play! zine

br. 169 | Jun 2023.

IGRA MESECA:

THE LEGEND OF ZELDA TEARS OF THE KINGDOM

DOMAĆA SCENA:

INTERVJU SA IVONOM MITIĆ

REVIEW:

THE LORD OF THE RINGS: GOLLUM

REVIEW:

SYSTEM SHOCK REMAKE

HARDWARE:

ROG STRIX SCAR 16

play! zine

BROJ 169 – JUN 2023.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:
Božidar Radovanović, Stefan Starović, Milan Janković

REDAKCIJA:
Luka Komarovski, Stefan Starović, Milan Janković

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

ART DIREKTOR/PRELOM:
Aleksandar Kermetović

KONTAKT:

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

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

DOBRODOŠLI

Ušli smo u letnju sezonu, koja nam, pored neizdržive vrućine, tradicionalno donosi i bogat repertoar fantastičnih video igara. Govorimo naravno o nastavku Linkove legendarne avanture u The Legend of Zelda: Tears of a Kingdom, koji nas je potpuno očarao.

U pauzi od nebeskog krstarenja i borbe protiv zla, provozali smo se stazama popločanim lego kockicama u LEGO 2K Drive, gde smo imali priliku da kreiramo sopstvena vozila. Nakon toga smo hitno odleteli do svemirske stanice kraj Jupitera, kako bismo jednom za svagda zaustavili Šodan i njene izopačene planove u System Shock Remake.

Jako smo se zabavili igrajući ove igre, ali nam je ovog meseca na test nažalost stiglo i nekoliko razočarenja. Ukratko, Tolkin se sada sigurno okreće u svom grobu!

Kada je domaća scena u pitanju, popričali smo sa Ivonom Mitić, profesionalnom CS:GO igračicom koja će sa svojom ekipom predstavljati Srbiju na kvalifikacijama za ovogodišnji Svetski Esports Šampionat u Rumuniji. Pored razgovora na temu svetskog prvenstva, dotakli smo se i teme o položaju žena u gejmingu i esportu.

To bi bilo sve od nas za sada dragi naši čitaoci. Želimo vam sunčan i uzbudljiv gejmerski jun!

FLASH VESTI 6

NAJAVE MESECA: Top igre juna 12

KOLUMNA: PlayStation Showcase 16

REPORTAŽA: Digital Dragons 2023 18

DOMAĆA SCENA: INTERVJU SA IVONOM MITIĆ 20

Redfall 22
Darkest Dungeon II 26
The Lord of the Rings: Gollum 28
LEGO 2K Drive 30
The Last Case of Benedict Fox 32
Warhammer 40,000: Boltgun 36
The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom 40
System Shock Remake 46
CONVERGENCE: A League of Legends Story 50
Solasta: Crown of the Magister – Palace of Ice 52
Ghostlore 54

BESPLATNI KUTAK 56
U POKRETU 57

HARDWARE: ROG STRIX SCAR 16 58
HARDWARE: REDRAGON JANNA 64

40 THE LEGEND OF ZELDA: TEARS OF A KINGDOM

26 DARKEST DUNGEON II

30 LEGO 2K DRIVE

18 DIGITAL DRAGONS 2023

SUMMER GAME FEST NAM SPREMA SPEKTAKULATNE NAJAVE!

Pred nama je letnja sezona gejming festivala, za koju mnogi izdavači planiraju velike najave. Jedan od ovih festivala je Summer Game Fest, koji će biti emitovan 8. juna.

Kako prenosi organizator Džef Kejli, ovogodišnja iteracija Summer Game Festa će imati tri ili četiri "spektakularne" najave.

Tokom prethodnih godina, na Summer Game Festu smo imali priliku da vidimo najave izuzetno uspešnih igara, poput Elden Ringa. Imajući u vidu da mnogi poznati izdavači i developeri ove godine neće biti prisutni, nismo sigurni koji naslovi će biti u fokusu predstojećeg festivala. Moguće je da će From Software ponovo sarađivati sa Kejlijem kako bi prikazao Armored Core VI: Fires of Rubicon.

Na listi učesnica Summer Game Fest-a su već brojne poznate kompanije, uključujući Amazon Games, Netflix, Xbox, PlayStation i mnoge druge.

PRINCE OF PERSIA REMAKE NIJE NI BLIZU IZLASKA

Iako smo bili jako izbuđeni oko Prince of Persia remejka, mnogo toga je propalo kada smo videli trejler. Ubisoft je od tada prebacio projekat na drugi studio i praktično počeo ispočetka. Tri godine nakon prvobitno planiranog izlaska, igra još uvek nije ni blizu objavljivanja.

Kako saznajemo sa zvaničnog Ubisoft sajta, izdavač je potvrdio da razvojem Prince of Persia: The Sands of Time Remake sada rukovodi Ubisoft Montreal. Igra je trenutno u "konceptualnoj" fazi, što znači da developeri nisu mnogo odmakli od "početne tačke" razvoja.

Ubisoft Montreal tvrdi da je uzeo u obzir komentare zajednice i da će se potruditi da isporuči što bolju igru u duhu originala.

Prince of Persia: The Sands of Time je star više od 20 godina, a prošlo je više od decenije otkako je Ubisoft objavio novu igru u serijalu. Ubisoft takođe radi na rimejku drugog klasika – Splinter Cell. Taj projekat je takođe u ranoj fazi i verovatno je godinama daleko.

EA IMA VELIKA OČEKIVANJA ZA EA SPORTS FC

Čini se da EA Sports polaže velike nade u svoju predstojeću igru EA Sports FC, koja će biti njihova prva fudbalska simulacija bez FIFA licence.

U intervjuu sa The Mirror, Dejvid Džekson iz EA Sportsa je izjavio da je kompanija zadovoljna odlukom da raskine ugovor sa FIFOM, i da smatra da je ovaj hrabar potez ulaznica za dalju inovaciju koju je kompanija želela da postigne godinama.

Džekson je naglasio da ovo neće biti prosto preimenovanja brenda i tvrdi da će raskid sa FIFOM dovesti do novih i zanimljivih iskustava za igrače.

Jackson je takođe govorio o dva osnovna principa kojih će se EA Sports pridržavati u svojim predstojećim izdanjima – autentičnosti i inovaciji. Otkrio je da EA Sports FC trenutno ima preko 19.000 igrača, 700 timova i 30 liga, naglasivši da je autentičnost od ključnog značaja za EA Sports iskustvo.

Očekuje se da će EA Sports FC 24 biti objavljen između 1. avgusta i 31. oktobra 2023. godine.

BIOSHOCK 4 NAVODNO IMA OGROMNE PROBLEME U RAZVOJU

Znamo da 2K studio Cloud Chamber već nekoliko godina radi na novoj BioShock igri, i to u Unreal Engine 5. Nažalost, nove glasine tvrde da se igra trenutno nalazi u teškom stanju.

Twitter leaker OopsLeaks, koji je izveštavao o novom BioShock naslovu nekoliko puta tokom prošle godine, sada tvrdi da se igra nalazi u "razvojnom paklu", i da je razvoj igre iznova započet čak četiri puta. To nije previše neobično za igru koja prolazi kroz pre-produkciju, ali se takođe tvrdi da tim pisaca nije uspeo da "uobliči" narativ, što je dovelo do dodatnih odlaganja. Takođe se tvrdi da je u timu bilo mnoštvo organizacionih problema, što je pogoršano prelaskom na rad od kuće još od pandemije korona virusa.

Međutim, glasine takođe kažu da će se projekat ove godine navodno vratiti na pravi put, što se uklapa u izveštaj da Take-Two planira da izda igru u periodu od aprila 2024. do marta 2025. godine. I dalje ima nade za fanove BioShock serijala!

NOVA NINTENDO KONZOLA STIŽE NAJRANIJE 2024. GODINE

Insajder koji tvrdi da je dobro upoznat sa planovima Nintenda je nedavno otkrio da njihova sledeća generacija konzola "dobro napreduje", nagoveštavajući da će izaći 2024. godine. Nintendo je nekoliko dana kasnije odgovorio na ove glasine, potvrdivši da neće biti novog hardvera pre kraja marta 2024. godine.

Kao deo najnovijeg izveštaja o zaradi Nintenda (preko Bloomberg-a), predsednik Šuntaro Furukava je potvrdio da kompanija ne planira da objavi novu konzolu u tekućoj fiskalnoj godini koja se završava 31. marta 2024. godine.

U nedavnom izveštaju o zaradi Sharp-a, proizvođač je potvrdio da će isporučiti ekrane za "novu igračku konzolu", ali nije naveo ime kompanije. Ovo nam ne govori previše, jer bi Sharp mogao da isporučuje ekrane za bilo koje proizvođača prenosivih konzola, kao što su Steam Deck i ROG Ally. Ipak, s obzirom na nedavne glasine oko Switch 2, tajming ovog izveštaja je prilično zanimljiv.

Ove vesti idu u prilog prodaji Switch konzola, i šansi da postane najprodavanija konzola svih vremena. Trenutno se nalazi na trećem mestu.

STIŽE NAM NOVI MMO – AMAZON PONOVO RADI NA LOTR FRANŠIZI

Imamo odlične vesti za sve fanove Gospodara Prstenova. Naime, u saradnji sa Embracer Group's Middle-earth Enterprises, Amazon Games planira da izda potpuno novu MMORPG igru, smeštenu u svet Srednje Zemlje. Na igri će raditi tim koji je razvio New World MMO.

