC, PS4, PS5**



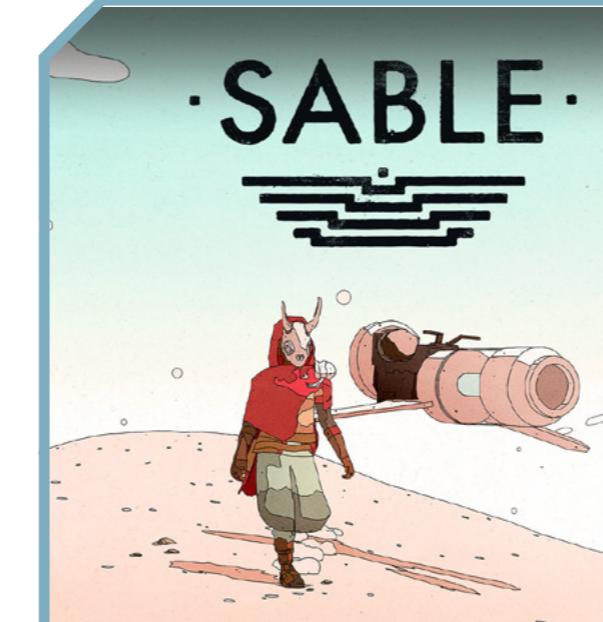
## SABLE

Za uvod moram reći da je ovo igra koju ja, kao vaš autor i urednik, dosta dugo čekam. Najprivlačniji element je svakako jedinstveni stil grafike i animacija koji podseća na starije crtaće.

Sable donosi priliku istraživanja sveta bogatog ostacima nekih ranijih civilizacija na hoverbike vozilu koje je moguće kustomizovati. Svet je moguće istraživati koristeći sve što se nalazi na raspolažanju u okruženju prepunom peščanih dina. Pored samog istraživanja ogromnog otvorenog sveta, kao deo gejmpela nalaze se i zagonetke koje je potrebno rešavati zarad napretka kroz narativ.

Igra dosta obećava, iako iza sebe nema neko ranije ostvarenje, i jedva čekamo da se pojavi.

**23. SEPTEMBAR - PC**



## KENA: BRIDGE OF SPIRITS

Ember Lab donosi novu avanturu pred Playstation i PC korisnike, sa mladim vodičem duhova, Kenom, u glavnoj ulozi. Devojčica se odazvala svom pozivu i kreće u avanturu pronalaska planinskog svetilišta u kojem se nalaze zarobljene duše. Kena: Bridge of Spirits poseduje privlačan vizuelni stil, sa ne preterano nasilnim gejmplej mehanikama i poseđuje dosta šarma. Najprivlačniji element je Rot, stalni saputnik koji će pomagati tokom trajanja igre i donositi raznu pomoć u vidu pojačanja.

Igra se trebala pojaviti krajem avgusta, ali je zbog potrebe za dodatnim radom datum izlaska pomeren.

**21. SEPTEMBAR - PC, PLAYSTATION 5**



## NEW WORLD

Odlaganja su postala neverovatno nesnosna. New World MMO se nije pojavio ni krajem avgusta, već je datum pomeren za kraj septembra. Nadamo se i konačno.

Amazon i dalje treba da doneše igru koja će ostvariti određeni uspeh, a ne završiti na groblju igara par meseci nakon izlaska. Pošto se odustalo od Lord of the Rings naslova, sada je sve usmereno ka New World MMO ostvarenju, koje je prethodnih godina uporno odlagano zbog potrebe za dodatnim radom.

Sa New World, Amazon želi da pruži realistični gejmplej sa mehanikama tradicionalnih MMO ostvarenja. Igrače očekuje otvoreni svet sa natprirodnim silama, PvP i PvE mehanikama u vidu manjih ili masovnih bitaka. Iako se drži prepoznatljive formule mačeva, vatrenog oružja i magije, New World deluje obećavajuće. Tako ćemo svakako isprobati igru pri pojavi, u šta smo sigurniji nego ranije, pogotovo sa najavljenom otvorenom betom za početak meseca.

**28. SEPTEMBAR - PC**

## DIABLO 2: RESURRECTED

Blizzard nastavlja sa vraćanjem u život svojih starijih igara kroz proces remasterizovanja. Raniji pokušaji, kada se radi o WoW-u, imali su delimičnog uspeha kod publike. Sada je red došao na Diablo 2. Čuveni RPG se vraća kao Diablo 2: Resurrected i od izmena donosi potpuno osveženu 3D grafiku, modernizovano osvetljenje, teksture i remasterizovani audio. Čak su i meduscene (cut-scenes) rekreirane iznova za poboljšano iskustvo priče. Uz sve to, ekspanzija Lord of Destruction će biti uključena besplatno.

**23. SEPTEMBAR - PC, PS4, PS5, XONE, XBOX SERIES X/S, SWITCH**



Autor: Milan Janković

# MUNZESKY SOL INVICTUS

Munzesky studio nastavlja da radi punom parom na Sol Invictus projektu, a sa developerima smo danas imali priliku da popričamo o dinamici razvojnog procesa, rešavanju problema i novim saznanjima.

**PlayZine:** Kao mali indie studio, kako uspevate da rasporedite vreme za rad na igri i vreme za ostale stvari vezane za development?

**MGS:** Munzesky Games Studio je pre svega i dalje indi projekat koji se finansira iz ličnih sredstava, koja da budemo iskreni nikako nisu velika. Balansiranje se uglavnom svodi između vremena koje smo u mogućnosti da posvetimo samom Sol Invictus projektu i poslova kojima se bavimo kako bi poplačali račune. Tako da svakako nije lako, motivacije nam za sada ne nedostaje ali osnovni problem predstavlja efektivno vreme koje smo u mogućnosti da utrošimo na sam projekat, koje je usled okolnosti poprilično rascepkan. Ponekad se radi pre podne, a ponekad i u kasnim večernjim satima. Upravo zbog toga trenutno i radimo na tome da pronađemo investitora, odnosno izdavača kako bi bili u mogućnosti da se u potpunosti posvetimo radu na Sol Invictusu.

**PlayZine:** Moglo bi se reći da je Sol Invictus unikatna igra kada se uzmu u obzir grafički stil i vaše ambicije sa gejmpingom. Koliko je teško naći pravu osobu za pomoć?

**MGS:** To zavisi, iako Sol ima veoma unikatan dizajn koji sa sobom nosi zaista jedinstvene probleme, ukoliko je reč o specifičnim tehničkim problemima koji su na ovaj ili onaj način već rešavani u postojećim naslovima, nije teško naći osobu koju možemo pitati za savet. Drugi par rukava su naravno stvari za koje ne postoji već ustanovljeni sistem rada, a tu obično nastaju problemi, zato što se nalazimo u situaciji da nemamo kome da se obratimo za konkretni savet, već moramo sami da iznađemo rešenja, u čemu smo do sada mahom bili uspešni. Što se saveta tiče svakako nam ne manjka ljudi kojima se

možemo obratiti, ono što je daleko nezgodnije je nedostatak ljudi koji su spremni da aktivno učestvuju u projektu, pogotovo u oblasti programiranja, tako da smo ovde primorani da budemo izuzetno fleksibilni kako ne bi propustili potencijalne prilike. Naravno ne treba ni pominjati da pandemija ovo dodatno otežava.

**PlayZine:** Sada kada ste prešli u office, da li to bolje utiče na vaše privatne životе ili je raniji način rada više odgovarao?

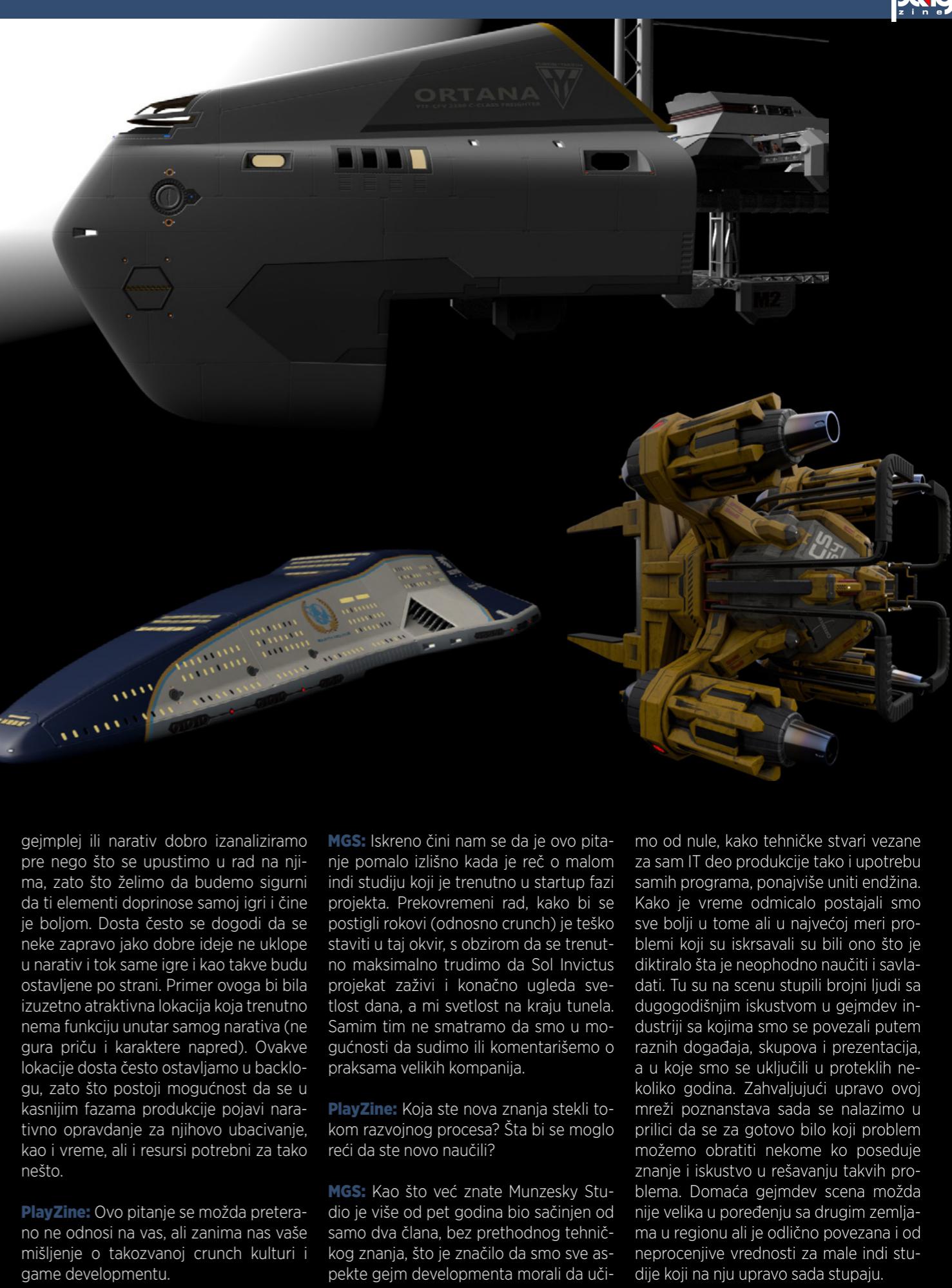
**MGS:** S obzirom da sada raspolažemo sa više nego adekvatnom opremom, zahvaljujući PlayCon i sponzorima Lenovo i Intel, nalazimo se u mogućnosti da budemo znatno fleksibilniji u radu. Neke probleme je svakako lakše rešiti iz kancelarije kada smo svi na okupu, dok se drugi problemi brže i lakše rešavaju radom od kuće. Tako da kombinujemo ova dva sistema u zavisnosti od situacije. Naravno mogućnost da posao ponesemo sa sobom gde god bili je svakako ogroman bonus. Imati sopstvenu kancelariju je naravno vrlo dobro došlo osveženje, pogotovo nakon prošle godine, karantina i samoizolacije.

**PlayZine:** Kojem elementu igre ste do sada posvetili najviše vremena i zašto?

**MGS:** Primarni fokus i dalje leži na vizualnom aspektu igre koji je svakako najukratniji deo Sol Invictus projekta, a kao takav naravno da zahteva i posebnu pažnju. Iako je ovaj aspekt igre prioritet, on se nalazi gotovo izjednačen sa razvojem samog narativa, a samim tim i gejmpinga. Narativ i minute to minute gejmping predstavljaju osnovu svake dobre avanture i u potpunosti smo svesni da ne smemo dozvoliti da ove elemente zapostavimo u bilo kom obliku.

**PlayZine:** Da li se tokom ranijeg razvoja desilo da ste bili primorani na odustajanje od određenog elementa, gejmping mehanike ili slično?

**MGS:** Svakako, naravno da je to slučaj. Ideja nam nikako ne manjka, zapravo ih ponekad imamo i previše, ali to ne znači da je svaka od njih dovoljno dobra da se zapravo i nađe u igri. Dosta pažnje posvećujemo tome da neke ideje vezane za



gejmping ili narativ dobro izanaliziramo pre nego što se upustimo u rad na njima, zato što želimo da budemo sigurni da ti elementi doprinose samoj igri i cine je boljom. Dosta često se dogodi da se neke zapravo jako dobre ideje ne uklope u narativ i tok same igre i kao takve budu ostavljene po strani. Primer ovoga bi bila izuzetno atraktivna lokacija koja trenutno nema funkciju unutar samog narativa (ne gura priču i karaktere napred). Ovakve lokacije dosta često ostavljamo u backlogu, zato što postoji mogućnost da se u kasnijim fazama produkcije pojavi narativno opravdanje za njihovo ubacivanje, kao i vreme, ali i resursi potrebni za tako nešto.

**PlayZine:** Ovo pitanje se možda preterano ne odnosi na vas, ali zanima nas vaše mišljenje o takozvanoj crunch kulturi i game developmentu.

**MGS:** Iskreno čini nam se da je ovo pitanje nego što se upustimo u rad na njima, zato što želimo da budemo sigurni da ti elementi doprinose samoj igri i cine je boljom. Dosta često se dogodi da se neke zapravo jako dobre ideje ne uklope u narativ i tok same igre i kao takve budu ostavljene po strani. Primer ovoga bi bila izuzetno atraktivna lokacija koja trenutno nema funkciju unutar samog narativa (ne gura priču i karaktere napred). Ovakve lokacije dosta često ostavljamo u backlogu, zato što postoji mogućnost da se u kasnijim fazama produkcije pojavi narativno opravdanje za njihovo ubacivanje, kao i vreme, ali i resursi potrebni za tako nešto.

**PlayZine:** Koja ste nova znanja stekli tokom razvojnog procesa? Šta bi se moglo reći da ste novo naučili?

**MGS:** Kao što već znate Munzesky Studio je više od pet godina bio sačinjen od samo dva člana, bez prethodnog tehničkog znanja, što je značilo da smo sve aspekte gejm developmenta morali da uči-

mo od nule, kako tehničke stvari vezane za sam IT deo produkcije tako i upotrebu samih programa, ponajviše uniti endžina. Kako je vreme odmicalo postajali smo sve bolji u tome ali u najvećoj meri problemi koji su iskrasavali su bili ono što je diktiralo šta je neophodno naučiti i savladati. Tu su na scenu stupili brojni ljudi sa dugogodišnjim iskustvom u gejmderv industriji sa kojima smo se povezali putem raznih događaja, skupova i prezentacija, a u koje smo se uključili u proteklih nekoliko godina. Zahvaljujući upravo ovoj mreži poznanstava sada se nalazimo u prilici da se za gotovo bilo koji problem možemo obratiti nekome ko poseduje znanje i iskustvo u rešavanju takvih problema. Domaća gejmderv scena možda nije velika u poređenju sa drugim zemljama u regionu ali je odlično povezana i od neprocenjive vrednosti za male indi studije koji na nju upravo sada stupaju.

**Autor: Božidar Radovanović**

# STIGNI ME AKO ZNAŠ U GEJMING IZDANJU:

INTERVJU SA DOMAĆIM DEVELOPEROM STEFANOM STOJKOVIĆEM

**Play!Zine:** Pozdrav! Za početak nam reci nešto o sebi i čime se baviš.

**Stefan:** Zovem se Stefan Stojković, rođen sam 1997. godine u Jagodini i programiranjem se bavim već 5 godina.

**Play!Zine:** Kako si došao na ideju 21 Step To The Victory? Šta te je inspirisalo?

**Stefan:** Svideo mi se kviz sa RTS-a "Stigni me ako znaš" zato što je unikatan, pa sam rešio da napravim igru sa sličnom tematikom i plasiram je na svetsko tržište.

**Play!Zine:** Reci nam nešto više o 21 Step To The Victory i gejmpley mehani-kama. Kako se igra?

**Stefan:** Igra je multiplejer u realnom vremenu i igraju je 4 igrača po parti-jiji. Svaki igrač ima 24 sekunde da odgovori na 5 pitanja. Svaki tačan odgovor vas pomera jedno polje napred na tabli u smeru kazaljke na satu i ispod svakog polja se krije nagrada. Nagrada je najčešće pozitivna (novac, dupliran osvojeni iznos ili bonus polja napred), ali može biti i negativna i vratiti igrača jedno ili dva polja nazad. Igra traje sve dok neko ne dođe do svoje početne pozicije, odnosno napravi 21 korak, tada je taj igrač pobedio.

Ukoliko igrač sustigne drugog igrača onda drugi igrač ispada iz igre i njegov

osvojeni iznos prelazi kod igrača koji ga je sustigao. Takođe se može desiti da igrač pređe ispred drugog igrača i onda dolazi u opasnost da bude izbačen, tako da se mora voditi računa pri odgovaranju na pitanja i zbog toga na neka pitanja treba dati pogrešan odgovor. Zbog toga je ovaj kviz izuzetno zanimljiv i jedinstven.

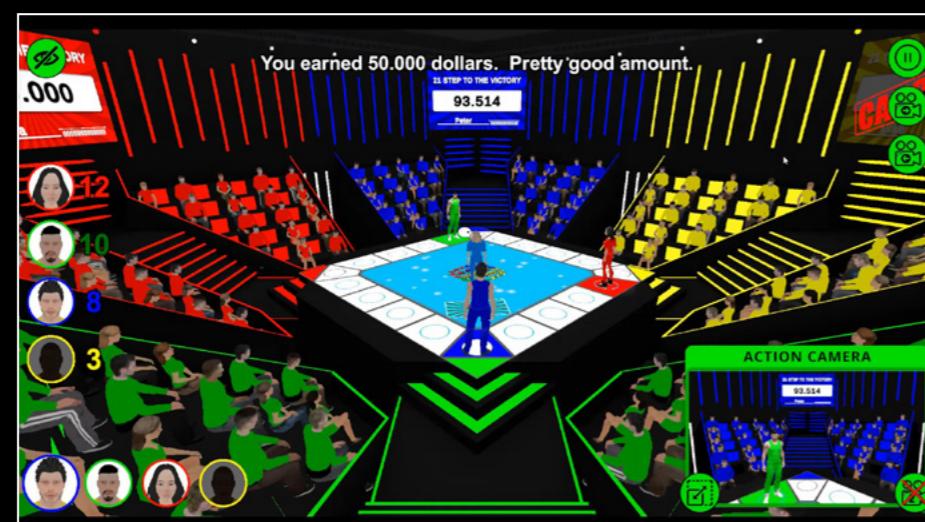
**Play!Zine:** Reci nam nešto o razvojnom procesu igre. Koji su ti bili najveći izazovi?

**Stefan:** Postoјao je samo jedan izazov, a to je optimizacija za mobilne uređaje. Ova igrica sadrži virtualnu publiku i svaki član te publike ima svoj različiti izgled i nezavisne animacije. Takođe, osvetljenje je realistično i svako pokret-

no svetlo na plafonu (3d model projek-tora) ima svoju animaciju. Posebno sam vodio računa o sitnim detaljima i ima dosta sitnica koje se ne primete na prvom video snimku igre.

**Play!Zine:** Da li si na ovom projektu radio potpuno sam?

**Stefan:** Da, potpuno sam. Trebalо mi je 2 meseca da dođem do ove faze radeći po 4 sata dnevno u proseku. Finansijski nije koštalo ništa, jedino što sam uložio dosta ličnog truda. Za sada nemam izdavača, ali bih voleo da ga nađem pre svega zbog marketinga, jer ja sam nisam u mogućnosti da podržim ovaj projekat u marketinškom smislu, a najviše bih voleo da izdavač bude iz Srbije.



**Play!Zine:** U kojoj fazi razvoja se nalazi igra? Na šta želiš da se fokusiraš u na-ređnom periodu?

**Stefan:** Gejmpley je završen. Trenutno želim da se fokusiram na neka sitna podešavanja i dodavanje efekata da bi igra izgledala lepše. U narednom periodu ću raditi na kustomizaciji igrača koja će biti potpuna i do najsitnijih detalja kakve nalazimo samo u AAA naslovima. Nakon toga sledi programiranje backend-a i ostale stvari koje idu uz online igru. Lokalizacija na srpski je već završena.

**Play!Zine:** Kada možemo da očekuje-mo zvaničan izlazak igre i za koje plat-forme?

**Stefan:** S obzirom da radim sam, teško je prognozirati, pogotovo što radim na još jednoj svojoj igri koja je potpuno drugačija od ove. Zvaničan izlazak je planiran za oko dva meseca. Platfor-me na kojima će se prvo pojaviti su: An-droid, iOS i PC.

**Play!Zine:** Da li će biti dostupna beta verzija igre?

**Stefan:** Beta verzija će postati dostupna za otprilike mesec dana.

**Play!Zine:** Kakvo je tvoje iskustvo sa ra-

zvojem igara u Srbiji? Da li si ranije radio na nekom projektu ili ti je 21 Step To The Victory prvi?

**Stefan:** Radio sam kao freelancer isklju-čivo za strane državljane. Za neke sam radio i po 2 godine bez prekida i uče-stvovaо sam u više od 10 projekata od kojih su 2 veoma zahtevna.

**Play!Zine:** Da li pronalaziš vremena za igranje igara? Koja ti je omiljena igra ili žanr?

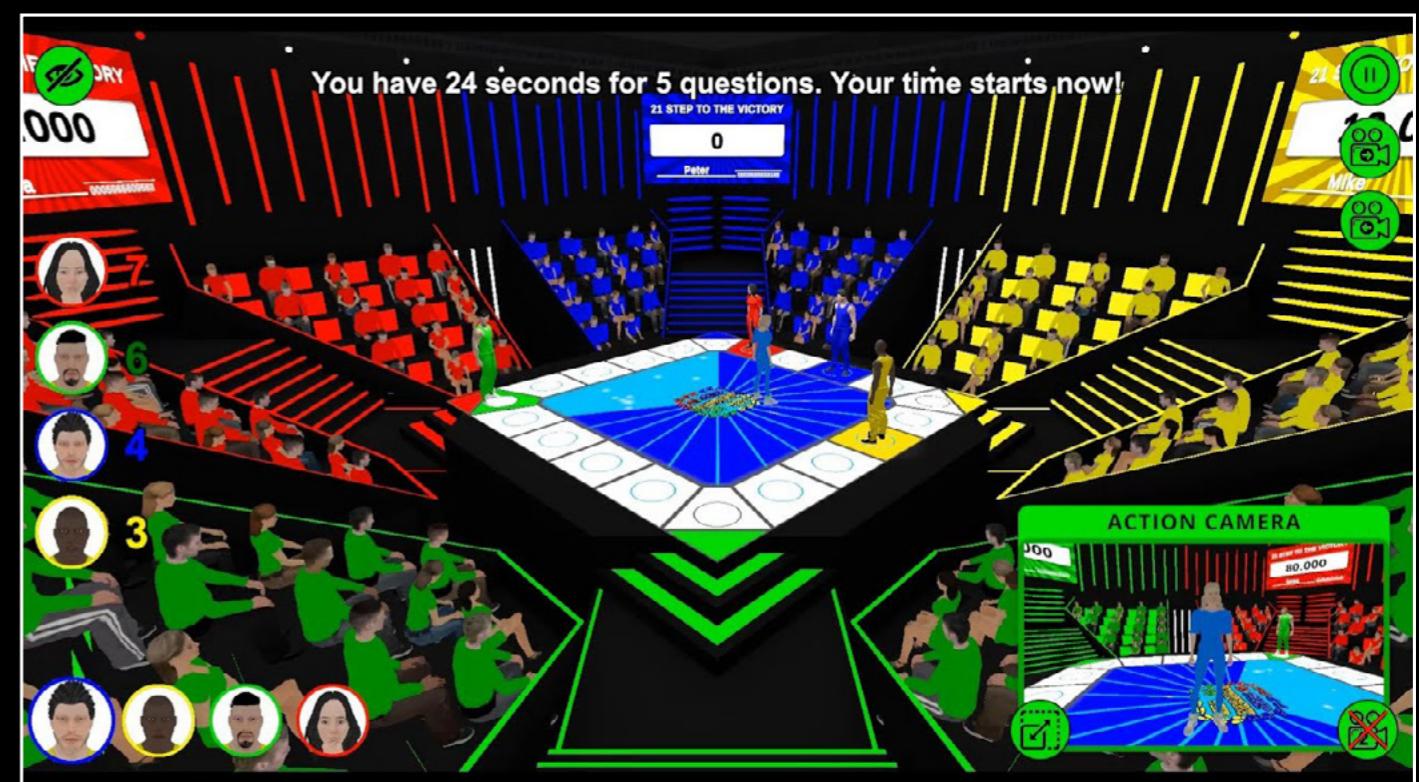
**Stefan:** Nemam baš puno vremena, ali odigram ponekad Microsoft Flight Si-

mulator i FIFU. Omiljeni žanr su mi si-mulacije.

**Play!Zine:** A kvizovi? Koje najviše pra-tiš?

**Stefan:** Volim sve kvizove koji se emi-tuju na RTS-u.

**Play!Zine:** Hvala ti što si izdvojio vre-me da popričaš sa nama. Jedva čekamo da isprobamo betu i podelimo utiske sa našim čitaocima. Srećno u daljem ra-zvoju 21 Step To The Victory!



Autor: Božidar Radovanović

# STUDIO MECHKA

**Play!Zine:** Pozdrav! Za početak nam recite nešto o vašoj igri Marko: Beyond Brave.

**Studio Mechka:** Marko: Beyond Brave je metroidvana inspirisana balkanskim legendama i crtaćima iz 90-ih. Igrajući kao Marko, igrači će imati priliku da istraže misteriozno kraljevstvo Zagora. Lutajući kroz bujne šume i oronule tvrđave, moraće da se izbore sa zlim stvorenjima i izbegnu pregršt podmuklih zamki, i sve to usred drevnog rata koji je star koliko i svet u kome živimo.

**Play!Zine:** Recite nam nešto više o vašem studiju. Koliko developera trenutno radi na Marko: Beyond Brave?

**Studio Mechka:** Studio Mechka je oformljen u periodu od 2016. do 2017. godine. Trenutno se sastoji iz 6 članova:

Bojan "Bobby" Vasilev, direktor i vlasnik studija (moja malenkost!) - Glavni programer i game dizajner. Radim kao project menadžer sa skoro deset godina iskustva u industriji video igara. Takođe se bavim web dizajnom i marketingom.

Bojan "Bosilek" Jordanov, art direktor - Umetnik i metodičan planer. Sa iskuštvom u sferi digitalne i tradicionalne umetnosti, Bosilek je art direktor naše vesele družine. Često ćete ga videti kako od rane zore vredno radi na magičnom svetu Zagore.

Eli Genova - Glavni dizajner karaktera. Upravo je ona dala život našem glavnom junaku Marku.

Javor Pačovski - Kompozitor atmosferičnog muzičke podloge za Marko: Beyond Brave. Javor je veteran u industriji sa preko 10 godina iskustva, kreirajući muziku za film, video igre i TV serije.

Elena "El" Katsarova - Talentovana umetnica odgovorna za dizajn UI-ja, mnogih karaktera i svih ostalih detalja na koje ćete naći tokom igre.

Leni Piperova - Odgovorna za dizajn najslađih zlikovaca koje ste ikada videli, Leni je kraljica sarkazma.

Play!Zine: Koja je vaša najveća inspiracija, u vizuelnom i gejmsplej smislu?

**Studio Mechka:** Oduvek smo voleli metroidvanije, počevši od starih klasičnih poput Castlevanie i Metrioda, pa sve do modernih naslova kao što su Hollow Knight i Ori and the Blind Forest. Inspira-

racija za vizuelni koncept dolazi iz nostalgične ljubavi prema Dizni crtaćima iz 90-ih. Sa tim u vidu, zapitali smo se sledeće: Šta bi se desilo kada bismo napravili modernog Maria u fantasy Balkan settingu?

Marko je sam po sebi inspirisan istoimenim legendarnim srednjovekovnim plemićem. Postoji na hiljade priča o njegovoj natprirodnoj snazi, borbenoj veštini, hrabrosti i dobroti. O njegovim avanturama ste imali priliku da čujete u brojnim narodnim mitovima, koji se prepričavaju od Egejskog mora i Dunava pa sve do Jadranskog i Crnog mora. Njegovi neprijatelji naravno nisu ništa manje poznati od čuvenog heroja lično.

Iako je Zagora izmišljena zemlja, može da se uporedi sa bilo kojom oblašću iz jugoistočne Evrope. Pronaći ćete mala sela ušuškana u doline velikih plani-



**Play!Zine:** Greetings! Let's introduce our audience to Marko: Beyond Brave. Tell us a little bit about the game.

**Studio Mechka:** Marko: Beyond Brave is an epic hand-drawn Metroidvania. Playing as Marko, you'll explore the mysterious kingdom of Zagora, wander its lush forests, crumbling castles, battle corrupted creatures, and escape intricate traps, all to find yourself in the middle of an ancient conflict as old as the world itself.

**Play!Zine:** Tell us a bit about your team. How many developers are working

on Marko: Beyond Brave at the moment?

**Studio Mechka:** We started the studio in 2016-2017 and it currently consists of 6 as follows:

Boyan 'Bobby' Vasilev, Director and Owner - A programmer and game designer. Bobby is a project manager with almost a decade of experience in various industries including web design, video games, and advertising.

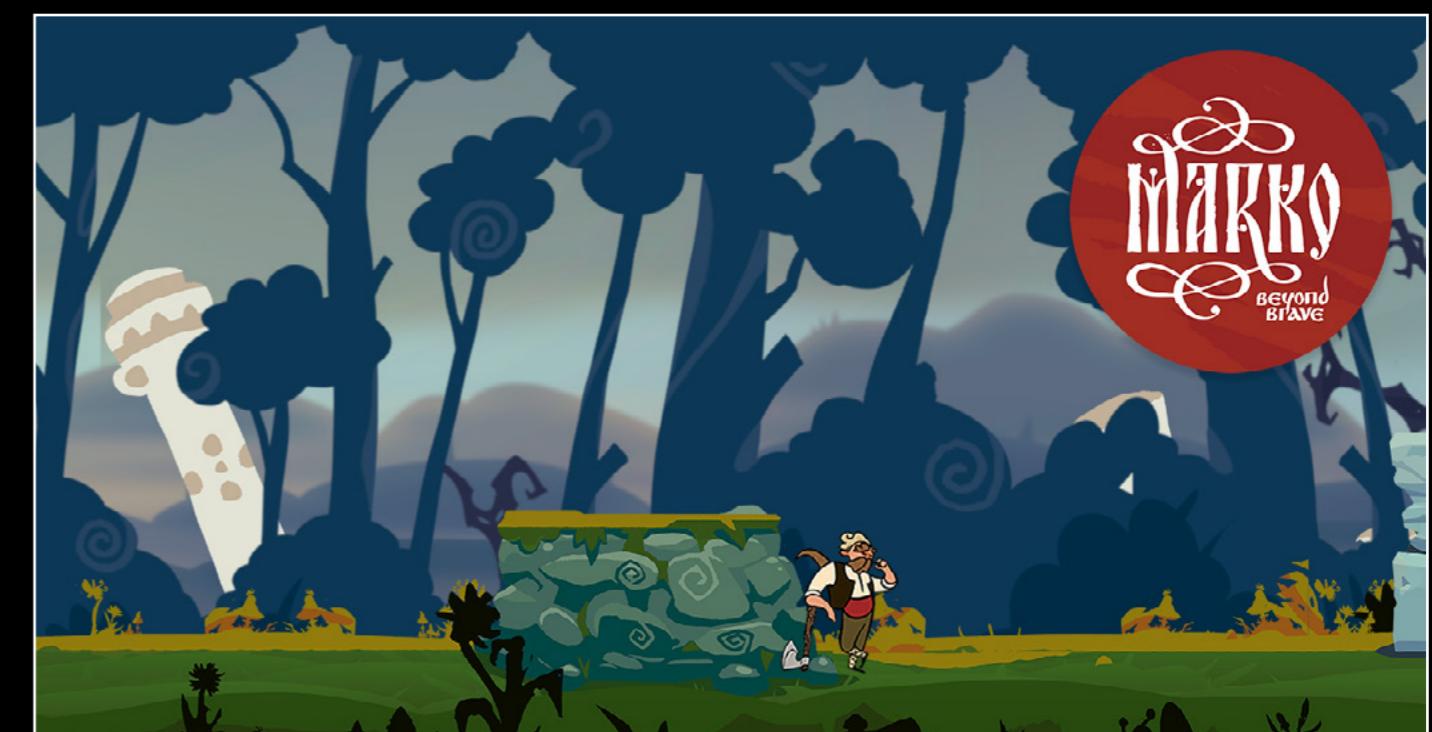
Boyan 'Bosilek' Yordanov, Art Director - An artist and methodical planner. Wi-

th experience in both digital and traditional art, he is the art director of our merry bunch. He gets up at 5 and starts putting the world of Zagora together.

Eli Genova - She is our principal character artist, responsible for bringing to life Marko himself.

Iavor Pachovski - The haunting soundtrack of Marko is created by our tireless composer. An industry veteran with more than 10 years of experience, making music for movies, games, and TV.

Elena 'El' Katsarova - A talented digital





na, kao i mnogobrojne drevne ruševine. Samo njeno ime znači "zemlja iza planine".

**Play!Zine:** Recite nam nešto o gejmping mehanikama.

**Studio Mechka:** Kao i kod svake igre metroidvania žanra, srž gejmpinga je da vaš lik postepeno postaje jači i otključava nove sposobnosti, koje vam dalje otvaraju put do mesta na mapi do kojih ranije niste mogli da dođete. Svaka od ovih sposobnosti je jedinstvena i neke drastično menjaju vaš stil gejmpinga i progresiju kroz nivo.

**Play!Zine:** Da li ćemo igrati samo kao Marko ili ćemo imati više likova na raspolaganju?

**Studio Mechka:** Fokus je oduvek bio na Marku, ali imamo planove da uvedemo i ženskog lika.

**Play!Zine:** Nedavno ste započeli vašu Kickstarter kampanju. Koliko novca je potrebno da bi igra ugledala svetlost dana?

**Studio Mechka:** Naš goal je nešto više od 18 hiljada dolara. Kampanja traje do 12. avgusta, a do sada smo uspeli da

sakupimo skoro 17 hiljada dolara. Takođe smo dobili "Project We Love" badge od Kickstartera, tako da je naš projekat neko vreme bio okačen na naslovnu stranu sajta.

**Play!Zine:** Koji je planirani datum izlaska za Marko: Beyond Brave?

**Studio Mechka:** Planiramo da izdamo igru u drugom kvartalu 2022. godine. Ako kampanja dobro prođe, možda release odložimo na četvrti kvartal, kako bismo imali više vremena za razvoj dodatnog sadržaja, novih boss-ova, i sličnog.

**Play!Zine:** Da li planirate da izdate demo ili beta verziju igre pre zvaničnog izlaska?

**Studio Mechka:** Planiramo da izdamo betu koja će biti dostupna za sve koji su nas podržali na Kickstarteru, ali i neke rane pratioce.

**Play!Zine:** Na kojim platformama će Marko: Beyond Brave biti dostupan?

**Studio Mechka:** Marko: Beyond Brave će biti dostupan na PC/Mac/Linux i ostalim većim platformama - Playstation 4/5 i Xbox, s tim što je inicijalno iz-

danje planirano samo za PC.

**Play!Zine:** Da li možete da nam kažete nešto o vašim prošlim i budućim projektima?

**Studio Mechka:** Svi članovi tima su u prošlosti radili na sopstvenim projektima, ali Marko: Beyond Brave je prvi projekat na kojem radimo zajedno kao studio Mechka. U planu imamo još jednu igru koju ćemo najaviti u narednih nekoliko meseci, ali u pitanju je nešto potpuno drugačije i u vrlo ranoj fazi razvoja. Za više vesti zapratite nas na našim socijalnim mrežama.

**Play!Zine:** Da li planirate dodatan sadržaj posle zvaničnog izlaska igre?

**Studio Mechka:** U planu trenutno imamo tri ekspanzije koje će biti bazirane na poznatim slovenskim legendama.

**Play!Zine:** Hvala vam na fantastičnom intervjuu! Želimo vam puno sreće u nastavku Kickstarter kampanje i daljem razvoju Marko: Beyond Brave!

Ako želite da podržite razvoj Marko: Beyond Brave, posetite zvaničnu stranicu Kickstarter kampanje.



artist, El is responsible for our UI, character designs, and all of the cool little bits and bobs you encounter in the game.

Lenny Piperova - Responsible for some of the cutest bad guys you will ever see, Lenny is a master of sarcasm.

**Play!Zine:** What inspired you to create this game? What is the idea behind its visual and gameplay concepts?

**Studio Mechka:** I (Bobby) have liked metroidvania games for a long time, starting from the old classics like Castlevania and Metroid, to modern ones like Hollow Knight and Ori and the Blind Forest. The idea of the visual concept came from our childhood nostalgia and love for 90s Disney cartoons. The gameplay was like this: we asked ourselves what if we make a modern Mario set in a fantasy Balkan setting?

Marko himself is inspired by a legendary medieval ruler of the same name. As it often happens, the myth is much more impressive than the man himself, but it is a myth nonetheless.

A hero of epic proportions, there are thousands of tales of his superhuman strength, prowess in battle, and delivering the helpless from foes of all kinds. His exploits are folk stories known from the Aegean to the Danube and from the Adriatic to the Black sea. His foes of course are no less legendary than the man himself.

Zagora, while a fictional land, is a blend of regions that can really be found

anywhere in southeast Europe. Small villages, hidden away in a mountain valley are frequent and beautiful sights. Ruins of times past are as mysterious as they are ancient and time has rarely been kind to them. The name itself means, 'a place beyond the mountains' in old Slavic. Za(d): beyond and Gora: mountain.

**Play!Zine:** Tell us a little bit about the gameplay mechanics.

**Studio Mechka:** As with any game of the metroidvania genre, the concept is that you grow stronger over time, but by growing stronger you unlock new abilities, which in turn allow you to reach new parts of the map, previously unreachable. Each of the abilities is unique and some change how you play and progress through the levels dramatically.

**Play!Zine:** Are we only going to play as Marko, or will there be multiple playable characters?

**Studio Mechka:** The game was always going to be focused on Marko himself, but we do have plans for a female lead that you can play as instead.

**Play!Zine:** The Kickstarter campaign kicked off recently. How's it going? What's your goal?

**Studio Mechka:** The goal is just over 15k Euros. We are really happy to announce that we've actually reached our goal, with 12 days to go! We also reached a "Project We Love" badge from

Kickstarter and they featured our project on the front page.

**Play!Zine:** Is there a planned release date for Marko: Beyond Brave?

**Studio Mechka:** The planned release is Q2 2022. Depending on funding, we might extend that to Q4 2022 so you guys can get more playtime, more bosses and so on.

**Play!Zine:** Are you planning to release a demo or a beta version of the game ahead of its release?

**Studio Mechka:** We have a beta version planned for some of our kickstarter backs and early followers.

**Play!Zine:** What platforms will Marko: Beyond Brave be available on?

**Studio Mechka:** Marko will be available on PC/Mac/Linux and all major platforms (Playstation 4/5 and Xbox). The release will not be simultaneous of course, and the game will be released for PC first.

**Play!Zine:** Do you have any other projects that you had worked on in the past? What are your plans for future projects?

**Studio Mechka:** Each of us has a couple of projects under our name in different industries including gaming, but this is a first for us as a team. We have another project coming up that will be announced in a couple of months, but it's something very different and very rugged. You can follow us on our social media to find out more.

**Play!Zine:** Are you planning any additional content after the release?

**Studio Mechka:** We have plans for 3 expansions after release, all themed on specific Slavic legends.

**Play!Zine:** Thank you for an amazing interview! We wish you the best of luck in the continuation of your Kickstarter campaign and further development of Marko: Beyond Brave!

If you wish to support the development of Marko: Beyond Brave, visit the official Kickstarter page.

Autor: Milan Janković

# DOMAĆI STUDIO BIGOSAUR

**D**a li ste ikada čuli za Son of a Witch? U pitanju je šarmantna CO-OP igra za PC i Nintendo Switch iz 2018. godine koja spaja uzbudljivu beat 'em akciju Castle Crashers-a i izazovne, a ponekad i brutalne roguelike elemente Binding of Isaac-a.

Ono što možda niste znali jeste da iza ove simpatične igre stoji domaći studio Bigosaur, na čelu sa game dizajnerom Milanom Babuškom. Son of a Witch je ove godine dobio veliki Demon Hunter update, pa smo odlučili da malo popričamo sa Milanom, koji će kao glavni developer i temelj čitavog projekta predstaviti studio Bigosaur. Spremni smo da saznamo više o razvoju, izazovima i uspehu igre na internacionalnoj sceni, a uskoro možete očekivati i naše utiske! Uživajte!

**Play!Zine:** Čao Milane! Kako bi kao developer opisao Son of a Witch?

Još jedna zanimljivost je da je igra u potpunosti prevedena na srpski jezik, tako da je pristupačnija deci.

**Play!Zine:** Koliko dugo si radio na ovom projektu?

**Bigosaur:** Osnovna igra je rađena oko 2 godine. 6 meseci je bilo potrebno za Nintendo Switch port, i još 6 meseci za Demon Hunter ekspanziju. Ukupan razvoj je trajao oko 3 godine.

**Play!Zine:** Šta možemo da očekujemo od Demon Hunter ekspanzije?

**Bigosaur:** Demon Hunter Update je ogroman DLC koji dodaje pregršt sadržaja na base igru. Sa ovom ekspanzijom u Son of a Witch stiže novi heroj - Lich, koji za bacanje magija umesto mane koristi energiju. Pored toga, dodat je potpuno novi nivo, specijalne sobe, neprijatelji, bosovi, oružja, itemi, i još mnogo toga drugog.

Demon Hunter update je besplatan za igrače koji već poseduju base igru. Celi listu dodataka možete pogledati ovde.

Igra je izšla na Steam-u i Nintendo Switch-u, i može je igrati 1-4 igrača. U Steam verziji može da se igra i online multiplayer, pri čemu je podržan i cross-platform multiplayer. Recimo, igrači na macOS, Linux-u i Windows-u svi zajedno mogu da igraju istu partiju.



U poslednjoj verziji dodat je i novi magični predmet: drevna vudu lutka. Radi isto ako i obična, ali označava sve neprijatelje na ekranu odjednom.

**Play!Zine:** Kakve izazove prati kreiranje proceduralno generisanih "tamnica"?

**Bigosaur:** Ima nekoliko izazova. Prvo, nivo treba dizajnirati tako da

uvek budu zanimljivi za istraživanje, a da nema previše vraćanja unazad (poznato u roguelike igrama kao backtracking problem). Za razliku od nekih drugih igara koje su linearne, Son of a Witch ima pravi labyrinnt koji se grana. Od početne lokacije "labyrinnt" se širi na razne strane, tako da igrač ne zna uvek koji je najkraći put do bossa. Kako ne bi bilo mnogo "slepih ulica", dodate su ra-

To bi definitivno bila vudu lutka. U igri postoje goblinski šamani koji imaju vudu lutke. Šaman označava igrače i počne da baca meteore na vudu lutku, i tako ih gađa indirektno. Igrači moraju brzo da odu i uzmu lutku ili ubiju šamana kako bi zaustavili magiju.

Ono što je zanimljivo jeste da igrač potom može da uzme vudu lutku i sam je koristi protiv neprijatelja. Recimo, označi neprijatelja i baci lutku u logorsku vratu – i neprijatelj se zapali. Ili označi neprijatelja i baci lutku negde na zemlju i onda namami nekog boss-a da udari na to mesto – i ovaj ubije tog neprijatelja jednim udarcem. U kombinaciji sa drugim mehanikama je izuzetno moćna, recimo igrač može da se teleportuje na neko nedostupno mesto, aktivira vudu lutku i udara je mačem dok ne poubi ja sve neprijatelje i slično. Praktično sve što se dešava lutki se dešava neprijatelju i tu su moguće razne kombinacije.

zne specijalne oblasti, tako da na svakom nivou ima bar jedna soba sa blagom i bar jedna prodavnica. Često ima i soba sa NPC likovima koji igračima daju razne zadatke ili izazove koje treba da reše na tom ekranu. U nekim nivoima formirana je i kružna putanja.

Drugi izazov je napraviti igru koja nije monotona. Da bi ovo postigao dizajniran je veliki broj različitih soba od kojih se samo mali deo koristi u jednoj parti. Ulaz u određenu sobu neće uvek biti sa iste strane, tako da nešto što je lako sa jedne strane, može da bude pravi izazov sa druge. Da bi se ovo postiglo, sobe su često dizajnirane asimetrično. Sem toga, dodat je veliki broj posebnih soba, od kojih se pojavljuje samo po jedna na svakom nivou. Recimo, prvi nivo u šumi ima sledeće izazove: lov na stršljene, uništavanje štetočina u bašti, skok u dalj, pratnja izgubljene princeze u zamak, pronalaženje 100 strela kako bi se otključao heroj strelac, sprovođenje izgubljene patke do njenog vlasnika, hvatanje i jahanje divljih veprova, igranje bejzbola sa nožem umesto lopte, magični oltar i soba puna blaga, zameki i gobline.

Treći izazov je igračima pružiti što veću količinu sadržaja. Zbog toga igra ima preko 150 oružja, magičnih stvari, naptaka, magija i ljubimaca koje mogu da se usvoje. Od toga u jednoj parti bude možda jedna četvrtina, tako da svaka sledeća daje drugačije moguće kombi-





nacije. Recimo, ako se u istoj partiji dobitje Violent Sword i Glacier Hammer i Icicle, igrač može praktično da zamrzne sve neprijatelje, brzo ubije jednog od njih i zamrzne ih ponovo i tako u krug. Naravno, ta taktika će biti dobra sve do šestog nivoa gde su svi neprijatelji otporni na zaledivanje. Ovo je samo jedan primer, postoji gomila raznih kombinacija koje mogu da se naprave.

**Play!Zine:** Koju klasu preporučuješ početnicima?

**Bigosaur:** Najlakša klasa je Paladin. Paladin ima štit za neranjivost koji može da se aktivira dosta često. Ako se dobije Violent Sword ili ljubimac bik ili neki od napi-taka koji povećava Rage, onda dobar deo vremena može da provede pod štitom.

Doduše, sa ovom klasom igrač treba da

se navikne da stalno koristi Rage, tako da je možda čarobnica ipak bolja sa početak. Početnicima je obično problem što prebrzo ginu, a ona može da napravi hrana svaku treću sobu i izleći se. Naravno, ne treba zaboraviti na to da se napravi hrana čim je mana puna.

U svakom slučaju, početnicima preporučujem RPG mod, koji je preveden kao "Progresivni mod" u igri. Kada se umre u tom modu, ne kreće se ispočetka, a likovi posle svake sobe postaju moćniji, tako da svako može da pređe igru dok uči da igra.

**Play!Zine:** Možeš se pohvaliti time da Son of a Witch ima preko 85% pozitivnih ocena na Steam-u. Odakle potiče najveći deo publike?

**Bigosaur:** Veliki broj igrača je poreklo

nekoliko super fanova u Kini koji su ga preveli na kineski jezik, tako da igra kod njih deluje kao lokalni proizvod. Dosta su je promovisali na raznim kineskim forumima, zbog čega je ostvarila ogromnu popularnost. Jedno vreme je čak 50% igrača bilo iz Kine.

Dosta igrača je bilo i iz Rusije, jer su neki popularni ruski YouTuber snimali prelazjenje igre u epizodama. Nažalost, u Rusiji vlada piraterija, tako da sam naišao na piratske kopije igre na raznim ruskim sajtovima. Često vidim i da manji YouTuber snimaju, i vidi se da koriste stariju piratsku verziju. Ima tu i nešto pozitivno, jedan Ukrajinac mi se recimo javio da je kupio igru na Steam-u jer je igrao piratsku verziju, i nije mogao da dočeka da pirati krekuju novi update. Igrači koji su se zaljubili u igru imaju po nekoliko stotina sati u njoj. Da bi se ot-

ključali svi achievementi potrebno je sigrorno oko 200-300 sati igre.

**Play!Zine:** Koje iskustvo stečeno u godinama nakon izlaska igre najviše ceniš?

**Bigosaur:** Najveće iskustvo je u razumevanju tržišta i igrača. Shvatanje da treba naći neki presek između igara koje želiš da napraviš i igara koje tržište traži. Son of a Witch je tu negde na sredini puta, ali mislim da će mi budući projekti biti uspešniji.

**Play!Zine:** Da li je bilo teško dovesti Son of a Witch na Steam kao nezavisni developer?

**Bigosaur:** Nije bilo teško, ali definitivno treba imati sredstava. U igru je uloženo dosta novca, a presudno za izlazak na Steam je bio poziv od IndieCa-

de da predstavim igru na njihovom prvom evropskom sajmu u Francuskoj. Tada još nije bio Steam Direct, tako da je moralо da se prođe kroz Greenlight. Sem toga, uložio sam novac zakupljanjem štanda na EGX-u u Birmingemu i ljudi koji su tamo igrali su glasali za Greenlight i onda je igra konačno prošla na Steam.

Sem toga, radio sam puno na marketingu lično, kontaktirajući novinare i YouTubere da isprate igru. Kao neko ko više voli da programira i pomalo da crta grafiku, ovo mi je bilo dosta naporan. Na kraju sam pokušao da unajmim jednu PR kuću da uradi to profesionalno, ali su negde na pola puta napustili projekat. Iako je igra uspela, mislim da je uspeh mogao biti i mnogo veći da je marketing bio bolji.

**Play!Zine:** Imaš li u planu još sadržaja za igru?

**Bigosaur:** Postoji plan da se napravi "Far East Expansion" gde će se dodati dva nova nivoa sa dve nove tematike. Prvo su zombiji, sa mehanikom da igrač može da postane zombi ili nešto slično, a drugo su samuraji, nindže i neki nivo koji liči na srednjovekovni Japan. Međutim, pitanje je kada će ovo biti odrđeno, pošto sam trenutno fokusiran na novi projekat.

**Play!Zine:** Da li možeš da nam kažeš nešto o tvom novom projektu?

**Bigosaur:** Trenutno ne mogu ništa da ot-

krijem pošto je ideja dosta originalna i već se pojavila konkurenčija, ali uskoro planiram da objavim detalje kada budem imao screenshote, trailer i prvi alpha build.

**Play!Zine:** Kako prethodno iskustvo pomaže u novim projektima?

**Bigosaur:** Pomaže jako puno. Prvo što sam za Son of a Witch koristio svoj engine koji koristim i u novom projektu. Drugo što sam sa tehničke strane naučio dosta kako da ubrzam razvoj i napravim igru koja dobro radi. I treće, što znam kako i šta treba raditi po pitanju marketinga - gde vredi gurati, a gde ne treba bacati pare.

**Play!Zine:** Koliko osoba je bilo uključeno u rad na Son of a Witch, a koliko sada broji studio Bigosaur?

**Bigosaur:** Na razvoju igre učestvovalo je ukupno 19 osoba. Lično sam zadužen za celokupno programiranje, dizajn svih igara i animaciju, tako da bi se moglo reći da je samo jedan čovek konstanta u svim igrama koje studio napravi. Ali, uvek ima saradnika koji crtaju nešto od grafičke, komponuju muziku, i slično. Tako da broj jako fluktuiru u zavisnosti od projekta do projekta.

**Play!Zine:** Hvala ti na izdvojenom vremenu. Puno sreće u daljim projektima i razvoju novog sadržaja za Son of a Witch! Ne zaboravite da bacite pogled na Son of a Witch i novu ekspanziju!



Autor: Milan Janković

DOMAĆA SCENA

# SON OF A WITCH

DESCEND INTO THE DUNGEON

U poslednje vreme indie igre su sve češće na listi hit naslova i to sa dobrom razlogom. Mnogi veliki izdavači jure sa ogromnim budžetima, kreiraju masivne sveste koje nema mnogo smisla istraživati, a igrači se povrh svega osećaju praktično primoranim da igraju po nekoliko desetina sati kako bi završili igru.

Pored sve višeg kvaliteta indie igara, mnogi gejmeri spas pronalaze u pozitivnoj atmosferi i zanimljivim novim mehanikama koje nude. Pred nama se našao naslov Son of a Witch, domaćeg developera Bigosaur, koji je zapravo izasao još pre 2 godine, ali je sada svakako odlična prilika da nakon niza velikih osveženja zaigramo ovo ostvarenje.

Son of a Witch je akciona igra u roguelike fazonu za jednog, ili grupu od četiri igrača. Gejplej nudi dosta raznovrsnih mehanika sa dubokom progressijom, sakrivenom ispod simpatične grafike. Pre početka avanture u nelinearnim "tannicama" sa proceduralno generisanim dizajnom, pred igračima

se plasira priča u kojoj je protagonista dete veštice, koja je oteta i on je mora spasiti, a ujedno ga na putu čekaju razulareni goblini kojima je neko ukrao blago.

Izvan pomalo konfuznog zapleta, sam gejplej je orijentisan na akciju, a u svakom nivou je potrebno ubijati mobove i boss karaktere. Kako se napreduje kroz nivo, tako raste i kompleksnost igre, sa sve više neprijatelja i drugacijim vrstama istih, kao i dodatnim zamkama. Svaki neprijatelj donosi određene predmete, poput oružja, novčića, napitaka i skripti koje daju pozitivna pojačanja. Novčići se koriste za kupovinu pojačanja i dodataka kod prodavca.

Što se samog igrivog karaktera tiče, na raspolaganju je nekoliko klasa, poput paladina, strelca i varvarina. U zavisnosti od selekcije klase, tako će se odvijati i stil igranja, a imaće priliku da rešavate i određene dodatne misije. Postojanje klasa, kao i opcije za surovo RPG iganje, gde smrt vraća na početak, su veoma pozitivna stavka igre,

pošto se mogu isprobati razne varijante kroz trial and error praksi, a sa različitim klasama gejplej se praktično prilagođava vama.

Opcije su razne, a dalje niz tamnicu se nalaze ludi i огромni boss protivnici koji vas lako mogu eliminisati. Boss bitke su pravi i odlični izazov koji zahteva dobro razmišljanje i strpljenje.

Vaš autor je najviše vremena u igri proveo u singliplejer formatu, ali je opcija za više igrača, iako kraće degustirana, dosta uzbudljiva pošto dobijate priliku za pravo D&D iskustvo sa strategijama i dogovaranjem o raspodeli zadatka, ali i ratnog plena.

Son of a Witch sa svojim dubokim gejplej mehanikama i šarmantnom grafikom nudi dosta prilike za ponovo igranje, koje neće dosaditi jer uvek ima da ponudi novi izazov. Ujedno, pred vama je i gomila materijala, ranog plena i ljubimaca koje je potrebno otključati. Odlična igra, a još je i domaća. Preporuka!



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10  
CPU: Core2DDuo 1.0GHz  
GPU: 512MB VRAM  
RAM: 2 GB  
HDD: 600 MB

IGRU USTUPIO:  
**BIGOSAUR**

**PLATFORMA:**  
PC, Nintendo Switch  
**IZDAVAČ:**  
Bigosaur  
**CENA:**  
15€

**RAZVOJNI TIM:**  
Bigosaur  
**TESTIRANO NA:**  
PC

**OCENA****8.5**

- ✓ Multiplejer
- ✓ Odlična doza izazova
- ✓ Poziva na ponovo igranje
- ✗ Pomalo konfuzna priča



Autor: Nikola Aksentijević



STEAM EARLY ACCESS

# Black Skylands

## NEBESKO MORNARENJE

**B**lack Skylands je ambiciozan i veoma simpatičan projekt novonastalog studija Hungry Couch Games. Već i u ovako ranoj fazi Early Access-a, Black Skylands pokazuje neizmeran potencijal koji obiluje sadržajem, dok razvojni tim obećava duplu količinu istog prilikom izlaska iz EA. U pitanju je više nego solidan pikselizovani RPG iz ptičje perspektive koji vas stavlja u ulogu Eve, mladog devojčurka koja postaje kapetan nebeske letelice kojom krstari kroz svet beskrajnog neba i oblaka. Idilični život koji vodite ubrzo biva prekinut lošom odlukom Evinog oca da iz misteriozne oluje doneće jednu od kreatura takozvanog Swarm-a, što naravno poteže nepojmljive posledice i opšti haos koji će godinama kasnije skoro razrušiti ceo glavni brod vašeg esnafa.

Narativni karakter Black Skylands-a je neobično čvrst za jednu indie igru ovog tipa za koju bi se više reklo da se oslanja na svoje gejmsplej elemente i atmosferu. Priča, čak i u ovoj fazi ranog pristupa deluje kompletirano, veoma koherentno i sadrži solidnu plejadu zanimljivih likova i dilema koje vuku sa sobom. Uprkos linearnosti, lako ćete biti obuzeti pričom kao glavnom vodiljkom i usputnim tutorijalom za sve preostale mehanike koje Black Skylands nosi, pa je teško ne biti entuziastičan u iščekivanju njene finalne forme u 1.0 verziji igre.

Black Skylands pruža solidnu dubinu kroz izgradnju vašeg broda i glavne baze zvane Fathership, kao i kroz razvoj vašeg lika. Pored solidnog broja različitih brodova koje možete otključati i sagraditi, svaki od njih sa sobom nosi veliku dozu mogućnosti za „budženje“ kroz više od deset različitih delova broda koje možete menjati. Ovde se uključuje kraftovanje kao glavna ideja vodila za dolazak do novih predmeta, dok ćete resurse sku-



pljati po raznoraznim okolnim letećim ostrvima i doterivati ih nazad do vašeg skladišta.

Kontrola samog broda je relativno jednostavna sa blagim, doduše jedva primetnim uticajem vetra, pa nećete imati nekih većih muka, makar kada se naviknete na nezgrapnu prirodu vaše letelice koja se vrlo intuitivno uklapa u celu priču. Zajedno sa time, Eva poseduje i kuku koju ćete koristiti kako biste putovali između malih procepa po ostrvima ili nazad do vašeg broda.

Ovom kukom, pored standardne količine različitih tipova vatrenog oružja, možete se i makljeti sa ostrvskim banditima, privlačeći ih ili lansirajući ih u beskonacan ambis ispod. Svako od oružja se može modifikovati kroz četiri različita mesta za modifikacije, što povećava nivo njihove snage. Često ćete nalaziti i specifična oružja koja se ne mogu modifikovati, kao što je automatska puška koja lansira metke koji skreću u jednu stranu, što kompenzuje svojom vatrenom moći. Ova dinamika konstantnog unapređivanja nikada ne prestaje, pa čak i RNG priroda

modifikacija zapravo ne predstavlja veći problem, s obzirom da ćete najčešće dobijati nešto što će bar u nekoj meri predstavljati poboljšanje.

Broj različitih neprijatelja je solidan za ovu fazu razvoja, dok je dizajn boss neprijatelja odličan, iako sa sobom vuče neke zavrzlame koje su poprilično iritante. Ovde konkretno mislim na apsolutno nepremostive sekvene dijaloga pred svaku borbu sa boss-em koje se ne mogu preskočiti, pa ćete prilikom težih borbi često ludeti od gledanja iste priče iznova i iznova. Black Skylands nije nimalo lak, makar u kasnijim delovima, s obzirom da su pojedine sekvene ekvivalentne bullet hell igrama, mada se smrt ne kažnjava previše, gde će vas vaš verni moljac pratilac Luna često vraćati na brod, bar dok ne ispučate sve „živote“.

Povrh relativno zabavne borbe, svako ostrvo predstavlja riznicu zanimljivih načina na koje ih možete preći, kao i veliki broj skrivenih puteva i resursa. Međutim, igra ostaje malo opskurna sa pojedinim detaljima koje ćete sami morati da provra-



lite, dok istovremeno ima rekurentan bag da će vas zasipati istim tutorijalima maliene kroz celo njeno trajanje (što se ipak da popravi u nekoj od kasnijih zakrpa).

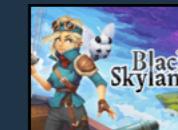
Širenje vaše baze se svodi na jednostavno korišćenje resursa za gradnju zgrada, koje će vam otključavati nove funkcionalnosti. Sva ostrva će na početku biti zauzeta od strane grupe bandita, pa ćete ih repopulizovati njihovim oslobođanjem, to jest eliminacijom svih bandita. Ovde nažlost ima i relativno iritantne mehanike koja će od vas zahtevati da povremeno branite oslobođena ostrva od napada, pa ćete često morati da ostavite šta god da ste radili nedovršenim kako biste sačuvali populaciju. Što je vaša populacija veća, to ćete imati više opcija za aktivaciju unapređenja, dodatnih funkcionalnosti i slično.

Black Skylands izgleda predivno i koristi nežan pikselizovani i blago Ghiblijem inspirisani crtani stil svojih likova i okruženja. Vizuelni gliceva ima povremeno, međutim većina istih vam neće preterano upropastiti doživljaj, dok je dizajn ostrva i velelepнog neba koje će često menjati vremenske prilike stvarno odličan. Zvučna podloga je donekle čudnjivka, sa malo napornim efektima topova na vašem brodu i poprilično manjkavim zvukom oružja. Glasovna gluma je sim-

patična, dok će u većini trenutaka biti izostavljena, bez ikakvog znanja da li razvojni tim eventualno planira da je doda. Srećom, muzika u igri stvarno budi avanturički i suludi osećaj putovanja po predivnom svetu Black Skylands-a.

Black Skylands je igra koja ima ogroman potencijal da bude nešto stvarno mafestralno, pod uslovom da se neke problematične odluke u dizajnu izmene, zajedno sa iritantnim bagovima koji u ovoj igri nažlost imaju solidno prisustvo. Igra će često čuvati vaš napredak kad joj se ćefne, dok će u drugim momentima vaš moljac pratilac zabagovati u mestu kao i sami neprijatelji, sprečavajući dalji napredak. Srećom, većina ovih bagova se rešava restartovanjem igre, ali Black Skylands pati i od relativno nekonzistentnog performansa, pogotovu za pikselizovanu igru, pa jedino ostaje nada da će razvojni tim u sledećih 12 meseci faze ranog pristupa ispeglati većinu ovih problema.

Cinjenica da je ovo tek polovina sadržaja koji igra nudi je fascinantna, s obzirom da ga već u ovom stanju ima toliko da biste pomislili da je igra gotova. Black Skylands ima masivan potencijal i već se nalazi u vrlo solidnom stanju, pa je teško ne biti optimističan. Ako ste fan ovog žanra ili tematike, gotovo sigurno ćete uživati.



IGRU USTUPIO:  
**TERMINALS.IO**

### PREPORUČENA KONFIGURACIJA

OS: Windows 7  
CPU: Intel i3 2125 3.30 GHz  
GPU: GT 750M  
RAM: 4 GB  
HDD: 2 GB

### RAZVOJNI TIM

Hungry Couch Games

### CENA

16.79€

**PLANIRANI DATUM IZLASKA**  
2022.

### STEAM LINK

[https://store.steampowered.com/app/1143810/Black\\_Skylands/](https://store.steampowered.com/app/1143810/Black_Skylands/)

- ✓ Solidna priča
- ✓ Pregršt sadržaja za igru u Early Access-u
- ✓ Predivan vizuelni dizajn
- ✗ Pojedine iritantne mehanike koje će vam oduzimati previše vremena
- ✗ Veliki broj bagova



Autor: Igor Totić



STEAM EARLY ACCESS

# Everslaught

VR DOOM...KAO

Oculus Quest 2 je preobratio neverničke (kao što sam i ja) u VR fanatičare i trenutno postoji samo mali broj igara koji se ne prave za ovu platformu. Svakako, čak i igre koje nisu namenjene striktno za Quest se mogu igrati uz pomoć Air Link ili Virtual Desktop. Everslaught je trenutno Steam ekskluziva za koju developeri MobX kažu da je neograničeni hack and slash VR RPG sa brzim i preciznim kontrolama. Možda će igra jednog dana i biti ovo što kažu, ali u trenutnoj Early Access fazi nije ni blizu obećanja.

Everslaught je brza rogue-lite igra slična Until You Die, samo bez ispoliranih mehanika i nivoa. Prolazićete hordu raznih neprijatelja i skupljati opremu i iskustvo i time unapređivati svog lika, ali naravno smrtni su neminovni. Kao i u svakom rogue-lite, imate hub u kom stornirate mele, levelujete se i nastavljate svoj put krvoprolica u nadu da ćete pobediti iz sveta u kom ste se našli. Tokom igre skupljate krv od neprijatelja koju trošite kako za lečenje i municiju tako i za dalje unapređivanje lika. Štaviše, moći ćete da birate i investirate u klasu u zavisnosti od toga koji stil igre vam više sviđa.

Sve ovo što sam do sada ispričao ne izgleda kao ništa novo niti originalno, ali momenat koji odvaja Everslaught od konkurenčije je prokletno velika brzina i fluidnost. Kretanje u ovoj igri je 2 do 5 puta brže od igara sličnog žanra. Jednostavno ćete leteti po mapama i klati sve što vam stoji na putu i tu je srž ove igre. Neko bi rekao da pokušava da bude VR Doom Eternal (ili Hexen možda), ali to je koliko daleko, koliko i blisko istini.

Borba je baš u ranoj verziji jer će vam mlataranje mača biti dovoljno da pobi-



jete većinu neprijatelja u početnim nivoima. Mač možete držati samo u jednoj ruci dok druga funkcioniše kao sredstvo za lečenje (tako što zabijete sebi iglu u vene) i kao ručni top koji topi (no pun intended) sve pred sobom. Isti taj top možete iskoristiti da pucate u zemlju i da se odbacite u visine i time skačete oružjem na glave protivnika. U arsenalu takođe imate i kuku sa lancem koja vam služi da se približite ili privučete neprijatelje, ili da se ljljate po mapama i tražite skrivenе lokacije.

Neprijatelji su dosta generički i ponekad i dosadni, ali u nekim momentima će vas napasti spodobe koje su obgrljene oklopima koje morate taktički da skidate kako biste nanele smrtnu štetu.

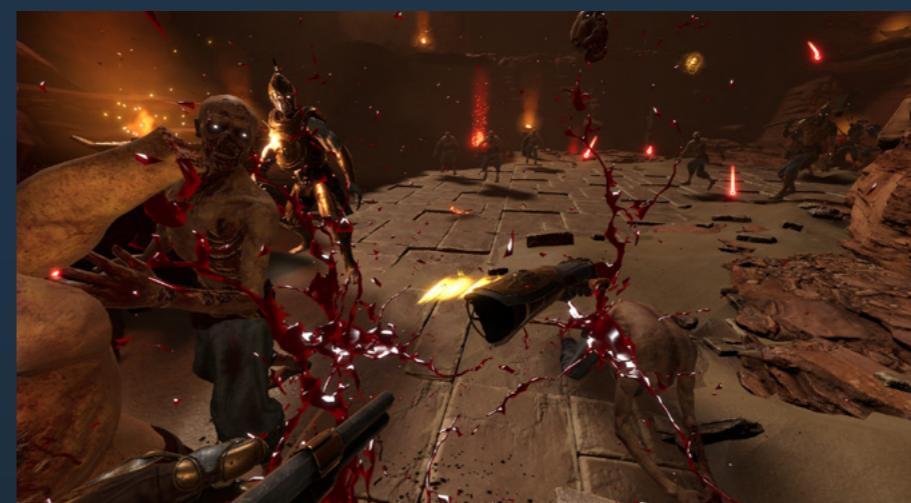
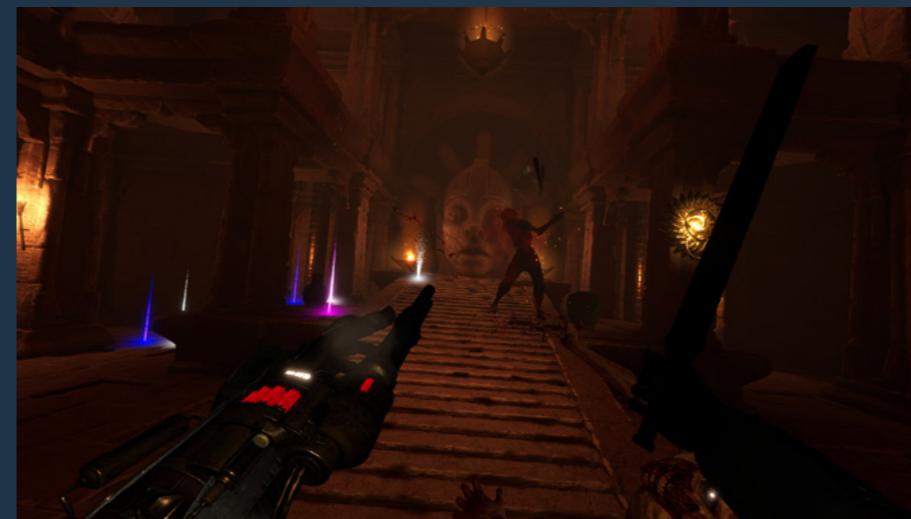
Mape takođe nisu impresivne jer su dosta prazne sa jako malo detalja i boja. Sve je braon i prljavo sa bazičnim osvetljenjem i slabom oštrinom. Lokacije su svakako najslabija tačka ove igre trenutno, što je šteta jer se na par momenata mogu naći interaktivni delovi terena koji vam mogu pomoći ili odmoći, ali to je jako retko. Takođe, kovčevi koje nalazite su toliko upadljivi jer ne izgledaju kao da pripada-

ju mapama već kao da su kupljeni gotovi aseti i dodati samo da budu tu.

Najveći problem koji sam imao tokom igranja je zvuk koji mač pravi. Svaki put kad igra oseti malo pomeranje mača, čuje se zvuk sečenja vazduha koji je toliko iritantan da su u jednom momenatu developeri dodali opciju da se taj zvuk potpuno isključi.

Igra već ima neki rudimentarni roadmap, ali počeo sam da ne verujem u verodostojnost i doslednost istih. U narednom periodu, planiraju da uvedu još nivoa i varijacija istih, nova oružja kao i nove dečlove priče koja je trenutno jako oskudna. Čini mi se da prate savete igrača sa foruma i da reaguju brzo sa zakrpama jer skoro svaki drugi dan popravljaju neke bagove koje nisam ni primetio.

Everslaught je trenutno jako bazična ali izuzetno zabavna VR igra koja se hvati svojom brzinom. Iako uspeva da natera igrača da se kreće brzo (za one koji nemaju mučnine u VR), igri nedostaje još dubine i detalja koji su trenutno obećani za budućnost. Everslaught će biti u Early Access do nekog momenta u 2022.

IGRU USTUPIO:  
**MOBX****PREPORUČENA KONFIGURACIJA**

OS: Windows 10  
CPU: Intel Core i7-7700  
GPU: NVIDIA GTX 2070 ili jače  
RAM: 8 GB RAM  
HDD: 20 GB

**RAZVOJNI TIM**  
MobX GmbH**CENA**  
16.79€**PLANIRANI DATUM IZLASKA**  
2022.**STEAM LINK**

<https://store.steampowered.com/app/1530750/EVERSLAUGHT/>

- ✓ Brzo kretanje i borba
- ✓ Potencijal
- ✗ Prazne mape
- ✗ Vrlo malo detalja
- ✗ Generički neprijatelji



Autor: Nikola Aksentijević



STEAM EARLY ACCESS

# The Fermi Paradox

## PARADOKSALNO MUČENJE

Fermi paradoks je kontradikcija između nedostatka dokaza o vanzemaljskom životu i visokoj verovatnoći za njegovo postojanje. Istoimena igra malenog studija Anomaly Games se bavi upravo ovim paradoksom tako što ga guši jednostavnim postojanjem različitih oblika života. Premisa ove narativne „strategije“ jeste da preuzimate ulogu upravljanja različitim rasama međusobno udaljenim hijadama sunčevih sistema u galaksiji. Poenta jeste da „pokorite“ Fermi paradoks, i to upravo stvaranjem momentalne komunikacije između svih galaktičkih rasa. Igra počinje veoma zanimljivo, fokusirajući se na to da napravite uvek drugaćiji narativ za svaku od rasa pri svakom igranju, pa čete od dalekog evolutivnog početka formirati celokupne civilizacije različitih zajednica u galaksiji, sve u cilju da ih međusobno dovedete u kontakt i povežete. Sve to dobro zvuči na papiru, međutim Fermi Paradox je nažalost samo širok kao okean, a plitak kao potok.

Primarno, u veoma elegantnom i jednostavnom interfejsu (sa jednom zjapećom manom), skupljačete balončice koji vam budu iskakali na ekranu, takozvanu sintezu koju čete koristiti kao valutu za određene odluke i eventove koji vam se budu pojavljivali na ekranu. U svakom od sunčevih sistema takođe možete skupljati sintezu, gde pri svakom kliku aktivirate prolazak vremena i generaciju novih balončića. Svaka od rasa, od kojih trenutno ima po tri za četiri civilizacije, će posedovati četiri parametra koji označavaju njihov tehnološki napredak, pacifizam, konzumaciju resursa i etički kompas koji može naginjati ka utopiji ili distopiji. Samo kroz ova četiri parametra će se uočavati distinktne razlike između civilizacija, gde su njihove fizičke i vladajuće strukture gotovo u potpunosti

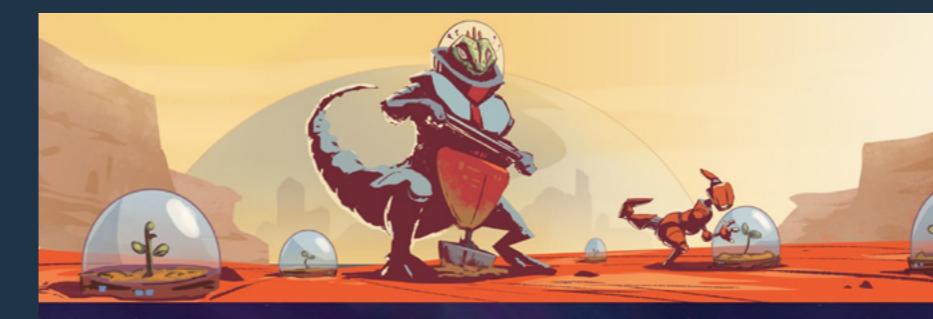
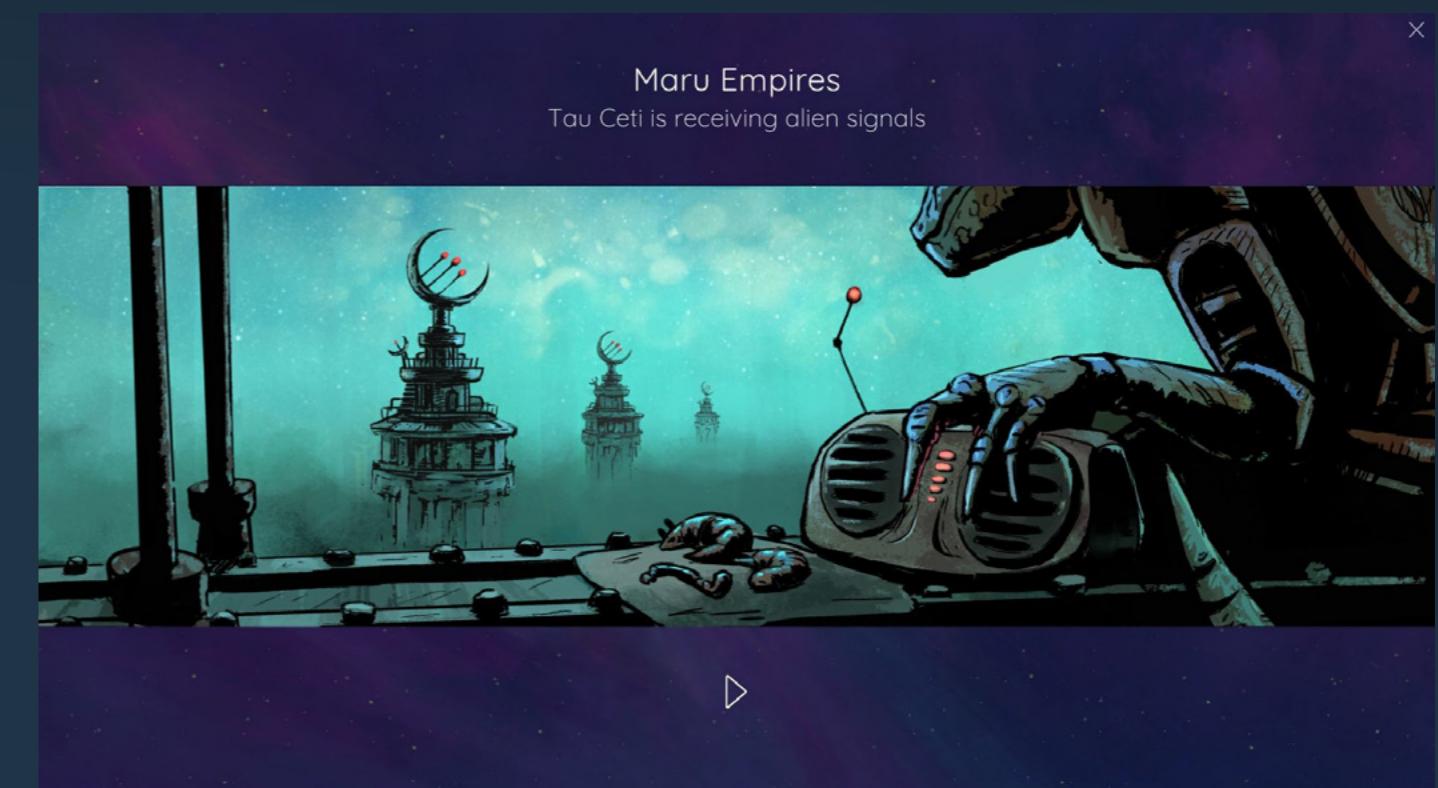


ignorisane, pa će određeni događaji u narativnom smislu često biti besmisleni. To se izražava kroz primere kod npr. podvodnih rasa koje kada uđu u nautičku tehnološku eru i dalje nekako koriste brodove u istom maniru kao ljudska ili bilo koja druga rasa u igri.

Pored očiglednih rupa u narativu koje se mogu stvoriti na ovaj način, Fermi Paradox pati i od brojnih drugih boljki žestokog problema sa balansom i tempom igre. Proletećete kroz ranije faze tehnološkog razvoja, dok će takozvani „end-game“ trajati skoro više od pola partije i to primarno sa recikliranim događajima i velikim segmentima gde se ništa ne dešava. Pri kraju igre, jedini način da dođete do finalne tehnologije koja će omogućiti neprestanu komunikaciju između civilizacija jeste kroz kontakte sa drugim rasama, bilo uživo, bilo preko radio signala. Oba načina su jezivo spora, što zbog sporog putovanja broda kao i mogućnosti da susret između rasa bude konfliktan, što zbog presporog putovanja radio signala, čak i u finalnoj eri singulariteta koja se ogleda kao tehnološki vrhunac neke civilizacije.