O igri trenutno ne znamo gotovo ništa, osim da će biti inspirisana LotR-om. Pored toga znamo i da neće biti povezana sa prethodno izdatim igrama sa ovom tematikom.

S obzirom da im je jedna od najpopularnijih franšiza na svetu servirana na tacni, biće interesantno videti šta će Amazon osmisliti po pitanju gejmpleja. Ipak, nadamo se da developeri neće "zloupotrebiti" svoju kreativnu slobodu, pošto smo već videli šta može desi ako "ukaljate" voljenu franšizu kao što je Lord of the Rings.

Osim odgovornosti koju sada imaju prema igračima i ljubiteljima ovog serijala, Amazon mora i da "nadmaši" Lord of the Rings Online koji je izašao pre 16 godina. Ova igra se i te kako igra i dan danas, a dobija i redovne apdejte.

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3 IZLAZI OVE GODINE

Fanovi su oberučke pozdravili reboot Modern Warfare-a iz 2019. godine, primarno zbog poboljšanog endžina, grafike i solidne kampanju, dok je prošlogodišnji Modern Warfare II lošije prošao kod igrača.

Iako je ranije najavljeno da ove godine neće biti nove COD igre, i da će umesto toga biti zamenjena ekspanzijom, to više nije slučaj, jer će Call of Duty Modern Warfare III biti zvanično objavljen krajem godine. Kako je izvestio Tom Henderson iz Insider Gaming-a, ovogodišnji Call of Duty će biti "samostalno izdanje".

Upornost Activision-a da svake godine izda novi Call of Duty naslov se nije isplatila u prošlosti, sa mnogim igrama koje su jako loše prošle kod fanova. Nadamo se da to ovoga puta neće biti slučaj.

ZVANIČNO JE, BLIZZCON 2023 ĆE SE ODRŽATI U NOVEMBRU!

Jedna od najvećih i najvoljenijih gejming konvencija na svetu se konačno vratila. Po prvi put od 2019. godine, Blizzcon će se održati uživo u Anaheim Convention Centru, od 3. do 4. novembra.

Za sada znamo da će se tokom konferencije odigrati finale Overwatch World Cupa, a pored toga možemo da očekujemo najave za World of Warcraft, Diablo, Hearthstone, Overwatch, ili možda čak potpuno novi IP.

"Bez obzira da li želite da steknete nova prijateljstva, sretnete vaše onlajn drugare, ili pak da uživate u velelepnim svetovima koje smo stvorili, BlizzCon je pravo mesto za vas. Naši igrači i fanovi su razlog zbog kog BlizzCon postoji. Jedva čekamo da vas sve ponovo vidimo", izjavio je Blizzard.

GTA 6 BI MOGAO BITI NAJSKUPLJA IGRA U ISTORIJI INDUSTRIJE

Prošlo je skoro deset godina od izlaska revolucionarnog GTA 5, a fanovi već duže vreme željno iščekuju nastavak u čuvenom serijalu Rockstar Games-a. Iako nema zvaničnog trejlera ili datuma izlaska za GTA 6, developeri su potvrdili da se sledeća Grand Theft Auto igra aktivno razvija. Očekuje se da će troškovi kreiranja GTA 6 biti astronomski i da će lako nadmašiti prethodnika.

Procenjeni ukupni troškovi za GTA 5 bili su oko 265 miliona dolara još 2013. godine, a šuška se da će GTA 6 koštati oko milijardu dolara, uključujući marketinške troškove. Procenjuje se da će budžet za razvoj igre iznositi najmanje 250 miliona dolara.

Ako su ove cifre tačne, GTA 6 će postati najskuplja igra ikada, nadmašujući trenutnog rekordera, igru Star Citizen, koja je sakupila oko 500 miliona dolara kroz crowdfunding od 2012. godine.

Dok gejming zajednica nestrpljivo čeka bilo kakvu konkretnu informaciju o GTA 6, pouzdani Rockstar Games insajder i leaker Tez2 je otkrio da će se nove vesti o igri navodno pojaviti već u junu ili julu.

70 DOLARA JE IPAK PRESKUPO – OPADA PRODAJA PS5 IGARA

Kako saznajemo iz finansijskog izveštaja kompanije, Sony je zabeležio sjajne rezultate prodaje PS5 konzola, ali se nije proslavila po pitanju prodaje igara. Činjenica da je PS5 dostigao 38,4 miliona prodatih jedinica uz rekordni kvartal sa 6,3 miliona plasiranih konzola, pokazuje odlično stanje hardverskog sektora. Međutim, isto se ne može reći za softverski sektor, gde je zabeležen pad od 2,5 miliona dolara sa 68 miliona prodatih igara.

Broj aktivnih PSN korisnika na mesečnom nivou pao je sa 112 miliona na 108 miliona, dok je broj Playstation Plus korisnika ostao stabilan sa oko 47,4 miliona. S druge strane, imali smo nagli pad prodaje Playstation Studios igara u odnosu na isti period prethodne godine, koji je sa 14,5 miliona spao na 9,5 miliona u kvartalu.

Profit kompanije je opao jer se PS5 prodaje "u minusu", odnosno cena proizvodnje i distribucije jedne PS5 konzole je viša od one po kojoj se ona trenutno prodaje u svetu. Sony je ovo otkrio kao taktiku koja za cilj ima da trenutne gubitke povrati kroz prodaju igara, što im trenutno ne ide od ruke.

Autor: Milan Janković

TOP IGRE
JUN 2023.

STREET FIGHTER 6 - 2. JUN - PC, PS4, PS5, XBOX SERIES X/S

Street Fighter 6 je predstojeća borilačka igra koja nam stiže iz Capcomove kuhinje, a ujedno i sedmi nastavak ove čuvene franšize. Pored verzije za glavne "kućne konzole", arkadna verzija će biti objavljena od strane Taitoa kasnije ove godine.

Street Fighter 6 obuhvata tri različita režima igre, uključujući World Tour, Fighting Ground i Battle Hub. Capcom je dodao pojednostavljene kontrole i mnogo singlplejer sadržaja poput "RPG" World Tour moda kako bi Street Fighter 6 bio primamljiviji za novajlije.

U međuvremenu, iskusni ljubitelji borilačkih igara mogu se radovati novim sistemima poput Drive Gauge-a. Igrači čak mogu igrati klasične Street Fighter igre i potencijalno druge borilačke igre u Battle Hub odeljku za dodatnu dozu nostalgije kada im bude bila potrebna pauza od glavne igre.

LAYERS OF FEAR - 5. JUN - PC, PS5, XBOX SERIES X/S

Bloober Team i Anshar Studio su prvi put najavili Layers of Fear u septembru 2021. godine, a potom ga zvanično prezentovali tokom Summer Games Fest-a 2022. godine kao "Layers of Fears", ali je Bloober Team na kraju odbacio dodatno "S" na kraju naslova na samo "Layers of Fear".

Layers of Fear (2023) uvodi nove osnovne mehanike koje poboljšavaju i proširuju iskustvo igrača. Jedno takvo poboljšanje je dodavanje svetiljke, korisnog alata koji će se pokazati neophodnim u suočavanju sa strahovima koji vrebaju u igri. Na muzici je radio Arek Reikowski, dvostruki nominovani kompozitor u kategoriji "Najbolji Soundtrack" na Hollywood Music.

F1 2023 - 16. JUN - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S

Sredinom juna nam tradicionalno stiže novi F1 naslov, tačnije šesnaesti po redu u celokupnoj franšizi. Svi ljubitelji vožnji će imati priliku da uživaju u Grand Prix trkama, Time Trial modu, odličnoj My Team menadžerskoj karijeri i ranked trkama na više platformi sa holivudskom dramatizacijom.

Story mode "Breaking Point" iz F1 2021 se ponovo vraća, kao i glavni likovi Devon Butler, Aiden Jackson i Casper Akkerman. Codemasters je takođe uveo dosta novina u F1 23, kao što je potpuno prerađen interfejs koji sada mnogo više liči na UI koji se koristi u tradicionalnim trkama Formule 1. Pored toga, znamo da je sistem fizike i vožnje značajno izmenjen, tako da će biti interesantno videti kako će se dopasti veteranima serijala.

DIABLO IV - 6. JUN - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S

Nakon serije (tu i tamo) uspešnih beta testova, vreme je da se konačno vratimo u Sanctuary i krenemo u pohod na Lilith u dugoočekivanom četvrtom nastavku legendarnog Diablo serijala.

Proceduralno generisane tamnice, PvP i dobro poznate klase – Barbarian, Sorceress, Druid, Rogue i Necromancer – su i dalje tu, dok se Blizzard ovom prilikom odlučio za open world progresiju kroz actove, što nismo viđali u ranijim Diablo igrama. Svaki act će samim tim posedovati po jednog "world bossa", a borbu sa jednim od njih možete pogledati na našem YouTube kanalu!

Iako su beta testovi imali nekoliko problema sa performansama i balansom klasa (čitaj Sorceress), igrači imaju visoka očekivanja za nastavak ove čuvene franšize.

AMNESIA THE BUNKER - 6. JUN - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S

Amnesia: The Bunker je najnovija igra iz čuvenog Amnesia serijala koja nam stiže iz kuhinje Frictional Games studija. Radnja je smeštena u podzemnom bunkeru gde će igrači tumarati mračim hodnicima u potrazi za istinom o svojoj prošlosti.