Vizuelni dizajn Fermi Paradoxa se ogleda u minimalističkom, ali definitivno lepotom pristupu, pogotovo prilikom panela koji prikazuju pojedine događaje. Lepo je i čitati istorijat svake rase u fino organizovanom interfejsu, međutim pored recikliranosti koju sam već pomenuo, problem jeste jezivo dosadno zumiranje

Svaki od bitnijih događaja takođe gube na težini, jer se celokupni proces čak i pri prvom kontaktu između dve civilizacije svodi na jedan od tri izbora koji su vam ponuđeni i koji vam mogu doneti ili oduzeti sintezu. Ovo baratanje sintezom koju čete moći da prikupljate birajući neke ne-povoljne izbore prilikom raznih dešavanja, kao i trošenje iste za neke povoljnije izbore, jeste prilično zanimljiva mehanika.



i animacije u korisničkom interfejsu koje su jednostavno predugačke. Pri svakom prelasku između sunčevih sistema, planeta i rasa, dešavaće se odzumiranje sa vaše trenutne lokacije, a zatim i zumiranje na onu koju ste odabrali, što ume da potraje po 5-10 sekundi. Ovo i ne zvuči toliko strašno dok ne budete shvatili da čete kasnije menjati rase i lokacije po par puta u minutu, što definitivno oduzima previše vremena.

Fermi Paradox nema previše bagova, tu su pojedini problemi sa interfejsom koji ume da izglijče, međutim što se tiče same optimizacije i rada, razvojni tim je odradio relativno pristojan posao, ne računajući problem sa kočenjem prilikom zumiranja. Tu postoji i greške u vidu konstantno ponavljajućih muzičkih numera koje ne bi trebalo da se vrte iznova i iznova, kao i nestanak pojedinih navigacionih strelica na stranicama sa rasom.

Sve u svemu, Fermi Paradox ima jako zanimljivu premisu i prva polovina vaše partije će vas sigurno inicijalno oduševiti, uprkos svojoj prostoj prirodi i mehanici. Međutim repetitivnost i neminovni utisak kao da ste samo posmatrač koji klikće na balončice je problem dizajnerske prirode koji će se teško sam ispraviti. O da, i jedna na partija traje svega 3 SATA, i kroz nju možete iskusiti sve što igra ima da ponudi, što je veoma razočaravajuće. Iako je u pitanju igra sa fokusom na narativ koji sami kreirate, u tom segmentu ne pravi ništa manje propusta nego u drugim. Jedino ostaje nuda da će razvojni tim makar donekle pojačati kompleksnost i detaljnost menadžmenta svake civilizacije, pružajući priliku igračima da stvore stvarno jedinstvene istorijske pravce u svojoj galaksiji.



IGRU USTUPIO:  
**PLAYER TWO PR**

### PREPORUČENA KONFIGURACIJA

OS: Windows 7 / 10  
CPU: x86, x64  
GPU: DX10, DX11, DX12  
RAM: 1 GB  
HDD: 4 GB

### RAZVOJNI TIM

Anomaly Games

### CENA

19.99€

### PLANIRANI DATUM IZLASKA

2022.

### STEAM LINK

[https://store.steampowered.com/app/1543150/The\\_Fermi\\_Paradox/](https://store.steampowered.com/app/1543150/The_Fermi_Paradox/)

- ✓ Zanimljiv koncept
- ✗ Previse jednostavan gejmplej
- ✗ dizajn koji ubrzno postaje repetitivan i dosadan
- ✗ Propusti u generaciji i distinktnosti narativa koji stvarate
- ✗ Interfejs je veoma spor i iritantan sa konstantnim zumiranjem



Autor: Milan Janković

BETA



## L4D NASLEDNIK KOJI OBEĆAVA

**O**dustao sam na Left4Dead serijalu. Uvek će mi draga uspomena biti sati i sati provedeni u igraonicama sa društvom. Krčenje hordi zombija, vraćanje po pale saborce, cvikanje od veštice i slično. Valve se iz nekog nije udostojio da Left4Dead 3 dovede publici, već je franšizu ostavio u limbu.

Studio Turtle Rock, ujedno zaslužan za L4D, radi na nadolazećoj survival horror igri Back 4 Blood izgrađenoj na kojima gore navedene franšize. Igre u ovom fazonu odavno nije bilo, barem ne valjane, a Back 4 Blood dolazi u pravom trenutku i sa pravom dozom zombi akcije koja je potrebna širokoj publici.

Otvoreni beta test, održan sredinom avgusta, pružio je šansu da isprobamo delić kampanje i PvP elemente. U odeljku kampanje igra stvarno sija, dizajn nivoa je odličan, a karakteri se super uklapaju, kao i sistem karti uz perkove. Kartični sistem donosi roguelike elemente i dosta opcija za prilagodavanje svojeg karaktera pre svake borbe. Broj ideja je stvarno obiman i proveo sam dosta vremena probavajući raznolike kombinacije, ali sam pritom morao da pazim na penale koji postoje.

Sam gejmpley je prilično zadovoljavajući, sa solidnom mehanikom pučanja i opsegom dostupnog naoružanja. Broj zombija, u igri nazvanih Ridden, je ogroman, a osećaj dok se probijate kroz horde i horde njih je stvarno odličan. Igra zaista zahteva saradnju između igrača, jer će svakog ko misli da može sam kazna brzo snaći. Saradnja je važna zato što igra može biti prilično teška i na "Classic" težini. Intenzitet horde može biti dosta naporan, ali je ujedno bitno dobro odabratiti karte pred početak igranja.

Igrati sa nasumično odabranim ljudima je bilo pozitivno tokom mog boravka u beta testu, ali sam se daleko bolje proveo igrajući sa poznanicima. Ovo je generalno isto pravilo kao i za svaku drugu igru kooperativnog multiplayer formata.

Back 4 Blood obećava, otvorena beta je prijatno iznenađenje i prikazuje dobru funkcionalnost igre. Turtle Rock se valjano potrudio da uvede popularne L4D komponente, ali i da Back 4 Blood načini igrom za sebe. Svi manji problemi koji su bili prisutni biće garant uklonjeni kada se pojavi puna verzija 12. oktobra za PC, PS4, PS4, Xbox One i Xbox Series X/S konzole.



**"NAJBOLJI ELEMENTI IZ LEFT 4 DEAD IGARA SU PRISUTNI, ALI JE BACK 4 BLOOD OPET PRIČA ZA SEBE"**

**RAZVOJNI TIM**  
Turtle Rock Studios

**IZDAVAC:**  
Turtle Rock Studios

**PLANIRANI DATUM IZLASKA:**  
12. oktobar 2021

**PLATFORMA:**  
PC, PS4, PS4, Xbox One  
i Xbox Series X/S



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW



## MRAČNA ALIJANSA GLUPAVIH GOBLINA

D&D je najpopularnija table-top franšiza na svetu, pa je logično da će i svet Forgotten Realms-a izdanuti još jedno čeljade, ovoga puta smešteno u hladnom regionu Icewind Dale. Uprkos svim osećanjima koje vas mogu vezivati za ovaj svet, Dark Alliance je nažalost solidan podbačaj razvojnog studija Tuque Games za koji se više ne može ni reći da je naivno ušao u ovako veliki izazov kreiranja punokrvnog hack 'n' slash D&D naslova. Ipak, to nužno ne znači da vas Mračna Alijansa neće privući, čak vam i uzeti neko vreme, međutim inicijalni utisak i zabava jako brzo splasnu.

Prvenstveno, Dark Alliance je looter hack 'n' slash iz trećeg lica, koji će vas baciti u ulogu jednog od četvoro karktera, i to poznatih figura iz pomenutog univerzuma. Ovi kulturni karakteri primarno predstavljaju četiri različite klase, pa ćete imati na raspolaganju dva fajtera (od kojih je jedan bliži rendžer), varvarina i rendžera (koji ima više vajb nekog rogue-a).

Priča odatle okuplja ove heroje kako bi sprečili pobedu opštег zla, smeštenog neposredno posle novele „The Crystal Shard“, koja je deo trilogije Icewind Dale od R.A. Salvatorea. Primarno govori o kristalu, koji je osim korupcije i sasmosvesnosti koju poseduje, tehnički potpuno mažnjavajući zaplet Gospodara Prstenova gde, u ovom slučaju kri-

stal, privlači brojne zlokobne frakcije u potrazi za moći. Uloga vaše ekipe, koja uključuje i karaktere koji se pojavljuju u knjigama, jeste da to spreči uz odbijanje hordi goblina i džinova. Sam narativ je dosta generičan, kao i većina visoke fantastike koja krasí Forgotten Realms svet. Iako Dark Alliance igra na sigurno, kroz odlične video sekvence ostaviće poprilično fin utisak za naizgled relativno potprosečnu priču.

Problemi doduše nisu kod narativa, iako su dijalozi povremeno napisani kao da su za populaciju mlađu od deset godina. Ova igra koristi tipičan lobby sistem sa par funkcionalnosti u centralnoj zoni u vidu trgovca, par sitnica i neupo-

trebljivih stvari koje izgledaju kao da će biti promenjeni u nekoj kasnijoj zakrpi. Dark Alliance nije mandatorno multiplejer igra, s obzirom da uvek imate offline opciju da sami prelazite nivo. Ipak, primarni cilj je da kroz relativno solidan matchmaking sa ekipom čistite znatno teže izazove nego što biste to mogli sami.

Dark Alliance se najviše vodi svojom loot mehanikom, slično igrama kao što je Vermintide, gde ćete naći tonu loota koji ćete doduše tek moći da koristite pošto završite trenutnu misiju do kraja. Taj loot, kao i XP ćete trošiti da unapredite vašeg lika, koji će posedovati par različitih stabala poboljšanja, u vidu kombo udaraca i pasivnih skill-ova koji su uglavnom procentualne prirode, ili koji proširuju vaše opcije u nekoj relativno manjoj razmeri. Takođe, zlato se može trošiti i na trgovca, unapređivanje vašeg inventara, kao i promenu izgleda vaše opreme. To bi i imalo smisla, da nije većina opreme (i to u igri u kojoj je loot maltene među najbitnijim



aspektima!) dosta neutralna, isprazna ili loše dizajnirana. Međutim, progresija jeste zabavna u početku, pogotovu kada budete otvarali nove kombo poteze i otkrivali nove parčice oklopa, ali sa vrlo jednostavnim unapređivanjem atributa i generalno bazičnim procentualnim bonusima na opremi, taj osećaj vas neće dugo držati.

“PROGRESIJA JESTE ZABAVNA U POČETKU, POGOTOVU KADA BUDETE OTVARALI NOVE KOMBO POTEZE I OTKRIVALI NOVE PARČICE OKLOPA, ALI VAS TAJ OSEĆAJ NEĆE DUGO DRŽATI”



“GOBLINI, DŽINOVICI, I SVI OSTALI NEPRIJATELJI IMAJU NEDOVRŠEN I NEZGRAPAN AI”

protivnici će često praviti glupe odluke, napadati jedan na jedan dok njihovi pajtosi ne rade ništa i strpljivo čekaju svoj red i slično.

Ima momenata kada će vam se provući neki goblin iza leđa kako bi vam zagođao život u dva jeftina udarca dok ste zaglavljeni u sopstvenu borbenu animaciju. Ipak, ovo je jedna od posledica abnormalno loše implementirane kamere koja je usko povezana sa FOV vrednošću unutar igre, pa ako se slučajno fokusirate na nekoga, kamera će zuminirati skoro maksimalno do leđa vašeg lika, u potpunosti vam ubijajući ikakvu preglednost ostalih protivnika! Ovo se dešava svaki put, bez izuzetaka, s obzirom da je kamera očigledno dizajnirana tako da vam napravi dodatan pakao.

Borbene animacije i kombo udarci dobro izgledaju, međutim osećaj nezgrapnosti i nemogućnost menjanja pravca ovih napada znatno otežava igru, s obzirom da potom morate da napadate u jednom istom pravcu u kojem ste poče-

“VRLO VERAN D&D ATMOSferski dizajn je tu kao jedna od retkih tačaka gde Dark Alliance nije podbacio”

li seriju udaraca. Sa druge strane, kombo su zanimljivi, pružaju solidne buffove, debuffove i dodatne opcije pri borbi, do te mere da sa aktivnim sposobnostima dovoljno diferenciraju likove.

Aktivnih skillova nema mnogo, dok ćete od onih koji su vam otključani imati maksimalno dva koja možete da koristite prilikom misija, zajedno sa ultimativnom veštinom koja se postepeno puni kako se budete borili. Nažalost, iako u ovom segmentu, zajedno sa polovično zabavnim ciklusom gejmpje (kada bi funkcionsao kako treba), Dark Alliance ima dobre ideje koje jednostavno nikako ne uspeva da iskoristi do kraja, s obzirom da skoro svi elementi pate od neke boljke.

Međutim, ovde ni dizajn nivoa ne potiče previše, iako se pećinske strukture svakog od par velikih regiona mogu smatrati impresivnim, postaju ubrzano repetitivne. Tu su naravno i sporedni putevi ka dodatnom loot-u, uz prepreke, platformerske sekvence i opcione boss neprijatelje koji su uglavnom deo bazičnih sporednih kvestova. Vizuelna podloga je sasvim solidna i Dark Alliance u nekim momentima ume da bude poprilično lepa igra, međutim ne drži konstantnost do kraja, pa se mutnilo tekstura i povremeno čudne vizualne anomalije mogu uočiti. Ipak, vrlo veran D&D atmosferski dizajn je tu kao jedna od retkih tačaka gde Dark Alliance nije podbacio.

Zvučna podloga je još jedna vreća pomешanih utisaka, s obzirom da su muzički segmenti sasvim solidni, pogotovo tribalne numere koje uglavnom okružuju gobline i od kojih se stvarno može napraviti dobra borbena atmosfera. Ono što doduše spušta celokupno



iskustvo jeste poprilično loš performans glasovnih glumaca, koji nekako uspeva da bude drastično bolji u animiranim međusekvencama, dok je tokom igre absolutno bez ikakvih emocija i u najbolju ruku amaterski.

I kao još jedan, a možda i poslednji eksper u kovčegu ovog pokušaja potencijalno zabavnog looter slashera jeste multiplejer, koji iako pridodaje na zabavi celokupnog iskustva, frustracija kroz koju ćete prolaziti, bilo sa prijateljima, bilo sa nepoznatim ljudima, je uvek prisutna. Često ćete češati potiljak, pitaći se da li vas više nervira absolutna neresponsivnost i mrtilo protivnika, ili užasna kamera. Dark Alliance nažalost pati i od više nego solidnog broja bugova, koje su neki pečevi već popravili, ali čak ni sa tehničke strane igra se ne može pohvaliti. Optimizacija nije na nekom najvišem nivou, ali je izvodljivo poterati Alijansu sa konstantnim frejmrejtom, bilo na PC-u, bilo na konzolama gde možete očekivati 4K rezoluciju u 60 FPS-a na uređajima nove generacije.

Sve u svemu, vrlo je teško bilo kome preporučiti Dark Alliance, ali uprkos svojoj nedovršenosti na polju borbe i protivnika, kao i u dizajnu brojnih sitinica, ako ste fan lootera i date ovoj igri nešto više vremena, može vas nenadano privući svojim šarmom „nezgrapne nezavršenosti“.

#### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 8/10 64-bit  
CPU: AMD Ryzen 5 3600 3.6GHz  
GPU: AMD RX Vega 56 / NVIDIA GTX 1660 Ti  
RAM: 16 GB  
HDD: 50 GB



IGRU USTUPIO:  
**IRIS MEGA**

PLATFORMA:  
PC, PS4, PS5,  
Xbox Series X/S

IZDAVAČ:  
Wizards of the Coast

CENA:  
39,99€

**OCENA**

**4**

- ✓ Solidna priča i atmosfera
- ✓ Pregršt dobrih ideja na većini polja...
- ✗ ...ali zato loše realizovanih
- ✗ AI protivnika i kamera su gotovo nefunkcionalni

# TIPS & TRIKS

## GAMING KANAL

**KLIPOVI SVAKE SREDE SA VAŠIM OMILJENIM YOUTUBERIMA!**



 **/TIPSANDTRIKS**

POWERED BY

**Trjk**



Autor: Milan Živković

REVIEW

play!



NA KRILIMA HD-A

**O**d svih serijala video igara, za mene postoje svega dva omiljena i jedan od ta dva je Legenda o Zeldi. I da moram da izaberem tri omiljena Zelda naslova, jedan od tri bi bio upravo Skyward Sword. Kao Zelda naslov sa pričom koja prethodi svim pričama, Skyward Sword je nekako i meni zauvek ustoličio ljubav prema Linkovim avanturama. Pasijsa tvoraca igre ulivena u nju, inovativnost i revitalizacija recepata koji su nosili ovu, sada već 35 godina dugu franšizu, savršeno uokviruju Skyward Sword u jedno od najlepših iskustava uz video igru koje sam ikada imao.

I dok je potpuno jasno da sa jakom dozom subjektivizma govorim, dok bih satima mogao da pričam o ovoj igri, ništa ne brinite. Profesionalno i uzdržano po pitanju ličnih osećanja, kao i uvek možete očekivati u mom tekstu. Dobrim, zaista dobrom delom... uglavnom. Verovatno. Deset godina stara igra, doneta na Switch platformu, apsolutno poziva da se najviše pozabavimo razlikama i unapređenjima. Ali da se tekst o ovoj igri svede samo na HD aspekt, bilo bi to svetogrde najvišeg reda! Jer ovo nije recenzija najnovije zakrpe, već kompletne video igre. Jednog od najlepših Zelda naslova svih vremena o kom bih mogao da ka-

žem mnogo toga, ali ču to pokušati da skupim na svega nekoliko stranica.

Igra je prvobitno objavljena na Wii konzoli i koristila je unapredenu verziju kontrola pokretom, koju je uveo Wii MotionPlus dodatak za Wiimote kontroler. Ovim je omogućeno da mačem i ostalim oruđem baratate jako precizno i u realnom vremenu. Nikada neću zaboraviti prezentaciju igre na E3 sajmu 2010. godine, dok je Šigeru Miyamoto pokušavao da demonstrira kako je lako koristiti inovativne kontrole pokretom. Ali tehničke poteškoće napravile su pravi pakao nesrećnom tvorcu serijala, dok je mahao kontrolerom kroz vazduh. Iako me transfer blama koji sam tada doživeo i dan danas progoni, na svu sreću kada je igra objavljena, sve je funkcionalo daleko bolje.

I dok sam prvih nekoliko sati igranja vitlao kontrolerom kao da se mačetom probijam kroz prašumu, uživljen i općenjen, igru sam ipak završio sedeći na kuću, lenjo tresući Wiimote uvek u istom

položaju, kao da je u pitanju toplomer a ne legendarni mač koji mora da zaustavi drevno zlo. Izgleda da previše kretanja za vreme igranja, nije recept koji palii kod svih igrača. Ali i pored neizbežnog gubitka prvobitnog entuzijazma, kontrole pokretom su celu igru toliko pozitivno obeležile da mi je iskreno bilo žao što nisu bile bar opcione u narednoj Zelda igri. Intuitivna sloboda koju su donele, bila je prosto nezamenljiva.

Skyward Sword je izuzetno linearna igra, što mnogim ljubiteljima originalne formule nije prijalo, ali lagao bih kada bih rekao da mislim da je to problem vredan pomena. Skyward Sword je igra ja-snog toka, narativa, maštovitih lokacija i odličnih likova. U pitanju je pustolovina koja se proživiljava u jednom dahu, gde svaki naredni korak, pa i da je predvidiv u širem smislu, opet donosi plejadu originalnih iznenađenja i rešenja. Igrati Skyward Sword je apsolutna uživanja.

Priča igre, verovatno je jedna od najlepših u serijalu. Iako nije u pitanju nik-

**"VEĆITA BORBA IZMEĐU DOBRA I ZLA, NAIVNO A EMOTIVNO ISPRIČANA, NIKADA NE MOŽE DA OMANE"**





kvo prepametno štivo, opet je nošeno dopadljivim likovima i ukršeno jasnom fabulom. Večita borba između dobra i zla, naivno a emotivno ispričana, nikada ne može da omane. A karakteri, iako izgledaju kao da je na njima vežbao estetski hirurg Majkla Džeksona, opet nekako ne mogu da se otrgnem osećaju da je u pitanju konačni i najbolji dizajn u celom serijalu.

Vizuelno, igra je pametno zaobišla ograničenja Wii konzole. Stil i paleta vodenih boja, omogućili su da igra izgleda sjajno na slabijem hardveru. Kao mešavina crtanolikog Wind Waker-a i dosta mračnijeg Twilight Princess, Skyward Sword krasiti upečatljiv, prepoznatljiv i nesumnjivo odličan grafički aspekt. Kompletanija igra izgleda kao ekspresionistička slika u pokretu, sa sve tragovima četke koja je oslikala njegov svet.

I sve ovo krunisano neverovatnom muzikom i zvučnim efektima. Sva muzika

u igri, traje gotovo šest sati i prvi put u serijalu je u celosti izvedena od strane simfonijskog orkestra. Od glavne teme igre (koja zapravo predstavlja obrnutu verziju Zeldine uspavarke iz ranijih delova - apsolutno genijalan detalj) do neverovatnih melodija koje vas pratite dok krstarite plavim nebom, šalju jasnú poruku - kompletan audio igre je perfektan.

Kao igra iz 2011. godine, u trenutku izlaska bila bi naslov koji bih ocenio sa najvišom ocenom koju sam ikada dao nekoj igri - 9.9/10 (čiste desetke su ipak nedostizni ideal). Ali sada, deset godina kasnije i u HD reizdanju, moramo promeniti ugao posmatranja i razmotriti igru sa modernog stanovišta. Koliko je dobro ostario voljeni Skyward Sword i koliko je zapravo unapređen u odnosu na original?

Na stranu što sam igru zvao Skyrim Sword jer je izašla bukvalno nedelju dana nakon Skyrim-a, stvarajući konfuziju u mojoj glavi, i ovaj Zelta naslov je imao

## “SKYWARD SWORD JE IZUZETNO LINEARNA IGRA, ŠTO MNOGIM LJUBITELJIMA ORIGINALNE FORMULE NIJE PRIJALO”

svojih pravih mana. A kada razmišljam o njima, na pamet mi prvo padaju tri stvari koje su delimično meni predstavljale problem, ali nekako još više ostatku igračke populacije.

Prva stvar je linearnost ispunjena vraćanjem na već posećene lokacije. Ovo dolazi do izražaja najviše u drugoj polovini igre i nikad nije bilo nešto što sam smatrao problemom. Skyward Sword poseduje interesantan svet, čije lokacije sam

sa uživanjem istraživao, koliko god puta bih ih posetio. Ali ukoliko ste neko ko očekuje konstantne inovacije po pitanju okruženja, sigurno će vas razočarati činjenica da je HD remaster u potpunosti preslikan original po ovom pitanju. Priča, lokacije i generalni tok, identični su prvobitnoj igri.

Druga stvar jesu kontrole koje su forisale igrača da igra pokretima, a nekada nisu ni funkcionalne kako treba. Znatno napredniji JoyCon kontroleri, sada pružaju nešto precizniju mogućnost igranja i to bez korišćenja senzora koji je vazda morao da stoji ispred televizora. I dok je to na prvu loptu plus, nedostatak senzora otežaće konzoli da proceni u kom smeru se nalazi televizor, tako da ćete često morati da resetujete položaj kontrolera pritiskom dugmeta. Dosadno, ali funkcionalno.

Ali s obzirom da se igra može igrati i u prenosivom režimu gde kontrole pokretom nisu na raspolažanju, igra posedu-

je još jedan set kontrola odnosno simulira pokrete pomeranjem desne analogne palice. Ovo kao da je preuzeto sa Wii emulatora po imenu Dolphin, gde je igranje na običnom kontroleru bilo rešeno na isti način. Ali za razliku od ovog, sada zvaničnog rešenja, emulator kao da je završavao bolji posao. Na svu sreću, i HD remaster zadovoljava na ovom polju. Pa ukoliko igru budete igrali u pokretu, ili ne daj Bože ne podnosite mlaćenje kontrolerom, imaćete na raspolažanju i ovu mogućnost.

Treća stvar je simptomatična za serijal i reč je o Linkovom saputniku.

Protagonista igara o Zeldi, gotovo uvek je imao nekog karaktera uz sebe, koji bi mu služio kao vodič kroz avanturu, i koji bi neretko usporavao tok igre svojim beskorisnim savetima. Ovaj put, u pitanju je duh mača po imenu Fi, sa kojom su igrači imali posebno nanelektrisan odnos. Istina, Fi je umela baš često da pruža beskorisne savete koje nije bilo moguće preskočiti, ali je istovremeno oda-

vala utisak lika koji iskreno daje sve od sebe kako bi pomogao.

Još je sa sobom nosila tu auru robota koji uči o ljudskim osećanjima, pa je taj omraženi karakter suvišnih replika meni postao zapravo jedan od omiljenih. U kompletном serijalu! I dok se možda neki čitaoci krste dok čitaju ovo, slobodno se prekrstite još jednom jer vaše molitve su uslišene. Fi sada ima daleko manje dijaloga obaveznih za pročitati, pa će to da li ćete je zavoleti ili zamrzeti kroz plejadu napornih saveta, biti sa svim opcionalno.

I dok su to verovatno tri najveće zamerke na original, ovo reizdanje donosi još nekolicinu korisnih poboljšanja za koja se ne bismo bunili ni da su od početka bila prisutna.

Full HD rezolucija je naravno tu, što otvara mnoštvo detalja koje je igra skrivala iza skromnog 480p prikaza. Ali naža-



**“KOMPLETNA IGRA IZGLEDA KAO EKSPRESIONISTIČKA SLIKA U POKRETU, SA SVE TRAGOVIMA ČETKE KOJA JE OSLIKALA NJEGOV SVET”**

lost otkriva i dosta mana, najviše po pitanju tekstura koje jedva da su išta una predene u odnosu na original. Ovo za mene predstavlja i najveće razočarenje po pitanju HD reizdanja, jer uz minimum truda igra koja poseduje ovlike količine vizuelnog šarma, mogla je da izgleda apsolutno fantastično. Za današnje standarde, ukoliko niste zaljubljenik u ovu igru, izgledaće vam samo korektno.

Neverovatno, ali deluje mi kao da su moji eksperimenti na Wii emulatoru još pre deset godina, dali bolje vizuelne rezultate. Na stranu rezolucija i smekšavanje ivica, pametno korišćenje filtera moglo je mnogo više da doprinese grafičkom prikazu, nego što smo to na kraju dobili.

Utešna nagrada jeste dupliran frejmrejt, koji sada dostiže uglavnom stabilnih 60. I dok je 30 frejmova u sekundi na Wii-u bilo sasvim solidno iskustvo, moram da priznam da dupliranje ove cifre i te kako doprinosi celom iskustvu. Naročito kada je akcioni segment igre u pitanju.

Status igre više ne morate čuvati ručno, već je prisutan i uvek korisni “auto sa-

**“IGRA POSEDUJE ZNAČAJNE ISPRAVKE KOJE NEKE TROMIJE ASPEKTE I DEONICE ORIGINALA U POTPUNOSTI ELIMINIŠU”**

ve”. A jedna od najkorisnijih opcija, pomalo bezobrazno je “sakrivena” iza ekskluzivne amiibo figurice. Ukoliko poseđujete amiibo Zelde i njene Loftwing ptice, možete poleteti sa bilo koje tačke u igri. Zaključati ovako korisnu opciju iza amiibo figurice koju ne samo da morate da platite, već nije ni naročito praktično koristiti je, verovatno je najlošiji potez razvojnog tima. Ali avaj, šta bi Nintendo bio bez barem jednog ljudskog kiksa.

Zahvaljujući postojanju desne analogne palice koju Wii nije imao (bar na Nunchuck+Wiimote kontroleru), kameru je sada moguće sasvim slobodno pomerati. I dok je ovo donekle ograničeno u režimu gde desnu palicu koristite za mahanje mačem, svakako je u pitanju momenat koji u igru uliva skroz novu, revitalizujuću energiju. Zvuči kao pretjerivanje, ali slobodna kamera je nešto za čim je ova igra od početka čeznula.

Animacije i razgovore između likova sada je moguće u potpunosti preskočiti. Istina je da će bilo koji ljubitelj serijala teško bilo šta preskakati dok igru prvi put igra, ali već za naredni prelazak - ova opcija je zaista dobrodošla. No dobro, na momente dok ste suočeni sa blebetavim karakterom koji vam ne da mira svojim razvučenim besedama, moglo bi se reći da je opcija donekle i zaista neprocenjiva.

U originalu, svaki put kada biste pokrenuli igru, učitali vaš status i kupili neki predmet, igra bi smatrala da ga kupite po prvi put i dosadivala bi vam sa objašnjenjima šta je u pitanju. Nikada nisam razumeo zašto se dešava nešto što više liči na grešku u igri nego na-

mernu funkciju, ali sva sreća i ovo je rešeno. Nema više preslišavanja o svakom predmetu nakon ponovnog pokretanja igre. Nintendo, sve ti je oprošteno...

I tako bih ja mogao da nastavim da pričam o jednom od svojih omiljenih Zelde naslova do besvesti. No kada se sada osvrnem na ono što sam napisao, pomalo me i rastuži jer tekst nije nimalo hvalospevan. Govoriti realno o reizdanju jedne od tvojih omiljenih igara svih vremena, ukoliko u pitanju nije potpuna renesansa - nije uopšte lako. Za mene će ova igra uvek predstavljati 9.9/10 iskustvo, i nikakva reizdanja, ma koliko bogata ili siromašna bila, neće to moći da promene. A za vas? Hajde da vizualizujemo konačni utisak.

Uzmite tri apsolutno savršene sarme i zaledite ih. Odledite ih u sred leta, na najtopliju dan godine i servirajte na omiljenom tanjiru iz detinjstva, uz srebrnu viljušku i nož. Vino je prokislo ali osvezava, sladoled je prva klasa ali ima orahe. Alergični ste na orahe. Rezultat? Zbunjenost, nostalgično ushićenje, razočarenje, oduševljenje, i pune oči suza od iznenadnog alergena.

Zvuči loše ali u pitanju je još uvek kvalitetno i još uvek pomalo neshvaćeno iskustvo koje ne biste smeli da propustite ni po koju cenu. Naročito ukoliko niste igrali original. Ovo je igra koju ću uvek moći da preporučim.

No za razliku od recenzenta, igrač ne mora biti ni najmanje objektivan. Zato probajte igru i sami odredite njenu vrednost. A najvažnije od svega - ne zaboravite da se dobro zabavite! Siguran sam da to neće biti ni najmanje teško.



IGRU USTUPIO:  
**CD MEDIA**

PLATFORMA:  
Nintendo Switch  
IZDAVAČ:  
Nintendo  
CENA:  
59.99€

RAZVOJNI TIM:  
Tantalus,  
Nintendo EPD  
TESTIRANO NA:  
Nintendo Switch

## OCENA

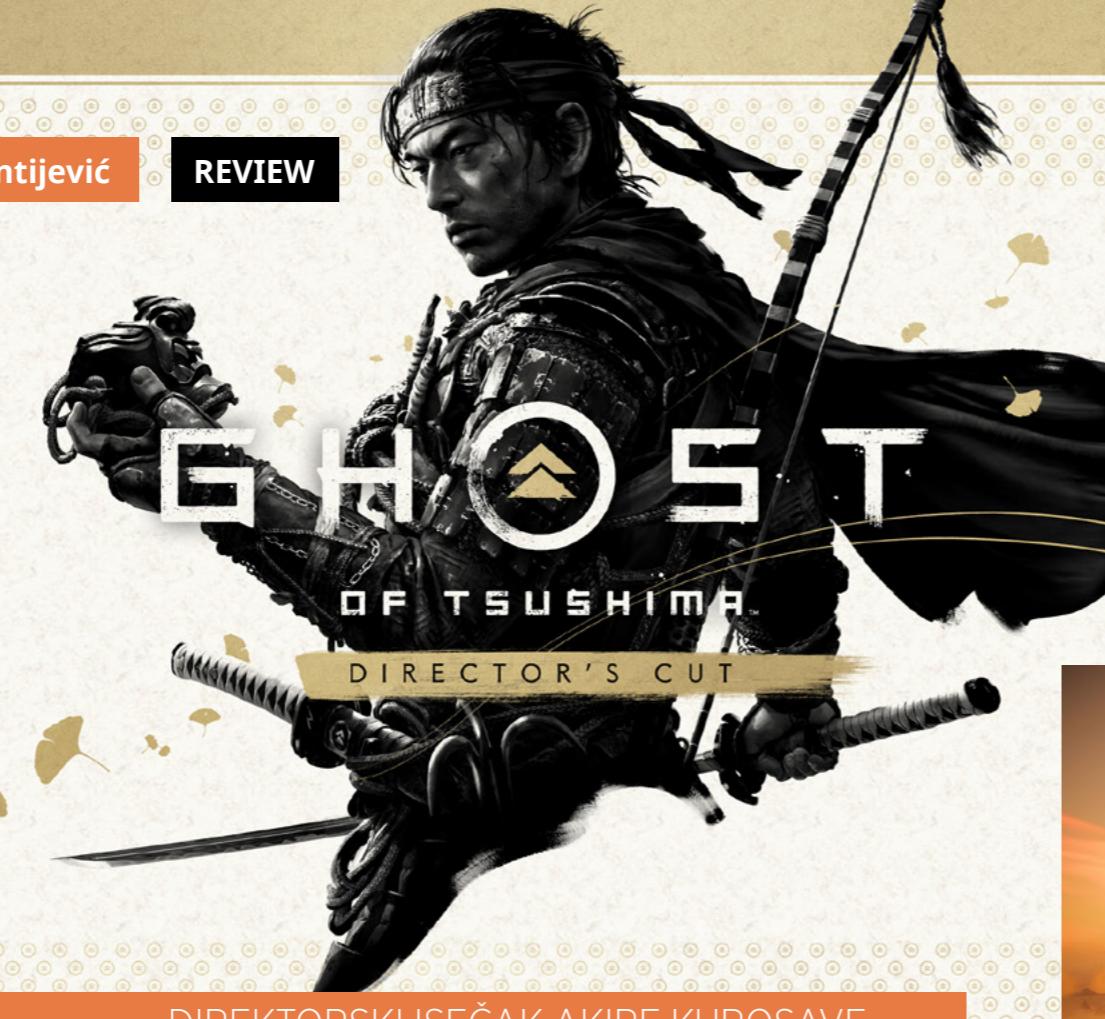
**9**

- ✓ Jedan od najinovativnijih Zelda naslova
- ✓ Fantastičan svet i zabavni likovi
- ✓ Intuitivne kontrole, zagonetke i izazovi, i značajne ispravke u odnosu na original
- ✗ U srži, igra je identična originalu gde su neki segmenti lošije ostari
- ✗ Propuštena prilika da igra doživi grafički preporod



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW



## DIREKTORSKI ISEČAK AKIRE KUROSAVE

**G**host of Tsushima je već bio vrhunska igra prethodne godine kada je izšao, pogotovu par meseci kasnije kada je dobio i punokrvni multiplejer. Od tada, igra nije doživela veća unapređenja (ako ne govorimo o multiplejer sadržaju), osim površnog apdejta koji je otključavao rad u 60 FPS-a na PS5. Međutim, Director's Cut u svom pakovanju nosi par solidnih poboljšanja koja postaju dostupna sa novom generacijom konzola, kao i potpuno novom ekspanzijom koja donosi ostrvo Iki. Ipak, da li to opravdava ukupnu cenu od čak 30 dolara za postojeće vlasnike ove igre? To je prilično subjektivna stvar u ovom slučaju, pa ćemo do kraja ovog teksta valjda doći do odgovora.

Počevši od tehničkih unapređenja, sva-kako nisu obilna. Najbitnije jeste japanski lip-sync koji je i u našoj originalnoj recenziji doživeo kritiku, s obzirom da su iz nekog razloga sekvence animirane za englesku glasovnu glumu. Srećom, na PS5, Sucker Punch nije morao da renderuje sve video sekvence ponovo, već da u realnom vremenu renderuje otvaranje usta likova. Ovo je rezultiralo u unapređenju sinhronizacije usana, ali nedovoljno da ona bude dobra kao

engleska sinhronizacija sa prevashodno kreiranim sekvencama. Ipak, iskustvo na japanskom jeziku (koje je inače preporučljivo sa moje strane, kao i dalje superiorno) je ovoga puta znatno podnošljivije, iako pojedini likovi u nekim ređim momentima izgledaju kao da nemaju emocije ili su previše ekspresivni.

Pored toga, tu je i podrška za haptički fidbek i prilagodljive triggere na PS5 kontrolerima, koja nekim ljudima i neće previše značiti. Međutim, iako ovo unapređenje nije nešto što u potpunosti menja iskustvo, ova implementacija je znatno bolja nego kod brojnih drugih PS5 igara, pogotovu prilikom borbe i janjanja. Svako kopito će osetiti na kontroleru kako bude udaralo zemlju, dok će pariranje udaraca čak ispustiti i zvuk sa zvučnika na kontroleru, zajedno sa vjetrom kada budete aktivirali kompas koji vas navodi ka sledećem objektivu.

3D audio se takođe pojavljuje, međutim njegovo prisustvo nećete primetiti previše, s obzirom da je dizajn zvuka u Ghost of Tsushima već bio odličan, da je ovaj skok neznatno mali.

Možda najbolja i najviše dobrodošla promena jesu jezivo brza učitavanja na PS5, gde je nakon smrti vreme uči-

tavanja svedeno svega na nešto manje od dve sekunde, dok je pri fast travel-u to učitavanje za sekundu duže, što stvarno poboljšava iskustvo i smanjuje irritantnost prilikom dužih učitavanja, pogotovu u težim segmentima igre. Dinamična 4K rezolucija u kombinaciji sa 60 FPS-a ovde neće predstavljati neku lako uočljivu promenu u kvalitetu grafičke podloge, iako se u pojedinim momentima stvarno vidi blago poboljšanje u oštirini slike. Ovde se i nisu očekivale veće promene, niti su bile neophodne s obzirom da je Ghost of Tsushima i dalje jedna od najlepših igara na tržištu.

Što se tiče ostrva Iki, ono je neprimetno manje od veličine jednog od tri postojeća regionala u originalnoj igri, i definitivno proširuje već veoma zadovoljavajuće iskustvo. Iako se ovo ostrvo može pristupiti već nakon završavanja prvog čina glavne priče i kako je u pitanju potpuno odvojena priča, lična preporuka je da ipak ovo ostrvo iskusite nakon završetka glavne priče, s obzirom da ono sadrži neki od najizazovnijeg sadržaja koje GoT ima da ponudi.

Što se tiče same ekspanzije, njena dužina vas neće impresionirati, s obzirom

da je glavna priča dugačka svega sati, međutim uz sav dodatan sadržaj ipak je iskustvo vredno proživljavanja. Iki donosi potpuno novog antagonista, u vidu znatno paganske atmosfere i odseka mongolske vojske vođene šamanom zvanom Eagle. Ovi Mongoli, koristeći otrov koji stvara halucinacije vaših najvećih strahova, su istim izvršili i invaziju na ovo manje ostrvo. Narativ znatno produbljuje karakter glavnog lika Đina, ponavljajući njegov odnos sa ocem, kao kontrast odnosu sa ujakom koji je glavna tema osnovne igre. Kroz česte halucinacije i vizije, često ćete biti vraćani u Đinovo detinjstvo. Samo pisanje je vrlo solidno, čak i kvalitetnije nego u glavnoj priči, mada ne treba očekivati nešto revolucionarno.

Što se tiče neprijatelja, oni će se i dalje sadržati u Mongolima koje ste susretali, sa jednim novim tipom protivnika u vidu šamana koji će pojačavati sposobnosti svojih saboraca dok ga ne smaknete. Sada možete i jurišati kroz protivnike sa vašim konjem što je, pored toga što je korisno, i veoma zabavno.

Tu su i novine poput novih izgleda za oklop, oružja i neizbežnih sporednih aktivnosti koje su dosta dodavale

na imerzivnost Cušime. Nailaziće na platformerske zagonetke, ali i simpatičnu mini-igru gde svirate flauto posmeranjem kontrolera kako biste privzali životinje k sebi.

Sve ovo svakako ne bi bilo dovoljno da ostrvo Iki nije još jedan velelepni region koji ne razbija dizajn osnovne igre, već ga proširuje i stvarno pokazuje vrhunski dizajn i trud koji je Sucker Punch uložio u celokupno iskustvo. Pejzaži koje ostrvo Iki ima da ponudi su po-djednako zapanjujući kao oni sa Cušime, dok ponovo predstavljaju osveženje i nešto novo (sa ruhom starog) u celokupnom iskustvu. Sa time izrečenim, ponovo se treba vratiti na ono pitanje sa početka – da li je Director's Cut vredan novca?

Ako ste igru već jednom prešli, verovatno ne. Uprkos kvalitetu sadržaja koji dobijate, ipak ga nema puno, kao ni unapređenja koja PS5 donosi. Međutim, ako ste ipak fan, ovo može biti solidan motivator da ponovo iskusite Cušimu u njenom najboljem obliku, dok je ovo izdanje, koje ipak uteže i kompletira Ghost of Tsushima, lako preporučljivo svima koji su te sreće da ga još nisu doživeli.



“ISKUSTVO NA JAPANSKOM JEZIKU JE ZNATNO PODNOŠLJIVIJE, IAKO POJEDINI LIKOVI U NEKIM REĐIM MOMENTIMA IZGLEDAJU KAO DA NEMAJU EMOCIJE ILI SU PREVIŠE EKSPRESIVNI”

IGRU USTUPIO:  
**SONY**

PLATFORMA:

PS4/5

IZDAVAČ:

Sony Interactive Entertainment

CENA:

69.99€

RAZVOJNI TIM:

Sucker Punch Productions

TESTIRANO NA:

PS5

## OCENA

9

- ✓ Najkompletnije izdanje u kojem možete iskusiti Cušimu
- ✓ Ostrvo Iki je odlično proširenje osnovne igre...
- ✓ Fantastična tehnička unapređenja na PS5...
- ✗ ... iako relativno kratko
- ✗ ...ali nedovoljno velika da bi vas navukla da samo zbog njih ponovo predete igru



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

play!

# F1 2021 THE OFFICIAL VIDEOGAME

## NAJLUĐI CIRKUS SE VRAĆA POD EA-OVIM OKRILJEM

Codemasters je ove godine po prvi put pod EA Sportovim okriljem izbacio novo izdanie najpopularnijeg trkačkog cirkusa na svetu. Ovo je naravno pobudilo čak i solidnu dozu skepticizma kod publike, međutim F1 2021 je jedna od najboljih F1 igara u istoriji, ako ne i najbolja. Ove godine, Codemasters je rešio da proširi opcije koje će vas uvesti u igru, pa je verovatno najveća novina dodatak sasvim solidne, iako površne i predviđljive, priče koja će vas provesti iz F2 kroz dve sezone F1, tj. sezonu 2020 i 2021, menjajući uloge sa mlade nade Ejdena Džeksona na veterana Kaspera Akermana.

Sa ovih dveju protagonisti iskusite potencijalne međusobne varnice i drame, lične priče na i van staze, kao i pojavljivanje glavnog rivala iz F1 2019 - Devona Batlera. Ovi par glavnih aktera imaju solidno napisane i izražene ličnosti, kao i određeni razvoj istih koji će biti dosta distinktan kako budete prolazili kroz glavnu priču. Međutim, Breaking Point je u potpunosti linearan, ne iziskujući iz vas previše dilema i izbora, čak i prilikom trenutaka gde će se iluzija odluke pokazati u vidu intervjuja sa novinarima i slično. Generalno, kroz 16 poglavljja, igra će vas u određenim momentima u trci ili na početku iste ubaciti u ulogu jednog od glavnih likova sa ciljem da završite trku ili sustignite određenog rivala. Ovih 6 sati fino izrežirane

priče i vrhunskih animiranih sekvenci je odličan uvod i tutorijal za sve novajlige i povratnike serijalu.

Što se tiče ostatka modova, My Team i tipična karijera se vraćaju i ove godine, i to sa blagim unapređenjima, dok je My Team još od prošle godine vrhunski dodatak i u potpunosti igra za sebe gde ćete moći da napravite svoj F1 tim sa svojim vozačima. Kada govorimo o tipičnoj vozačkoj karijeri, ovde ćete imati i opciju da krenete iz F2 šampionata, kao i da igrate karijeru sa jednim prijateljem, bilo kao članovi istog tima, bilo kao rivali. Što je apsolutno prezabavno, i donosi sa sobom split screen opciju koja je ovih dana stvarno retka pojava. Tu su i tipični Grand Prix modovi, kao i F1 eSports zajedno sa multiplejerom koji pruža podjednako dosta zabave,

ve, osim u trenucima kada server pukne i budete diskonektovani u sredini trke, ali ostaje nuda da će ovo biti korigovano u nekom od narednih pečeva.

Što se tiče gejmpela, ne treba očekivati veće promene u odnosu na prošlu godinu, osim kod nekih segmenata sa FIA regulacijama, blagim promenama u sistemu fizike guma i prijanjanja na podlogu, kao i solidnu količinu podupravljanja, pa ćete često imati problem pri oštrijim krivinama ako niste pažljivi. F1 2021 nije simulacija, ali u svom simcaderu ruhu može pružiti solidno iskustvo sa svim pogašenim asistencijama, gde će bolidi često gubiti kontrolu i zahtevati od vas da vrlo veštice baratate pačicom za gas ili triggerom na kontroleru. Kontrolna šema nije doživela neke promene doduše, dok je korisnički in-



“BRAKING POINT JE U POTPUNOSTI LINEARAN, NE IZISKUJUĆI IZ VAS PREVIŠE DILEMA I IZBORA, ČAK I PRILIKOM TRENUTAKA GDE ĆE SE ILUZIJA ODLUKE POKAZATI U VIDU INTERVJUA SA NOVINARIMA”

### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit  
CPU: AMD Ryzen 5 2600X  
CPU: NVIDIA GTX 1660 Ti  
RAM: 16 GB  
HDD: 80 GB



IGRU USTUPIO:  
**IRIS MEGA**

**PLATFORMA:**  
PC, Xbox ONE/S/X,  
PS4/5

**IZDAVAČ:**  
EA Sports

**CENA:**  
59.99€

**RAZVOJNI TIM:**  
Codemasters

**TESTIRANO NA:**  
PS5

### OCENA

8

- ✓ Linearna, predviđljiva, ali i vrlo zabavna priča
- ✓ Vrhunski karijerni modovi
- ✓ Odlična grafika i atmosfera
- ✗ Znatno manje sadržaja nego u prethodnom izdanju
- ✗ Povremeni problemi sa serverom u multiplejeru
- ✗ Gejmpel nije doživeo previše unapređenja





Autor: Milan Živković

REVIEW

# CRISTALES

PRE UPOTREBE OBUDZAJTE OČEKIVANJA I ČEKA VAS ODLIČAN PROVOD

**M**islil da je izlazak igre pred nama većito bio "na mesec dana od sada", ne bi li tihod vao odložen malo po malo. I sada, kada sam konačno bacio stotinu pogleda na njenu božanstvenu vizuelnu prezentaciju, u potpunosti mi je jasno i zbog čega je tako. Ova igra je veleplena galerija izvrsnih crteža i stilski besprekorno izvedenih animacija. Cris Tales je praznik za oči, svakom zaljubljeniku u prenaglašen i crtanički način pričovanja.

Ne samo na vizuelnom polju, već i po pitanju komplettnog sadržaja, jasno je da je Cris Tales igra koja je mogla biti objavljena samo nakon što se propisno izbrusi. U svakom drugom obliku, jedan ovakav naslov ne bi mogao ni da pride efektu koji pokušava da postigne, a to je - originalno, precizno i strastveno evociranje uspomena na sve najlepše elemente JRPG žanra i njegove bogate istorije.

Igra ne izgleda kao klasični japanski RPG naslov ali u potpunosti sledi sve recepte žanra i krčka ih na svoj način. Tu je priča

koja protagonistkinji dodeljuje izuzetno važnu ulogu, živopisni likovi puni prepoznatljivog karaktera, zabavan borbeni sistem i naravno svet, spreman da ga prepešačite i propisno istražite.

Krisbel je simpatični Vremenski Mag koji u avanturu kreće spoznavši svoju sposobnost da kontroliše vreme. Ovo znači da će za vreme istraživanja ali i borbi, Krisbel moći da likove kao i okruženje oko sebe pošalje u prošlost ili u budućnost. I dok ovo pri istraživanju znači rešavanje zagonetki, pri borbama obećava domišljat akcioni sistem.

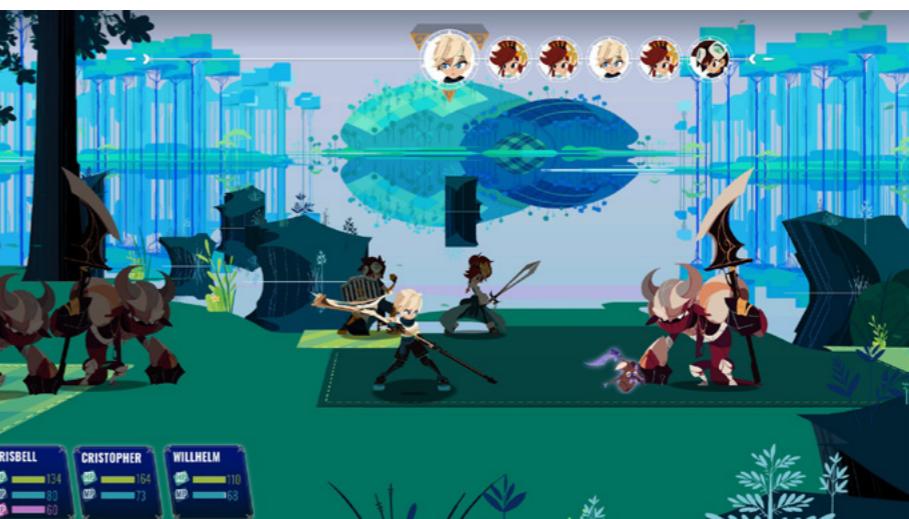
Okršaji s protivnicima svakako se izvode u poteznom maniru, a kombinovanje sposobnosti likova kao i kontrolisanje vremena, pružaju zaista interesantne mogućnosti. Primera radi, ukoliko u prošlosti polijete gvozdenog protivnika vodom a zatim ga pošaljete u budućnost, on će momentalno zardati zbog čega će biti lakše poraziti ga.

Znam da sam već napomenuo da je grafika odlična, ali zaista je morate videti da

biste znali na kom se nivou nalazi njen kvalitet. Ovako originalne, rukom crtane igre zbilja nisu tako česta pojava. A kada ih upotpuni odlična muzika, kompletni doživljaj može se opisati samo kao harmonični šarm. Ili šarmantna harmonija, kako vam je draže.

Morao bih da napomenem i zdravu dozu humora koji lako dolazi do izražaja nakon što se naviknete na karakter svakog od likova. U tom smislu, jako je zanimljivo posmatrati njihove interakcije prožete konstantnim emotivnim nabojem i čestim prilikama da se situacija okrene na šalu.

Na ovome se možemo zahvaliti i činjenici da igra poseduje zavidnu kolicišnu glasovne glume koja uspešno oživljava brojne karaktere. A s tim pod ruku ide i priča koja predstavlja odličnu pozornicu ali i motiviše na dalje prelaženje igre. No, i u jednom ovako lepo uklopljenom paketu, mora ponešto da zaškripi. Tako recimo borbe, iako jako interesantne, posle nekog vremena i nakon što im iscrpite svaki momenat iznenadenja, postaju izuzetno repetitivne.



## PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10

CPU: Intel Core i7 2.7Ghz

RAM: 8GB

GPU: NVIDIA GeForce GTX 750 Ti

HDD: 6GB



IGRU USTUPIO:  
**DEAD GOOD  
MEDIA**

PLATFORMA:  
PC, Xbox ONE/S/X,  
PS4/5, Nintendo Switch  
IZDAVAČ:  
Modus Games  
CENA:  
39.99€

RAZVOJNI TIM:  
Dreams Uncorporated, SYCK  
TESTIRANO NA:  
PC

## OCENA

8

"BORBE, IAKO JAKO INTERESANTNE, POSLE NEKOG VREMENA POSTAJU IZUZETNO REPETITIVNE"

Priča iako zabavna, sadrži izvestan broj neobičnih obrta koji baš i neće svakoga oduševiti. A svet, ma koliko lepo, grandiozno i veliko izgledao, što ga više obilazite shvatate da zapravo i nije takav. Iako detaljan i pun duha, sadržaj ove igre je poput sletanja u okean - tako naglo i eksplozivno, a zatim sve sporije i dublje dok se borite da dođete do vazduha.

I sada ispada da blatim igru koja me je oduševila. Ali sve što želim je da u nju uronite sa što realnijim očekivanjima. Što realnijim, kako vaše iskustvo ne bi bilo

kao ovaj tekst - hvalospevno u početku pa sve više davljeničko, kako se bližite kraju.

Da, Cris Tales možda ne doživljava pun potencijal svojih interesantnih ideja, ali bez sumnje predstavlja jako zabavnu i duhu punu avanturu, koja je sve ono što možete poželeti ukoliko ste željni da ponovo osetite onaj stari JRPG šmek u modernom i originalnom ruhu. Od mene jedna velika preporuka, a konačne impresije svakako zavise od vas.

- ✓ Zabavni i duhoviti likovi
- ✓ Odličan i originalan grafički stil
- ✓ Inovativne ideje i sjajna muzika
- ✗ Repetitivne borbe
- ✗ Igra vremenom gubi na dopadljivosti



Autor: Milan Živković

REVIEW



## ŠTA TO IGRE ČINI DOBRIM?

**K**ada su video igre u pitanju, "metroidvania" je bez sumnje jedan od mojih omiljenih podžanrova. Pametan dizajn nivoa u kom osećate napredak pri svakom koraku, spada u vrh najinspirativnijih motiva interaktivne zabave. A ako svemu dodamo dobru priču, upečatljiv vizuelni stil, originalni akcioni momenati uz to pogodimo tematiku koja nam leži, takvoj igri bi verovatno bilo nemoguće odoleti.

Što se mene tiče, ja lično obožavam rukom oslikane i animirane igre, mračnijih tonova, snažne atmosfere i mistične priče. I sada već sigurno mislite da je sve ovo govorim kako bih izjavio da je Hollow Knight moja omiljena igra ovog tipa. Da, Hollow Knight je sigurno jedna od najčuvenijih "metroidvania" protekle decenije, ali meni lično? Ni u top 10! Znam, zvući kao absurd na nivou klasične kockice čijim bacanjem dobijate broj sedam, ali nesumnjivo mi daje povod da na kratko "porazgovaramo" o tome - šta video igre čini dobrim.

Poređenje sa Hollow Knight serijalom nije nimalo slučajno, jer Ender Lilies je za mene u potpunosti identično iskuštevo. Prelepa igra sjajne atmosfere, bez obzira što pripada jednom od mojih omiljenih podžanrova, opet uspeva da se mimoide sa onim što lično tražim od video igara.

Šta je po vašem mišljenju najvažniji aspekt jedne video igre? Možda grafika ili atmosfera? Ili recimo muzika, gluma i priča? Ne, sigurno mislite gejmpajer. E pa, dok je sve ovo zaista važno, složiće se da je daleko ispod jedne činjenice. Za video igru, najvažnije je da je zabavna.

Da li je gejmpajer atraktivn i inovativan, priča navodi na razmišljanje a grafika tera vodu na usta, nije ni važno. Na kraju se sve svodi na to koliko vas igra može uvući u sebe i tamo zadržati. I sada kada smo se oko toga složili, da vidimo šta to danas imamo pred sobom.

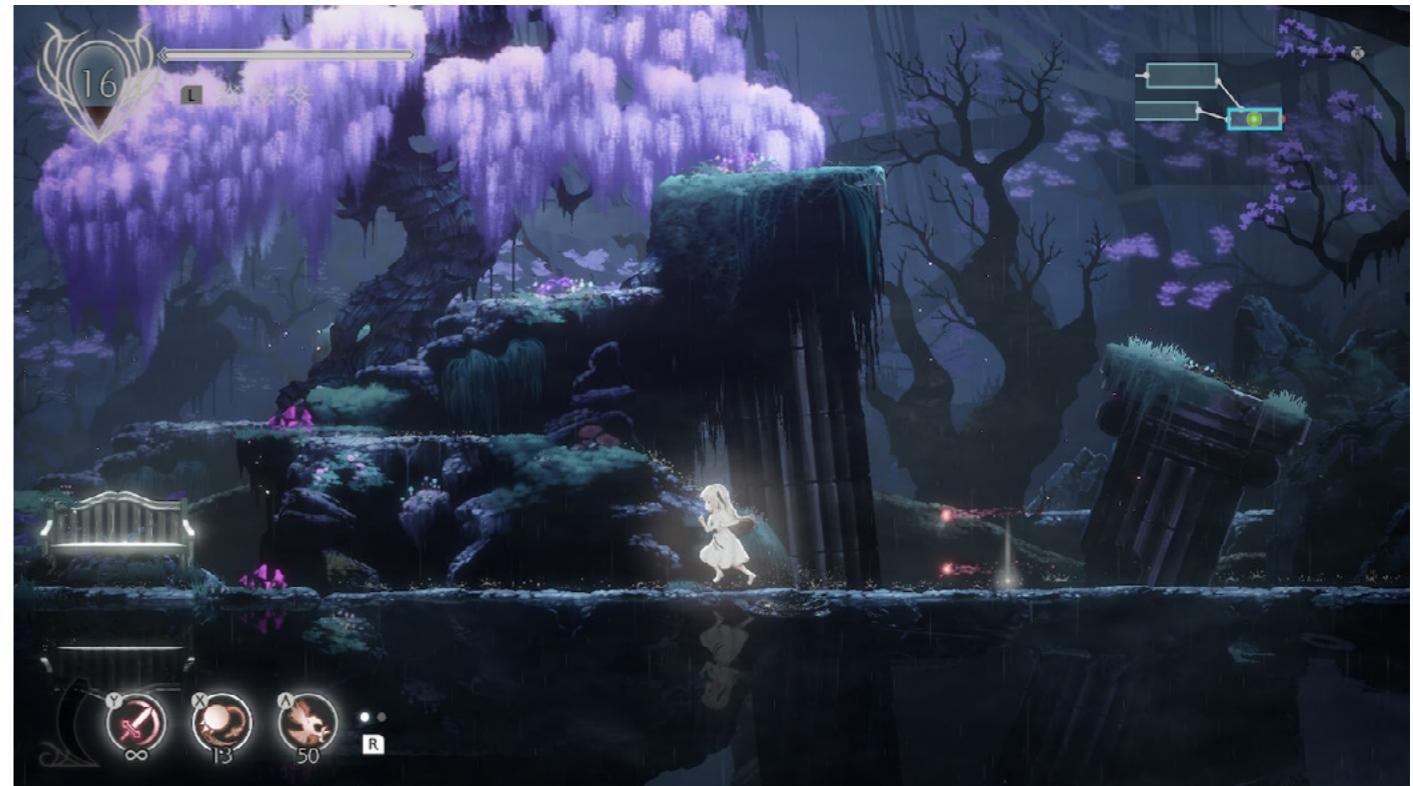
Ender Lilies pogađa u centar što se mnogih stvari tiče, i kao celina predstavlja jednu odličnu igru koja će se mnogi

ma dopasti, naročito ukoliko su ljubitelji žanra. Priča prati devojčicu Lili na putu da spasi svet od pošasti koja ga je obuzela. Praktično cela populacija, pretvorena je u besmrtnе utvare koje bauljujunaokolo, a na Lili je da im skrati muke i oslobodi ih večnog košmara.

Pitate se kako jedno krhko stvorenje može da porazi krvoločne nemani? Tako što se ne bori sama, već umesto napada doziva podjednako krvoločne saborce da zadaju udarac umesto nje. Ukoliko ste igrali PS3 ekskluzivu Folklore, znaćete o čemu pričam.

Pa dok je ovaj borbeni sistem interesantan, jasno je da je potrebno navikavanje na njega s obzirom da se ne borite likom kog upravljate direktno. U tom smislu, akcija ima blagu zadršku, i proceniti gde je Lili a gde će pasti udarac u žaru borbe, uopšte nije jednostavno. Može se slobodno reći da je akcija, bez obzira što na momente lepo izgleda, najslabija tačka igre.

I dok protivnici koje porazite postaju vaše oružje, kompletan vizuelni stil i



**"ODLIČAN ODABIR BOJA  
I NJIHOVIH TONOVA  
SA IZUZETNO LEPIM  
CRTEŽIMA I DIZAJNOM  
LIKONA EENDER LILIES  
ČINI ZBILJA PRELEPIM  
NASLOVOM"**

atmosfera idu odlično pod ruku sa grotesknim svetom koji se polako odmotava pred vašim očima. Odličan odabir boja i njihovih tonova sa izuzetno lepim crtežima i dizajnom likova, predstavlja dobitnu kombinaciju čineći Ender Lilies zbilja prelepim naslovom. A dok Switch verzija tu ne zaostaje mnogo, za pun potencijal svakako preporučujem da se igrate na računaru.

Ceo atmosferični utisak upotpunjuje odlična muzika. Teme variraju u zavisnosti od lokacije, ali se drže zajedničkih motiva sveta i njegove priče, ispričane uglavnom kroz tekstove i poruke na koje nailazite tokom ove dvadesetak sati duge avanture.

Iako bih igru ocenio sa višom ocenom nego što sam ocenjivao igre uz koje



sam više uživao (recimo Minoria je jedna od tih igara), očigledno je da u celoj ovoj odličnoj kompoziciji nešto ne štima baš najbolje. Ono što ću navesti, ipak preporučujem da uzmete s rezervom, jer su apsolutno lične impresije u pitanju. Iskreno, ne sumnjam da će većini igrača ovaj naslov biti izuzetno dobar.

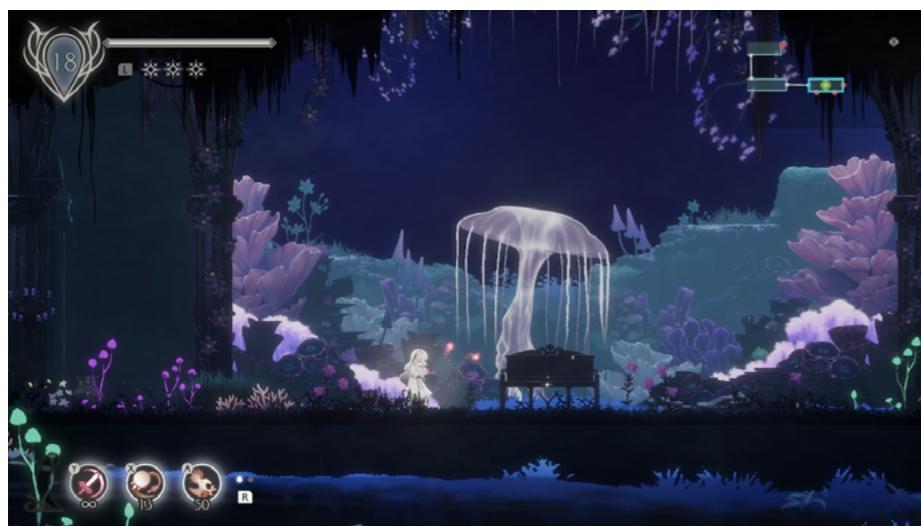
Naposletku, bez obzira što igra nije naročito teška i pri svakoj smrti ne bivate kažnjeni gubitkom stečenih predmeta ili iskustva, bilo je sve teže odlučiti se na naredni pokušaj. Igra je poput u vodu bačenog kamička gubila svoj momentum, sve snažnije i učestalije, do te mere da sam morao da napravim poštenu

žanrovske pečat istraživanja sabotiran je od strane slabijeg dizajna nivoa, odnosno njegove kompletne postavke. Sve zaista deluje kao klasičan "metroidvania" recept po pitanju prolaska kroz detaljno mapirane deonice, ali nedostaje mu intuitivne oštirine koja sama po sebi motiviše da se gura dalje i dublje kroz kompletno iskustvo.

Naposletku, bez obzira što igra nije naročito teška i pri svakoj smrti ne bivate kažnjeni gubitkom stečenih predmeta ili iskustva, bilo je sve teže odlučiti se na naredni pokušaj. Igra je poput u vodu bačenog kamička gubila svoj momentum, sve snažnije i učestalije, do te mere da sam morao da napravim poštenu



"AKCIJA IMA BLAGU ZADRŠKU, I PROCENITI GDE JE LILI A GDE ĆE PASTI UDARAC U ŽARU BORBE, UOPŠTE NIJE JEDNOSTAVNO"



pauzu kako bih je posle nekog vremena ponovo pokrenuo.

Kako ovakav lični utisak može biti daleko od objektivne istine o jednoj video igri? Ovo me vraća na ono pitanje sa početka teksta - šta video igre čini dobrim? Odgovor je veoma jednostavan i pomalo očigledan. U pitanju ste vi, dragi moji čitaoci. Svaka video igra iskustvo je za sebe, koje ne zavisi samo od toga ko je igru pravio, već i ko je igra.

S tim u vidu, jasno je da je u pitanju odličan naslov koji samo meni prosto nije "legao", a s obzirom da sebe ne smatram prosečnim igračem, mislim da je u

širem smislu sasvim fer igru oceniti jednom nadprosečnom ocenom.

Sa druge strane, ukoliko moje tekstove čitate već duže vreme i na neki način se po pitanju ukusa poistovjećujete sa vašim skromnim autorom, opet ne mogu da izbegnem da vam preporučim ovu igru. Ali uz to, savetujem vas da ne očekujete previše. Ili još bolje, nabavite dobro društvo uz sebe i Ender Lilies prelazite u paru. Prosto je neverovatno u koliko slučajeva je upravo to bio sastojak koji je nedostajao, da bi neka igra ispoljila svoje prave kvalitete.

Zvuči nemoguće? Pokušajte! Pa javite rezultate...

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**  
 OS: Windows 10 64 bit  
 CPU: Quad Core @ 2.50Ghz  
 GPU: 2GB of video RAM  
 RAM: 4 GB  
 HDD: 2GB

**IGRU USTUPIO:**  
**PLAYER TWO**  
**PR**

PLATFORMA:	PC, Xbox ONE/S/X, PS4/5, Nintendo Switch
IZDAVAČ:	Binary Haze Interactive
CENA:	24.99€
TESTIRANO NA:	Switch
RAZVOJNI TIM:	Adglobe and Live Wire

**OCENA**

- ✓ Intrigantna priča
- ✓ Sjajna muzika i atmosfera
- ✓ Originalan i odličan vizuelni stil
- ✗ Slabiji dizajn nivoa
- ✗ Nemotivišući akcioni segment

8

# 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!

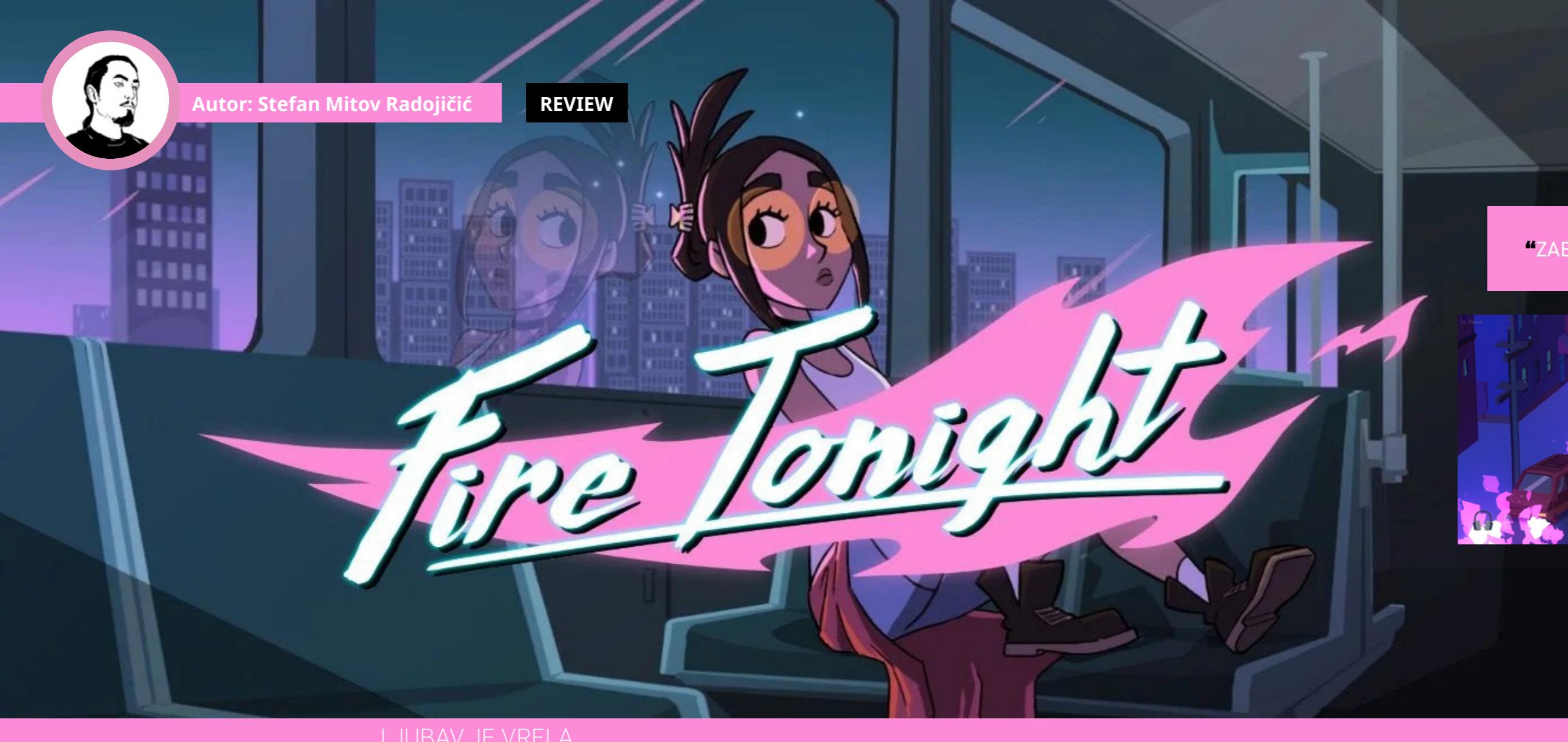
BECOME A PATRON

**PATREON.COM/PLAYZINE**



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW



"ZABAVNA I NADREALNA PRIČA"



## LJUBAV JE VRELA

značajuće je koliko postoji igara iz indie rerne na kojima su radili ili mlađi studenti, ili su projekti jednog do dvoje developera. Većina takvih su ili kratki ili se dugo peku da bi na kraju postali veoma popularni naslovi. Fire Tonight je jedan od tih manjih i slatkih projekata koji ipak uspevaju da učine svet avantura interesantnim i dodaju ne samo pričom nego i po kojom interesantnom mehanikom.

Vraćamo se u rane devedesete, dvoje mlađih priča preko telefona i priseća se svojih avantura i prijatnih izlazaka. Iznenada razgovor biva prekinut i preko javnih servisa biva objavljeno da je grad u plamenu. Zabrinuti jedno za drugo, odlučuju da se nađu kako bi zajedno prebrodili ovu nevolju. Usput se prisećajući još dragih uspomena i momenata koje su proveli zajedno.

Ideja za samu igru je zapravo proistekla iz Fire Tonight pesme od Information Society benda, i odrađena je u po-

int-and-click avanturističkom maniru. Ono što je priyatno za znati jeste da pogred standardne interakcije sa objektima i njihovog kombinovanja, razvojni tim je odlučio da ubaci još par začkoljica kako bi rešavanje zagonetki učinili još zanimljivijim. Cela igra je predstavljena u izometrijskom pogledu koji još pogred toga može kompletno da se rotira u krug. Ovim igra ne samo da ima kompletno 3D bazu i mogućnost kretanja po celoj mapi, nego podržava i veoma interesantne načine za sakrivanje i pozicioniranje zagonetki. Tokom ne toliko kompleksnih zagonetki ovaj sistem se odlično koristi, i ukoliko ovaj naslov iole uspe bilo bi odlično videti da se primeni u mnogo dužoj i opširnijoj igri. Drugi mnogo manji, ali takođe prijatan sistem jeste korišćenje muzike pri gašenju zapaljenih delova grada, čime se dalje napreduje kroz sekvenце.

Vizuelno, igra izgleda kao da se nalazi u nekom crtanom filmu. Dizajn likova krasiti ovaj stil, dok svet oko vas više

podseća na neki psihodelični, neonskim bojama ispunjen san. Sve ovo zajedno je veoma fino uklopljeno i samo više čini igru da izgleda kao neki muzički spot.

Nažalost glasovne glume nema uopšte, što je velika šteta pošto bi glasovi mlađih još vise učinili ovo delo slatkim i prijatnim za igru. Doduše to menja veoma dobro implementirana muzika.

Najveća mana reklo bi se da je igra prekratka i da su neke od zagonetki malo prelake, ali ko zna, možda dobijemo nastavak ili neku drugu igru iz ovog razvojnog studija koja će biti znatno duža i kompleksnija.

Uz vrlo šarmantan gejmping i cenu sa kojom dolazi, Fire Tonight je savršena prilika da podržite studio koji stoji iza njega. Izometrijski pogled je više nego dobro implementiran i možda samo zbog toga vredi isprobati ovakav tip avanture.



"IZOMETRIJSKI PREGLED JE INOVATIVAN I INTERESANTAN"

## PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit

CPU: 2.4 GHz 64-bit dual core

GPU: Nvidia GeForce GTX 650 ili AMD

Radeon R9 270

RAM: 8GB

HDD: 500MB

IGRU USTUPIO:  
STRIDE PR

**PLATFORMA:**  
PC, Nintendo Switch  
**IZDAVAČ:**  
Way Down Deep  
**CENA:**  
4.99€

**RAZVOJNI TIM:**  
Reptoid Games  
**TESTIRANO NA:**  
PC

## OCENA

8

✓ Prijatna priča

✓ Izometrijski pogled sa rotacijom

✗ Kratko



Autor: Milan Živković

REVIEW

# Guild of Darksteel

ESNAF TAMNOČELIKA OTVARA UPIS!

**Z**nate li onaj osećaj kada pokrenete neku igru po prvi put i osetite nešto posebno u vezi nje? Osetite, ali ne možete baš da procenite šta je u pitanju. Pa pod naletom dobrih vibracija iz nepoznatog smera, krenete u igranje i istovremenu potragu za odgovorom.

Tako je i mene uhvatila priča o "esnafu tamnočelika", te u igru uronih bez po muke i sa dosta očekivanja. A upravo ta očekivanja još više porastoše smelom uvertirom, gde igra pruža par nagovestaja o veličini svog narativa i ozbiljnosti pristupa kojim bi se valjalo služiti pri uživanju servirane priče.

Guild of Darksteel ima taj retro šmek, sve od fonta dugih tekstova pa do "pre-pikselyzovane" grafike gde likove sopstvenom maštom bojite detaljima. Šteta što i font od pet piksela po karakteru ne možete da bojite maštom, jer je tako težak za čitanje. U prenosivom modu na Switch konzoli reklo bi se čak i nemoguć. A igra jako zavisi od svog teksta, tako da odmah da vam kažem, igru obavezno igrajte na što većem ekranu.

Gejmpilej po pitanju prolaska kroz nivoe, izuzetno podseća na prvi Prince of Persia naslov ili recimo Flashback, ali kada je u pitanju borba sa protivnicima, na scenu stupa malo drugačije rešenje. Protagonista i protivnik se postave na određeno mesto i tu počinje njihov okršaj koji se sastoji iz blokiranja i napadanja. Potrebno je posmatrati pokrete neprijatelja i pred-

videti napad, ali s obzirom da je šablon lako uočljiv, borbe će ubrzo izgubiti na izazovu. A i postati jako repetitivne. Repetitivne borbe su u poslednje vreme postale snažan trend, čini mi se?

Sa druge strane, muzika ima izuzetnu moć pojačavanja turobne atmosfere i odlično se uklapa u svet igre. Ali način na koji se startuje pri ulasku u duel, identično svaki put poput alarma ponedeljkom ujutru koji odlaže svakih pet minuta, repetitivne borbe nekim čudom čini da budu još repetitivnije. E ovo je već trend u nastanku!

Težak je bio moj zadatak, koji nametnuh samom sebi, da pronađem šta je to tako posebno u ovoj igri prepunoj nezdravih izazova. A nezahvalnost ove misije, naročito se krvoločno odrazi sistemom napredovanja koji je toliko zagonetan da bi istraživanje na tu temu zasigurno zahtevalo intravenozno primanje kofefina. Korak na koji zaista nisam bio spremna, tako da sam lika razvio kako sam znao i umeo, pritom ne osetivši nikakvo olakšanje pri daljem igranju. Kao da je ceo sistem bio jedan ogroman placebo lek kom je istekao rok trajanja... Zaista retko kriptično iskustvo.

Za prelazak kompletne avanture neće vam biti potrebno previše vremena. Za moju potragu za odgovorom na pitanje - šta je to tako posebno u ovoj igri, verujem da nema tog vremena koje bi bilo dovoljno. Zato možemo ipak pristupiti onoj osnovnoj podeli na evidentne kva-

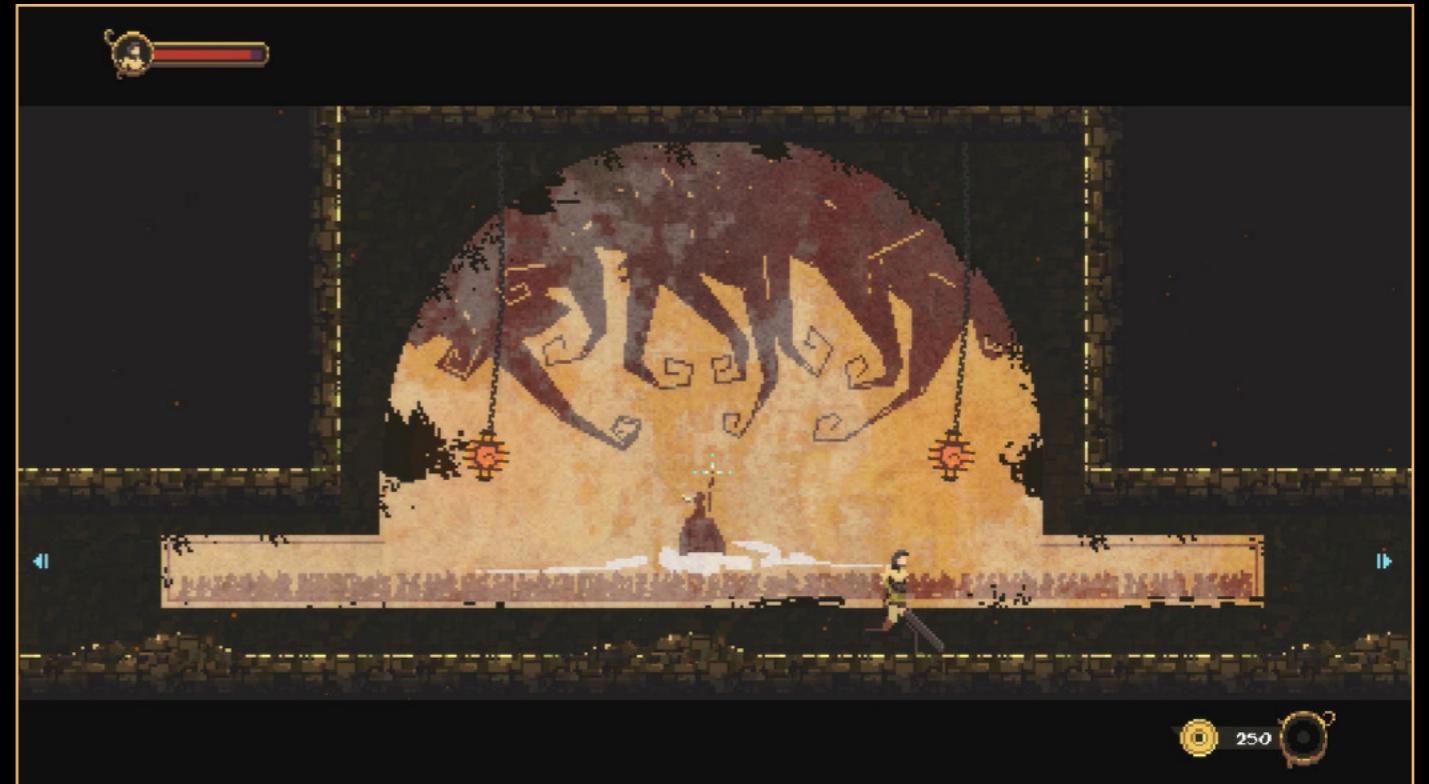
litete i mane. Ovako zbumujućem naslovu se to možda i neće tako dopasti, ali šta reći osim - oko za oko, mračni moj esnafe.