Lik kojim će igrači upravljati, francuski vojnik iz Prvog svetskog rata po imenu Henri Kleman, mora da pobegne iz bunkera po svaku cenu, jer iza svakog njegovog ugla vrebaju zastrašujuća čudovišta.

The Bunker za sada zvuči gotovo identično kao i prethodne Amnesia igre, kako po pitanju atmosfere, tako i po pitanju gejmpleja, ali smo sigurni da nam je Frictional Games spremio i nekoliko iznenađenja.

CRASH TEAM RUMBLE - 20. JUN - PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S

Crash Team Rumble je timska multiplejer igra 4v4 formata gde igrači preuzimaju ulogu ikoničnih heroja i zlikovaca iz Crash univerzuma, poput Crasha i Cortexa, kako bi sakupili što više Wumpa voća. Svaki lik ima jedinstvene veštine i sposobnosti koje se moraju strateški koristiti u tandemu sa saigračima kako bi se izborili sa protivničkom ekipom, obranili svoju "banku" Wumpa voća i osigurali ključne tačke na mapi. Ovi likovi su podeljeni na tri različite klase: "Blocker", "Booster" i "Scorer", što znači da svaka ima svoju posebnu ulogu u timu.

Crash Team Rumble će takođe imati battle pass sistem pretplate, kozmetičke iteme, a verovatno i mikrotransakcije.

ALIENS: DARK DESCENT - 20. JUN - PC, PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S

Aliens: Dark Descent je predstojeća real-time strategija iz ptičije perspektive koju je razvio Tindalos Interactive u saradnji sa 20th Century Games. Kao što joj samo ime kaže, radnja igre će se odvijati u univerzumu koji je utemeljio čuveni Osmi putnik iz 1979. godine.

Igrači će preuzeti ulogu komandanta čete od četiri kolonijalna marinca koji se moraju boriti protiv Xenomorfa i odmetnutih agenata iz Weyland-Yutani korporacije. Igra ima pet početnih klasa likova, gde svaka poseduje jedinstvena oružja i sposobnosti.

Alien: Isolation je ostavio neizbrisiv trag u istoriji video igara. Dok strpljivo čekamo nastavak, i Dark Descent je definitivno vredan naše pažnje.

FINAL FANTASY 16 - 22. JUN - PLAYSTATION 5

Posle dugog perioda razvoja, konačno nam stiže šesnaesti nastavak legendarnog Final Fantasy serijala kao PlayStation 5 ekskluziva. Ovom prilikom ćemo voditi protagonistu Klajva Rosfilda i njegovu družinu, koji će putovati kroz Valistheu, svet podeljen na šest nacija koje ubrzo upadaju u veliki konflikt. Dok pošast po imenu Blight isisava život iz cele Valistheje i njenih stanovnika, igrači u ulozi Klajva će morati da pronađu krivca koji je odgovoran za uništenje njegovog kraljevstva.

Interesantno je što je Square Enix za razvoj FFXVI angažovao Rjotu Suzukija, combat dizajnera u Devil May Cry 5, što znači da nas potencijalno očekuje možda i najuzbudljivija borba u jednoj FF igri do sada.

Sony je u sredu, 24. maja emitovao novi PlayStation Showcase. Na događaju smo imali priliku da vidimo šta nam sledi za PlayStation 5 i PlayStation VR 2, ali i PlayStation igre na računaru, pošto su neke od njih najavljene kao multiplatformske. Za razliku od nedavnih State of Play prezentacija koje su bile primarno fokusirane na lansiranje PSVR 2 i nadolazeći Final Fantasy 16, ovaj Sonijev livestream izgledao je kao da je deo E3 događaja.

Emisija je trajala nešto više od sat vremena i fokusirala se na PS5 i PS VR2 igre najvećih gejming studija širom sveta. Gledaoci su dobili uvid u nekoliko novih kreacija iz PlayStation Studiosa, kao i očaravajuće igre od third-party partnera i nezavisnih developera.

Neke od najvećih najava uključivali su Destiny 2 koji vraća Cayde-a za svoju sledeću ekspanziju, The Final Shape. Sonijev najavljeni PlayStation lineup takođe je uključivao hitove iz svojih prvoklasnih studija poput Marvel's Spider-Man 2 od Insomniac Games, Metal Gear Solid 3 Remake i novi Bungie naslov. Očekivali smo vesti o rimejku za Star Wars: Knights of the Old Republic, kao i nove najave za Tekken 8, Mortal Kombat 12, Death Stranding 2 i Final Fantasy 7 Rebirth, ali ćemo izgleda morati još malo da se strpimo. Ipak, Sony nas nije totalno "ispalio", jer smo imali priliku da vidimo trejler za Alan Wake 2 i gejmplej video za Assassin's Creed Mirage, gde su obe igre konačno dobile datum izlaska.

žJedan od vrhunaca događaja bio je najava za Marvel's Spider-Man 2. Trejler je pokazao zaista impresivnu grafiku i gejmplej, dodavši ulje na vatru uzbuđenja oko ove dugoočekivane igre. Najava za novu Bungie igru, Marathon, za mene je možda i najuzbudljivija, za koju za sada znamo da će biti "sci-fi PvP extraction shooter".

Među velikim imenima, dobili smo i vesti o nekim novim franšizama, kao što su Fairgames od Haven Studios, Neva i Sword of the Sea. Fairgames je uzbudljiv kompetitivni heist naslov gde se pridružujete tajnom pokretu kako biste opljačkali ultra-bogate i smanjili jaz između klasa. Zvuči kao moderni Robin Hood, zar ne?

Konami je najavio rimejk verziju Metal Gear Solid 3: Snake Eater za PlayStation 5, Windows PC i Xbox Series X. Sa rimejkom stiže "originalna glasovna gluma, bogata priča i nove gejmplej mehanike sa neviđenom grafikom i imerzivnim zvukom", rekao je Konami u konferenciji za štampu.

Jedna najava koja se čini da je razočarala fanove na PlayStation Showcase-u bila je prezentacija prenosnog uređaja Project Q. Radi se o uređaju koji vam omogućava da strimujete bilo koju igru sa vaše PS5 konzole koristeći Remote Play preko Wi-Fi-ja. Uređaj ima HD ekran od 8 inča i sve dugmiće i funkcije DualSense bežičnog kontrolera. Konkretnije, imaćete LCD ekran koji pokreće igre do 1080p i 60fps preko Wi-Fi konekcije, a sadržaće i haptičku podršku koja postoji kod DualSense kontrolera. Q ručni uređaj će se pojaviti u prodaji kasnije ove godine, zajedno sa istovremeno najavljenim slušalicama. Pored svega toga, neki fanovi nisu zadovoljni.

Sve u svemu, PlayStation Showcase je bio izuzetno uspešan. Uskoro nam sledi i Summer Game Fest, tako da očekujemo još uzbudljivih najava!

UTISCI SA DIGITAL DRAGONS KONFERENCIJE

Digital Dragons je jedan od najvažnijih događaja za gaming scenu u istočnom delu Evrope. Domaćin događaja bio je ICE Kongres Centar u Krakovu, gradu duboke istorije i bogate kulture. Digital Dragons već godinama privlači pažnju svojim zanimljivim predavanjima i diskusijama uz učešće istaknutih stručnjaka, ali i pruža priliku za sticanje poslovnih kontakata u okviru rastuće game dev industrije.

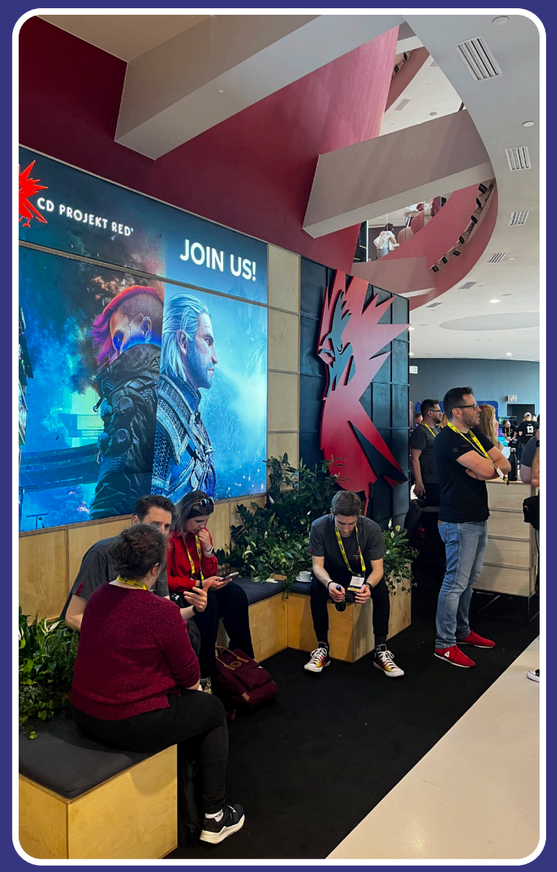
Najveći poljski gaming studiji i izdavači, poput CD Projekt Red, Techland i Flying Wild Hog, okupili su se u ICE Kongres Centru kako bi podelili svoje višedecenijsko iskustvo u industriji. Sa druge strane, ovaj događaj je takođe pomogao velikom broju indie studija i samostalnih developera da pronađu nove kontakte i potencijalne izdavače za svoje predstojeće igre i uvezao ih sa jačim imenima sa game dev scene. Za tu svrhu su organizovani odvojeni termini za sastanke koje je svako od developera mogao ugovoriti unapred. Ceo networking aspekt konferencije je bio organizovan na vrhunskom nivou, toliko da nas je podsetio na neku vrstu "Tindera za developere"!