Činjenica je da retro grafički stil i mračni dizajn sveta pričaju dobru priču i bez teksta ružnog fonta koji jedva da govori bilo šta. A muzika koja repetitivno trenira vaše mišiće da zapamte šablon protivničkih napada, opet ima kvalitet koji upotpunjuje celo atmosferično iskustvo.

Sa druge strane, borbe brzo postaju nezanimljive, dok je sistem napredovanja izuzetno čudan. Čitav gejmpilej je protkan neobičnostima, a obećanja po pitanju sveta ispunjenog živopisnim karakterima neispunjena. Celo iskustvo deluje kao krstarenje slepim bulevarima. Ne ulicama, već velelepnim bulevarima punim originalne energije, na čijem kraju se nalazi zid plača.

Jedno zbilja interesantno iskustvo, nedovoljno dugo da bude mučno a prema to zabavno da biste želeli da bude duže. Umereno zanimljivo i zbilja drugačije, Guild of Dark steel bi mogla biti dobra početna tačka jedne odlične karijere. Na kraju krajeva, igru je pravio samo jedan čovek.

A sada kada razmislim i sve ponovo presaberem, to je možda ono posebno za čim sam u igri tragao. Strast jednog čoveka, ulivena u njegovu igru. Samo to dovoljan je razlog da ovoj igri pružite priliku i proživite sve njene vrline i mane, po-djednako začuđeni kao i vaš dragi autor ove skromne recenzije.



## PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7  
CPU: 1.5 GHz Core2Duo  
GPU: OpenGL 1.4  
RAM: 300MB  
HDD: 300MB



IGRU USTUPIO:  
**DIGERATI  
DISTRIBUTION**

PLATFORMA:  
PC, Nintendo Switch  
IZDAVAČ:  
Digerati Distribution  
CENA:  
14.99€

RAZVOJNI TIM:  
Igor Sandman  
TESTIRANO NA:  
Nintendo Switch

## OCENA

5.9

- ✓ Dobra atmosfera
- ✓ Zanimljiv, mračan svet
- ✓ Par dobrih rešenja
- ✗ Repetitivnost na svakom koraku
- ✗ Razočarenja na svakom drugom
- ✗ Kriptični sistemi i mehanike na svakom trećem



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

# METRO EXODUS

COMPLETE EDITION

VIZUELNO REMEK-DELO

**4** A Games momčadija iz Ukraine su još jednom pokazali koliko vole da izazivaju tehničke granice grafičke podloge izbacivanjem ogromnog vizuelnog i performansnog unapređenja za Metro Exodus. Complete Edition na konzolama, tj. Enhanced Edition na PC-u su ogroman korak u primeni ray-tracinga u igrama, prvenstveno što je Exodus prva igra koja koristi ovu tehniku za realizaciju kompletног osvetljenja u igri. Ovo se odražava na skoro sve vizuelne i atmosferične aspekte Exodus-a, jer igra koja je već izgledala maestralno pre dve godine, sada se lako može svrstati u sam vrh vizuelne prezentacije u gejmingu.

Primarne promene koje Complete Edition donosi na konzole nove generacije jesu znatno bolja optimizacija i performans, gde će na PS5 lako imati konstantnih 60 FPS-a u 4K rezoluciji, bez ikakvog štucanja i problema. Igra na svakom koraku izgleda maestralno, po-

gotovu u kasnijim delovima gde određena okruženja i vremenske prilike još više dolaze do izražaja. Pećinske strukture, mračni tuneli, hodnici, zajedno sa ogromnim otvorenim površinama, konstantno će oduševljavati bilo koga, dajući i na horor aspekt celokupnog iskustva, jer će ovoga puta mrak stvarno biti „veoma mračan“.

Što se tiče same igre, Exodus je ostao isti, dok Complete Edition sa sobom donosi dva DLC-a koje ste mogli da igrate i u Gold izdanju sa osnovnom igrom. Naravno, iako su unapređenja uglavnom tehničke prirode, Exodus je maestralno zabavna igra, kojoj atmosfera post-apokaliptične Rusije samo doprinosi iskustvu. Iako je ova igra samo blago zasnovana na trećoj Metro knjizi Dimitrija Gluhovskog „Metro 2035“, pripovedački karakter i hemija između likova koja je krasila prethodnike je i dalje tu. Ova polu-otvorena struktura svakog nivoa kroz koji budete prolazili železnicom samo dodatno otkriva vrhunski

dizajn okoline ove igre, sa veoma velikom količinom detalja i vrlo dinamičnim okruženjima. Kod vlažnih segmenata i vodenih površina, pored RT osvetljenja, dolaze do izražaja i refleksije koje ovega puta koriste istu tehnologiju i zapravo dosta doprinose i na polju gejminga, kao i pojedine sekvene sa visokim stepenom reflektovanog svetla, koje će smanjiti vidljivost prilikom borbe.

Ipak, iako je Complete Edition solidno unapređenje koje sa sobom nosi dosta pozitivnih tehničkih promena, određene boljke koje su krasile original su i dalje pretenciozno tu. Primarno, audio dizajn je veoma nekonstantan, i iako određenom delu ljudi ovo neće praviti neki problem, ovo stvarno može dosta ubiti atmosferu u određenim momentima, pogotovo onim bitnim za glavni narativ. Naime, ovo je izraženo kroz dosta loše miksovanje zvuka, pa će neki karakteri zvučati kao da su dosta daleko od vas, iako su direktno ispred vas, što će biti rekurentna pojava od početka do

“IGRA NA SVAKOM KORAKU IZGLEDA MAESTRALNO, POGOTOVU U KASNIJIM DELOVIMA GDE ODREĐENA OKRUŽENJA I VREMENSKE PRILIKE JOŠ VIŠE DOLAZE DO IZRAŽAJA”

kraja igre. Pored toga, engleski audio je dosta nekonistentan sa kvalitetom, pa je moja lična preporuka da igru odigrate sa ruskom glasovnom glumom, prvenstveno zato što su glumci drastično bolji, a drugo jer se u ovom slučaju problem sa audio dizajnom znatno manje javlja.

Što se tiče optimizacije, Exodus i daje pati od sitnijih bagova, više na nivou prostornih glicheva, nego bilo čega što će vam upropastiti doživljaj. Igra je inače poprilično ispeglana, dok su padovi u frejmrejtu gotovo nepostojeći. Ipak, to je apsolutno nebitno kada imate ovakvo vizuelno i narativno iskustvo u 4K/60FPS.

Istovremeno, Exodus možda i neće biti igra za svakog, s obzirom da je u pitanju jedno poduzeće iskustvo, koje će od vas zahtevati da svuda tumarate isključivo peške. Takođvanog Fast Travel-a ovde nema, primarno zato što igra donekle i traži od vas da upijete njen brutalan i neoprostiv svet.

U slučaju da se budete odlučili da igrate na najvišem nivou težine bez HUD interfejsa, iskusite pravi post-apokaliptični survival gde ćete se cimati na svaki zvuk oko vas. Metro Exodus Complete Edition je definitivno najbolje iskustvo koje je 4A Games do sada izbacio, uz nešto nižu cenu od punе sa šlagvortom nuklearne Rusije kakav se retko viđa.

IGRU USTUPIO:  
IRIS MEGA

PLATFORMA:  
PS4, PS5  
IZDAVAČ:  
Deep Silver, Koch Media  
CENA:  
39.99€

RAZVOJNI TIM:  
4A Games  
TESTIRANO NA:  
PS5

## OCENA

9

- ✓ Sav sadržaj u jednom pakovanju
- ✓ Vrhunsko atmosfersko i vizuelno iskustvo
- ✓ Solidan narativ, potpomognut još boljim dizajnom
- ✗ Audio dizajn ima propusta, pogotovo na polju engleske glasovne glume
- ✗ Pojedincima se neće svideti dizajn sporog i metodičnog šetkanja po pustošima Rusije



**B**ilo da nas je zadesio stres na poslu, ljubavni problemi ili pak gužva u saobraćaju, svi volimo da se opustimo i valjano odmoriemo po povratku kući.

Možda je ovo trebalo sačuvati za zaključak, ali hajde da malo okrenemo formu.

Mini Motorways dolazi iz studija Dinosaur Polo Club, istog onog koji nam je 2015. doneo Mini Metro, tako da unapred znamo o čemu se radi. U pitanju je odličan puzzler, mešavina strategije i simulacije koja se može iznova igrati do beskraja. Predivna je za gledanje i još divnija za igranje. To su čari minimalizma.

Sada da se vratimo na početak.

Mini Motorways je igra u kojoj crtate saobraćajnice na mapi i tako korak po korak krojite grad. Potrebno je izgraditi mrežu puteva koji se konstantno šire i tako povezati početnu destinaciju svojih automobila sa njihovom usputnom destinacijom, zatim i povratnom, a da pritom ne nastane kolaps. Automobili se razlikuju po bojama i kretaju se po putu koji im igrač nacrtava. Nema nekih ograničenja u tome kako će put biti nacrtan, ali je izuzetno važno izbeći kolaps u konstantno rastućem gradu.

U početku sve teče prilično sporo i sa malim brojem automobila različitih boja. Kako odmiču dani u igri, koji se ujedno mogu ubrzati, tako se povećava zahtev za novim i dužim saobraćajnicama. Istovremeno raste i potreba za više pažnje kako se ne bi napravile tačke zagujenja saobraćaja. Svaka nedelja u igri sa sobom donosi dodatne blokove puteva i specijalne nadogradnje koje umeju značajno pomoći. Nadogradnje se ogledaju u vidu semafora, kružnih tokova, autoputa, mostova i slično, i svaka pomaže kada se plasira na pravo mesto u pravo vreme.

Mostovi pomažu da se brže stigne do destinacije u slučaju da put ide direktno preko vode, kružni tok značajno ubrzava kretanje vozila, a autoput se ne seče sa normalnim putem (osim po početnoj i završnoj tački) i najbolji je za stanice vozila koje su daleko od destinacije, što istovremeno donosi rasterećenje.

Na određenoj mapi se ovako može igrati u nedogled, bukvalno nema kraja, osim ako loše dizajnirate saobraćajnu infrastrukturu. U slučaju da automobili duži period ne mogu stići do lokacije koja je prepuna indikatora za pokupiti, dobija se game over poruka i može se videti koliko je vaša kreacija preživela dana i koliko indikatora je prikupljeno za taj period. Tako se dobija motivacija

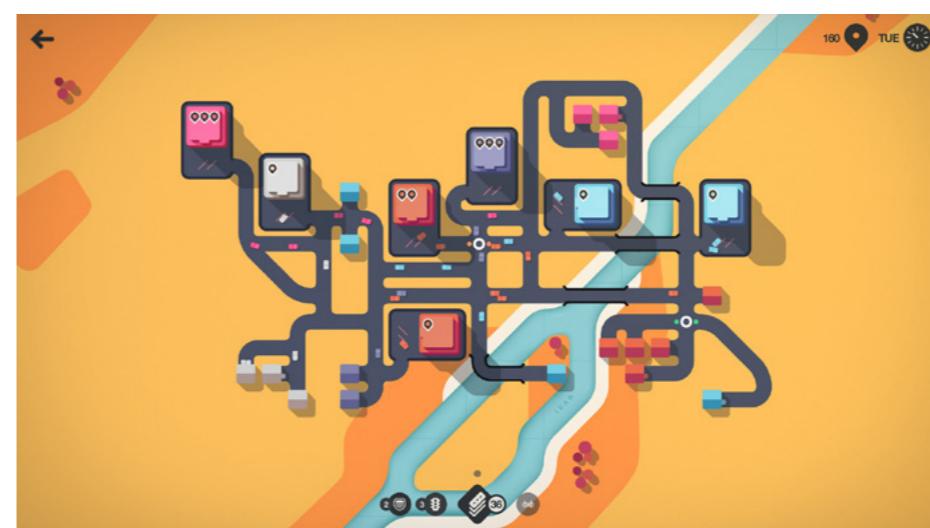
za obaranje rekorda. Ujedno, ako želite malo konkurenčije, dovoljno je da se okušate u dnevnim i nedeljnim izazovima protiv drugih igrača i da dokazete da ste bolji putonoša.

U grafičkom smislu igra prati sam gejmpolej, i ujedno je izrazito minimalistička. Proste boje automobila i destinacija, mapa je skroz čista, samo sa sporadičnim krugovima koji predstavljaju krošnje drveća. Mape su takve da podsećaju na lokacije velikih gradova u kojima se igra, a svaki nivo je imenovan po uzoru na gradove-metropole.

Muzika je sličnog formata, ali najbolja stvar u vezi nije jeste njena dinamičnost. Kako grad i saobraćaj rastu, tako će se i muzika menjati, što je odličan detalj i primeti se sasvim slučajno u momentu kada mozak igrača sam skrene pažnju na to.

Kao što sam i spomenuo na samom početku ovog mog skromnog teksta, Mini Motorways je odlična igra. Bilo da želite da u njoj provedete stotine sati jureći sva dostignuća (achievements) ili čisto kako biste se smirili nakon naporog dana, zabava je zagarantovana.

I da napomenem ako slučajno niste primetili, igra košta svega 8 evra bez ikakvog popusta.



**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**  
OS: Windows 7  
CPU: 2GHz ili brži  
GPU: Shader Model 4.0  
RAM: 4 GB  
HDD: 350 MB



**IGRU USTUPIO:**  
**STRIDE PR**

<b>PLATFORMA:</b> PC	<b>RAZVOJNI TIM:</b> Dinosaur Polo Club
<b>IZDAVAČ:</b> Dinosaur Polo Club	<b>TESTIRANO NA:</b> PC
<b>CENA:</b> 8.19€	

<b>OCENA</b>	<b>8.9</b>
✓ Raznolike nadogradnje	
✓ Odlična pozadinska muzika	
✓ Dinamični gradovi sa stalno smjenjivom infrastrukturom	
✗ Sitni bagovi	



Autor: Milan Živković

REVIEW

# MONSTER HUNTER STORIES 2™ WINGS OF RUIN

NASTAVAK ZA KOJI NISTE NIZNALI DA NAM TREBA!



**S**pinoff" naslovi, kao nuspojavi gramzivosti izdavača, imaju za korisnike i jednu pozitivnu karakteristiku. Ukoliko vam je nešto delovalo interesantno, ali u njemu zbog žanra ili opštег medija na kom dolazi niste mogli uživati, postoji šansa da će upravo neki novi naslov na istu temu ali sa totalno različitom prezentacijom, uspeti u potpunosti da vas osvoji.

Tako bi recimo Monster Hunter naslovi godinama mogli da budu objavljivani, a meni bi retko koji zadržao pažnju nakon što ih prvo bitno ugrabim. Ali nakon što je serijal "sleto" na Nintendo-ju 3DS konzolu u potpuno novom ruhu, kao JRPG naslov pod imenom Monster Hunter Stories - e to je bila već sasvim druga priča! Ne samo da je u pitanju bio meni mnogo bliskiji žanr, već je igra i vizuelno gurala mogućnosti konzole kako bi isterala do kraja crtanoliku viziju izuzetno dopadljivog grafičkog stila.

Igra je naknadno bila objavljena i za Android, ali činjenica da je nastavak neophodan, bila je i više nego očigledna. Unaprediti postojeću formulu u istom smeru, nešto je za šta sam još tada znao da bi bio pun pogodak. I da, dragi moji čitaoci, bio sam sasvim u pravu. Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin je jedna odlična video igra.

Ovaj naslov karakteriše nekoliko izuzetno primamljivih stvari, na čelu sa odlič-

nom grafikom karakterističnom za japanski anime fenomen. Paleta boja je izuzetno topla i dopadljiva, izgled karaktera besprekoran, a nivo se i tematski i dizajnom ističu do te mere da je lakko isključiti mozak i bar na kratko povorovati da je u pitanju stvaran svet, tamo negde daleko, van granica naše spoznaje.

Ono što igru nepogrešivo vodi, jeste priča koja možda i nije bog zna koliko duboka, ali je krase iskrena i razumljiva naracija, jako dopadljivi likovi i pregršt



**"UKOLIKO VAM PORTABILNOST NIJE PRIORITET,  
VEĆ LEPŠA GRAFIKA I BOLJI FREJMREJT, PC  
VERZIJA IGRE JE OČIGLEDAN IZBOR"**





**"REPETITIVNOST,  
ŠABLONSKI TOK IGRE  
I LOŠE REŠENJE PRI  
KONTROLISANJU  
KAMERE, SUŠTINSKI SU  
JEDINO ŠTO BIH MOGAO  
NAVESTI KAO PRAVU  
MANU OVOG NASLOVA"**

kao da kompletanu situaciju drži u šaci. Ovo je i te kako doprinelo kompletanom duhu avanture, pa vam svakako preporučujem da odlični kreator likova na početku igranja iskoristite kako biste napravili što autentičnijeg heroja.

Apsolutno neoprostivo bilo bi ne nahljati audio podlogu koju ne samo da krase stotine fantastičnih zvučnih efekata, već i muzika koja me je na momente oduvala. Odokativno govoreći, igra sadrži preko 2 sata originalnog muzičkog materijala i savetujem vam da odvrnete zvučnike pri svakom igranju.

Taman toliko da i komšije mogu da uživaju u ovom audio remek-delu. Ko zna ko će vam u tim situacijama sledeći na vratima pokucati. Možda upravo ljubav vašeg života! Obučena u policijsku uniformu, ali šta sad...

Srž igre svakako leži u gejmpelu, a on se glavnicom sastoji iz istraživanja prostranog sveta, skupljanju jaja iz kojih se legu čudovišta koja se tada pridružuju vašem timu, i naravno borbama koje vodite rame uz rame sa svojim ljubimcima. Ako je igra slična nekom poznatom serijalu, onda je to svakako Pokémon, no u potpunosti obojeno Monster Hunter bojama.

U svim borbama, učestvovaćete zajedno sa čudovištem po vašem izboru, koje inače možete zameniti pri svakom narednom potezu. Osim vas dvoje, u zavisnosti od napretka u igri, uz sebe imaćete i jednog saborca sa njegovim ljubimcem. Ovi saborci se u zavisnosti od poglavila smenjuju, što jeste pomoćno razočaravajuće ograničenje pri izbo-

Osim što ih ojačavate kroz borbe, čudovišta mogu učestvovati u raznom broju aktivnosti, a između ostalog im možete spajati i specijalne atribute kroz "genetski inženjering", gde jedno čudovište gubiće ne bi li drugo nasledilo njegove karakteristike. Zvuči kao nešto na što bi nas doktor Malcolm iz "Parka iz doba jure" sve upozorio, ali ne bojte se da ovo upotrebitate kako biste sačinili što jači tim za prelazak igre.

Što me dovodi i do činjenice da ova igra uopšte nije teška. Da, moguće je naići na borbu koja neće biti prosta kao pasulj, ali nema šanse da je nećete uspeti prevazići ukoliko mučnete glavom i bar malo truda uložite u izgradnju svog tima. Zaključno sa tim, Monster Hunter Stories 2 je pitko i jako zabavno iskustvo u kom može da uživa apsolutno bilo ko.

Nekolicinu stvari koje su mi najviše smetale mogao bih da pripisem kontrolama koje su povremeno odavale jako nezgrapan utisak. Ovo se najviše isticalo po pitanju kontrole kamere, koja se kontroliše desnom palicom ali nije nimalo analogna. To znači da će pomeranje palice bilo kojim intenzitetom, rezultovati u kretanju kamere identičnom brzinom. Drugim rečima, ne bi postojala razlika u kontroli da je kontrolišete običnim dugmićima na kontroleru. No dobro, posle nekog vremena, nije teško naviti se na ovu trapavu kontrolnu devijaciju.

Izuzetno lepa grafika nije mogla da ne uzme svoj danak na Switch konzoli. Iako uglavnom stabilno, igra povremeno umeđa uspori bez obzira da li igrate u prenosivom režimu ili ne. Tako da ukoliko vam portabilnost pri igranju nije apsolutni prioritet, preporučio bih PC verziju igre koja ne samo da bolje radi, već i bolje izgleda. Osim stabilnog i glatkog frejmrejta, veće rezolucije pa i jasnoće nekih tekstura, PC verziju karakterišu i nešto brža učitavanja, veća daljina iscrtavanja objekata kao i živopisnije boje.

Dok je ovo poslednje možda i subjektivan utisak, matematika je ovde sasvim jasna. Ako vam grafika nije prioritet, Switch verzija će vam pružiti i više nego solidno iskustvo. A ako ne možete da odlitate a da se primarno ne igrate na tehnički ispeglanijem izdanju, PC verzija je očigledan izbor.

Ako volite JRPG igre, sa opcionom ljudljavlju prema Monster Hunter serijalu, ova igra je apsolutna preporuka za vas. Nekolicina mana koje uključuju predvidivost, repetitivnost i jednostavnost po pitanju priče i gejmpela, može odbiti neke igrače. Ali ukoliko ste neko ko ume da uživa i u nesavršenom, ukoliko je sve prezentovano pod izuzetno šarmantnom zastavom vodeće postave i generalnog duha igre, zgrabite ovaj naslov i nećete se nikako razočarati.

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**  
OS: WINDOWS® 10  
CPU: Intel® Core™ i5-4460 3.20 GHz  
GPU: AMD Radeon RX 560 /2GBVRAM  
RAM: 8GB  
HDD: 28GB



**IGRU USTUPIO:**  
**CD MEDIA**

**PLATFORMA:** PC, Nintendo Switch  
**IZDAVAČ:** Capcom  
**CENA:** 59.99€

**RAZVOJNI TIM:** Capcom / Marvelous  
**TESTIRANO NA:** Nintendo Switch

## OCENA

9

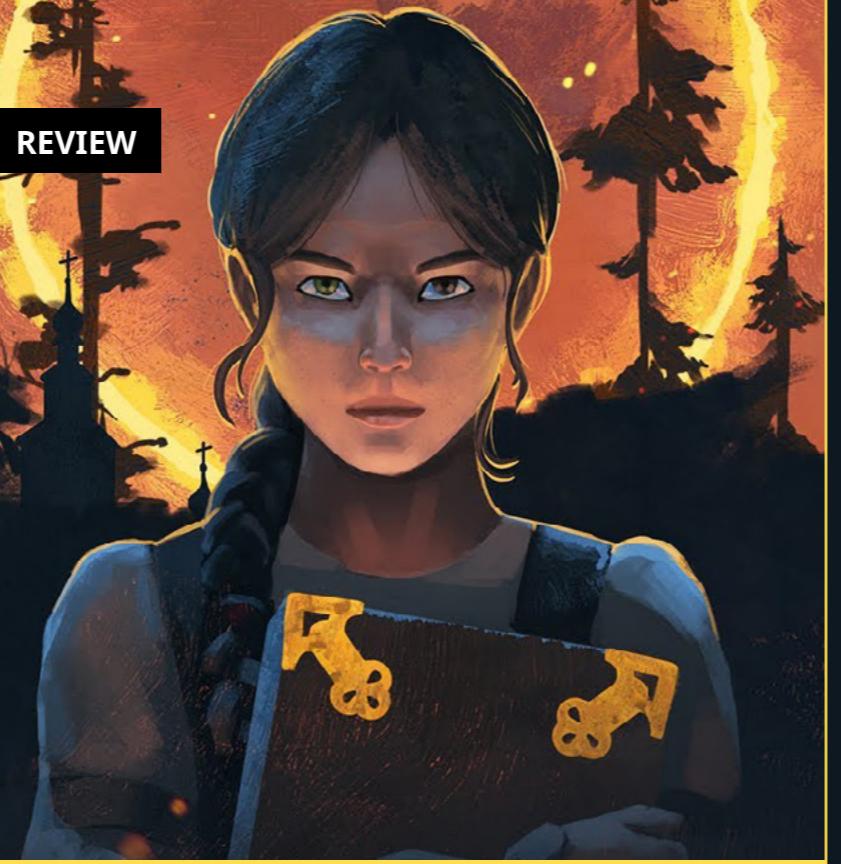
- ✓ Neodoljiva vizuelna prezentacija
- ✓ Fantastična audio podloga
- ✓ Zabavna priča, karakteri i naracija
- ✗ Repetitivnost i predvidivost nekome može zasmetati
- ✗ Kontrolama treba blago peglanje



Autor: Milan Živković

REVIEW

# BLACK BOOK



GDE DREKAVCA NEMA, TU GILZVITI KOLO VODE

**K**aže drugar, u njegovom selu noću vreba stvorenje nečastivog soja. Grebača je odveć zovu, jer kad mrak nastupi već je možete čuti kako noktima prelazi preko ulaznih vrata, kao da doziva. A kad klekne, kleo se drug, viša je za tri glave od njegovog tate, inače visokog čoveka!

Ko se ovakvih priča nije naslušao, taj kao dete na selu nije bio. Selu gde Drekavac, Čuma i vodenjaci bitke biju s vampirima i psoglavima. A Gilzviti kopaju što dalje od kojekakvih karakondžula, jer za razliku od ljudi naučili su na vreme da se klone svih demonskih sila i njihovih ovozemaljskih izdanaka.

Ne, ova recenzija nije specijal za Noć veštice, već tekst o nesvakidašnjoj igri zasnovanoj na bratskoj nam ruskoj mitologiji. A kada nešto tako čini paket audio i vizuelnog, interaktivnog narativa kakvim samo video igre mogu da pripovedaju, svi ljubitelji opskurnog i okultnog štiva imaju čemu da se raduju.

Prvo što mi je privuklo pažnju jeste grafika, jer igra poseduje jako specifičan vizuelni stil. Viđali ste sigurno mnoga puta igre u kojima praktično da nema teksatura, već se razvojni tim domišljato slu-



žio senčenjem, osvetljenjem ili bojama, kako bi ulio dušu inače strašno jednostavnom grafičkom prikazu. E baš takav slučaj imamo i ovde.

Igra je izuzetno mračna, što ide u skladu sa postavkom priče, tako da nemetačivo koristi svoju tematiku kako bi od jednostavne grafike načinila izuzetno vizuelno dopadljiv svet. Samo ne prilazite ljudskim karakterima previše blizu kako biste im zagledali lica i sve će biti u redu. Da, igra ide dalje u smislu ruske mitologije te neki likovi u faci izgledaju kao čuvene matroške. Pa šta?

Priča prati Vasilisu, devojku koja odbacuje svoju sudbinu kako bi se udala za čoveka kog voli. Međutim, kako njen izabranik gubi život pod sumnjivim okolnostima, Vasilisa odlučuje da se ponovo okrene ka svojoj kobi i postane moćna veštica, kako bi vratila svog voljenog muža u život.

Ovo je moguće jedino uz pomoć Crne Knjige, koja može ispuniti svaku želju onome ko otključa njen pun potencijal. Nesvakidašnji pristup priči iz perspektive jedne veštice u nastanku, čini Black Book igrom koju bi svako tre-



balo da proba. Pa čak i ukoliko ne volite mnogo tekstualnog sadržaja, možete odahnuti jer igru gotovo kompletno pokriva glasovna gluma, koja možda nije apsolutno vrhunska, ali zapravo i nije toliko loša.

Igra se izvodi kao "point and click" avantura u 3D svetu, sa elementima poteznih, kartaških, RPG borbi. Vrlo interesantna kombinacija, moram priznati, ali nekako uspešno uklopljena, čineći jedan zabavan ali i kompleksan sistem. Pre borbi, Vasilisu opremate šipalom karta odnosno čarolija koje može koristiti u borbi a koje se zatim nasumično izvlače pre svakog napada.

U zavisnosti od toga da li karte kombinujete na pravi način i na pravim protivnicima, igra može biti ili jako teška ili izuzetno laka. Na svu sreću, na raspolažanju je i dosta širok dijapazon težine igre za odabrati, ali i mogućnost da sami pravite proizvoljne karte što umnogome može promeniti količinu izazova.

I dok su priča i akcija veoma interesantni, naročito jer su prožeti intrigantnom atmosferom mračnog sveta, kompletan tempo igre je izuzetno spor što igri ne ide baš sasvim pod ruku. Uz to, često nije lako uočiti u kom smeru je potrebno uputiti se, pa nije neobično ni izgubiti se u prostranom svetu. Delom od

konfuzije a delom i zbog neobične potrebe da svaki kutak što bolje istražite.

Pomenuo bih još i jako kvalitetnu muziku, koja je celom svetu dala neki Diablo II šmek u slovenskom rahu. I dok je uglavnom održavala isti atmosferski kvalitet, muzika je na momente bila još i bolja od toga. Naravno, sve zavisi od toga koliko zapravo volite "mračni etno" i sigurno neće prizati baš svakome.

Dok je zlobna baba vikala na nesrečnu kasirku dok sam čekao u prodavnici, razmišljam sam kako veštice danas i nisu tako retka pojавa. Ali u vremenu u kom se ova igra odigrava, biti veštica bio je jedini način da se odbranite od sila mračne i vratite sreću u svoj život.

S tim u vidu, Black Book je igra u koju nije teško uživeti se. A da bi se u njoj istinski uživalo, potrebno je da je iskusite iz prve ruke. Mnoštvo istraživanja, eksperimentisanja i priča koja kroz odličnu vizuelnu prezentaciju šalje žmarce duž kičme, delo je koje mnogi mogu da gustiraju. Ali od svih najviše, verovatno i isključivo samo najstrpljiviji igrači željni kvalitetnog slovenskog i mračnog folklora.

Ukoliko se prepoznajete, ne propustite da "prelistate" ovaj odličan naslov.

## PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7, 8, 10  
CPU: Intel Core i3 3.0 GHz  
RAM: 4GB  
GPU: AMD Radeon R9 280X  
HDD: 5GB



IGRU USTUPIO:  
**TEAM CRITICAL HIT**

PLATFORMA:  
PC, Xbox ONE,  
PS4, Nintendo Switch  
IZDAVAČ:  
HypeTrain Digital  
CENA:  
24.99€

RAZVOJNI TIM:  
Morteshka  
TESTIRANO NA:  
PS4

## OCENA

8

- ✓ Močna atmosfera i slovenski motivi
- ✓ Zanimljiva kartaška mehanika
- ✓ Odličan sklop priče i vizuelnog

- ✗ Jako spor tok
- ✗ Lako je izgubiti (pogubiti) se



Autor: Milan Živković

REVIEW

# DREAMSCAPER

BEKSTVO U LUCIDNI SAN!

**Š**ta su to roguelike igre? Kada bih po ko zna koji put ovo kroz recenziju trebalo da definišem, ovaj put bih rekao - to su igre koje bi bile deset puta kraće da u njima nijednom ne poginete.

Malo nefer izjava s obzirom na to koliko se žanr puta domišljato oblikovao. Ne računajući "roguelite" oblik koji samo olakšava celo iskustvo, ove igre su kroz perspektivu izvođenja i jaku narraciju uspevale da osveže žanr iznova i iznova. Tako je sada pred nama još jedna roguelite igra, koja takođe uspeva da pomeri granice i celo iskustvo učini ponovo dopadljivim, ma koliko god da ste ga puta do sada iskusili.

Dreamscaper nas stavlja u ulogu Kasidi, ili bolje rečeno - u njenu podsvest. U pitanju je devojka brojnih ljudskih karakteristika i problema. Strahovi, traume i iskustva, sada će za nju predstavljati reprizu izazova jer će sa njima morati ponovo da se suoči - ali u svojim snovima.

Kako naslov igre sugerise, Kasidi će većinu igre provesti u nekoj vrsti lucidnih snova, gde ima kontrolu i moć da nadjača otehotvorenje svih svojih mentalnih problema i prepreka. Sa širokim di-



japazonom naoružanja i veština, sjajnu kombinaciju čine i odlično utegnute kontrole. U ovakvim igrama, osećaj da imate potpunu kontrolu nad vašim karakterom je esencijalan i na svu sreću, ovde je u potpunosti prisutan.

Pomalo ironično, igra izgleda kao da je napravljena u PlayStation ekskluzivno "endžin-igri" Dreams. To svakako ide u prilog prezentaciji koja se trudi da dočara svet u kom niste ni sigurni šta je san a šta java. Naročito u momentima gde igra želi da stavi akcenat na nekim motivima koje biste u slučaju drugaći-

jeg ili detaljnijeg vizuelnog stila, možda i kompletno ignorisali.

Igra je podeljena u dve realnosti - stvarni svet i svet snova. I dok ćete u snovima voditi karakteristične roguelite bitke gde svaka pogibija tera jedan korak unazad, stvaran svet je onaj opušteniji segment. Ovdje ćete istraživati grad koji je ispunjen detaljima i odličnom atmosferom, komunicirati sa raznim, odlično napisanim likovima, ali i učiti dosta toga o protagonistkinji sa kojom ćete neizbežno ponovo uroniti u svet snova i suočiti se sa svim njenim strahovima.



## "DREAMSCAPER NAS STAVLJA U ULOGU KASIDI, ILI BOLJE REČENO - U NJENU PODSVEST"

Dok borbe izgledaju bombastično, zahvaljujući brojnim napadima i akrobacijama, dizajn protivnika iako domišljat, nažalost ne broji mnogo varijacija. Čak to ide tako daleko da šabloni u njihovom kretanju, koje ćete naučiti nakon nekog vremena, postaju previše predvidivi, čineći igru blago repetitivnom i neizdržljivom za duže igračke sesije.

Pa iako je Dreamscaper najboljeigrati učestalo a na kraće staze, nema sumnje da je akcioni segment igre jako zabavan, čineći kompletan naslov izuzetno zaraznim. Ovo zvuči neobično kada se pominje rame uz rame sa repetitivnošću, ali nakon što igru odigrate bar sat vremena, znaćete tačno o čemu govorim.

Izuzetno kvalitetan aspekt ovde predstavlja muzika, bezrezervno gradeći svet snova koji da vas sve jače guta svaki put kada iznova uronite u njega. Slušati numere nezavisno od igre sigurno bi bilo odlično iskustvo, ali u saradnji sa prelepo oslikanim svetom gradi se atmosfera koju je nemoguće ignorisati.

Kombinacija kojoj nijedan zaljubljenik u audio vizuelnu harmoniju neće moći da odoli.

U smislu Roguelite žanra, Dreamscaper je definitivno jedan od boljih naslova u poslednje vreme. Iako potpuno drugačije iskustvo, povremeno ćete nesumnjivo osetiti arome i drugih cenjenih igara, kao što su recimo Hades ili čak i klasik žanra - The Binding of Isaac. Ali igra pred vama neće dozvoliti da pomislite da je u pitanju nekakav klon. Odbiorom elemenata drugih igara ali prezentacijom na potpuno sopstven način, Dreamscaper uspeva da ostane u celosti originalno iskustvo.

Ukoliko ste ljubitelji žanra, ne propustite ovaj naslov. Izvesno je da će vas izuzetno dobro zabaviti ali i navesti na razmišljanje. Ukoliko pak i niste toliki zaštićeni, svejedno razmislite da igri date priliku. Dobre su šanse da će vas bar nečim osvojiti. Možda nije u pitanju savršen primer ove vrste igara, ali previše stvari je urađeno kako valja da biste je tek tako preskočili.

### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit  
CPU: Intel Core i5  
GPU: GeForce GTX 970  
RAM: 4GB  
HDD: 6GB



IGRU USTUPIO:  
**STRIDE PR**

PLATFORMA:  
PC, Nintendo Switch  
IZDAVAČ:  
Afterburner Studio  
CENA:  
19,99€

RAZVOJNI TIM:  
Afterburner Studio  
TESTIRANO NA:  
Nintendo Switch

### OCENA

7.6

- ✓ Sjajna muzika
- ✓ Zarazan gejmplej
- ✓ Originalna vizuelna prezentacija
- ✗ Borbe postaju repetitivne
- ✗ Nedovoljno različitih protivnika
- ✗ Režija povremeno ume da zataji



Autor: Milan Živković

REVIEW

# NECROBARISTA FINAL POUR

JEDAN KOKTEL ZA POKOJ DUŠE, MOLIĆU LEPO

**S**ta može biti strašnije od pomisli da nakon smrti, ne znamo kuda dalje idemo? Možda pomisao da idemo negde odakle opet ne znamo kuda ćemo dalje, nakon što i taj momenat proživimo.

Upravo takvu postavku čini igra Necrobarista, u svojoj osnovi vizuelna novela koja se bavi linearnim pričevanjem o jednoj jako ozbiljnoj temi - smrti. I dok sve to zvuči jako ozbiljno, ne zaboravimo na to da se video igre uglavnom trude da budu zabavne. Pa tako i ovde, smrt je tema koja se provlači kroz filozofski pristup i dosta humora.

Radnja igre odvija se u hipsterskom kafiću, koji je zapravo prva odrednica za ljudе nakon smrti. Pošto preminu, ljudi dolaze na ovo mesto gde mogu da se odmore i pročekaju sa likovima koje tu sretnu, ne bi li nakon oko 24 časa kasnije produžili dalje u nepoznato.

Nije u pitanju 100% originalan zaplet ukoliko ste recimo gledali anime Death Parade. Pa i vizuelni stil, iako nije u pitanju japanska igra, takođe asocira na neki anime (FLCL prvo pada na pamet). Ali kroz način pričevanja i interesantne odnose između likova, Necrobarista uspeva da u potpunosti prisvoji svoju ideju kao apsolutno originalnu priču.

Kako je u pitanju vizuelna novela, budite sigurni da je Necrobarista maksimal-



**“ZA RAZLIKU OD RAČUNARA, SWITCH IZDANJEIMA OZBILJNE MOMENTE OPADANJA FREJMREJTA”**

no linearno iskustvo. Činjenica da vas očekuje dosta teksta i uglavnom opuštena atmosfera, sugerira da je ovo savršeno štivo za čitanje u krevetu, pred spavanje. Ali s obzirom na teme kojima se bavi, ne mogu sasvim da jemčim da je igrati je u krevetu toliko pametna ideja.

Zapravo, Switch uvek poziva na ovake scenarije pri igranju, a Necrobarista: Final Pour je reizdanje već oko godinu dana stare PC igre. I dok ne mogu sasvim jasno da uočim u čemu je razlika

u odnosu na original, osim što sada možemo da igramo i u prenosivom režimu, plejada grešaka u tekstu i nekih drugih sitnica koje ovom verzijom nisu исправljene, svakako razočaravaju.

Jedini novitet koji sam uočio, ogleda se u još lošijim performansama pri igranju, naročito u prenosivom režimu. Frejmrejt često ume naglo da varira oko tridesetak sličica u sekundi, što može da pokvari kompletno iskustvo, naročito ukoliko je vizuelna dopadljivost igre ono što vas je u nju prvenstveno uvuklo.

**“NECROBARISTA JE MAKSIMALNO LINEARNO ISKUSTVO”**

Na svu “sreću”, igra ne obiluje mnoštvom animacija već je prezentovana na veoma interesantan način. Kompletno okruženje je trodimenzionalno, a klasični kadrovi vizuelnih novela, postignuti su pozicioniranjem kamere u prostoru. Naravno, pri ovom pomeranju kamere, pomeraju se i pozicioniraju likovi tako da što upečatljivije pričaju priču.

I dok ovo zvuči inovativno, rekao bih da ide i korak dalje. Ceo režijski momenat, fantastično je izведен. Odabir kadrova i pozicioniranje likova, apsolutno su sjajno urađeni. Čak i tekst koji nema nikavu naznaku kom karakteru pripada u trenutku izgovaranja, savršeno “leže” i nimalo ne kvari naraciju zahvaljujući odličnoj režiji.

Dok se srž igre odvija u kadrovima koji se linearno nižu, između svakog poglavlja se pruža mogućnost da lokaciju obidete i slobodnim kretanjem iz perspektive prvog lica. Pa i pored toga što ne pružaju previše slobode niti sadržaja, ovi segmenti lepo razbijaju monotoni obaveznog čitanja i daju izbor da pročitate nešto malo i opcionog materijala, ali i istražite ovu zanimljivu lokaciju iz više ličnog ugla.

Verovatno najinteresantnija karakteristika igre leži u njenim likovima. Video igre se obično trude da vam nametnu protagonistu kao što dopadljivije, kako biste se sa njima poistovetili i još bolje uživali. Ovde je slučaj skoro u potpunosti obrnut. Likove kao da ni najmanje ne zanima kome će se dopasti i u potpunosti teraju svoj fazon. I dok to može rezultovati i time da vam se ni jedan od likova ne dopadne, u tako nešto čisto sumnjam jer su svi do jednog jako lepo napisani.

Zapravo, kako je teško uočiti i ko je od karaktera protagonista, već je generalni osećaj kao da svi oni zajedno dele tu ulogu. I to im jako dobro ide od ruke, dok pritiskate dugme kako biste terali tekst dalje. Što me podseti! Igra uopšte nema automatsko listanje, već svaki put morate pritisnuti dugme nakon što pročitate tekst. Veoma čudno i gotovo



**“LIKOVE KAO DA NI NAJMANJE NE ZANIMA KOME ĆE SE DOPASTI I U POTPUNOSTI TERAJU SVOJ FAZON”**

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**

OS: Windows 10

CPU: 64-bit processor

GPU: NVIDIA GTX 960 ili bolje

RAM: 8GB

HDD: 3GB



**IGRU USTUPIO:**  
**STRIDE PR**

**PLATFORMA:**  
PC, Nintendo Switch

**IZDAVAČ:**  
Playism

**CENA:**  
17,99€

**RAZVOJNI TIM:**  
Route 59

**TESTIRANO NA:**  
Nintendo Switch

## OCENA

7

- ✓ Zanimljivi likovi
- ✓ Filozofija i humor
- ✓ Odlična režija, kadrovi i vizuelni stil
- ✗ Često loš frejmrejt
- ✗ Reizdanje koje ne ispravlja mane originala
- ✗ “Auto scroll” bolno nedostaje



Autor: Milan Živković

REVIEW



## POVRATAK U ZAVRŠENI SVET

**T**ržište video igara, okrutno je mesto. I to ne samo u smislu većite konkurenциje koja zahteva kvalitet, već i od strane samih tvoraca koji će odličnu ideju morati da napuste zarad veće i uspešnije, ukoliko im sredstva ne dozvoljavaju da se obema podjednako posvete.

Jedan od ovakvih primera za mene je The World Ends with You, neverovatni i tada ekskluzivni Nintendo DS JRPG naslov, koji je nasuprot svojim kvalitetima, u potpunosti ostavljen u senci užasno popularnog serijala istih tvoraca - Kingdom Hearts.

Bila je to igra koja je mnogim dobrim aspektima stekla kulturni status kod igracke publike. Bilo da su u pitanju bile odlične mehanike, prezentovane na duplom ekranu DS konzole, dopadljivi likovi, originalna priča, istaknut vizuelni stil ili fantastična muzička podloga, gotovo neverovatno deluje da je jedna takva igra moralna da čeka 14 godina na novi deo.

Čekanje na nastavak ljubitelji igre mogli su da prekrate jedino uz dva reizdanja originala. Prvo je objavljeno na mobilnim telefonima, pet godina nakon izlaska prve igre, da bi u 2018. godini Switch ekskluzivno dobio konačno izdanie igre pod nazivom "Final Remix". Ono ne samo da je igračima pružilo priliku da igru iskuse u izvršnom HD kvalitetu, već je i mehanike igre odlično prilagodilo izvođenju na jednom ekranu.

Neo: The World Ends with You odaje utisak potpuno prirodnog prelaska u novu eru igara. Igra je prebačena u 3D okruženje ali je zadržala karakterističan dizajn likova i sveta. Gejmsplej i pravila pri borbi ostaju ista, ali su prilagođena trodimenzionalnoj akcioni prezentaciji. Pa da krenem redom i to nasumičnim. Jer za ovu igru, stvarno nije važno odakle je zagledate. Utisci da je u pitanju nastavak voljene igre, biće identični.

Muzika koja broji zavidan broj novih numeri, ali i dosta prepoznatljivih starih u vidu remiksa, opet predstavlja jedan

od najboljih elemenata igre. Iako najviše podseća na muziku iz sredine dve hiljaditih godina, mislim da je neizbežno da opet ceo album stavim na telefon i u javnom prevozu besomučno preslušavam. A onda i odradim par sopstvenih edicija omiljenih pesama na gitari, pozivajući sve komšije da mi vrhovima metli testiraju čvrstinu zidova koji nas razdvajaju.

Hoću reći - muzika je odlična.

Grafički stil, iako je najbolje izgledao u klasičnom 2D okruženju, poprilično dobro je prebačen u treću dimenziju. Dizajn okruženja i likova je odličan, mada ga u neku ruku koči sveopšt kvalitet koji ne izgleda kao PS4 naslov, već kao nešto što je moglo biti izvedeno još na početku PlayStation 3 ere konzola.

Ovim prvenstveno mislim na likove, za koje kao da važi neko obrnuto pravilo. Potrebno je zagledati ih da biste uočili kvalitet, umesto da su na taj način uočljive samo mane. Onako na prvi pogled,

izgledaju kao da im je neko oteo 50% poligona iz velike ljubavi prema sunđer Bobu.

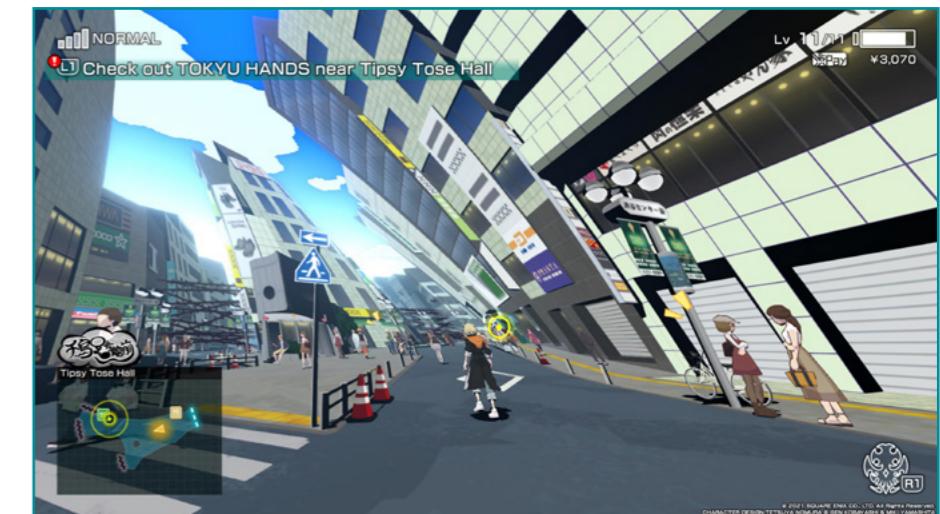
Radnja igre slična je prvom delu i prati protagonistu Kockalone Rinda - pardon, Kanade Rinda i njegovog prijatelja, koji naprasno bivaju uvučeni u igru gde se preminuli likovi bore za svoj život. Baš onako kako i zvuči, igra kroz zatečenost svojih likova računa na zatečenost igrača, koji kroz seriju neobičnih dešavanja otkriva sve više o zapletu.

Prično standardan format po pitanju priče i likova, koji možda u početku ne čine najsajniju kombinaciju ali vremenom se neizbežno zavlače u vaše srce. Još kada krenu da se pojavljuju likovi iz prethodne igre, ukoliko ste je igrali i voleli, bićete potpuno raspamećeni.

Borbe se sada izvode više nalik tradicionalnom 3D akcioni žanru. Kroz igru skupljate stotine različitih poteza u obliku znački, a svakog od likova opremate jednom značkom koja mu taj potez do-



"IGRA JE PREBAČENA U 3D OKRUŽENJE ALI JE ZADRŽALA KARAKTERISTIČAN DIZAJN LIKOVA I SVETA"



"IGRA KROZ ZATEČENOST SVOJIH LIKOVA RAČUNA NA ZATEČENOST IGRAČA, KOJI KROZ SERIJU NEOBIČNIH DEŠAVANJA OTKRIVA SVE VIŠE O ZAPLETU"



"UKOLIKO VAM MULTITASKING I ŽONGLIRANJE LIKOVIMA IDE OD RUKE, NEMA SUMNJE DA ĆETE SE DOBRO SNAĆI"

Kada igru pogledam kao celinu, ne-ma mnogo stvari na koje bih se mogao požaliti, a one uključuju već po-menut neobičan grafički kvalitet likova (a i malo šire) ali i sporiji uvod u priču i njenu razradu, koji sigurno neće prijati svakome. Ceo utisak nema onaj "vau" efekat koji je neophodan da bi se igra vinula u apsolutni vrh, ali opet poseduje set prepoznatljivih elemenata u kojima će hiljade probranih zaljubljenika i te kako uživati.

deljuje. Svaki potez vezan je za jedno određeno dugme na kontroleru, čijim pritiskanjem izvodite pomenuti potez i istovremeno stičete kontrolu nad likom koji ga koristi.

Sistem traži malo navikavanja ali i dobru dozu koncentracije. Ukoliko vam multitasking i žongliranje likovima ide od ruke, nema sumnje da ćete se dobro snaći i iz svake borbe izlaziti sa odličnim rezultatom, što podiže količinu nagrada i naravno olakšava dalje prelaženje.

A vi ostali koji nikako ne volite JRPG a ipak ste pročitali tekst do kraja... Ne znam šta bih rekao osim - hvala vam. Vaša podrška je prava inspiracija!



IGRU USTUPIO:  
IRIS MEGA

PLATFORMA:  
PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:  
Square Enix

CENA:  
59,99€

RAZVOJNI TIM:  
Square Enix Creative Business Unit I, h.a.n.d.

TESTIRANO NA:  
PS4

OCENA

8.3

- ✓ Odlični likovi i humor
- ✓ Zabavna borba i priča
- ✓ Prepoznatljivo dobra muzika
- ✗ Grafika je mogla biti bolja
- ✗ Sporija razrada priče

# KONZOLA.RS

## RAZBIJAMO VAŠE KONZOLE!

ČIPOVANJE — SERVIS — PRODAJA



WWW.KONZOLA.RS

066/9141831

INFO@KONZOLA.RS



Autor: Milan Živković

REVIEW



## STARI PAS I NOVI TRIKOVI

Prije put kada sam video gejmsplej igre Heavenly Sword, znao sam da je u pitanju PlayStation 3, iako se tada najnovija Sonijeva konzola tek u najavama pojavila. Veličanstvena grafika bila je manje bitna. Ono što je moju pažnju bez preanca plenilo, bila je borba između jedne devojke i stotina protivnika istovremeno.

Dok je tako nešto bilo impresivno u vreme kada se tehnički kvalitet naslova mario brojem likova na ekranu, sada je to nešto na šta smo i te kako navikli. Videti more zombija dok vas u Days Gone besomučno jure možda jeste impresivno, ali daleko od toga kako je nekada bilo.

I dok promene trendova ne bi trebale da zabrinjavaju, konkretna zastarlost ovakve vrste akcioneh igara ne ide u prilog serijalu koji se u potpunosti fokusirao na upravo ovakvo izvođenje - Warriors franšizu.

Warriors igre su se raširile kroz popularne serijale video igara, poput Funko

Pop! figurica u svetu pop kulture. Lično smatram da je u pitanju jeftin način da se proda nešto što je popularno, ali opet kako uzeti za zlo prodaju nečega što jeste popularno? Pa sad, dokle god ta popularnost trajala...

Na taj način, kroz gejmsplej Warriors serijala, provlačena su neka od najprepoznatljivijih imena iz industrije video igara, uključujući Fire Emblem, Dragon Quest pa čak i The Legend of Zelda. A osnovni serijali kao što su Dynasty ili Samurai Warriors, imaju zavidan broj nastavaka. I dok Dynasty broji čak devet, osvrnimo se na najnoviji, peti nastavak Samurai serijala koje se nedavno pojavio.

Da bi serijal identičnog gejmspleja ostao ovako dugo, očito su neophodne neke izmene po pitanju generalnog sadržaja naslova. U ovom slučaju, čini se da je razvojni tim igrao na kartu kvaliteta u odnosu na prepoznatljivi kvantitet, pa je sada na raspaganju mnogo manje opcija, ali veći fokus na priču i pojedine likove.

Ljubitelji serijala mogu biti razočarani jer naspram mnogih opcija za igranje na koje su navikli, sada praktično imaju samo dve na raspaganju - priču i izazove. Dok kroz priču zaista sećete kroz horde protivnika u podjednako atraktivnom maniru kao i uvek, na raspaganju će te uglavnom imati samo jednog ili dva glavna karaktera. Istina, moguće je koristiti i druge likove u ovim nivoima, ali samo nakon što ih pređete prvi put i otključate opciju slobodnog izbora borca kog ćete koristiti.

Već ovde je jasno da igra potencira ponovo igranje, eksperimentisanje i razvijanje likova ka što boljem rezultatu pri prelaženju, ali ukoliko ste voleli i navikli da smenjujete likove pri prelasku nivoa onako kako to vama odgovara, sigurno ćete biti bar malo razočarani.

Na svu sreću, iako nećete žonglirati protagonistima, svaki od njih na raspaganju ima sistem borbe dublji nego ikada. Ovde ne govorimo samo o komboima koje otključavate igranjem već i o me-

“LJUBITELJI SERIJALA MOGU BITI RAZOČARANI JER NASPRAM MNOGIH OPCIJA ZA IGRANJE NA KOJE SU NAVIKLI, SADA PRAKTIČNO IMAJU SAMO DVE NA RASPOLAGANJU”



“CENA JE PRESMEŠNO VISOKA, BEZ OBZIRA NA PLATFORMU KOJU ODABERETE”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:  
OS: Windows 10 64bit  
CPU: AMD Ryzen 5 2600  
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1060  
RAM: 8GB  
HDD: 25GB



IGRU USTUPIO:  
CD MEDIA

PLATFORMA:  
PC, Xbox ONE,  
PS4, Nintendo Switch  
IZDAVAČ:  
Koei Tecmo  
CENA:  
69.99€

RAZVOJNI TIM:  
Omega Force  
TESTIRANO NA:  
PS4

OCENA

6.9

- ✓ Veći fokus na kvalitet
- ✓ Zabavna priča i likovi
- ✓ Veća strateška dubina u borbama
- ✗ Izuzetno star recept
- ✗ Manje opcija za igranje
- ✗ Forsiranje ponavljanja nivoa



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

# TRIBES OF MIDGARD

PLEMENSKI HAOS U MALOM MIDGARDU

**T**ribes of Midgard je vrlo zanimljiva mešavina atipičnog roguelite ostvarenja u kombinaciji sa survival i RPG elementima. Baziran na dosta popularnoj nordijskoj mitologiji, igrač preuzima ulogu jednog od boraca iz Valhale koji se vraća u svet ljudi kako bi ga odbranio od opšte kataklizme zvane Ragnarok. Ovde je mit o Ragnaroku donekle izmenjen zarad potrebe originalne priče koju Tribes of Midgard i ne potencira previše, s obzirom da se fokusira na gejplej. Zahvaljujući tim izmenama, u svakoj partiji koju budete igrali čuvaćete centralno drvo prekriveno semenjem i esencijom svetskog drveta Igdrasil. Igrači, kojih može biti i do 10 u jednoj sesiji, treba da očuvaju i izdrže najezd protivničkih demonskih hordi, kao i ogromnih boss protivnika u vidu divova i drugih stvorenja nordijske mitologije.

Tribes of Midgard primarno ima dva moda igre, Saga i klasičan survival u kojem će vam biti cilj da jednostavno što duže preživite. Što se tiče Saga moda, on je nešto više narativno orientisan, sa zadacima i progresom opštег Saga nivoa koji će vam otključavati nove predmete, kako kozmetičke, tako i one koji će vam olakšavati svaku sledeću partiju. Kroz Sagu, proći ćete i kroz sve bosove, a ona lako može potrajati više od desetak sati, u зависnosti od toga sa koliko igrača igrate.

Većina klasa je na početku zaključana iz određenih zadataka, osim početne dve u



vidu klasičnog warrior-a i rendžera. Svaka klasa ima znatno drugačiji stil igre sa sopstvenim drvetom iskustva, pa će česte promene između pomenutih klasa definitivno biti osvežavajuće, dodajući na već visoki faktor ponovnog prelaženja igre. Pojedini zadaci za otključavanje klasa su istovremeno absurdno nelogični, s obzirom da jedna klasa od vas zahteva da napustite igru 10 puta na četvrtom danu! Ovo pored toga što je nepraktično za igrača koji napušta igru, igra ne smanjuje skaliranje težine prilikom napuštanja igrača iz sesije, tako da su preostali igrači osuđeni da igraju u neretko višestruko manjem broju, pošto često nećete biti jedini koji juri ovaj zadatak.

U igri ćete od svega što budete radili, bilo da je skupljanje materijala, borba sa neprijateljima ili nešto treće, dobijati duše koje možete priložiti centralnom dr-

vetu koje branite, kako biste mu povećali HP, koji će se postepeno smanjivati kako drvo bude bilo žrtva različitih tipova štete od protivnika. Ono se uvek nalazi u centru vaše baze, koja je obogaćena zidinama na koje možete stavljati neke rudimentarne defanzivne sisteme u vidu tornjeva koji ispaljuju strele na protivnike, ili velikih kapija koje bi ih usporile. Vaša baza je takođe dom nekoliko različitih NPC likova koji vam unapređuju opremu, obrambene strukture i druge potrepštine. Sve što budete želeli da unapredite u Tribes of Midgardu će vas takođe koštati duša koje koristite za lečenje centralnog drveta, pa je taktika pri menadžmentu resursa neophodna, s obzirom da investiranje u pogrešne segmente vaše baze može veoma brzo dovesti do propasti.

Ovde dolazimo i do velikog problema sa skaliranjem težine, koja se menja na

osnovu inicijalnog broja igrača sa kojim je partija započeta. Problem ovde jeste što igra postaje zapravo drastično teža sa više ljudi nego kada je igrate solo, do te mene da ćete se namučiti duplo više već pri skoku sa solo moda na mod za dva igrača. Solo mod takođe ima svoje boljke, uprkos svojoj relativno nižoj težini, jer ćete biti sami pa ćete konstantno jurcati na sve strane, vrednujući svaki sekund vremena koji imate, s obzirom da i bilo kakva pauza dovodi do potencijalnog poraza. Ova frustrirajuća kriva učenja može biti veoma iritantna za mnoge igrače, s obzirom da su odustajanja tokom partije veoma česta, pogotovo kod novajlja. Iako su klase relativno različite sa svojim stilovima igre, sama borba ne odiše kompleksnošću, osim u vidu korišćenja različitih tipova štete, dok su animacije vrlo često nezgrapne i neretko će vas zakucati usred neke akcije koja vas može koštati života.

Ipak, Tribes of Midgard odlikuje predivan proceduralno generisan svet iskazan kroz nekoliko bioma koji okružuju vašu glavnu bazu. Svaka partija je iz tog razloga drastično drugačija, dok je proceduralna generacija u kombinaciji sa predivnim vizuelnim stilom igre stvarno odlična u kreiranju vrlo zanimljivog istraživačkog iskustva različitih okruženja, pećina i slično. Broj različitih tipova neprijatelja je takođe solidan, počevši od čudovišta, preko sitnih goblina, pa sve do mračnih veštica i slično. Tako u igri trenutno postoji i pet boss neprijatelja, sa planom da se sezonski kroz različite sage dodaju novi.

Muzika je relativno pasivna i igra sporednu ulogu ne dodajući mnogo na iskustvu, sa poprilično neimpresivnim zvučnim efektima koji će nakon nekog vremena krenuti da umaraju uši. Sa druge strane, glasovne glume malte-



“IAKO SU KLASE RELATIVNO RAZLIČITE SA SVOJIM STILOVIMA IGRE, SAMA BORBA NE ODIŠE KOMPLEKSNOŠĆU”



ne nema, ali je uvodna sekvenca prelepo odglumljena na nordijskom jeziku sa blagim izmenama.

Tribes of Midgard je vrlo simpatično ostvarenje, sa velikim ambicijama i solidnim idejama. Igra je više nego dobro optimizovana, kako na PS konzolama tako i na PC-u, dok jedina zamerka u vidu dodatnih opcionalnosti jeste nedostatak cross-playa, što bi definitivno pomoglo jer se primarno fokusira na kooperativnu igru. Problemi koji „krase“ Midgard su donekle i popravljeni, dok od razvojnog tima zavisi kakav će biti pristup veoma nebalansiranoj prirodi igre. Osim toga, ovo nije igra za one lakog srca, pošto je Tribes vrlo izazovan, čak i u solo modu. Ipak, ako ste fan roguelike i survival žanrova, ili imate ekipu koja je naložena na nordijsku mitologiju, ovo je jedno od najzajasnijih iskustava od kojih nećete moći da se pomerite, uz sve frustracije koje uz njega dolaze.

#### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit  
CPU: Intel Quad Core i5-2300  
GPU: AMD RX 480  
RAM: 8 GB  
HDD: 8 GB



IGRU USTUPIO:  
IRIS MEGA

PLATFORMA:  
PC, PS4/5

IZDAVAČ:  
Gearbox Publishing

CENA:  
19,99€

RAZVOJNI TIM:  
Norsfell

TESTIRANO NA:  
PS5

OCENA	7.5
✓ Raznolikost i predivan vizuelni dizajn	
✓ Originalan i zanimljiv koncept	
✓ Vrlo zarazno i zabavno iskustvo...	
✗ ... dok ne iskusite probleme sa balansom i stresom	
✗ Animacije često umeju da zasmetaju prilikom borbe	
✗ Nelogičan dizajn pojedinih kvestova	



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

# TWELVE MINUTES

IDEMO OPET JOVO NANOVO



**T**welve Minutes je jedan veoma ambiciozan projekt koji se doista razlikuje od tipične video igre. Identitet ovog dela je vrlo neobičan pristup klasičnoj formi, što je možda i problem sa kojim se 12 minuta najviše i bori prilikom realizacije.

Nalazite se u ulozi muškarca kome glas daje sjajni Džejms Mekavoj. Prilikom dolaska u vaš apartman čeka vas vaša su-

pruga (Dejzi Ridli) radi proslavljanja određenog srećnog događaja. Međutim sve to ubrzo pada u vodu kada se nakon svega par minuta na vratima pojavi policijac (kome pozajmljuje glas Viljem Defo), optužujući vašu suprugu za ubistvo sopstvenog oca. U momenatu kada vas policijac nahunata i popijete neminovnu kaznu i udarac, vraćate se na početnu tačku vašeg ulaska u stan. Da – nalazite se u vremenskoj petlji od,

pogađate, dvanaest minuta. Međutim, celokupni pristup ovoj mehanici je istovremeno i najintuitivnija stvar koja do-prinosi apsolutno suludom kraju priče, i najveća kletva koja je u određenim momentima vuće nadole.

Pretežno, iako su sami preokreti i narativ generalno odlični, njegova ekspozicija i vaš repetitivni prolaz kroz sve moguće linije dijaloga i već odradene segmen-

te dok se nadate drugaćijem ishodu od prethodnog mogu biti zamarajući. Kod samog pisanja, iako je glasovna gluma na najvišem mogućem nivou, pogotovu od strane gospodina Defoa, dijalog ima ozbiljne nekonistentne momente koje kvari loša realizacija. Primarno prilikom određenih pitanja, osoba vam može odgovoriti istu stvar koju vam je prethodno odgovorila, samo u potpuno drugom raspoloženju. Svesnost o vašim dijalog

opcijama nije prisutna koliko bi trebala u igri koja se deklariše kao maltene interaktivni puzzle film, već je tu (u većini slučajeva) da vam pruži dodatne informacije i otkrovenja, dok se različiti ishodi više vode vašim akcijama.

Tu dolazimo i do samog gejmpinga kojeg definišu tipični point 'n' click elementi jedne avanture. Imaćete opciju da klikom interagujete sa većinom stva-

ri u vašem malom trosobnom stančiću, koristite određene objekte iz vašeg inventara zajedno sa drugima i slično. Ovde je krucijalno plasiranje objekata u prostoru, vaše brze reakcije, pogotovu u intenzivnim trenucima. Efikasnost je takođe veoma bitna, s obzirom da svaki klik i svaki propust predstavlja gubitak delića tih dragocenih dvanaest minuta koje imate na raspolaganju. Igra vam već od samog početka daje potpuno

“SVAKI KLIK I SVAKI  
PROPUST PREDSTAVLJA  
GUBITAK DELIĆA  
TIH DRAGOCENIH  
DVANAEST MINUTA, PA  
ĆETE BITI PRIMORANI  
DA KRENETE  
ISPOČETKA PRILIKOM  
VEĆIH GREŠAKA”



**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**  
OS: Windows 10  
CPU: AMD FX-8350  
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1080 8 GB / AMD Raden RX 5700 XT 8 GB  
RAM: 4 GB  
HDD: 3 GB



**IGRU USTUPIO:**  
**ANAPURNA**  
**INTERACTIVE**

odrešene ruke, bez ikakvog konkretnog cilja iskazanog. Međutim, ta sloboda jeste u ovom slučaju plus, ali može praviti vrlo iritantne probleme koji vode do nekih zagonetki čija su rešenja potpuno kontraintuitivna i ultimativno uzrokuju ponovni prelaz ispočetka.

Tu se i javlja najveći problem, tabanje kroz solidne količine dijaloga (koji se mogu preskočiti srećom, makar rečenica po rečenica) koje ste već prošli, a da ne govorim o svim interakcijama sa okolinom koje morate ponoviti kako bi-

ste poslednju samo promenili. Animacije za sve interakcije se ne mogu preskočiti, dok će vas često i te iste animacije prevariti u momentima gde morate brzo da reagujete, jer je vaš karakter neminovno zaglavljen za to mesto dok se relativno spora animacija ne završi. I to je zapravo srž problema koji Twelve Minutes krasiti, repetitivnost i ono što ona oduzima od ekspozicije inače veoma dobrog i zanimljivog narativa.

Grafička podloga nije na nekom apsurdnom nivou koji će vas oboriti sa

nogu, pogotovo kada govorimo o karakter modelima, ali to se i uklapa u opštu estetiku igre koja šlašti minimalizmom uz svežinu i sitnu inspiraciju raznih kinematografskih ostvarenja. Mužička podloga je odlična, stvara veoma suptilnu i napetu atmosferu uz tako malo tonova i harmonija, dok pomenuta glasovna gluma zaslужuje isključivo samo pohvale.

Twelve Minutes je skoro u potpunosti izuzet od bagova, osim par manjih vizuelnih gličeva gde glavni lik ume da

“RAZLIČITI ISHODI I PREOKRETI SE VIŠE VODE VAŠIM AKCIJAMA NEGO OPCIJAMA U DIJALOGU”

prođe kroz određene površine. Performans je takođe još jedna stavka o kojoj se ne morate brinuti, s obzirom da je zahtevnost igre više nego pristojna i za starije konfiguracije.

Teško je definisati ovu igru kao nešto što se može bilo kome preporučiti, jer ovde je osećaj zadovoljstva veoma subjektivan i zavisiće od osobe do osobe, prevashodno zbog ličnog doživljaja zagonetki (koje će neko prelejeti, a neko ne), kao i investiranja u sam narativ. Moj lični utisak o Twelve Mi-

nutes se može veoma lako razlikovati od vašeg, međutim smatram da je priča sama po sebi ono što daje neizmernu vrednost ovoj igri, zajedno sa absolutno fantastičnim kastingom. Ostaje samo da se nadamo da će ova praksa postati češća u industriji, dok se kreativnost Luis Antonia nakon igre Witness i sada Twelve Minutes, željno iščekuje uprkos svim manama, s obzirom da je i u ovom slučaju nivo inovativnosti i kvalitetnog pisanja definitivno veliki doprinos video igrama kao umetničkoj formi.

**PLATFORMA:**  
PC, Xbox ONE/S/X,  
**IZDVAČ:**  
Annapurna Interactive  
**CENA:**  
20.99€

**RAZVOJNI TIM:**  
Luis Antonio  
**TESTIRANO NA:**  
PC

## OCENA

- ✓ Odlično napisano i puno suludihi preokreta
- ✓ Interesantan koncept i estetika
- ✓ Glumačka postava je maestralno odradila posao
- ✗ Veoma repetitivna u drugoj polovini
- ✗ Pojedine zagonetke su kontraintuitivne

8



Autor: Stefan Mitov Radojčić

REVIEW

# Ys IX: Monstrum Nox

MONSTRUMIŠI SE!

**S**iguran sam da ste mislili da je posle Final Fantasy, Tales of, Atelier, Dragon Quest i još nekoliko drugih igara, to sve što je ostalo od višedecenijskih JRPG franšiza. E pa prevarili ste se, jer je Ys još uvek tu.

Priču nastavljamo prateći Adola, možda i najiskusnijeg i najboljeg avanturi stu ikada. Zajedno sa njegovim vernim saputnikom Dogijem, Adol stiže u grad zatvor Balduq. Pošto je pravio previše gluposti po drugim delovima zemlje, Adol biva prepoznat i uhapšen od strane Romunske imperije. Međutim, čak ni ovaj legendarni zatvor ga ne može zadržati i on ubrzo beži. No pri begu ga pronalazi misteriozna žena koja ga pretvara u Monstum biće, što je više kletva nego blagoslov. Kletva mu magičnim barijerama ne dozvoljava da pobegne, i zajedno sa drugim Monstrum borcima upliće ga u misteriju grada i borbu za spas od čudovišta iz Noxa.

Ako posmatramo gejmpoj na samoj Ys serijala, očigledno je da kaska za svim ostalim poznatim JRPG franšizama. Nai me, za razliku od recimo Atelier gde se sa svakim nastavkom nešto menja

čak iako je naslov iz istog podserijala, u Ys unapređenja i izmene dolaze daleko sporije. JRPG naslovi su već uveliko počeli da eksperimentišu sa open world žanrom, dok Ys sa ovom "ekspanzijom" kreće tek sa ovogodišnjim Monstrum Nox. Možemo reći da developer lepo i fino čeka da drugi eksperimentišu pre nego što preuzme kormilo i napravi svoju verziju sa svim tim novinama. Iako uletanje u neki podžanr ili sistem u trenutku kada su ga svi eksplorali do apsolutnog smora može biti ubitačno, ovaj proces ipak nekako uspeva kod Ys.

Sada da predemo na sam gejmpoj. Istraživanje će se većinski izvoditi kroz grad i njegove mnoge nivoe i tamnice. Da biste otključali dodatne moraćete ili da pobedite grupe protivnika u regiji ili kroz priču. Generalno, bitke će biti prepune blještećih efekata i projektila dok kroz čitav haos pokušavate da izbegavate udarce i naciljate i pogodite protivnike. Ova haotičnost vam definitivno može doneti nevolje, ali vam na normalnoj težini neće predstavljati preveliki problem.

Što se napredovanja likova kroz nivoe tiče, imaćete priliku da koristite i krafting

sistem za pravljenje specifične opreme ili napitaka. Ovo će se odigravati kod mnogobrojnih prodavaca po gradu. U prva tri poglavila dobicećete i najbitnije načine za putovanje kroz grad, koji je inače prilično ogroman. Osim teleporta na specifične lokacije tu je i trčanje uz zid, letenje kao i neka vrsta kuke pomoću koje možete da doskočite do željene tačke, što će vam biti vrlo korisno u borbi. Nešto kao Nerova ruka iz DMC 4.

Najčudnija mehanika koju ćete ovde pronaći definitivno je tower defense momenat u specifičnim misijama gde čuvate veliki kristal od talasa protivnika koji se zaleću iz portala na vas. Ovo je najotkačeniji i najhaotičniji mod u igri, ali vam neće biti jednoličan jer ćete vremenom otključavati mini kule i bonusе, pa čak i potpuno drugu verziju gde vi lično predvodite neku vrstu napada.

Grafika, pogotovu za Switch konzolu, nije za preteranu pohvalu. Animacije i sinematiči su okej. Likovi, koji su inače održani u anime stilu imaju dovoljno detalja, ali sam svet i lokaliteti više podsećaju na igre sa PS2 ili PS3 konzole. Ovo je prilično loše pošto Switch nije nimalo slaba konzola, pogotovu kada



"AKCIJA JE VEOMA  
ZABAVNA I IZAZOVNA"



IGRU USTUPIO:  
REEF ENTER-  
TAINMENT

PLATFORAMA:  
PC, PS4,  
Nintendo Switch

IZDVAČ:  
NIS America, Inc

CENA:  
59.99€

RAZVOJNI TIM:  
Nihon Falcom

TESTIRANO NA:  
Nintendo Switch

## OCENA

8

- ✓ Sastav fina avantura
- ✓ Provereno funkcionalni sistemi
- ✓ Prosto i zabavno
- ✗ Loše optimizovan port
- ✗ Haotična borba

bez ikakvog problema može da izgura igru kao što je Dragon Quest XI.

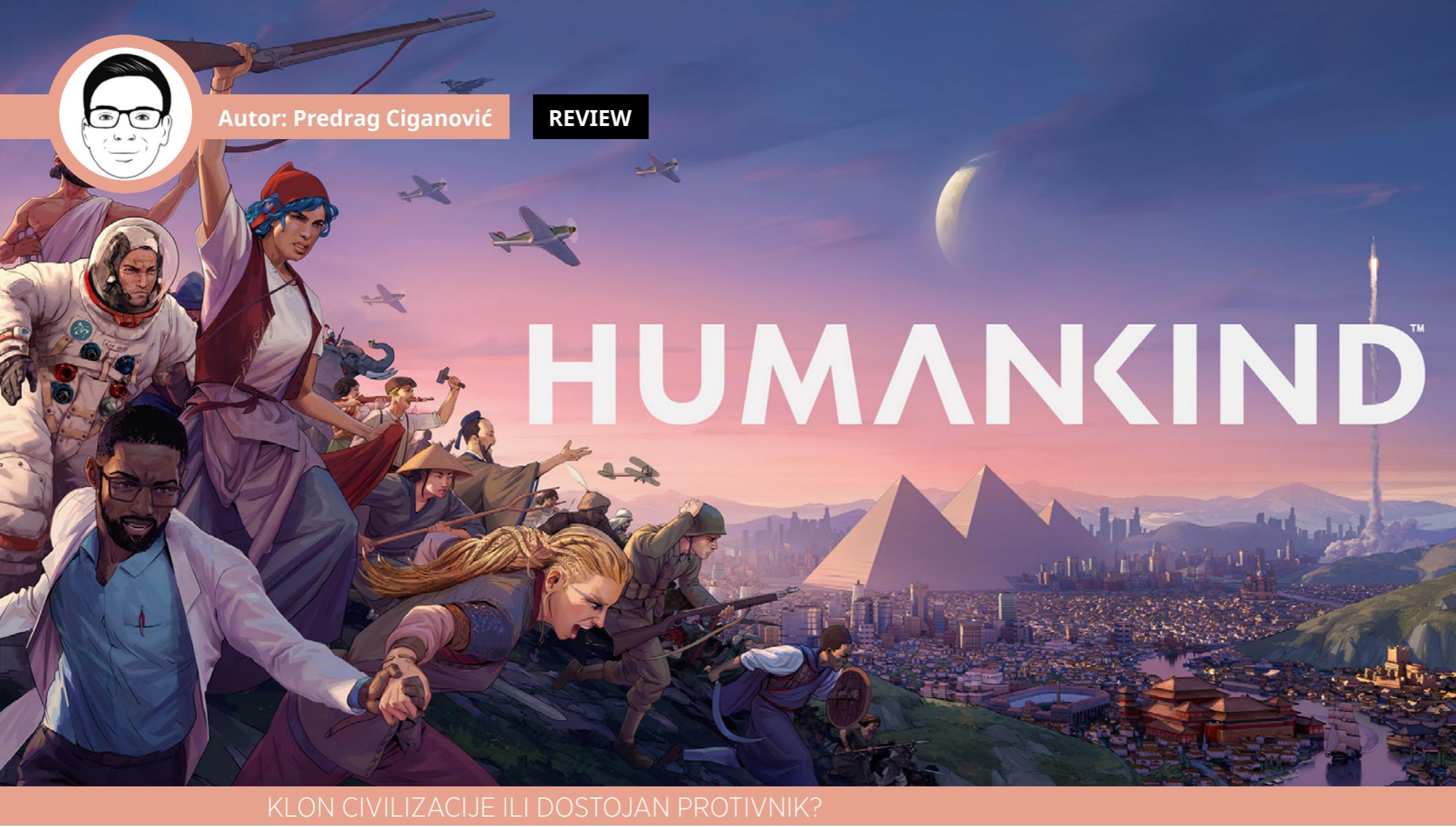
Muzika je super, rok i orkestralne teme su odlične, i neće vam biti problem da ih slušate i posle mnogo sati igranja. Glasovna gluma je već nešto druga, tako imate opciju za originalni japanski ili za engleski jezik, glavnog lika nećete čuti ni u jednom momentu igre! Ovo je po meni veliki propust jer je Adol lik koga ste već videli kroz mnoge prethodne igre, a povrh toga, opcije tokom razgovora sa drugim likovima su limitirane na samo dve, tako da ne vidim zašto je bio problem da se ovi dijalozi snime.

Najveća mana je da Ys IX nije toliko dobro optimizovan za ceo open world sistem i količinu elemenata u jednoj zoni. Pored texture pop in-a dešavaće se da će frejmrejt drastično opasti do momenta seckanja, pogotovu ako uletite u neki deo grada gde ima gomila NPC likova. Ys IX: Monstrum Nox je odličan JRPG naslov kako za one iskusne, tako i za one koji tek ulaze u ovaj žanr. Ovde nećete morati da razmatrate ogroman broj mini sistema i funkcija nego ćete uživati u dobro osmišljenom svetu, likovima i mehanikama. Definitivno je preporuka.



Autor: Predrag Ciganović

REVIEW



## KLON CIVILIZACIJE ILI DOSTOJAN PROTIVNIK?

Kada zavirite u žanr 4X igara, pitanje je da li ćete se setiti video igre koju nije napravio Sid Majer. Civilizacija postoji već 30 godina i još uvek je apsolutni pobjednik kada je u pitanju ovaj žanr, i to je status koji nikao nikada nije uspeo da obori. Ipak, ovo nije vreme da pričamo o uspehu Civilizacija, ali sam donekle ipak primoran na tako nešto, jer je baš to ono što Humankind želi da postigne. Daću sve od sebe da to radim što manje mogu, ali neće biti lako.

Amplitude studio koji radi na ovoj igri nije neko ko se prvi put oprobava u 4X žanru, ali pravo da vam kažem, ne mogu reći da sam upoznat sa njihovim prethodnim radovima. Ono što jesam otkrio, jeste da se ne plaše da eksperimentišu, što ćete vrlo brzo i shvatiti kada budete isprobali Humankind. To je nešto što je bilo neophodno ako želite da započnete borbu sa Civilizacijom.

Gde započeti priču kada vas jedna igra vratи u kameno doba. Pa od neolita. Baš tako i započinjete Humankind, kao jed-

no malo pleme, koje želi da pronađe dom i da se izbori za nešto bolji život. Za razliku od drugih igara gde uglavnom na početku birate vašu frakciju, Humankind nije u žurbi. Pre nego što sagradite prvu bazu, igra od vas prvo traži da istražite mapu, ili bar vašu okolinu, da pronađete hranu, ili ubijete par životinja. Tada će se pred vama pojavit prvi izbor.