Digital Dragons 2023 je u najvećoj meri bio posvećen game dev sceni u Poljskoj, ali i studijima iz drugih zemalja. Na primer, u Indie Showcase zoni smo imali priliku da vidimo projekte studija iz Slovačke, Litvanije, Srbije i Gruzije. Ovo pokazuje da organizator nije želeo da ograniči događaj na ovdašnje developere i njihove projekte, kao što su Cyberpunk 2077, Shadow Warrior i Dying Light, već je želeo i da promoviše manje, samostalne studije, i da im da priliku da potencijalno pronađu izdavača.

Prvi dan je završen Digital Dragons dodelom nagrada. Najbolji studiji ove zemlje su dobili nagrade u nekoliko kategorija – Cyberpunk 2077 je osvojio nagradu za najbolju igru koja je i dalje u razvoju, dok je nagradu za "overall" najbolju igru osvojio Dying Light 2.

Drugi, a ujedno i poslednji dan Digital Dragons konvencije je protekao u dosta opuštenijoj varijanti. Finalni dan je otpočeo posetom Vavel zamku u Krakovu, gde smo dobili kratak uvid u istoriju i kulturu Poljske. Zamak je izgrađen u 16. veku, a sadrži delove koji datiraju čak iz 10. veka. Vodič nam je ispričao i čuvenu legendu o Zmaju koji je živeo ispod zamka, koji je ujedno delom zaslužan za sam naziv konvencije – Digital Dragons. Na kraju ture smo se prošetali pećinom ispod zamka u potrazi za legendarnim zmajem. Nakon naše, nažalost neuspešne ekspedicije, vratili smo se u ICE Kongres Centar.
Kao i prvog dana, prezentacija i predavanja je bilo na pretek. Teško je odrediti koja je igra najzanimljivija zbog ogromnog truda koji su svi developeri uložili u svoje projekte, ali i zbog velike raznovrsnosti u žanrovima. Imali smo prilike da upoznamo developere iz Poljske koji su u tolikoj meri jugonostalgični i obožavaju kulturu tih vremena, primarno kroz filmove, da su napravili video igru o vožnji legendarne Peglice kroz novobeogradske blokove.

Takođe, na konvenciji je bilo i nekoliko srpskih developera koji su svoje igre predstavili izdavačima iz Poljske u nadi da će neko od njih pomoći u razvoju njihovog projekta i preuzeti ulogu izdavača. Većina tih developera bila je



gost na Play!Con konferenciji krajem prošle godine.

Ovogodišnja Digital Dragons konvencija zatvorena je svečanom dodelom nagrada za najzanimljivije indie projekte i one sa najviše potencijala uz specijalni govor organizatora, Krakovskog Tehnološkog Parka. Da bi se sve završilo kako valja, Remedy je organizovao Beer Mingle, što je bila savršena prilika za razmenu utisaka sa konferencije i dodatne razgovore, ali i za degustaciju nekoliko kvalitetnih pića.

Time je zvanično završena Digital Dragons 2023 konvencija, koju zaista možemo nazvati pravim "rajem na zemlji" za developere, indie studije, ali i sve ljubitelje gaminga.

INTERVJU SA IVONOM MITIĆ

KAKO POBOLJŠATI POLOŽAJ ŽENA U GEJMINGU?

U ovom tekstu ćete pročitati intervju sa Ivonom "Ivonica" Mitić, koja nastupa za srpsku žensku CS:GO reprezentaciju. Ivona i njena ekipa će nas 11. juna predstavljati na regionalnim kvalifikacijama za svetski IeSF šampionat, koji će se odigrati od 24. avgusta do 4. septembra u Rumuniji. U intervjuu smo se dotakli i teme o položaju žena u gejmingu i esportu.

Pozdrav Ivona! Reci nam kada si počela da igraš Counter-Strike?

Ivona: Počela sam da igram 2015. godine. Igru sam dobila na poklon od prijatelja i sa njim sam krenula da igram. Bukvalno čim sam ušla u igru nisam znala o čemu se radi. Nisam znala ko je ko, pucala sam i svoje i tuđe, i onda sam izašla iz igre i više nisam htela da igram! Posle par meseci sam se skupila sa drugarima pa smo igrali SA-MP, a potom smo prešli na CS:GO. Tada sam krenula da igram kanter dosta intenzivnije.

Imajući u vidu da ćeš predstavljati Srbiju na kvalifikacijama za svetski šampionat, reci nam kakva su tvoja očekivanja i kako si se uklopila u ekipu sa ostalim devojkama?

Ivona: Očekujem sve najbolje. Devojke sa kojima igram su stvarno fine i dobre. Naravno potrebno nam je još vežbe kako bismo se bolje uklopile, trenutno radimo na tome.

S obzirom da si majka, reci nam kako balansiraš vreme igranja kantera i roditeljskih obaveza?
Ivona: Super, pošto mi mama pomaže u tome. Često joj dovedem ćerku gde provede 5, 6, a nekad i 8 sati. Za to vreme vežbam, a nekada odigram i neke druge igre privatno, van strima.

Kako si se upoznala sa drugim igračima i igračicama u CS:GO zajednici? Da li smatraš da je to dobro mesto za druženje?

Ivona: Sanju (-S4NJ1CA-) sam upoznala jako davno, više se ni ne sećam kako. Dugo smo igrale kanter zajedno, a čak smo 2018. i 2019. godine zajedno predstavljale Srbiju na jednom turniru. Ostale devojke sam upoznala preko Trova, to je platforma na kojoj smo ranije strimovale.

Kako bi opisala stereotipe vezane za žene u gejmingu? Da li si se susretala sa nekim oblicima diskriminacije u CS:GO zajednici?

Ivona: Da, puno ih ima nažalost, "back to kitchen" i ostale glupe fore. Umesto da nas podrže pošto smo u manjini, ljudi umeju da budu baš grubi. Mene to ne dotiče doduše, kao ni ostale cure koje igraju sa mnom.

Koji bi savet dala ženama koje bi želele da se uključe u CS:GO zajednicu, ili generalno u svet gejminga?

Ivona: Pre svega da se ne obaziru na tuđe komentare i mišljenja. Meni su često govorili da previše igram igre, ali sam preko tih istih igara zarađivala i stekla nova prijateljstva. Na taj način sam čak upoznala i supruga!

Kako bi nam opisala tvoju interakciju sa drugim igračima tokom mečeva? Da li osećaš da žene često bivaju ignorisane ili potcenjene?

Ivona: Zavisi, obično je "pola-pola". Ima muškaraca koji nam pomažu i stvarno nas podržavaju, ali ima i onih koji nas kritikuju na baš ružan i grub način. Doduše moram da kažem da se nisam previše često susretala sa muškarcima koji podržavaju žene tokom meča, ali ih definitivno ima.

Kako se nosiš sa porazima i šta radiš kako bi popravila svoju igru nakon lošeg rezultata?

Ivona: Iskreno, malo teže se nosim sa porazima, ali je sve to podnošljivo. Na kraju krajeva sve je to normalno, ko igra taj i gubi – nemoguće je očekivati samo pobede. A kako bi poboljšala svoju igru i aim, dosta igram deathmatch. Mislim da je to najbolji način, jer tako možete da poboljšate i reflekse.

Koji su tvoji ciljevi za profesionalni CS:GO i da li planiraš da se takmičiš na nekim turnirima u budućnosti?

Ivona: Da, igrala sam humanitarni turnir sa devojkama sa kojima ću se takmičiti na kvalifikacijama za svetsko prvenstvo u Rumuniji. Moj cilj je da budem najbolja, ali videćemo šta nosi budućnost.

Želimo ti puno sreće u nastavku karijere i nadamo se da ćete se kvalifikovati i predstaviti Srbiju na najbolji mogući način.

Ivona: Hvala puno!

Autor: Igor Totić

REVIEW

NISAM LJUT, RAZOČARAN SAM

Popeo sam se na vrh statue koja je imala sjajan pregled cele neprijateljske zone. Detonirao sam minu kako bih se lansirao dovoljno visoko i iskoristio sposobnost da bih se besčujno teleportovao do obližnjeg prozora zgrade. Iza sebe sam spustio još jednu minu i na isti način se popeo na gredu blizu plafona, odakle sam mogao da vidim patrolu koja je kružila prostorijom. Odmerio sam njenu putanju, i potom iskoristio sposobnost da usporim vreme kako bih opalio ka jednom usamljenom stražaru dok u isto vreme skačem sa nožem na drugog koji se našao ispred mene. Treći stražar me je zamalo video ali sam uspeo da ga zaposednem i nateram da hoda ka prozoru gde sam prethodno postavio minu. U isto vreme, prvi stražar je umro od pogotka, drugog sam proburazio nožem, a treći je detonirao minu. Ovaj haos je aktivirao alarm, što mi je odgovaralo jer je meta krenula da beži – direktno ka meni. Pažljivim pozicioniranjem, prizvao sam gomilu pacova koji su ga proždrali i time sam ispunio sve svoje zadatke. Ovo je samo jedan primer veoma imerzivne igre po kojoj je studio Arkane poznat. Verovatno ste pretpostavili da pričam o Dishonored koji nema nikakve veze sa Redfall, što mi je vrlo teško da napišem.

Suicide Squad je nedavno imao prikaz gejmpleja koji je kritikovan zbog svog praznog izvođenja, neoriginalnih ideja i standardnih looter-shooter klišea. Ista ova igra je odložena kako bi se (nadam se) popravili ovi dosadni elementi i zapravo vratila srž Rocksteady igara. Redfall isto spada u ovu kategoriju, samo je Bethesda već rešila da izbaci igru iz meni vrlo nepoznatog razloga.

Redfall je co-op ili singlplejer... nešto. Sama igra ne ume sebe da definiše. Nije čist looter-shooter, nije čist RPG, nije ni čist FPS. Ono na šta mene najviše podseća je, kako bi rekli, FarCry kod kuće sa vampirima. Redfall nema nijednu originalnu ideju i po svom izvođenju dosta kaska za već uspostavljenim hitovima koje je Arkane izbacio do sada. Arkane je poznat po imerzivnim simovima sa jakom pričom i odličnim gejmplej elementima, dok Redfall nema ništa od toga.

"SA CENOM OD 70 EVRA ZA OSNOVNU IGRU, NIKAKO JE NE BIH PREPORUČIO, ALI JE NE BIH PREPORUČIO NI NA DEBELOM POPUSTU"

"REDFALL MOŽETE IGRATI SOLO ILI U CO-OP-U I NE ZNA SE ŠTA JE GORA OPCIJA"

Priča se odvija u gradu Redfall, čija je čitava populacija transformisana u vampire kao posledica eksperimenata neke farmaceutske firme. Eto. Resident Evil ali sa vampirima, i to mnogo loše ispričan. Svi sinematici su statični sa mnogo naracije koja je toliko dosadna da sam ih iskreno preskakao, a nisam ni siguran koliko je priča dobra ili loša jer nije uspela da mi zadrži pažnju. Ono što jeste zanimljivo je to što su vampiri uspeli da podignu nivo vode oko grada, to jest da zaustave vodu u vremenu (valjda), tako da niko ne može da uđe niti izađe iz istog. Inicijalno, ceo taj efekat sa vodom je prilično kul, ali to je sve što je kul u ovoj igri.

Igraćete kao jedan od četiri protagoniste koji su se našli na brodu koji se nasukao usred ove katastrofe. Naravno, odjednom dobijate super moći, a potom se pridružujete preživelima kako biste spasili grad. Susrešćete se sa glavnim boss vampirima od kojih svaki ima svoje fazone i fore, ali su svi toliko generični i zaboravni da mi nije jasno zašto je Arkane uopšte išao u ovom smeru.

Svaku misiju počinjete iz vatrogasne stanice koja služi kao hub pun statičnih NPC likova. Ovi likovi su naravno diversifikovani ali ne doprinose ničemu sem da budu vendori za đubre koje skupljate tokom igre. Svaki od njih će vas slati na sporedne kvestove po gradu, gde će se lokacije vrlo često ponavljati. Tokom igre ćete otključavati sigurne kuće koje će vam služiti za fast travel i za sporedne misije koje su takođe repetativne i zaboravne.

Gejmplej je neopisivo generičan i dosadan. Imate standardna dva oružja i tokom igre ćete dobijati ista ta oružja samo sa boljim brojevima. Raznovrsnost postoji u vidu snajpera, automatskih pušaka i sačmara, ali ono što je jedino zanimljivo su specijalna oružja u vidu UV puške koja izbacuje ultraljubičastu svetlost koja kameni vampire i bacač kolaca koji lansira kolce (srpsko narodno) i instant ubija vampire. Skoro svako oružje na sebi ima nakačen kolac sa kojim morate da uradite finišer na vampire jer inače neće umreti.

Redfall možete igrati solo ili u co-op-u i ne zna se šta je gora opcija. Ako igrate solo, biće vam dosadno jer je mapa prazna, AI glup a priča nepostojeća. Ako igrate co-op, možete naći neku zabavu kroz manipulaciju bagova i glupog AI-a, ali će vaš saigrač solo kampanju morati da krene ispočetka jer progres prati samo hosta.

A da, u Redfall postoji četiri karaktera i svaki ima svoje specifične sposobnosti. Ne kapiram poentu ovih likova niti kako se uklapaju u svet. Pri početku igre birate klasu, od kojih svaka ima po tri magije, dve bazične i jednu ultimativnu. Devinder ima koplje koje vezuje vampire i prži ih strujom, translokator iz Unreal Tournament i UV lampu koja instant zaleđuje sve vampire. Jacob bi trebalo da je stealth klasa, ali stealth je odrađen na toliko bazičnom nivou da postaje nebitan. Poseduje spektralnog gavrana koji markira neprijatelje, može da postane nevidljiv, a ulti mu je da prizove spektralni snajper koji ima auto-aim. Remi ima robotića koji može da privuče pažnju neprijateljima, da baca C4 bombe i da leči prijatelje, kao i sebe. I na kraju imamo Lejlu koja, pazite sad, ima spektralni kišobran koji je štiti, spektralni lift koji može da je podigne uvis i bivšeg dečka vampira koji joj pomaže u bitkama. Neverovatno je koliko su klase nasumične i koliko nemaju međusobnu sinergiju, kao ni sa okolnim svetom. Svaka klasa ima svoj skill tree koji se često fokusira na co-op talente kao što su brže oživljavanje, manje štete od neprijatelja vašim saborcima, i slično. Ovo je vrlo beskorisno u singlplejeru i samim tim jako loše balansirano.

Igru sam testirao na PC-u i da budem iskren, nisam imao velikih problema što se performansi tiče. Na mojoj sad već zastareloj 2070 Super kartici, igra je držala stabilan frejmrejt na najvišim podešavanjima (90 FPS), a padovi su se dešavali tek kada oko sebe imam brda neprijatelja ili eksplozija. Svakako nije savršeno ali nije neigrivo, barem na mojoj mašini.

Nisam uspeo da izguram igru do kraja. AI neprijatelja je izuzetno loš i na visokim težinama i vrlo lako ćete se navići na očigledan šablon kretanja i ponašanja i neće vam ništa predstavljati problem. Sve u svemu, Arkane je izuzetno razočarao sa ovom igrom jer smo svi očekivali mnogo više.

"GEJMPLEJ JE NEOPISIVO GENERIČAN I DOSADAN"

Pošto je igra naravno live service, sa sve skinovima, igra će dobijati sadržaj vremenom, ali će sigurno proći kao i ostale looter shooter igre koje pokušavaju da zgrabe brz novac za malo sadržaja (gledam u tebe Marvel's Avengers). Sa cenom od 70 evra za osnovnu igru, nikako je ne bih preporučio, ali je ne bih preporučio ni na debelom popustu. Mislim da je Redfall izvorno prazan i dosadan i da nikakav nov sadržaj to neće popraviti, sem ako developeri ne zauzmu potpuno drugačiji pristup i krenu ispočetka sa razvojem. Arkane, nisam ljut, samo sam izuzetno razočaran.

Očekivao sam da će razraditi temelj koji su postavili sa Dishonored i Deathloop, ali su otišli u kompletno drugom pravcu i izgubili se negde usput.

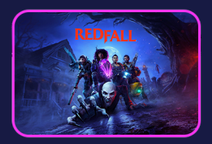
PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit

CPU: Intel Core i7-9700K @ 3.60GHz / AMD Ryzen 7 2700X

GPU: MD 5700 / NVIDIA RTX 2080 / Intel ARC / 8 GB VRAM

RAM: 16 GB HDD: 100 GB



IGRU USTUPIO: **KEYMAILER**

PLATFORMA: Xbox Series X/S, Xbox Cloud Gaming, PC

IZDAVAČ: Bethesda Softworks

CENA: 70€

RAZVOJNI TIM: Arkane Studios

TESTIRANO NA: PC

OCENA **3**

- ✔ Poneka zanimljiva oružja
- ✘ Gejmplej je bazičan
- ✘ Priče kao da nema
- ✘ Svet je prazan

Autor: Predrag Ciganović

REVIEW

NA PUTU KA SIGURNOJ PROPASTI

Evo kako je čuveni Vaas Montenegro objasnio definiciju ludila: "Ludilo je raditi istu prokletu stvar iznova i iznova i očekivati da se nešto promeni". E pa upravo ovo je srž gejmpleja u Darkest Dungeon 2. Potrebno je da ga igrate iznova i iznova, sve dok ne postanete dovoljno jaki za ono što vas čeka. Kao što rekoh, ludilo.
Ako ste upoznati sa originalnom igrom, verovatno znate da vas čeka mnogo pokušaja pre nego što osetite bilo kakav pomak, ali je Darkest Dungeon 2 taj deo stvarno odradio na vrhunskom nivou. Svaki put kada je moja grupa nastradala, dobio sam veliku želju da se odmah vratim u akciju. Ta želja za nastavkom avanture čak i nakon poraza je nešto me je privuklo u ovom naslovu.