Tu polako počinje prava zabava. Odabirom jedne civilizacije dobijate određene bonusne, koji bi trebalo da vam budu kakvi takvi vodiči u razvoju iste. Svaka civilizacija ima svoje vrline i mane, koje ćete morati dobro da proučite pre nego što napravite vaš izbor. Ako želite da se bavite trgovinom, Feničani su izbor za vas. Ako želite da se bavite izgradnjom, Egipt je zemlja sa kojom želite da započnete. Razumete koncept. Svaka kultura takođe ima svoju pasivnu i aktivnu sposobnost. Pasivna ostaje sa vama do kraja igre, dok će se aktivna efekat menjati sa svakim novim izborom. To nije kraj kada su u pitanju opcije, jer ćete

polako otklučavati zakone, religiju, različite tehnologije i sve to će uticati na razvoj vašeg carstva.

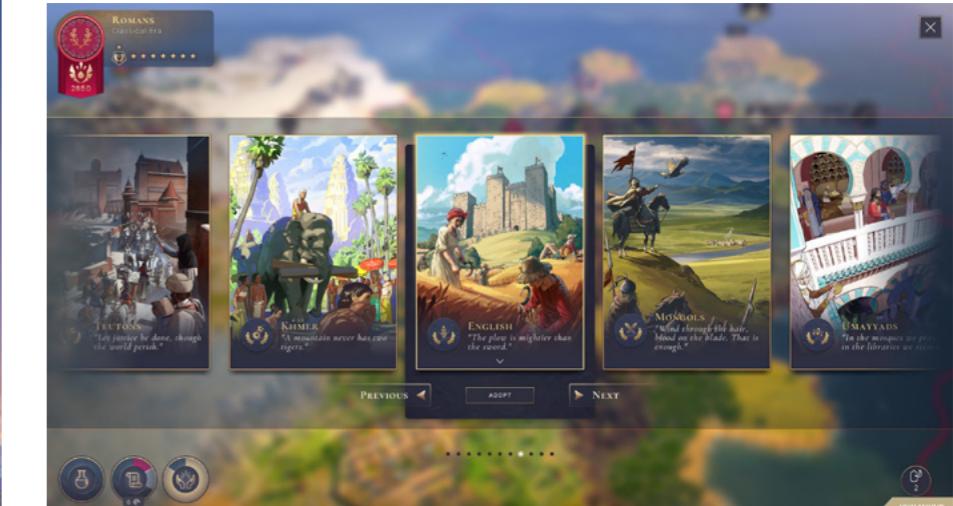
Kako vreme prolazi, kao i u stvarnosti, tako i u igri naše civilizacije napreduju, a kulture menjaju. Rešavanjem određenih izazova dobijate zvezdice, a kada skupite sedam, dobijete opciju da se unapredite. Čak iako ste recimo izabrali Mikensku Grčku, ne morate da nastavite putevima Olimpa, već možete kompletno da okrenete vaše ciljeve i da postanete Persijanci, ili čak i Huni. Kompletan obrt možete napraviti svaki put kada promenite Eru, a slobodno mogu reći da opcija ima pregršt. Kroz igru proći ćete 7 era, a poslednja, kao što i sami možete da pogodite, jeste savremeno doba.

Ilustracije i crteži su stvarno prelepi, zbog čega često taj izbor kulture postane znatno teži nego što bi trebalo da bude. Svaki put kada odlučite da pređete iz jedne ere u drugu, tako će i vaše građevine promeniti izgled na osno-

vu onoga što ste izabrali. Humankind vam takođe dozvoljava da sami napravite vaš avatar, tačnije lika, koji će biti tu uz vas tokom igre. Kao i sve vaše građevine, tako će i taj vaš karakter menjati svoj izgled kroz vreme, kako bi se uklopio u okruženje. U svakom slučaju, moram posebno da pohvalim art tim, koji je svoj posao odradio bez greške.

Pomenute ilustracije se odlično uklapaju u mapu, koja je ispunjena prelepim pejzažima i bojama. Pošto će mapa biti kompletno drugačija svaki put kada započnete novu igru, siguran sam da je ovo jedan faktor koji vam neće dosaditi, jer ćete uvek imati mnogo toga novog da istražite. Rekao bih da gradovi izgledaju prelepo, naročito kada se prošire, zbog čega me nije strah da kažem da je Humankind u ovom pogledu odradio mnogo bolji posao nego Civilization.

Za razliku od Civilizacije, gde svaka armija zauzima jedno polje, Humankind vam dozvoljava da više jedinica spojite u jednu grupu. Samim tim umanju-



**"HIGHGROUND U BORBAMA MOŽE BITI KLJUČAN"**



## PROFILE SCREEN



jete gužvu na tabli, što vam istovremeno olakšava kontrolu. Kada se susretnu dve armije, sekcija mape će biti markirana kao borbeno polje, a sve armije koje se zateknu na polju će automatski biti pozvane u rat. Svaka borba traje bar 3-5 rundi i one nemaju veze sa pravim potezima. U slučaju da bitka ne bude gotova za 3-5 rundi, ona će preći u nadni potez.

Dužina će zavisiti od broja vojnika. Najvažnija stavka svake borbe je Combat Strength i gotovo da će svaki put armija sa većom brojkom pobediti, osim ako niste vrsni vojskovođa. Kao što rekoh, sve borbe se odvijaju na pravoj mapi, što znači da postoje taktičke prednosti. Napad sa leđa, visine, ili iz zamka često može promeniti tok borbe, čak iako je vaša snaga prvobitno bila manja. Iako sam generalno čuo dobra mišljenja o borbi u ovoj igri, ja ne mogu reći da sam oduševljen, zbog čega mi i posebno prija opcija auto-resolve.

Kako pobediti Humankind? Fame. Fame je najvažnija "stvar" u ovoj igri. Imperija sa najviše Fame-a na kraju meča pobeđuje. Na samom početku svake igre birate koliko će vaša partija trajati. Na vama je da u tom periodu postanete najuspešniji. Prava lepota Humankinda je to što Fame možete dobiti na gomilu različitih načina. Svaki uspeh, nevezano da li je to pobeda u bici, neka moralna odluka, ili neko novo otkriće, nagradjuje vas Fame-om. Hoću reći da je moguće pobediti igru a da ne započnete nijedan rat, ako je to stil koji vama odgovara. Takođe je važno napomenuti da postoji takozvani "competitive deeds" sistem.

To znači da će svaki uspeh koji ostvarite pre vaših protivnika biti dodatno nagrađen. Ako ste prvi otkrili celu mapu, dobićete više poena od narednog igra-

ča koji ostvari taj poduhvat.

Zamalo da zaboravim, postoji i multipler. To iskreno da vam kažem i nisam stigao da isprobam, ali s obzirom da se radi o poteznoj igri, i te kako mogu da zamislim da je kvalitetno odraden. Ipak, rekao bih da to mnogima ipak nije glavna atrakcija kod ovog naslova.

Ako ste fan 4X igara, stojim iza toga da je Humankind nešto što treba da isprobate. Ako ste fan strateških igara, verujem da bi vam se Humankind dopao, ali ako vas do sada nisu preterano privlačile, verujem da bi trebalo još malo da sačekate. Ima mnogo pozitivnih stavki i mnogo toga je odrđeno na nivou, ali daleko od toga da mogu reći da je savršena. Uglavnom sve što sam do sada naveo su bili veliki plusovi, zbog čega bih sada pomenuo nekoliko mana.

Smatram da je igra previše spora. U slučaju da izaberete normal speed, što znači 300 poteza, takođe znači da uglavnom nećete dostići savremeno doba, što je donekle i cilj naše pustolovine. Ako normal speed nije dovoljan za to, onda smatram da bi određene akcije trebalo da budu nešto brže nego što jesu. Ele, borba na prvi pogled deluje vrlo uzbudljivo, ali posle nekog vremena shvatićete da je vrlo falična, naročito što ćete s vremenom na vreme naleteti na pokoji bug. Posebno se nadam da ćete vreme posvetiti vašoj mornarici i brodovima, koji su se bar za mene ispostavili kao loša investicija.

Ako niste neko ko voli da traži dlaku u jačetu možete pojačati Humankind, jer uz prelepnu muziku i šarenoliki svet, uživaćete u avanturi koja će vas na brzinu prevesti kroz alternativnu istoriju sa dobro prepoznatljivim kulturama i nacijama.

**"KAO ŠTO MOŽETE NAPRAVITI VAŠEG LIKA, TAKO MOŽETE I PROTIVNIKE"**

### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7  
CPU: AMD Ryzen 5 1600  
GPU: NVIDIA GTX 1060  
RAM: 8 GB RAM  
HDD: 25 GB



IGRU USTUPIO:  
IRIS MEGA

PLATFORMA:  
PC

IZDAVAČ:  
Sega

CENA:  
49.99€

**OCENA**

**8**

- ✓ Muzika
- ✓ Vizuelni stil
- ✓ Mnogobrojne opcije
- ✗ Pollution mehanika
- ✗ Religija i sistem oko nje su loše odradeni
- ✗ Brzina igre

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

rent@guitarhero.rs  
www.guitarhero.rs  
060/55-26-787



Autor: Milan Živković

REVIEW

# Greak

MEMORIES ~ o f ~ AZUR

## PRELEPI TRIO FRUSTRACIJA

**V**ideo igre su čudna sorta medija, jer da biste zasigurno znali njihov kvalitet - morate ih lično isprobati. Ova problematika proizilazi iz istovremeno najveće prednosti igara - činjenice da su one sklop tako mnogo aspekata. S obzirom da je u pitanju multimedijalni vid interaktivne zabave, grafika, zvuk, muzika, priča, naracija, režija, mogućnost kontrolisanja i još sijaset drugih elemenata čine celi-nu i sveukupan kvalitet jednog naslova.

I tako ukoliko posmatrate samo jednu dimenziju video igre, možete stići sa svim pogrešnu sliku o njoj. A kako je prvi utisak uglavnom vizuelne prirode, tako vas grafika nekog naslova može golemo nasamariti.

Šta to onda imamo danas pred nama? Greak: Memories of Azure je 2D platforma o kojoj bih najradije govorio počevši od njenih kvaliteta pa redom ka manama.

Vizuelno, ovo je jedna užasno simpatična igra. Dizajn svih likova i sveta, maštovit je i bez suvišnih detalja, šarenolik i živopisan, odnosno jednom rečju - veoma primamljiv. Igra obiluje različitim i dopadljivim lokacijama, a likovi ne samo da izgledaju odlično u pokretu, već su dodatno "oživljeni" kroz animirane sekvence koje samo pojačavaju ceo vizuelni utisak.

Muzika ne zaostaje mnogo za grafi-kom i dodatno boji kompletну avanturu melodijama koje prosto svemu da-

ju na značaju. U poslednje vreme sam imao tu sreću da je gotovo svaka igra koju sam zaigrao imala jako kvalitetnu muziku i Greak tu uopšte nije izuzetak.

Kontole i njihov odziv, jako su lepo utegnuti pa pružaju dobar osećaj pri kretnjanju karaktera, naročito kada je platformisanje u pitanju. A sami okršaji sa protivnicima pružaju dovoljno slobode pri kretanju, kako biste mogli intuitivno da odaberete najbolji pristup.

Sa druge strane, sami okršaji su poprilično bazični pa iako zanimljivi, brzo mogu da dojade, što celom akcionom momentu ostavlja neki utisak tek iznad proseka. Borbe su definitivno mogle biti nešto maštovitije, naročito u pogledu varijacija pri napadanju ili različitih strategija za svakog od protivnika. Ovako, skoro sve se svodi na isto i ne previše investirajuće mahanje mačem.

Kada protivnici počnu nasumično da se pojavljuju i kvare i najjednostavnije deonice i zagonetke, stvar postaje još gora, pa bih morao da priznam da je kompletan utisak po pitanju borbi ipak dosta u granicama proseka. Zbilja razočaravajuće, nakon što se sagleda prelepa pozornica koju igra svojom originalnom prezentacijom postavlja.

Priča se takođe ne ističe, pa osim ne-kolicine emotivnih momenata, ne motiviše previše na dalje igranje. Dva bra-ta i sestra vođeni najmlađim po imen-

nu Greak (Grik, Grek, Grk?), obilaze zemlju Azur u naporima da pomognu pri izgradnji broda kojim bi otplovili u bolji svet. Ništa vau - ništa loše.

Ali glavna i originalna mehanika igre, mesto je gde stvari zaista poprimaju onaj frustrirajući oblik.

Da li ste nekad igrali The Legend of Zelda: Triforce Heroes? U pitanju je igra koja se može igrati sa još dva igrača istovremeno, ili potpuno solo. I dok prva varijante predstavlja jedno od naj-zabavnijih multiplejer Zelta iskustava, singliplejer je apsolutna suprotnost.

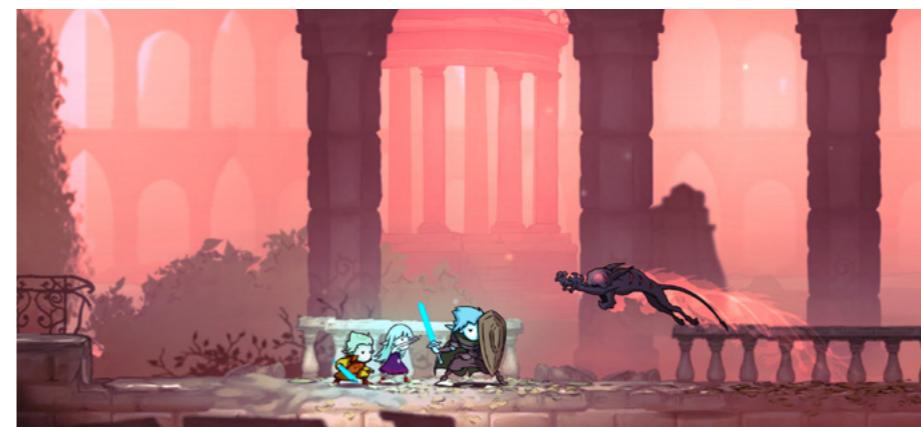
Problem nastaje kada jedan igrač mora da kontroliše tri karaktera. I dok je to u Triforce Heroes rešeno tako što upravljate samo jednog od tri lika u datom trenutku dok ostala dva čekaju kao statue (bukvalno postanu statue), ovde je situacija malo bolja. Ali ne preterano.

Dobar deo igre, Greak neće biti sam već će biti u društvu brata i/ili sestre. Ali kako je u pitanju platforma, najveći deo vremena će svi likovi istovremeno morati da se kreću. Ovo znači da će kompjuter upravljati likove koje ne kontrolišete, pokušavajući da ide u korak sa vama. Sećate se Tails lisice iz Sonic 2 koja pokušava da vas prati, absolutno bezuspešno? E baš tako je i ovde.

Skočite preko provalje, skočiće i kompjuter. Jedini problem - on je bio dva



"KOMPLETAN UTISAK PO PITANJU BORBI JE DOSTA U GRANICAMA PROSEKA"



metra iza vas i sa takvim skokom neće moći da preskoči smrtonosni ambis. Ili još gore - ambis u kom će preživeti, pa ćete morati da prebacite kontrolu na njega i da ga ručno izbavljate.

Ovih situacija ima sijaset i variraju od frustrirajućih zaglavljivanja u prepreke do primanja udaraca od strane protivnika. I sve to je moglo biti mnogo, mnogo bolje, da je u pitanju recimo jedno multiplejer iskustvo. Ili da je programiranje urađeno bolje, tako da kompjuterski likovi usiljeno dobro prate sve vaše pokrete a usput su nepobedivi. Ovako, većinu vremena ćete provesti kontrolišu-

### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

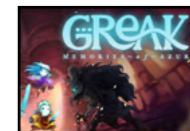
OS: Windows 10 64-bit

CPU: Intel Core 2 Duo E8400

GPU: NVIDIA GeForce 9800 GTX

RAM: 4GB

HDD: 3GB



IGRU USTUPIO:  
TEAM17

PLATFORMA:  
PC, Xbox ONE/S/X,  
PS5, Nintendo Switch  
IZDAVAC:  
Team17  
CENA:  
19.99€

RAZVOJNI TIM:  
Navegante  
Entertainment  
TESTIRANO NA:  
Nintendo Switch

### OCENA

6.9

- ✓ Atmosferična muzika
- ✓ Dobar odziv komandi
- ✓ Originalna i prelepa grafika
- ✗ Kontrola tri liči prepuna frustracija
- ✗ Bazičan borbeni sistem
- ✗ Ne naročito motivišuće



Autor: Igor Totić

REVIEW

# SCARLET NEXUS™

BRAINPUNK I ANIME

**A**ko ste ikada igrali ili čuli za Switch ekskluzivu Astral Chain, sigrurno ste u nekom momentu poželeti da ova igra izade i za druge platforme. Pošto je Nintendo sklopio ekskluzivno pravo za ovaj naslov sa Platinum Games, mislim da nećemo skoro videti port, ali Scarlet Nexus je nešto najbliže i dosta podseća na Astral Chain.

Scarlet Nexus se ne trudi da sakrije da je dosta inspirisan Anime serijama i to nam već na početku pokazuje sa brzom intro sekvencom previše dizajniranih anime likova, brzom muzikom i temama koje će nas pratiti kroz igru. Ubrzo nakon intro sekvence, imate izbor između dva igriča lika, Yuito i Kasane. Ono što je veliko iznenadenje je to što ova dva lika nisu samo muško/ženski ili kozmetički izbor, nego imaju i svoju privatnu priču i sinematike koji se uklapaju u celokupno dešavanje. Pored različitih početaka i razvoja priče, čak su im i načini igre drugačiji. Yuito je borac na blizinu dok Kasane može da baca niz bodeža na daljinu. Ovo je odličan pristup ka ponovnom prelasku singl-

plejer igre jer imate priliku da igrate tehnički isto ali drugačije (kao što je Nier sejral radio do sad).

Priča kaže da hiljadama godina u budućnosti, neki ljudi se rađaju sa psihičkim moćima koji im dozvoljavaju da koriste telekinezu, manipulišu vatrom, strujom, postanu jači i tako dalje. Naša dva heroja su regruti u OSF organizaciji koja koristi ljudе sa ovim moćima da se bore protiv čudovišta koji prete ljudskom rodu i imaju vrlo originalan naziv – Drugi (Others). Oba naša heroja su vešt u moćima telekineze i to im dozvoljava da bacaju sve što nije zakucano za pod (a i neke stvari koje jesu) na neprijatelje i to se jako lepo prenosu u gejmpley ove igre.

Scarlet Nexus je akcija sa ograničenim RPG momentima koji su postali izgleda obavezni u japanskim igrama. Yuito i Kasane imaju standardne napade kao u svakoj drugoj igri, plus telekineza koja se jako lepo integriše u borbeni tok, ali se tu ne završava sva dubina. Kasnije tokom igre, upoznavaćete mnogošto likova (sa

kojima možete da imate i mini dating simulator) koji mogu biti deo vašeg odreda. Svi likovi su povezani moždanim linicom i vi ćete moći da privremeno pozajmite sposobnosti od saboraca. Ovo znači da možete da uđete u tok borbe sa telekinezom i iskombinujete sa vatreñim napadima za dodatnu štetu. Prebacivanje, menadžment i korišćenje svih magija je fluidno i lako za korišćenje ali ima svoju lepu dubinu koja vam dozvoljava da izvodite besne komboe koji jako lepo izgledaju kad se urade kako treba.

Priča počinje vrlo naivno i klasično, dobri momci protiv paranormalne invazije, ali se kasnije pretvara u vrlo ozbiljnu filozofsku dramu. Tema ima pregršt, od već spomenute filozofije kako postojanja tako i motiva heroja i neprijatelja, preko političkih zavrzlama i porodičnih i međuljudskih odnosa i šta znači preživeti u vreme apokalipse. Ono što je problem u ovome je samo izvođenje priče koje je prikazano statičnim scenama koje su kao vizuelne novele. Tu se gubi dinamika između likova iako se glumci svojski trude da izne-

su emocije i ožive svoje likove. A i sporednih likova ima dosta i na većinu njih ćete i zaboraviti jer neće imati neki težak uticaj na priču niti će njihov razvoj biti previše bitan ili upečatljiv. Najveći deo narativa se vrti oko Kasane i Yuitoa i tu će se igra i fokusirati. Naravno cela igra će se na kraju pretvoriti u ogromnu melodramu i anime operu koja će kulminirati krešendom, ali ostaviti i te kako prostora za nastavak.

Scarlet Nexus ima baš pregršt mehanika koje krase ali i upropašćuju igru. Imate ogromno drvo sa poboljšanjima koje ćete budžiti, imate mini konverzacije preko „moždanog SMS-a“ gde ćete saznati dodatne elemente priče, imate dating simulator i naravno ogromnu količinu opreme i skinova koje ćete skupljati kroz igru. Takođe, ovo ne bi bila japanska igra da nemate milion i jedan napitak koji ćete uvek čuvati za kraljicu a ni tada nećete potrošiti.

Kad sam već spomenuo kraljicu, borbe sa njima mogu biti jako izazovne i zabavne. Svaka kraljica ima neku svoju manu, to jest nešto na šta je osjetljiva, bilo da li

“SCARLET NEXUS JE SUPER BRZA, SUPER ZABAVNA AKCIONA IGRA SA KOMPETENTNOM PRIČOM”



“SCARLET NEXUSIMA  
BAŠ PREGRŠT MEHANIKA  
KOJE KRASE ALI I  
UPROPAŠĆUJU IGRI”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10

CPU: AMD Ryzen 5 2600X

GPU: Nvidia GeForce GTX 970, 4 GB

RAM: 8 GB RAM

HDD: 50 GB



IGRU USTUPIO:  
**IRIS MEGA**

PLATFORMA:  
PC, Xbox ONE/S/X,  
PS4/5

RAZVOJNI TIM:  
BANDAI NAMCO  
Studios, Tose

IZDAVAČ:  
BANDAI NAMCO

TESTIRANO NA:  
PS5

CENA:  
50€

## OCENA

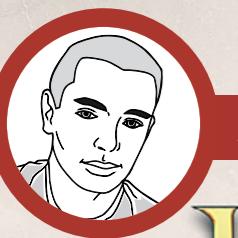
**8.3**

✓ Vrlo zabavna borba

✓ Interesantna priča

✗ Previše nepotrebnih mehanika

✗ Neki likovi su potpuno nebitni



Autor: Nikola Savić

REVIEW

# KING'S BOUNTY II



King's Bounty II možda svojim imenom implicira da je ovo druga igra u serijalu, ali to ovde nije slučaj. Prva King's Bounty igra izasla je daleke 1990. godine i smatra se pretecom Heroes of Might and Magic serijala, što je i logično imajući u vidu da je tvorac obeju igara Džon van Kanegem.

Originalna igra je doživela ribut u prvoj deceniji 21. veka, izlaskom King's Bounty: The Legend 2008. godine, koja je brzo postala veliki hit među ljubiteljima taktičkih RPG igara. To je rezultiralo izlaskom ni manje ni više nego još četiri igre u periodu od 6 godina: King's Bounty: Armored Princess, King's Bounty: Crossworlds, King's Bounty: Warriors of the North i King's Bounty: Dark Side.

Dakle, kao što vidite, ovo „II“ u King's Bounty II baš i ne oslikava pravu sliku, osim u činjenici da igra o kojoj danas pišemo značajno odstupa od formule prethodnih pet (koje su suštinski bile iste igre samo sa novim pričama, jedinicama i regionima).

King's Bounty II je igra koja je, iskreno mislim, pravljena sa ljubavlju i željom da se napravi nešto dobro. No, developeri su

ovde upali u klasičnu zamku „inovacije radi inovacije“ i pokušali da implementiraju set novina u serijal kako bi osvežili gejmplej i novim i stariim igračima pružili jedno novo iskustvo u skladu sa nekim modernim standardima. Nažalost, kako ćemo видети u nastavku teksta, u tome nisu uspeli.

Najveća novina sa kojom ćete se odmah susresti je prelazak sa izometrijskog pogleda na svet igre u pogled iz trećeg lica. Developeri naglašavaju da su žeeli da se više fokusiraju na RPG elemente igre i naprave sinematično iskustvo za igrače, sa isprepletom pričom, velikim svestrom za istraživanje i epskim bitkama. Problem sa ovim prelaskom je što je igra suštinski ostala zaglavljena negde na početak prethodne decenije po mnogim svojim konceptima, te King's Bounty II samo pati zbog pogleda iz trećeg lica jer mnoge njene mane tako isplivavaju na video. NPC-jevi su statični i gotovo beživotni, animacije su krute, tekture isprane, razgovori su loši jer je pisanje ispodprosečno do očajno, a glasovna gluma uglavnom katastrofalna. Iako se dosta toga u ovom istraživanju iz trećeg lica svodi na razgovore sa NPC-jevima, pravih punokrvnih RPG opcija za dijaloge zapravo ni nema,

a većina „bitnijih“ likova je napisana tako dosadno i zaboravno, da nećete stići ni da završite igru, a već će vam biti van glave.

Svet, koji bismo mi kao igrači trebalo da istražujemo je pseudo-otvoren i podeljen na regije, ali oni koji su igrali prethodne King's Bounty igre brzo će da shvate da je suštinska koncepcija regionala ista, sastoje se od unapred odabranih puteva, mesta interesa, skrivenih staza i sličnog, samo je to sada spušteno u prisniji pogled. Ne možete da prelazite ni preko najmanjih prepreka ako nisu na stazi gde je developer nameravao da idete. I dok je tako nešto radio savršeno kod starijih King's Bounty igara iz pticje perspektive, jer one sebe ni nisu uzimale previše ozbiljno, ovde to jednostavno izgleda loše, isprazno i zastarelo.

Priča je prepuna već viđenih klišea. Izvučeni ste iz zatvora nakon šest meseci nevine robije jer kralju treba vaša pomoć, i odatle polazite na avanturu koja bi trebalo da bude puna intrige, spletki, preokreta i velikih otkrića, ali me je trajivo pisanje držalo jedva zainteresovanim (čast nekim izuzecima koji su dobro napisani). Sva tri klase koje možemo igrati, stočki ratnik (Warrior), dobroćudno naivni pa-

ladin i zajedljiva čarobnica (Mage) bi na papiru trebalo da imaju svoje jedinstvene ličnosti, ali osim u načinu kako se obraćaju, njihov karakter nema ama baš nikavog uticaja na priču.

Osim ličnosti, svaki od tri izbora ima određene bonusne i sposobnosti koje će moći da koristi u borbama, gde naš lik stupa više kao general armije koji sa strane izdaje naređenja i baca sposobnosti umesto aktivnog učešća u borbu. Dobre stare taktičke borbe na heksagonalim poljima su i dalje tu, i one su svakako jedna od pozitivnijih stvari kod King's Bounty II. Borbe su i dalje zabavne, jedinice su zanimljivo dizajnirane i izgledaju lepo, i generalno ćete uživati u ovom aspektu igre ako ste ga voleli i kod starih igara. No, ni borba ne dolazi bez mana, u vidu relativne nebalansiranosti, brzog provajljivanja „pravih“ strategija koje možete da forsirate, određenih problema sa prenatpanim interfejsom koji ne pokazuje stvari ispravno, itd.

Voleo bih da polako privodim ovaj tekst kraju, a verujte mi da ovo nije ni petina negativnih stvari koje želim da pomenem, jer stvarno igra pati od gomile loših i za-

starelih dizajnerskih odluka koji je na kraju čine jednim jedva prolaznim mediokritetom. Nisam od onih koji vole da „bacaju hejt“ kad vaš omiljeni developer/muzičar proba nešto novo, ali ovde to jednostavno nije urađeno kako valja. Mrzim što će sad da iskoristim ovu frazu, stalno prebacujem majci da je isprazna, ali pustiću je preko jezika: King's Bounty II nema dušu!

Da ne bude recenzija potpuno pljuvanje po igri, osim borbe i jedinica, izdvojio bih



“DEVELOPERI SU UPALI U KLASIČNU ZAMKU „INOVACIJE RADI INOVACIJE“”

još par stvari koje su dobre, počev od muzike koja stvarno pravi vrhunsku atmosferu, do generalnog dizajna sveta koji je prepun gomile sitnih detalja u kojima možete da uživate.

King's Bounty II nije loša igra, ako ste voleli stare naslove, neće vam biti problem da odigrate ovaj, samo je prosti zaboravni mediokritet koji je mogao da se „osavremenii“ na mnogo bolji i pametniji način.

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**  
OS: Windows 10 64-bit  
CPU: Intel Core i5-7400  
GPU: GeForce GTX 1060  
RAM: 8 GB  
HDD: 20 GB



IGRU USTUPIO:  
**DEAD GOOD MEDIA**



**PLATFORMA:**  
PC, Xbox ONE, PS4, Nintendo Switch  
**IZDAVAČ:**  
1C Publishing EU  
**CENA:**  
49,99€

**RAZVOJNI TIM:**  
1C Publishing EU  
**TESTIRANO NA:**  
P

**OCENA**

**5.8**

- ✓ Borba je zanimljiva
- ✓ Raznovrsnost jedinica
- ✗ Bagovi i nedovršenost
- ✗ Ružnjikava grafika
- ✗ Bezbroj loših „inovacija“

Autor: Lazar Drašković

# KING'S BOUNTY SERIJAL

Posle dosta godina pred nama je i King's Bounty 2, i biću iskren, jedini razlog što pišem ovaj tekst a ne recenziju za najnovije izdanje je činjenica da ne mogu da budem objektivan prema igri koja je totalni promašaj i ne zaslužuje da nosi svoje ime. Igra je nastavak prilično nepoznate Ascension to the Throne igre, a ne King's Bounty serijala.

Dakle King's Bounty, otac čuvenih Heroes of Might and Magic serijala je u svom startu bila jedna od prvih igara koja je mešala poteznu strategiju sa RPG elementima. Prvi deo izašao je davne 1990. i nije ostvario preteran uspeh, ali je iznenađujuće postao veliki hit u Rusiji, do te mere da su fanovi čak pravili nezvanične nastavke originalne igre. I tako je 2007. godine ruska izdavačka kompanija 1C kupila prava na serijal i izdala moderni rimejk. U narednom tekstu ću posvetiti pažnju svakom naslovu u serijalu.

## King's Bounty: The Legend

Iako se ne može smatrati pravim rimejkom jer je totalno drugačija od originala, prva igra u savremenom serijalu je zadržala originalni gejmpaj i iznenađujuće svoju komičnu atmosferu. U suštini, King's Bounty je potezna strategija koja vas stavlja u ulogu heroja čije sposobnosti kroz igru poboljšavate u RPG maniru. Na samom početku imate izbor između tri klase - Warrior, Paladin i Mage, i svaka pravi drastičnu razliku u načinu na koji pristupate borbama. Isto tako postoji četiri izbora težine počevši

od Easy koji je prava smejurija, Normal koji je tu za ljude koji povremeno igraju strategije, Hard, pravi mod za veterane poteznih strategija i Impossible u kome je potrebno neverovatno strpljenje i korišćenje svih resursa i sposobnosti kako biste odneli pobedu u samo jednoj od stotine narednih borbi u toku igre. I konačno igra može da počne!

Početak vas stavlja ispred glavnog zamka ljudske nacije i kralj vas, veoma "originalno", proglašava Kraljevskim Istraživačem koji je u potrazi za neistraženim pećinama, tamnicama, kontinentima, i

tako dalje. Iskreno, priča King's Bounty igara nikada nije bila njihova jača strana, ali ono što ceo serijal izdvaja od većine je totalno besramni bajkoviti kliše koji je veoma komičan i često sarkastičan. Svako ko je čitao knjige Terija Pračeta će odmah prepoznati stil koji je direktno inspirisan njegovim knjigama o Disksvetu. Ova atmosfera odiše kroz ceo serijal i daje mu dozu originalnosti za razliku od mora standardnih high fantasy igara koje u većini slučajeva neuspešno pokušavaju da budu ozbiljne.

Kamera je izometrična, a vašeg heroja na konju upravljate u realnom vremenu. Ujedno tako ni svi neprijatelji na mapi nisu uvek stacionirani i imaju svoju putanju kretanja, a ponekad čak krenu i da vas jure ako im se previše približite. Kako vaš heroj ne učestvuje direktno u borbama potrebno je unajmiti trupe koje će se boriti za vas. Početni zamak je neka vrsta glavnog hub-a igre i tu se mogu kupiti ljudske jedinice, a napretkom u igri polako će se otključavati naprednije jedinice za kupovinu. Naravno postoji gomila neutralnih građevina tokom igre u kojima je moguće kupiti najrazličitije kreature, a isto tako postoje i posebne lokacije sa svojom specifičnom vrstom trupa, poput orkova, elfova, demona, patuljaka i undead-ova. Isto tako moguće je kupiti ili pronaći raznorazne



The Legend

## The Legend



artefakte i magije koje će vam pomagati u borbama.

Za razliku od svih strategija, vaš heroj ograničava veličinu armije koju može da vodi, tako da nije potrebno samo izdvojiti novac za istu, već je potrebno imati i dovoljnu količinu Leadership-a. Svaka klasa ima svoju količinu Leadership-a koji se dobija levelovanjem heroja i pronaalaženjem raznih resursa raštrkanih po mapi. Na primer, ako vaš heroj ima 100 Leadership-a a obični strelec zahtevaju 50, to znači da će on moći da regrutuje 2 strelnca u svoju armiju. Naravno, kasnije će vaš heroj moći da vodi stotine strelnaca a čak i moćne zmajeve koji zahtevaju po 2000 ili više Leadership-a! Heroj ima pet slotova za armiju u kojem svaki slot predstavlja jednu grupu vojnika i njihov broj tokom borbe, i dva rezervna u koje je moguće staviti jedinice koje ne učestvuju u borbi. Rezervne jedinice ne zahtevaju Leadership i moguće je imati ih više nego što to igra inače dozvoljava. Sve jedinice imaju različite aktivne ili pasivne sposobnosti i statistike ali ih je moguće voditi i po više hiljada, dok su jedinice petog nivoa izuzetno jake i izdržljive ali retko kada ćete moći da ih vodite više od desetak.

Tokom svake runde heroj može da baci neku magiju ako ima dovoljno mane i iskoristi "Rage" sposobnost ako ima dovoljno rage poena. Ovo je mehanika koju ću objasniti bolje malo kasnije. Napadanjem i primanjem štete vaše armije generišu Rage poene, koji se van borbe za razliku od mane polako troše.

Pored neutralnih neprijatelja postoje i borbe sa neprijateljskim herojima. Ovakvi dueli su daleko opasniji jer, kao i vi, i protivnički heroji mogu da bacaju magije i dodaju statistike svojim trupama. Nakon nekoliko rešenih glavnih questova bićete nagrađeni "Rage kutijom" po-

nekoliko mesta u igri postoje i posebne boss borbe protiv ogromnih čudovišta i one će obično imati nekakve jedinstvene mehanike za razliku od standardnih okršaja, i u njima nije moguće koristiti vaše Rage sposobnosti. Nažalost njih je veoma malo i sa njima ćete se suočiti samo u prvoj polovini igre, nakon čega totalno nestanu.

Vaš heroj ima tri stabla sposobnosti koji se svrstavaju u Might, sposobnosti koje direktno pojačavaju vaše trupe i daju bonusne na Rage, Mind, sposobnosti koje uglavnom utiču na vanborbene statistike, i Magic, sposobnosti koje utiču na vaše magije u toku borbe i mogućnost učenja istih. Umesto standardnih skill poena koje dobijate u drugim igrama, ovde vaš heroj tokom svakog levela dobija rune koje se dele u tri vrste, crvene might, zelene mind i plave magic koje služe za kupovinu sposobnosti. U зависnosti od vaše klase heroj će dobijati više ili manje određenih runa po svakom iskustvenom nivou. Rune se ujedno mogu pronaći i na mapi, veoma retko u kovčezima blaga unutar i van borbe, ili se dobijaju rešavanjem nekih questova.

Isto tako vaša izabrana klasa u svom stablu ima pristup ultimativnoj sposobnosti. Warrior ima sposobnost da prestane da gubi Rage van borbe, Paladin sposobnost da pretvara sveštenike u inkvizitore, a Mage sposobnost da baca magije više puta u jednom potezu! Warrior ima najveći Leadership doprinos tokom levelovanja, Paladin nešto manji, a Mage najmanji, tako da će on voditi duplo manje vojske za razliku od Warrior-a! Pošto je ovo prva igra u novom serijalu, balans između klase je nažalost nešto lošiji, te je Paladin izuzetno slabiji u odnosu na druge dve klase, a Mage bez obzira na malu količinu vojske može da urniše neprijatelje svojim magijama mnogo efikasnije nego Warrior sa svojom velikom armijom.

Nakon nekoliko rešenih glavnih questova bićete nagrađeni "Rage kutijom" po-

**Armored Princess-Crossworlds****Armored Princess-Crossworlds****Armored Princess-Crossworlds**

moću koje je moguće bacati neku vrstu "magija" u toku borbe. Iako sve tri klase mogu da koriste ovu mehaniku Warrior je u njoj najefikasniji. Ova ideja od strane developera je veoma zanimljiva jer Warrior može da baca raznorazne "magije" koje dodaju dodatan element taktike umesto klasičnog "udri najjačom trupom i završi potez". U Rage kutiji se nalaze četiri stvorenja i kroz igru će se vremenom otključati. Svako stvorenje ima četiri sposobnosti i svoj poseban nivo iskustva. Korišćenjem ovih sposobnosti u borbi, Rage stvorenja dobijaju iskustvene poene i nakon levelovanja moguće je naučiti novu veština ili unaprediti jednu već naučenu.

Još jedna od simpatičnih mehanika je pronaalaženje žene za vašeg heroja. Neki od questova vam daju mogućnost da se oženite različitim devojkama koje donose određene bonusne i dodatne slotove za artefakte. Na primer, od zlog bandita možete osvojiti undead zombi ženu ili u močvarama pronaći žabu koja se nakon poljupca pretvoriti u mladu devojku.

Grafički igra je za svoje godine sasvim pristojna i prilično šarena, što dodaje na bajkovitu atmosferu. Portreti likova su isto tako prilično lepi a često i komični, što ide uz stil naracije.

Posebno moram da spomenem apsolutno fantastičnu muziku od strane izu-

tvo sitnih unapređenja u odnosu na prvi deo. Sada zagarantovano dobijete jake magije u kasnijim questovima, određene prodavnice uvek imaju barem jednu vrstu dobrih trupa, a neke artefakte čete uvek pronaći na određenim lokacijama. Klase su mnogo bolje balansirane, tako da Paladin više nije totalno smeće iako je i dalje dosta lošiji, dok Mage više nije apsolutni kralj borbe koji je uvek bolji od prve dve klase. Sada artefakti dodaju više unikatnih bonusa tokom borbe za razliku od glavnog povećanja borbenih statistika. Dodate su mnoge nove kreature, a pritom su stare bolje balansirane i usavršene. Dodata je i potpuno nova rasa u vidu Lizardmena.

Jedna od novih mehanika su medalje koje vas nagradjuju ako rešite određene zadatke u borbi. Recimo pobedite 10 borbi bez gubitaka da biste dobili bonus Leadership i slično. Ova mehanika će se zadržati do kraja serijala i veoma je zanimljiva. Rage mehanika je isto tako usavršena i umesto različita četiri lika sada na početku dobijete bebu zmaja i ne morate da čekate pola igre kako biste otključali sve Rage sposobnosti. Sposobnosti koje su bile beskorisne su sada poboljšane ili totalno izbačene, a Rage mehanika je generalno dosta pojačana. Maksimalni iskustveni nivo Amelije je povećan na 50, dok je u originalu on bio 30.

Bossova je sada više i ima ih i u drugoj polovini igre, iako su neki reciklirani iz prethodnog dela. Mehanika žena je sada zamjenjena regrutovanjem štitnika, a njihovi bonusi su sada zanimljiviji, a pritom isto dodaju nove slotove za artefakte. Sama dužina igre je dosta poboljšana. Nije ni previše dugačka a držaće vas dosta više od današnjih igara koje se uglavnom mogu preći za dan ili dva. Dodata su i dva nova moda ili mini kampanje koje se uglavnom svode na borbene arene, bez istraživanja sveta i sa prilično nestandardnim duelima koji imaju različite zanimljive mehanike. Neki jako sitni i skoro pa neprimetni bagovi iz prvog dela su totalno nestali i za sve godine koje sam igrao igru nikada nisam našao ni na najmanji problem. Sve

**King's Bounty: Armored Princess/Crossworlds**

Nešto više od godinu dana kasnije Katuri je izbacio novu igru u serijalu. Ovog puta vas stavlja u ulogu princeze Amelije, sporednog lika iz prvog dela igre koja mora da spase kraljevstvo svog oca od zlog demona koga je vaš heroj, sada kanonično zvan Bill Gilbert, prethodno savladao.