Pre više od godinu dana sam isprobao Early Access verziju igre, ali tada joj se nisam dovoljno posvetio. Očekivao sam da će biti sličnija prvom delu, ali to nije bio slučaj. Na prvi pogled mi se promene nisu dopale, ali sam sada u igru ušao sa drugačijim pristupom i moje mišljenje se znatno promenilo.

Više nema grada, to jest takozvanog Hamleta u koji će se vaša družina vraćati posle ekspedicije, lečiti i odmarati. Ne postoje karakteri koji će se postepeno levelovati i poboljšavati kroz igru, kao što je nekada bilo. Darkest Dungeon 2 je kompletno promenio sistem iz originalne igre i odlučio da svaki vaš "run", tačnije pokušaj, gleda kao novi početak.

Igra se sastoji od pet aktova. Na početku vam je naravno otvoren prvi, koji je očigledno i najjednostavniji. Da biste otključali preostale, moraćete da savladate niz prepreka i zastrašujućih stvorenja pre nego što dođete do finalnog act bossa.

Iako grada više nema, vaši junaci će i dalje imati priliku za predah. Svaka putanja ka bossu je podeljena na više segmenta i račvanja, a između svakog ćete pauzirati u gostionici, gde ćete moći da se izlečite i spremite za novi dan. Ako vam jedan član ekipe padne, nećete moći da ga zamenite – smrt je konačna.

Iako sam pomenuo da je prvi act "najjednostavniji", moram da napomenem da nije nimalo lak, posebno ne na početku. Čak i ako na tren budete nepažljivi, velike su šanse da će vam se run prerano završiti – dovoljno je da vam jedan član družine padne i da ostatak ekspedicije postane nemoguć.

"NIKAKO NEMOJTE DA DOZVOLITE DA VAM SE LIKOVI POSVAĐAJU"

Darkest Dungeon 2 je poprilično teška igra, i kao što smo već bezbroj puta ustanovili, morate da budete poprilično uporni kako biste napredovali. Tu na scenu stupa sistem sveća – Candles of Hope. Svaki put kada završite run, dobićete određen broj ovih sveća, pomoću kojih ćete otključavati nove likove, pojačavati već postojeće, dobijati nove trinkete, iteme i mnoge druge prednosti. Samim tim, svaki novi pokušaj će zapravo biti osetno "lakši".

Mehanike borbe su dosta slične originalnoj igri, što oberučke pozdravljam. To znači da je Sanity ponovo ključan, čak možda i više nego ranije. Ukoliko dozvolite da vaši likovi polude, brzo će se posvađati, a kada se to desi, igra postaje nemoguća, jer određene sposobnosti više neće raditi kako treba. Ova igra prijateljstvo gura u prvi plan i zaista je neophodno da obratite maksimalnu pažnju na odnose unutar vaše družine.

Kroz kratke "flashback" priče saznaćete nešto više o vašim likovima, a uz to ćete otključati i neke nove sposobnosti. Iako smo u prvoj igri imali kratke stripove, ovo je malo detaljnije odrađeno, što je lep bonus za fanove. Kao što je i sam scenario igre krajnje tragičan, tako su uglavnom i njihove priče. Baš zato je ova grupa ljudi idealna za jednu ovakvu ekspediciju.
Pre početka rada na nastavku, Red Hook Studios je morao da donese jednu važnu odluku – da li unaprediti sistem koji ljudi već vole i na neki način napraviti istu igru, ili rizikovati i probati nešto novo. Odlučili su se za ovo drugo, ali su istovremeno zadržali šarm originala.

Razumem da se nekome neće svideti ove promene, što sam mislio i za sebe, ali kada sam proveo dobar broj sati u igri, shvatio sam da mi se dopala mnogo više nego što sam očekivao. Vremenom mi je prirasla srcu, zbog čega ću je rado preporučiti svim fanovima roguelite/like igara. Da li je uspela da nadmaši prvi deo, nisam siguran, ali je definitivno donela nešto novo, što je vredno pažnje i pohvala.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 10
CPU: AMD Athlon X4/Intel Core i5 4460
GPU: Nvidia GTX 950/AMD R7 370
RAM: 16 GB
HDD: 6 GB

IGRU USTUPIO:
Red Hook Studios

PLATFORMA: PC
IZDAVAČ: Red Hook Studios
CENA: 38.99€
RAZVOJNI TIM: Red Hook Studios
TESTIRANO NA: PC

OCENA **8**

- ✔ Zabavne i izazovne borbe
- ✔ Narator iz prvog dela je ponovo tu
- ✔ Dodatan lore o našim junacima
- ✘ Nedostaje Houndmaster
- ✘ Pojedini likovi su vidno slabiji od drugih

Autor: Milan Živković REVIEW

O SMIGOLE, IMA LI KRAJA TVOJIM MUKAMA?

Kada sam pre četiri godine čuo prve najave za ovu igru, automatski sam se obradovao povratku u Srednju Zemlju – jedan od najbolje osmišljenih svetova fantastike ikad. Ali lagao bih kada bih rekao da me podnaslov igre koji u fokus stavlja čuvenog antagonistu, nije istovremeno veoma zbunio. Proći kroz ovaj univerzum četvoronoške, krijući se u potrazi za Jedinim prstenom, teško da obećava epiku po kojoj je Gospodar Prstenova poznat... Ali hej, to je ipak Tolkin! Zar može da omane?

Do trenutka kada ste počeli da čitate ovaj tekst, gotovo je nemoguće da o ovoj igri niste već čuli poneku humorističku opasku. Ipak, ovako živopisan, basnoslovni neuspeh, nije svakodnevna pojava u igračkoj industriji. Koliko god da su očekivanja za ovu pustolovinu bila niska, Gollum je jedna prava malena katastrofa.

Šta je dobro u vezi igre, nije lako nabrojati. Takvi momenti su teško prepoznatljivi, ali ja bih svakako želeo da vam ukratko dočaram ovu tužnu priču.

Daedalic Entertainment nije novo lice na sceni. U pitanju je nemački studio koji iza sebe ima već zavidnu biblioteku poprilično kvalitetnih naslova. Najpoznatije jesu Deponia avanture kroz koje je ovaj razvojni tim i definisao svoj stil, a ni povremeni izleti u više dimenzija, nisu im loše polazili za rukom.

Ostaje zato rebus kako je ovaj studio tako loše optimizovao igru Gollum na PS5 platformi, jer je igra praktično neigriva. U pitanju je nivo za ocenu "nula od deset", jer igra redovno puca na svakih nekoliko minuta. Kako bih odigrao svega efektivnih sat vremena, igru sam morao iznova da pokrećem oko dvadeset puta. Pa ni nekolicina zakrpa uoči izlaska igre nisu pomogle da se ovaj problem otkloni.

PlayStation 4 izdanje zato nudi znatno stabilnije iskustvo, naravno bez grafičkih opcija koje odmah isključuju "ray tracing". Ali s obzirom na činjenicu da ova opcija ne samo da značajno degradira performanse već kao da čini i da sve izgleda nepreglednije, ovo nije značajan minus. Već čak i plus?

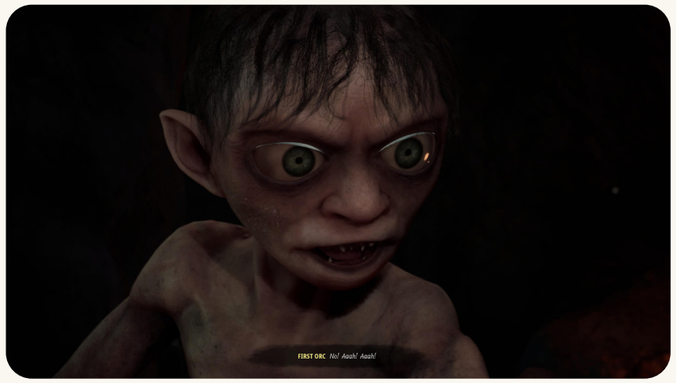
Pratiti Smigolove pustolovine, samo po sebi može biti interesantno jedino okorelim zaljubljenicima u Tolkinova pisanija. Stoga i jesam bio iskreno zainteresovan! Ali ovde vam na put staje gejmplej koji ne samo da je trapav, već je prečesto i loše dizajniran, pa će vas osim žestokih bagova mučiti i repetitivni skokovi u provalije i osećaj potpune izgubljenosti. Sve zarad praćenja priče koja daleko od toga da je naročito zanimljiva.

"IGRA KAO DA NE ZNA ŠTA TAČNO ŽELI DA BUDE"

Iako Gollum nije dugačka igra, moram da priznam da je u pitanju koktel koji je jako brzo izgubio na dopadljivosti. Glasovna gluma na momente zvuči kao da pokušava da imitira glumce iz filmova dok u ostatku trajanja traga za sopstvenim identitetom. Lokacije su uglavnom mračne i nažalost veoma ružne, a mehanika šunjanja, verovatno je jedna od najgorih koje sam video poslednjih godina. Sve sugeriše da ni tvorci igre nisu znali šta tačno žele da naprave.

Naposletku ostaje nekako tužan osećaj jer je u toku ismevanje igre, za koju ipak ne mogu da kažem da je rađena bez ljubavi. Iako odaje i te kako otaljan utisak, pre bih rekao (i voleo da mislim) da je razvojni tim u silnoj želji da prikaže Srednju Zemlju iz jednog drugačijeg ugla, pogubio sve kompase. Gotovo da ništa ne funkcioniše, pa će vas osim nekolicine lepih kadrova, par atmosferičnih momenata i priče za koju morate imati renome velikog obožavaoca, malo toga sprečiti da ne budete potpuno razočarani.