Armored Princess je ubedljivo najbolja igra u celom serijalu jer je donela mno-

## Warriors of the North



Warriors of the North

statistike. Dodata je četvrta škola magije u vidu magije runa, ali u borbama postoji mehanika runa koja je veoma loše osmišljena i nepotrebno komplikovana.

Igra je prepuna bagova i mnoge sposobnosti novih jedinica ili ne rade kako treba, ili rade totalno suprotno od onoga što piše da rade. Umesto štitonoša sada vam se pridružuju valkire koje istovremeno služe kao nove rage sposobnosti, a opet je potrebno više od pola igre kako bi se one otključale.

Jedina pozitivna tačka igre je činjenica da su klase konačno savršeno balansirane. Paladin, sada nazvan Skald je preuzeo vođstvo u Leadership-u, tako da poseduje najveće armije, dok nije loš ni u rage a ni u magijskim sposobnostima, dok se Warrior, sad nazvan Viking, skoncentriše na destruktivnu moć rage sposobnosti i manjim ali daleko specijalizovanim armijama nego ranije, dok je Mage, sada zvan Soothsayer ostao manje više isti.

Sve u svemu dosta lošiji i iskreno previše dugačak nastavak za koji mi je trebalo više od dve nedelje da predem. Za die hard ljubitelje serijala i poteznih strategija poput mene, mnoge mane će biti podnošljive, ali iskreno za sve druge, bolje je da se zadržite na mnogo ispoliranijoj i boljoj igri poput Armored Princess.

## King's Bounty: Dark Side



u svemu, Armored Princess je ubedljivo najbolji deo iz celog serijala.

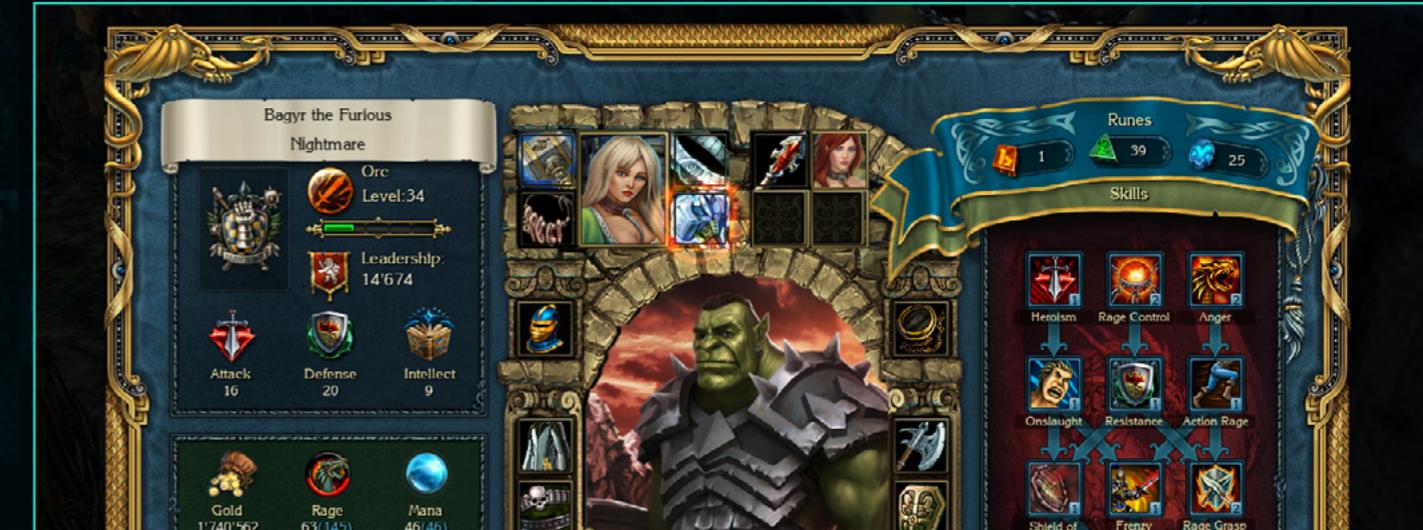
King's Bounty: Warriors of the North Tri godine kasnije imamo još jednu novu igru u serijalu. Ovog puta nalazite se u ulozi Vikinga Olafa, koji mora da odbrani svoju domovinu od strane zlih undead-ova. Ovaj zadatak će ga dovesti do najrazličitijih delova sveta i nazad u kraljevstvo originalne igre.

Moram da spomenem da su ova tri dela veoma blago povezana i da se neki sporedni likovi ponovo pojavljuju, što je lep dodir.

Međutim za razliku od Armored Princess, Warriors of the North je pretero u pokušaju da unapredi serijal. Vinkinzi, koji su prethodno bili neutralne jedinice, sada su postali celokupna frakcija sa novim i poboljšanim trupama. Štaviše toliko su jaki da je prva polovina igre smešno laka, a neprijateljske vojske su prepune i borbe postaju isuviše i nepotrebno dugačke. Postoje i dve nove frakcije - Ice Elfovi i Undead Lizardmeni, ali oni su samo reskinovane stare rase sa malo drugačijim sposobnostima.

Iskreno dosta bolja igra od prethodne, ali nažalost nedovršena sa još više bagova nego ranije. Novost koju ova igra donosi je da sada posedujete glavnu

vaše trupe sada imaju svoj iskustveni nivo koji ide do 10 i dobijaju bonusne na



Dark Side



Dark Side



Dark Side



**RAZVOJNI TIM:**  
New World Computing /  
Katuri

**IZDAVAČ:**  
New World Computing /  
1C Company

**GODINA IZLASKA:**  
1990/2008/2009  
/2012/2014

**PLATFORMA:**  
PC

Autor: Milan Janković

## EVERSPACE 2

Everspace 2 je igra koja dolazi kao Early Access istoimenog originala sa fokusom na istraživanje i borbe u hladnom svemiru. Radi se o brzopoteznoj singlplejer pučačini u kojoj na raspolažanju imate niz aktivnosti, poput istraživanja planeta, sakupljanja loota, kraftovanja i rudarenja zarad progrusa.

Studio Rockfish je nedavno izdao specijalnu demo verziju koja je besplatna za sve i donosi solidnu količinu sadržaja. Prvih 5 misija je dostupno za probu, zajedno sa 2 sporedne.

RAZVOJNI TIM:  
RockfishGDE PREUZETI:  
[https://store.steampowered.com/app/1128920/EVERSPACE\\_2/](https://store.steampowered.com/app/1128920/EVERSPACE_2/)

Autor: Božidar Radovanović

## DINNER WITH AN OWL

Dinner with an Owl vas vodi u kratku point and click avanturu, inspirisanu jezivom atmosferom klasične horor literature. Kao mladi biznismen koji ima sastanak sa važnim poslovnim partnerom, bivate zarobljeni u beskrajnu petlju smrti i...večere. Tada saznajete da je vaš poslovni partner jedna vrlo elokventna sova, koja je ubedena da nema ničeg boljeg od dobre klope.

Uz dijaloge sa nekoliko likova i interakcijom sa svega par predmeta, cilj vam je da rešite misteriju i izvučete se iz surealnog košmara koji vam je priredio vaš neobični domaćin. Celo ovo iskustvo dopunjuju čemer, sablasne muzičke nумере i dašak humora, koji zajedno daju kratak uvid u gro-

zničav san jednog beznadježnog ludaka.

Morao bih da pohvalim i glasovnu glumu, koja je zaista odlična, pogotovo ako uzmemu u obzir da je u pitanju besplatna indie igra.

Iako traje svega dvadeset minuta, Dinner with an Owl je uspeo da se pokaže kao vrlo intrigantno iskustvo. Ako je ovo znak onoga što dolazi, nadam se da će nam developer BoringSuburbanDad ubuduće spremiti neke raskošnije "večere".

LET'S HAVE DINNAAH!

RAZVOJNI TIM:  
BoringSuburbanDadGDE PREUZETI:  
[https://store.steampowered.com/app/1567420/Dinner\\_with\\_an\\_Owl/](https://store.steampowered.com/app/1567420/Dinner_with_an_Owl/)

Autor: Milan Janković

PLATFORME:  
AndroidRAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:  
Square EnixCENA:  
BesplatnoTEST UREĐAJ:  
Samsung Galaxy A50

OCENA DA



## NIER REINCARNATION

Nier serijal je ovih godina poprilično popularan zahvaljujući dolasku Nier Automata, i najavi remastera originalne igre za računare. I igrači na mobilnim uređajima su dobili priliku da zaigraju naslov iz Nier serijala, i to sa potpuno novom pričom.

Nier Reincarnation je akcioni RPG sa pričom koja vodi u mesto zvano The Cage. Sve počinje tako što mala devojčica dolazi svesti na podu sa ogromnim građevinama u okolini. Pratnja je misteriozno stvorene zvane Mama sa kojim istražuje čudnovato okruženje.

Gejmlanj se odvija po principu pružanja komandi karakterima, sa dostupnim auto-modom koji omogućava da karakteri pod kontrolom igrača sami napadaju neprijatelje. Dobar dodatak za one koji prvi put igraju ovaj tip igara.

Nier Reincarnation je sasvim kvalitetna igra, sa dobrom pričom, glasovnom glumom i cinematicima. Jedini problem leži u bagovima koji mogu zasmetati i obarati frejmrejt u pojedinim momentima.



Autor: Stefan Starović



## FRACTAL DESIGN MESHIFY 2 COMPACT I ION SFX 650 GOLD

Vrhunske komponente za podršku gejming računaru

**K**ada korisnici sebi sklapaju lju-tu gejming mašinu najčešće se najviše pažnje obrati na osnovne komponente - brži procesor i grafička kartica, eventualno više memorije ili veći prostor za skladištenje podataka, a najčešće se stvari kao što su napajanje ili kućište ostave kao poslednje stavke pa se na njima kратi budžet. Ovo nije baš tako dobro razmišljanje pre svega zato što kućište obezbeđuje dobar izgled i pravilan protok vazduha u računaru kao i mogućnosti za lakši upgrade ili uopšte menjanje komponenti u budućnosti, dok napajanje s druge strane može imati izuzetnog uticaja na dugotrajnost i stabilnost rada izabranih komponenti. Zato smo hteli da prikažemo šta sve tu može da bude od uticaja na jednom paru kućište i napajanje koje dolazi od renomiranog proizvođača - Fractal Design.

### Meshify 2 Compact

Meshify 2 je kao što mu i naziv kaže (mesh eng mreža) kućište koje je napravljeno da omogući najveći protok vazduha preko komponenti i samim tim je u srž dizajna inkorporirano dosta rupi-

ca. Sa prednje strane je ta mreža urađena u nekom obrascu koji liči na recimo stealth avion koji smo mi svojevremeno oborili iznad Srbije, ali u ovom slučaju to zapravo daje neku posebnu draž. Osim toga je na prvi pogled kućište relativno standardnog izgleda, ali opet treba primetiti da je i donja i zadnja i gornja strana puna otvora za ventilaciju. Jedino što zapravo nije izbušeno jesu stranice kućišta, sa jedne strane je potpuno zatvoren, a sa druge strane možete birati da li hoćete staklo ili zatvoreni lim. Pritom i samo staklo može da bude u različitim nijansama - od potpuno providnog, preko polu-providnog, pa do skroz tamnog (ali i dalje providnog). Ja bih rekao da je naš test primerak bio sa ovom najtamnjom varijantom stakla koja zapravo služi da kućište u većini slučajeva deluje potpuno tamno osim kad upalite iznutra neke RGB LED osvetljenje komponente, onda imate diskretan sjaj iz unutrašnjosti računara. Uz kućište se dobijaju ugrađena 2 ventilatora prečnika 140mm i 1 od 120mm a ukupan kapacitet kućišta je do 7 ventilatora prečnika 120mm ili do 4 komada prečnika 140mm, što svakako obezbeđuje i tih rad i odličan protok

vazduha. Takođe tu je i opcija da potpuno odvojite gornju stranu kućišta kako biste lako instalirali hladnjak za vodenou hlađenje koji može biti dimenzije do 240mm, ili ga možete postaviti na prednju stranu kada može biti dužine čak do 360mm (sa tri 120mm ventilatora).

Naravno za očekivati je da sav taj vazduh koji može slobodno da protiče kroz kućište sa sobom povuče i solidnu količinu prašine ali upravo tu na scenu dolazi mesh dizajn kućišta - sami obrasci mrežica su tako napravljeni da maksimalno spreče ulazak prašine u deo sa komponentama. Ta prašina će se onda taložiti na mestima gde ventilatori uvlače vazduh ali su zato tu pametni sistemi za skidanje i čišćenje mesh panela sa prednje, gornje i donje strane, tako da uz nekoliko poteza krpom ili usisivačem se možete vrlo lako rešiti prašine i uspostaviti ponovo optimalan protok vazduha koji hlađi komponente.

Konačno sam dizajn unutrašnjosti je takav da će obezbediti maksimalnu funkcionalnost ali ne na uštrb estetike - tu su metalna kutija u donjem delu koja će sa



**“MESHIFY  
2 KUĆIŠTE  
MAKSIMIZUJE  
PROTOK  
VAZDUHA”**

kriti napajanje i hard diskove, a SSD diskove dimenzija 2.5" možete zakačiti iza matične ploče na za to predviđene lokacije. Tu su i vrlo interesantno dizajnirani otvori obloženi gumom kroz koje prolaze kablovi sa zadnje i donje strane do matične ploče i prave minimalne estetske probleme. U pakovanju, a i na nekoliko mesta u kućištu se nalaze vezice koje će vam omogućiti elegantnije kabliranje, a neke od njih su i tipa čičak trake sa sve Fractal Design ispisom na njima. Ovo vam omogućava da računar koji sastavite u ovom kućištu bude i estetski i funkcionalno maksimalno iskorišćen dok se većina kablova uredno sklanja od pogleda.

Meshify 2 koji smo dobili u Compact izvedbi je nešto manji od standardnog ali i dalje podržava ploče punog ATX formata, a naravno i manje ukoliko se



za neku takvu odlučite. Takođe u njega može stati i grafička kartica dužine do 341 mm što bi trebalo da podrazumeva najveći broj trenutno aktuelnih modela, izuzev možda one najekstremnije. Ukoliko se odlučite da sklonite jedan prednji ventilator onda se maksimalna dužina grafičke kartice podiže na respektivnih 360mm. Sa gornje strane se nalaze standardni power/reset tasteri, odvoje-

### Ion SFX-L 650W Gold

Ion napajanja su standardni Fractal Design modeli međutim SFX-L je zapravo



## “MOŽETE BIRATI ZATAMNJENOST PROVIDNE STRANICE”

oznaka veličine – ovo je napajanje napravljeno za manja kućišta i dimenzija po SFX standardu ali L oznaka na kraju označava da je malo duže i da može u njega da stane nešto veći ventilator, u ovom slučaju prečnika 120mm, a debljine samo 15mm. SFX napajanja su pre svega namenjena ITX kućištima i pločama, tj manjim sistemima koji po svojim dimenzijama više liče na igračku konzolu nego na pravi gejming računar. Ipak, iako nama ovako malo napajanje nije trebalo u kombinaciji sa standardnim ATX kućištem svakako nije problem jer ono iako je nešto manjih dimenzija pruža vrlo slične karakteristike kao i njegovi veći rođaci iz iste serije. Pritom uz napajanje dobijate i ATX bracket tako da ga možete sasvim komotno montirati u

normalno ATX kućište, a kasnije ga prebaciti u neko manje ukoliko vam je takav računar dugoročni cilj.

Dobra strana ovog napajanja jeste što ono može biti skoro potpuno pasivno, tj. pod manjim opterećenjima ono isključuje ugrađeni ventilator i postaje potpuno bešumno. Takođe napajanje je potpuno modularno pa možete priključiti samo kablove koji su vam zaista i potrebni a i oni su obloženi takozvanim UltraFlex DC materijalom koji omogućava lakše savijanje a samim tim i kabliranje unutar računara.

Dve su stvari bitne kod izbora napajanja za računar – njegova snaga i njegova pouzdanost, odnosno koliko je certifikovano da dugo može izbacivati deklarisanu snagu za vaš računar. Na internetu možete naći podatke koliko troše pojedini procesori, grafičke kartice, diskovi i slično, pa lako možete sračunati koliko je potrebno da bude maksimalna snaga napajanja tokom dugotrajnog korišćenja pod punim opterećenjem, na primer dok igrate zahtevnu video igru. U praksi većini današ-

njih računara će biti sasvim dovoljno napajanje koje je deklarisano na negde između 500 i 600W realne snage (u većinu ne računamo sisteme sa više grafičkih kartica i slično). Treba ipak imati u vidu da dosta manje poznatih i priznatih proizvođača prosti laže na deklaracijama svojih napajanja pa će netretko sretati napajanja koja su deklarisana na 700 ili 800W a da crkavaju pri dužem opterećenju od nepunih 400W uz mogućnost da vam unište užitak, ali ponekad i oštete druge komponente računara. Zato prilikom izbora napajanja uvek treba gledati proizvođače sa poznatim renomeom, ali i sertifikacije koje su u međuvremenu uvedene, baš zbog ovoga. Prva bitna oznaka koju treba pratiti je 80 Plus – u praksi nijedno napajanje nema 100% efikasnost, na primer ako treba da isporuči komponentama 400W snage ono će iz zida vući recimo 500W, gde će ostatak snage biti raspršen kao toplo. Ukoliko je odnos 400/500 znači da je efikasnost tog napajanja pod tim opterećenjem 80% i 80 Plus oznaka na napajanjima znači da ono isporučuje efikasnost od 80 ili više procenata.



**“ION NAPAJANJA SA GOLD SERTIFIKACIJOM IMAJU GARANCIJU OD 10 GODINA”**

Pored ove oznake, nekada obeležene i sa 80 Plus White postoje i još Bronze, Silver i Gold oznake na napajanjima, a ponekad čak i Platinum kao najviša. 80 Plus White oznaka znači da će napajanje na 20%, 50% ili 100% opterećenja imati efikasnost od bar 80%. Kod Bronze su te brojke između 85 i 88% i u praksi ovo napajanje je sasvim dovoljno za većinu normalnih korisnika. Silver i Gold napajanja zapravo još višu efikasnost. Naše 80 Plus Gold napajanje nudi oko 90% efikasnost bez obzira na stepen opterećenja što znači manje generisane toplove i manje trošenje komponenti. Samim tim ni ne čudi činjenica da Fractal Design daje garanciju od celih 10 godina na Ion SFX-L 650W Gold napajanje.

## Zaključak

Izbor kućišta i napajanja definitivno može uticati ozbiljno na performanse i dugovećnost vašeg računara što je stavka na koju ljudi često ne obrate pažnju. S tim da treba imati u vidu da je napajanje koje je nama stiglo na test SFX-L tipa pa to plaćate dodatno, u standardnom ATX formatu bi napajanje ovog ranga svakako bilo bar 50% jeftinije. Nažalost

to znači i dalje da ne biste kupili kućište i napajanje za na primer 100 evra, već bi vas sve izašlo negde 200-250 evra, ali kada pogledate da ste nekoliko puta više od toga platili komponente koje ćete napakovati u to kućište i koje će zavisiti od tog napajanja svakako je naša preporuka da razmislite o tome i da ukoliko imate želju da se kvalitetno počastite uzmete u najozbiljnije razmatranje Fractal Design proizvode.





Autor: Stefan Starović



# RAZER PRO CLICK

## Gejmerski miš za poslovnu upotrebu

Razer oduvek znamo kao kompaniju koja proizvodi gejming periferije, praktično već više od 20 godina. Međutim dosta gejmera koji su još tada bili pobornici Razer-a su u međuvremenu odrasli i sada imaju dobro plaćene poslove u nekim kancelarijama pa im je malo bez veze da koriste baš izrazito gejmerske Razer miševe u tom okruženju. I u kompaniji su to shvatili pa su zato lansirali proizvode namenjene profesionalnom okruženju.

### Razer Pro Click

Prvi Razer proizvod s kojim se susrećemo iz profesionalne serije je Pro Click miš i razlike u pristupu su odmah uočljive. Prvo u pitanju je potpuno beo proizvod za razliku od tradicionalno crnih Razer gejmerskih periferija (uz izuzetak poneke specijalne edicije). Drugo samo pakovanje odiše nekako profesionalnom kulturom, sa sve trenutno ultra popularnim natpisima da je napravljeno od recikliranog materijala i slično. Naravno sve je to u principu samo šminka i re-

alno gledano u pitanju je „punokrvni“ Razer proizvod ali koji će verovatno lakše moći da opravdate šefu ili drugim kolegama. Zanimljivo je da čak nema ni elemenata RGB LED osvetljenja koje je sada praktično neophodno za bilo koji gejmerski miš danas već je u pitanju vrlo sveden dizajn.

Oblak miša je potpuno ergonomski i prilagođen desnoručnim korisnicima, pri čemu se radi o nešto većem uređaju, ukoliko bismo baš sitničarili rekli bismo da vrlo podseća na jedan konkurentski proizvod koji se takođe reklamira za profesionalnu upotrebu. Međutim Razer tvrdi da je u pitanju oblik razvijen u saradnji sa kompanijom Humanscale koja je potpuno specijalizovana za ergonomiju na radnom mestu. I zasta, miš odlično leži u ruci, gumirani delovi su na svim pravim mestima, točkić je zaista fenomenalan za korišćenje. Osim dva glavna i točkića sa gornje strane se nalazi i dugme za prebacivanje DPI osetljivosti, dok se pod palcem nalaze još dva (forward/back) dugmeta. Sa

ergonomsko tačke gledišta miš je zaista puno pogodak i zato se Razer i hvali da je miš napravljen za udobnost čak i tokom najdužih dana u kancelariji.

Pro Click je bežični miš koji se na računar povezuje preko Hyperspeed Wireless adaptera koji možete sakriti u njegovom donjem delu i tada nudi apsolutno iste performanse kao i preko kabla. Druga opcija povezivanja jeste preko Bluetooth veze što je zgodno ako ga nosite uz neki laptop koji sigurno ima Bluetooth a nisu vam neophodne sve performanse koje nudi Hyperspeed. Konačno ukoliko vam nestane baterije možete ga povezati priloženim kablom na računar. Malo je čudno što se Razer opredelio za stariji Micro USB konektor kada je sada USB-C u punoj ekspansiji ali ne verujem da će ti ikome biti veliki problem. Baterija bi trebalo da izdrži do 400 sati rada kada je miš povezan preko Bluetooth konekcije i do 200 sati rada preko wireless adaptera. Inače se prebacivanje između tipa konekcije radi vrlo lagano preko malog tastera sa donje strane miša.

### Zaključak

Svi sebi moramo jednom da priznamo da se nekada mora odrasti i da ne ide u svako okruženje crni RGB LED osvetljeni miš kakve Razer inače pravi. Ono što je



“SENZORIMA  
REZOLUCIJU OD  
RESPEKTABILNIH  
16.000 DPI”



Razer pak uspeo sa Pro Click modelom jeste da u svedeni i ergonomski odlično pozicionirani oblik ubaci pravi miš za svakog gejmera koji želi uređaj na kome može igrati i CS:GO ali i koji mu neće štrčati u kancelariji i koji će mu pomoći da poveća produktivnost. Vrlo interesantan eksperiment sa strane Razera i možemo ih samo ohrabriti da prave još ovakvih uređaja.

### Karakteristike:

Model	Razer Pro Click
Tip	Bežični Optički miš
Povezivanje	USB, 2.4GHz Wireless, Bluetooth
Senzor	16.000 DPI
Dodatak	DPI prebacivanje, Mehanički svičevi, HyperSpeed Wireless



Autor: Stefan Starović



# ROG STRIX RADEON 6600XT

## Ultimativna grafička za Full HD rezoluciju

T ržiste grafičkih kartica je već duže vreme jedno od najpogodnijih nastašicama gde su se spojili uticaji globalne pandemije, rasta potražnje za igranje video igara, dodatne potražnje zbog rudarenja kriptovaluta i konačno problema sa snabdovanjem i logistikom proizvođača. U tim okolnostima na test smo dobili Radeon 6600XT grafičku karticu koja bi trebalo da bude idealno rešenje za igranje u, još uvek dominantnoj 1080p, rezoluciji, ali kada i po kojoj ceni ćete ovaj model zapravo i moći da kupite u prodavnici je trenutno u domenu gatara i vračara.

### ROG Strix 6600XT

Kartica koja nam je stigla na test preko AMD-a je jedna od najluksuznijih Radeon 6600XT modela koji bi trebalo da se pojave, u pitanju je Republic of Gamers Radeon 6600XT sa 8GB GDDR6 memorije. Zanimljivo je da je kartica u varijanti sa dva ventilatora ali da već ima najava drugih proizvođača da će biti modela i sa po 3 ventilatora. Ovako na

prvi pogled kartica deluje nekako zdestrogo - dosta je kratka za ono što smo navikli od današnjih grafičkih kartica ali je opet poprilično debela što govori o kvalitetnom rashladnom rešenju. Masivnosti doprinosi i vrlo siguran backplate sa donje strane kartice tako da sve odiše kvalitetom. Interesantno je primetiti da na jednom ventilatoru стоји ROG logo dok je na drugom ispis što stvara interesantno vizuelno rešenje. Kad smo kod vizuelnih detalja RGB prosvetljeni ROG Strix logo će se takođe dobro uklopiti u svaku kućište sa providnom stranicom.

Sam Radeon 6600 XT podržava sve najnovije AMD tehnologije: Radeon Boost (omogućava brže iscrtavanje scena izostavljanjem delova koji se ne vide), FidelityFX Super Resolution (upscale rezolucije zarad dobiti u performansama i kvalitetu slike) i Smart Access Memory (mogućnost da procesor stavlja bitne stvari u memoriju grafičke kako bi joj igra brže pristupila, ali radi samo sa AMD procesorima), praktično sve što je predstavljeno za 6000 seriju.

### Performanse

Radeon 6600XT u igrama i u 1080p rezoluciji zaista briljira - rezultati u testiranjima pokazuju da je u prednosti ne samo na prethodnu karticu iz ovog ranga, 5600XT, već i u odnosu na karticu iz višeg ranga iz prošle generacije, 5700XT



i to čak i za po nekoliko procenata. Međutim ako podignemo rezoluciju na 1440p 6600XT je u rangu sa 5700XT ili čak negde i sporiji. Očigledno je da je AMD ovu karticu targetirao baš za one koji žele da igraju u 1080p rezoluciji i čak i u visokim frekvencijama osvežavanja, gde i Adaptive Sync naravno pomaže ukoliko imate monitor koji to podržava. Dakle, ukoliko želite da se igrate u Full HD rezoluciji Radeon 6600XT kartica je nešto vam je idealno. Pritom ROG Strix model je u radu i pod opterećenjem zaista vrlo tih tako da su prošla vremena kada su AMD kartice bile poznate po proizvodnji nešto veće buke. Još jedna bitna stavka, koja je evidentna i na osnovu samo jednog 8-pinskog dodatnog konektora za napajanje, jeste i činjenica da Radeon 6600XT vuče i skoro do 100W manje struje u odnosu na kartice sličnog ranga, što je svakako za respekt, ali u današnje vreme ostavlja i bojazan da bi to mogli da iskoriste majneri kriptovaluta da bi povećali svoj profit.

Kada je u pitanju konkurenca Radeon 6600 XT možemo pozicionirati negde između GeForce RTX 3060 i RTX 3060Ti modela, pri čemu vuče manje struje, ali s druge strane ima i dalje slabije performanse u ray-tracingu, ukoliko vam je to bitno.

### Zaključak

Radeon 6600XT je stvarno impresivna kartica ukoliko vam je Full HD rezolucija, kao i većini igrača, najbitnija, a pogotovo ako uzmemu u obzir Republic of Gamers Strix izdanje. Međutim tu se uvek postavlja pitanje cene, recimo preporučena cena za RTX 3060 grafičke kartice je oko 330 evra, dok je 3060 Ti oko 400 evra, pri čemu običan Radeon 6600XT startuje oko 380, dok je preporučena cena za Strix model čak 550 evra, zaista puno za karticu namenjenu igranju u Full HD rezoluciji. Međutim u poslednje vreme ove preporučene cene prosto možemo da bacimo kroz prozor pa se 3060 modeli prodaju i za 700 ili 800 evra, i to u prodavnicama, po oglasima nekada čak i više. U tom smislu ne znamo da li su AMD i ROG prosto uračunali u svoje preporučene cene i nastašicu i sve nedake koje su u međuvremenu stigle ili je u pitanju nešto drugo. Ipak, skoro je sigurno da kartice nema šanse da nabavimo ni približno po tim cenama, već po značajno višim, nekada čak i duplo višim od preporučenih. Jedino što vam u tom slučaju možemo reći da je Radeon 6600XT vrlo solidna kartica za koju još uvek ne znamo koliko će biti dostupna na tržištu, te je savet i dalje da ili sačekate da cene padnu (što po procenama nekih ekspe-

**“KVALITET  
IZRADE JE NA  
VRHUNSKOM  
NIVOU”**

rata može potrajati čak i godinu dana!) ili da prosto kupite onu karticu za koju imate novca i u koja se u tom trenutku učini kao povoljnja kupovina. Nažalost i dalje lansiranje novih grafičkih kartica vidimo uglavnom samo „na papiru“ i kroz nekolicinu uzoraka koji nam stignu na test a ne zapravo kroz iskustva realnih korisnika, do kada će to biti tako niko ne može sa sigurnošću da predviđi.

### Karakteristike:

Igra Ultra settings	1920x1080 (average FPS)
Witcher 3	124.1
Battlefield 5	162.8
Assassin's Creed Odyssey	79.4
Shadow of the Tomb Raider	153.5

Test računar:  
AMD Ryzen 5 3600, 16GB, 650W napajanje



Autor: Stefan Starović



# ROG ZEPHYRUS M16

## Gejming laptop u kućištu za broj manjem

**R**epublic of Gamers Zephyrus serija laptopova za igranje već godinama važi za izuzetne prijatelje kada su u pitanju vrlo moćni prenosni računari a opet spakovani u relativno mala i elegantna kućišta. Međutim model M16 koji nam je sada stigao na test kao da taj trend podiže za celu jednu lestvicu više.

### Zephyrus M16

M16 je najlakše uporediti sa modelom ROG Zephyrus G14 koji smo opisali još u Play Zine iz jula 2020. godine – naime dizajn je gotovo identičan i vrlo je lako povući paralelu između ova dva modela. U međuvremenu je Asus izbacio i G15 model koji je bio praktično identičan sa G14 ali sa nešto većom šasijom i sa ekranom od 15.6". I ono što je zanimljivo jeste jeste da zapravo G15 i M16 koji smo sada dobili na test izgledaju skoro identično, spolja je po slikama zaista teško

napraviti razliku. Međutim slova i brojevi otkrivaju dve bitne razlike, prvo Asus je odlučio da modele sa AMD procesorima označava sa G, što u praksi znači da je M model opremljen Intel procesorom. Druga stavka jeste veličina ekrana, G15 kao što sam već rekao ima 15.6" ecran, a to znači da M16 ima 16"?! Da, upravo tako, uspeli su još dodatno da smanje ivice oko ekrana i da u već solidno malo kućište ubace ekran dijagonale čak 16"!

Kao što rekoh dizajnerski je nastavljen isti trend kao i ranije tako da spolja računar izgleda vrlo slično, čak ima i one rupice koje na G14 služe za opcioni LED Matrix ekran koji ovde doduće ne postoji kao varijanta ali rupice unutra imaju nekakvu teksturu koja se presijava u celom spektru dugih boja i daje zaista odličan efekat, nekako uglađen i diskretan a ipak prisutan. Sam dizajn ostaje solidno minimalistički i onako vojnički sveden za razliku od nekih drugih Republic of

gamers modela, ali je interesantno da na M16 tastatura ipak ima osvetljenje u svim bojama RGB tako da je možete podešiti onoliko diskretno ili šlašteće koliko želite. Sami tasteri su odlično raspoređeni i izuzetno udobni za kucanje tako da tastatura ostavlja izuzetno dobar utisak. Čudno je da se nije našlo prostora za numerički deo, ali to znači da je sa strane ostalo prostora za zvučnike koji daju vrlo solidan zvuk za jedan gejming laptop, zapravo je ovaj raspored malo podseća na Apple modele. Ispod tastature se nalazi i zaista veliki i jako udoban touchpad koji dobija sve pohvale – ne sećam se da sam tako dobar video na bilo kom gejming laptopu (što i nije neobično s obzirom da se uglavnom podrazumeva da se koristi miš). Sam laptop je nogicama sa donje strane dosta odvojen od podloge zbog hlađenja tako da je kucanje na njemu vrlo priyatno. Što se portova tiče oni su svi pozicionirani sa strane tako da se sve periferije mogu



**“INTEL CORE I9 PROCESOR ĆE NAJVIŠE POGODOVATI ONIMA KOJI KREIRAJU VIDEO SADRŽAJE”**

adekvatno rasporediti, dok zadnja strana ostaje slobodna za hlađenje. Konektor za punjenje je standardnog tipa s obzirom da zahteva nešto više snage a to je uticalo i na nešto veći punjač što treba imati u vidu ukoliko planirate da računar često nosite sa sobom na putovanja. Ipak sa težinom od samo 2.03 kg za laptop sa ekransom od 16" ovaj model je svakako prilagođen onima koji su često u pokretu. Zanimljivo je primetiti da se na već dodatno istanjениm ivicama ekrana našlo mesta za web kameru rezolucije 720p koja se ne nalazi na modelima iz Zephyrus G serije, pa nam ostaje da zaključimo da Asus, AMD i web kamera iz nekog razloga ne idu zajedno.

Konačno dolazimo i do najbitnijeg dela ovog računara – njegovog fenomenalnog ekrana. Prvo što se primećuje jeste da je nestandardnog tipa, u pitanju je 16:10 odnos stranica tako da ekran ide mnogo dublje ka tastaturi i nema onog „zuba“ sa donje strane. To se odmah odražava i na rezoluciju, koja je i ovog puta 2k, ali sada u izvedbi od 2560x1600 piksela, što će sigurno znatići svima onima koji se bave nekim pro-



fesionalnim radom jer daje dodatnog prostora na ekranu. Panel je IPS tipa 100% DCI-P3 standarda za tačnost boja što znači da su boje zaista izuzetne i verno prikazane. Pritom on zapravo ne zaboravlja ni svoje gejmerske korene pa nudi osvežavanje od 165Hz, uključujući i Adaptive Sync tehnologiju sinhronizacije frejmova sa grafičkom karticom, kao i odziv od samo 3ms. Dakle i za one zgrizene gejmere i za one koji bi da se bave ozbiljnim grafičkim radom, nešto što se retko viđa objedinjeno u jednom ekranu a pogotovu na laptopu. Takođe je interesantna funkcija da se šarke otvaraju do 180 stepeni pa možete laptop u potpunosti položiti na stolu.

### Performanse

Zephyrus M16 koji je nama stigao na test je praktično u najjačoj konfiguraciji, pre svega tu je Intel i9-11900H procesor sa 8 jezgara i 16 threadova čiji boost clock



## “ROG SOFTVER NUDI DOSTA MOGUĆNOSTI ZA PODEŠAVANJE PERFORMANSI”

ide čak do 4.9GHz. S ovim procesorom smo se već susretali u gejming laptopovima i jedini logičan zaključak je da je on zapravo preteran za najveći broj korisnika – njegove mogućnosti će moći da iskoriste samo oni koji se intenzivno bave obradom video materijala, 3D renderingom i slično, prosto video igre neće moći da iskoriste njegov pun potencijal tako da ako vam je to primarna namena laptopa svakako treba gledati makar neki i7 model i tu uštedeti. Uparen sa 32GB brze DD4 memorije i izuzetno brzim m.2 diskom kapaciteta 1TB ovaj procesor ipak može pokazati svoj pun potencijal što se tiče obrade video materijala tako da ako vam treba neka pokretna radna stanica u tom smislu M16 svakako odgovara opisu. Konačno dolazimo i do grafičke kartice koja je nama gejmerima i najbitnija a tu je iz-

bor pao na Nvidia GeForce RTX 3070 sa 8GB memorije u laptop izdanju. Ovde verovatno dolazimo do nekih ograničenja što se tiče termalnih karakteristika ovako male šasije pa zapravo i nije moguće u ovaj računar staviti jači grafički procesor kao što je 3080, ali kada se uzme u obzir njegova namena i rezolucija 3070 deluje kao sasvim adekvatan izbor, čak i malo preko optimuma.

Iz priloženog Republic of Gamers softvera možete birati nekoliko režima rada – turbo, performance ili silent a bilo je vrlo interesantno videti kako to utiče na rad ali i na igranje igara. Naime u Turbo modu su i ventilatori dosta bučni i realno se oseća malo toplina pod prstima dok igrate nešto, ali iskreno dobitak nije toliko veliki u odnosu na performance mod, tako da je moj savet da se raču-

nar drži u tom srednjem setovanju osim u specijalnim okolnostima kada vam je potreban baš svaki atom snage. Konačno ako ga prebacite u Silent mod pad u performansama je osetan, može ići i do 15-20% zavisno od primene ali je računar nečujan i praktično nema nikakvog zagrevanja. S obzirom da bih inicijalno ovu konfiguraciju okarakterisao kao malo prejaku za današnje igre sasvim je moguća opcija da ga stalno držite i u silent modu.

Zanimljiv podatak je i vreme trajanja baterije – očekivano ako ga uključite da se igrate to neće biti predugo, ja sam izvukao nekih 45 minuta uz osetno slabije performanse nego kada je priključen na struju. Međutim u nekim redovnim okolnostima gde laptop bez punjača koristite za surfovanje internetom i slične



primene dobijao sam između 7 i 8 sati trajanja baterije u realnim uslovima korišćenja. Dakle s obzirom da i izgledom deluje malo više kao „ozbiljna“ a ne gejmerska konfiguracija možemo slobodno konstatovati kako je sasvim upotrebljiv kao višenamenski računar.

### Zaključak

Republic of Gamers Zephyrus M16 je računar koji zaista briljira na mnogim poljima – male i kompaktne dimenzije, lep dizajn, izuzetno dobar i veliki ekran i konačno izuzetne performanse. Cena naravno to mora da prati pa je ovo svakako malo skuplji laptop, ali do pre samo par meseci ste za isti novac mogli da kupite bukvalno samo RTX 3070 grafičku karticu u sred ludila sa kriptovalutama. Ja bih rekao da je konfiguracija sa i9 procesorom previše za prosečnog korisnika i da će to moći da iskoriste samo oni koji se bave kreiranjem video materijala, strimovanjem, nekim 3D programima i slično, ali osim toga ovo je jedna jaka i dobro balansirana gejmerska konfiguracija. Potencijalnim interesentima će svakako značiti i da se na ovaj model dobija produžena globalna garancija od 2+1 godine što znači da proizvođač ima puno povereњe u dugovečnost ovog uređaja.



### “MINIMALISTIČKI DIZAJN ODGOVARA I POSLOVNIM PRIMENAMA”

#### Karakteristike:

<b>Model</b>	ROG Zephyrus M16 (GU603)
<b>Procesor</b>	Intel Core i9 11900H (8-core/16 Threads)
<b>Memorija</b>	32GB DDR4 3200MHz
<b>Grafička kartica</b>	nVidia GeForce RTX 3070 Laptop 8GB
<b>SSD</b>	1 TB M.2
<b>Hard disk</b>	Nema
<b>Povezivanje</b>	2xUSB 3.2 Gen2 Type-A, 2x USB-C sa Thunderbolt 4, 1xHDMI 2.0b, Gbit LAN, 3.5mm combo, WiFi, Bluetooth, SD Card reader
<b>Ekran</b>	16“ 2560x1600 165Hz IPS Adaptive Sync
<b>Težina</b>	2.03 kg