Nadam se da će Deadalic Entertainment bar pristojno "ispeglati" igru, kako bi ispoštovali sve one koji je budu kupili, pre toga redukujući cenu iste za barem 70%, a zatim se okrenuti i nastaviti dalje put nekih utabanih staza. Ovde se očito nisu najbolje snašli i to je u redu, sve dok se iz jednog surovo lošeg iskustva izvuče bar jedna odlična pouka.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11
CPU: Intel Core i7-8700K / AMD Ryzen 5 3600X
GPU: NVIDIA GeForce RTX 3070 / AMD Radeon RX 6750 XT
RAM: 16 GB HDD: 45 GB

IGRU USTUPIO: **IRIS MEGA**

PLATFORMA: PlayStation 4/5, PC, Xbox One/Series X/S, Nintendo Switch
IZDAVAČ: Daedalic Entertainment, Nacon
CENA: 59.99€
RAZVOJNI TIM: Daedalic Entertainment
TESTIRANO NA: PS 5

OCENA 2.5

- ✔ Povremen lep kadar
- ✔ Atmosfera vas na trenutak može uvući u priču
- ✘ Konstantno pucanje igre i pregrub dizajn
- ✘ Igra kao da ne zna šta želi da bude
- ✘ Gejmplej tužniji od Smigolove sudbine

PREDOZIRANJE KOCKICAMA!

Autor: Milan Živković

REVIEW

Lego igre otvorenog tipa mi odmah evociraju uspomene na slavske proslave kod kumova, gde se redovno igrao Lego Island – igra koja je te davne 1997. godine izgledala apsolutno spektakularno. Prvi pogled na 2K Drive, i nisam mogao da odolim a da se dobro ne udubim u ovaj naslov – igru koja verovatno predstavlja najimpresivniji komadić Lego interaktivne zabave do sada.

LEGO 2K Drive je trkačka igra koja sa sobom donosi iskustvo nalik Mario Kart serijalu, ali u potpunosti "naoružano" prepoznatljivim Lego šarmom. Ovde ćete se trkati, kreirati i prolaziti kroz šarmantnu priču. Ali da krenemo redom.

Već pri prvom pokretanju igre, na raspolaganju ćete imati više režima za igranje ali i mogućnost da se udružite ili suočite sa drugim igračima. Pored standardnih trka, najinteresantnija opcija jeste prelazak priče odnosno "story mode" koji je prisutan čak i kooperativno u lokalu. Moram odmah da priznam da priča, iako očekivano nije neko nezaboravno štivo, obiluje simpatičnim momentima i likovima. Ceo svet je dočaran sjajnim animacijama koje su urađene tako da simuliraju "stop motion" tehniku koja je karakteristična i za Lego filmove.

Snažan vizuelni utisak, proteže se i na sam gejmplej gde sam iskreno uživao posmatrajući stotine Lego kockica koje čine svet igre. Na PlayStation 5 konzoli sve izgleda oštro, kristalno i jasno, puno boja i detalja. A momenti kada se vozila transformišu u zavisnosti od toga po kom se terenu krećete, ili se neka kreacija raspadne usled sudara, izgledaju zaista sjajno.

Povremeni nedostaci po pitanju neadekvatnog osvetljenja ili čudnih proporcija okolnih modela i njihovih sastavnih delova, ne uspevaju da spuste konačan utisak po pitanju grafike. Bilo da li je za kontrolerom dete ili odrastao igrač, nesumnjivo će biti očarani.

Osim što igra obiluje stazama na nekim zaista interesantnim lokacijama, glavna zvezda igre po pitanju sadržaja jeste sama Lego tematika i njen gotovo neograničeni potencijal. Vozila možete sami kreirati, ograničeni jedino brojem kockica koje posedujete i sopstvenom maštom. Najbitniji "arsenal" otključaćete samim prelaskom priče, gde stičete potrebne poene za kupovinu, ali neke stvari jesu zaključane iza nezaobilaznih mikrotransakcija. No nije u pitanju ništa što će smetati igračima koji nisu "alavi".

Nažalost, pre lansiranja igre nije postojala mogućnost deljenja kreacija sa drugim igračima. Ali razvojni tim je obećao da će ova opcija biti ubrzo dostupna. Iako u trenutku pisanja ovog teksta nisam sasvim siguran u kom obliku će to biti prisutno, sigurno je da će deljenje napravljenih vozila između igrača otvoriti vrata još većim mogućnostima, kako u svetu postoji mnogo iskusnih Lego graditelja koji bi u ovako detaljnom kreatoru mogli da naprave mnogo toga.

"VIZUELNA LEPOTA I PRIČA ISPRIČANA IZUZETNO ŠARMANTNIM ANIMACIJAMA, SIGURNO ĆE VAM IZMAMITI PONEKI OSMEH"

Što se samog trkanja tiče, osim što se klasično Mario Kart izvođenje nezaobilazno oseća, naročito kada u igru uđu "power up" predmeti i naoružanje, posebno je interesantna mehanika driftovanja i naglog skretanja. Dok prvo zahteva donekle nekonvencionalno držanje kočnice dok izvodite drift, naglo skretanje upotrebom ručne kočnice izuzetno je korisno i pruža osećaj kakav nisam često doživeo u igrama ovog tipa.

Jedino ostaje žal što je kooperativno igranje u "split screen" režimu prisutno samo u dva igrača, vertikalnom podelom ekrana. Horizontalna podela i još bitnije, igranje u četvoro, jeste opcija kojoj bih se najviše obradovao ukoliko bude implementirana u budućnosti.

Kada rezimiramo, jedno je apsolutno jasno. Uz LEGO 2K Drive, dobijate odličan paket sačinjen od dopadljive priče, izuzetno lepih staza i otvorenih lokacija i mnogo, izuzetno mnogo slobode pri kreiranju vozila. Ovo je igra i za solo uživanje ali i igranje u društvu, a ukoliko ste ljubitelj trkanja sa brojnim modifikacijama vozila a uz to ste i Lego zaljubljenik, ova igra je sve što poželeti možete.

Ostaje jedino da se otključaju vrata za neograničeno deljenje kreacija sa drugim igračima i već ćemo imati klasik koji će se sigurno godinama igrati. Ali i do tada, ova igra je laka preporuka za svakoga kome se i na prvi pogled može učiniti interesantnom.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: Intel® Core™ i7-4790 / AMD Ryzen 5 3500
GPU: Nvidia GeForce 1070 / AMD RX Vega-56
RAM: 8 GB HDD: 12 GB

IGRU USTUPIO: **CD MEDIA**

PLATFORMA: PlayStation 4/5, PC, Xbox One/Series X/S, Nintendo Switch
IZDAVAČ: 2K Games
CENA: 59.99€
RAZVOJNI TIM: Visual Concepts
TESTIRANO NA: PS 5

OCENA 7.8

- ✔ Neograničen Lego potencijal
- ✔ Vizuelno dopadljivo
- ✔ Zabavna priča i još bolje trkanje
- ✘ Šačica iritantnih mikrotransakcija
- ✘ Povremeno slabiji dizajn staza i transformacija kvare koncept

Autor: Igor Totić

REVIEW

THE LAST CASE OF BENEDICT FOX

NEKONZISTENTNO

Steam Next Fest je sjajan digitalni festival gde se promoviše mnogo igara koje treba da izađu kroz demoe koji su direktno pristupačni preko Steama. Last Case of Benedict Fox je bila jedna od tih igara i mogu da kažem da sam joj se jako radovao. Demo je izgledao kao vertikalni presek igre gde su igrači ubačeni usred priče, i činilo mi se da su se developeri trudili da sva iznenađenja oko priče ostave za sam izlazak igre. Demo nije bio super čist i imao je dosta bagova, ali to je ipak demo. Igra je tada bila par meseci od izlaska, pa sam bio siguran da će je popraviti. Međutim, ono što sam video u demou video sam i u ostatku igre, a to je mnogo malo.

Last Case of Benedict Fox je po definiciji metroidvania predstavljena u 2.5D izvođenju u kome živi većina današnjih metroidvania. Na igru dosta utiče Cthulhu mitologija, ali samo u premisama. Duboka razmišljanja, sivilo i polako tonjenje u ludost su prisutni ali se sam mit ne koristi, što je šteta jer za Lovkrafta nije potrebna licenca. Ali sve ostalo je tu, od gotičarskog natprirodnog okruženja do demona i čudovišta iz dubina mora. Nažalost, moram da kažem da sam jako razočaran celokupnim iskustvom koje ova igra pruža.
Igra počinje isto kao i demo – Benedikt beži od misteriozne organizacije a potom dolazi do velike kuće gde je živeo Benediktov pokojni otac. Benedikt sada mora da sazna šta je ubilo njegovog oca istraživanjem kuće i svesti pokojnika. Benedikta prati tajanstvena kreatura koja mu dozvoljava da ulazi u sećanja pokojnika, gde se odvija većina igre. Na prvi pogled, odmah se vidi da igra ima mnogo puzli i zagonetnih situacija koje ćete rešavati, kako logikom, tako i posebnim moćima koje ćete otključavati kroz standardni metroidvania stil. Međutim, sve ove puzle se svode na: Pronađi sve predmete, pozicioniraj ih i idi dalje. Interesantnih izazova ima jako malo, a i kada ih ima, veoma su opskurni i nerazumni.

S druge strane, gejmplej je izuzetno nekonzistentan. U početku imate sablju i pištolj, kao i štit koji se manifestuje od demona, ali su kontrole toliko čudno mapirane (ne mogu da se promene) da mi je trebalo mnogo vremena da se naviknem. Svaki napad je spor i ima kašnjenje u odnosu na input, a neprijateljski napadi su telegrafisani toliko čudno da je vrlo teško izvesti dobar blok ili dodge manevar. Neprijatelji koriste souls mehanike gde naviju napad i onda čekaju jako dugo do samog napada, što nije dobro rešenje za side-scroller igru. Pozicioniranje je takođe problematično jer Benedikt nije fluidan, već mora da stane kako bi napadao, a ako promašite protivnika za samo jedan piksel, udaraćete u vazduh, gde pritom ne možete da blokirate na vreme jer nema prekidanja animacije.

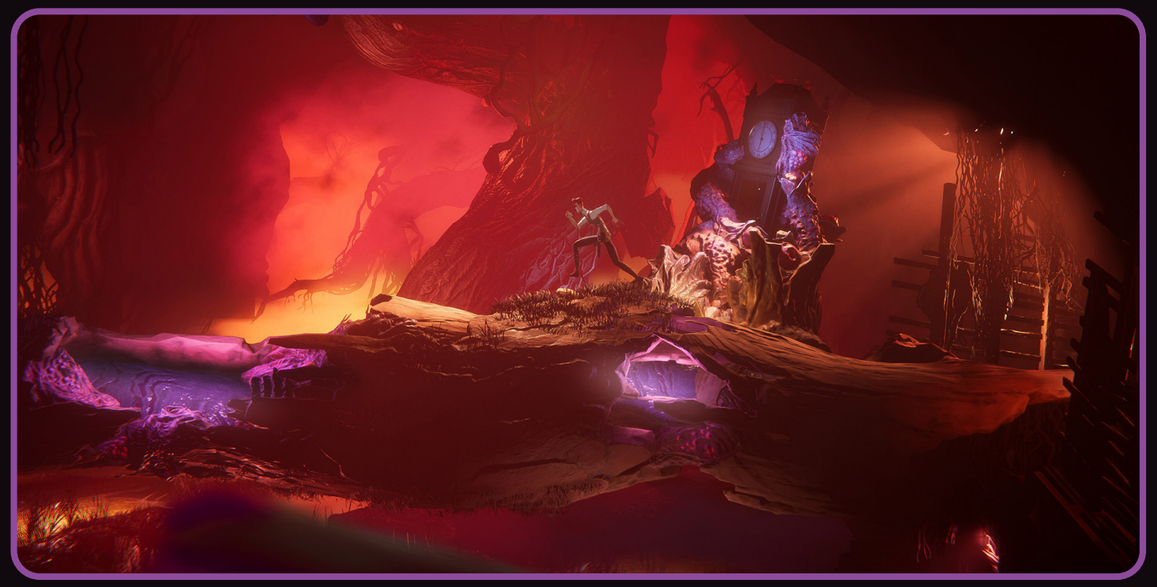
Kasnije tokom igre otključaćete moći kroz mistične tetovaže, međutim ove moći su toliko loše opisane da nećete znati šta uzimate dok ih ne isprobate. S obzirom da svaka tetovaža košta ulje koje skupljate kroz nivoe, a svaki nivo ima ograničenje, veliko je kockanje da li će vam magija biti korisna ili ne.

Ako je gejmplej loš, dizajn sveta i igre je generalno fenomenalan. Svaka zona ima svoje tripozne momente – polomljene stepenice, skrivena ogledala, i naravno razne verzije pipaka i bazena punih ulja, mastila i krvi. Još jedan nekonzistentan momenat su neprijatelji koji su takođe dizajnirani u vidu mastila, ali se često pojavljuju i groteskne abominacije u vidu vrata sa zubima i ribljih čudovišta sa pipcima koji mi više pripadaju Cthulhu mitosu nego vanzemaljci od mastila.

Kretanje kroz nivoe je bazično. Skoči, padni, duplo skoči, ali i tu imamo probleme sa nekonzistentnošću. Pri početku igre otključaćete mogućnost da vaš demonski entitet može da se uhvati za plafon i da vas podigne sprat iznad ili da vam pomogne da preskočite velike ponore. Ovo nažalost nije preterano precizno i većinu vremena ćete provoditi u potrazi za odgovarajućim mestom na plafonu koje će vam dozvoliti da izvedete skok kako treba, a to je loše kada često morate da putujete sa jednog kraja mape na drugi, jer je ovo metroidvania. Zadaci koje Benedikt dobija nisu dovoljno objašnjeni i često sam se vrteo u krug po praznim zonama u nadi da ću pronaći izlaz i put za dalje, da bi se na kraju ispostavilo da nisam pričao sa NPC-em ili da nisam uzeo pravu tetovažu za napredovanje.

Glasovna gluma je takođe nekonzistentna – kvalitet glasova neverovatno varira i to mi je jako smetalo. Glumac koji daje glas Benediktu zvuči kao da prvi put čita scenario, dok je demonski entitet savršen u svakom pogledu. Ostali NPC likovi su ili prosečni ili ispod prosečni, što je veliki problem u narativnoj igri gde skoro svi imaju nešto da kažu – Benedikt i demon komentarišu na sve što naiđu.

"DIZAJN SVETA I IGRE JE FENOMENALAN, ALI JE GEJMPLEJ NAŽALOST SUŠTA SUPROTNOST"



Kada malo zađete dublje u priču, polako saznajete šta se desilo vašem ocu. Naići ćete na razne sekte, tajne organizacije i okultna žrtvovanja, ali nekako izgleda kao da igra od vas očekuje da sve to znate unapred da biste razumeli priču. Bilo je dosta momenata kada sam pronašao neku sliku ili predmet gde bi Benedikt prokomentarisao u fazonu: "Pa da, naravno da su oni", a ja nemam pojma o čemu priča. Priča je, da ponovimo, nekonzistentna, što je šteta jer ima dobru premisu. Jako su me zanimali segmenti priče koji nikada nisu objašnjeni, ili jesu, ali kroz opskurne reference ili neka dešavanja za koje je potrebno više prelaza da bi se ukapirala cela slika.

Tehničkih problema ima malo, bug tu i tamo, ali sistem snimanja je katastrofa. Više puta mi se dogodilo da pređem neki segment i da želim da izađem iz igre, da bi mi igra rekla da je snimila, ali zapravo nije. To mi se desilo dva puta i posle bossa gde sam zamalo pojeo kontroler jer su ove borbe još teže zbog čudnih i statičnih kontrola.

The Last Case of Benedict Fox me je razočarao jer sam očekivao mnogo više. Razumem da je ovo indie naslov i da ne treba da očekujem AAA standarde (šta god to značilo danas), ali i Dead Cells je indie igra. Benedict Fox nije loša igra, samo je izuzetno nekonzistentna.

Kako ova igra radi na Steam Deck-u?

The Last Case of Benedict Fox iznenađujuće loše radi na Steam Deck-u. 60FPS-a je nedostižno bez bustovanja TDP-a, ali onda je trajanje baterije minimalno. Na 30FPS, igra crpi oko 30W, što je baš mnogo za ovakav tip igre. Igranje sa TDP limitiranjima i spuštanjem na 9, kao i agresivnim spuštanjem rezolucije na 800x500 čini igru igrivom, ali sa dosta seckanja. Ograničavanjem FPS-a na 40 kao i osvežavanja na 40 dobijamo neku stabilnost, ali TDP mora da bude namešten na 9 i GPU clock na 1200. FSR pomaže, ali ne mnogo.

Ne preporučujem ovu igru za kvalitetno igranje na Steam Deck-u dok je developeri bolje ne optimizuju. Ovo je prava šteta, jer je ovakav tip igre bukvalno stvoren za Deck.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10

CPU: Intel Core i5-10600K CPU 4.10GHz / AMD ekvivalent

GPU: NVIDIA GeForce RTX 3060 / AMD ekvivalent

RAM: 16 GB HDD: 8 GB

IGRU USTUPIO:
REVERB INC

PLATFORMA:
Xbox Cloud Gaming, Xbox One, PC, Xbox Series X/S

IZDAVAČ:
Rogue Games Inc.

CENA:
24.50€

RAZVOJNI TIM:
Plot Twist

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **4**

- ✔ Prelep dizajn univerzuma
- ✘ Nekonzistentnost
- ✘ Trapav gejmplej
- ✘ Loš voice acting

Autor: Igor Totić

REVIEW

KIDAJ I CEPAJ U IME IMPERATORA!

Evo mene sa još jednom Warhammer 40K recenzijom. Iskreno, očekivao sam ili srednje dobro ili loše iskustvo, s obzirom da postoji svega nekoliko fenomenalnih hitova a mnogo više zaboravnih ili osrednjih igara u velikoj 40K (crnoj) biblioteci. Srećom, Boltgun je trenutno na samom vrhu najboljih Warhammer 40K igara.

Promo trejleri za Boltgun su bili fenomenalni, ili bolje rečeno, previše dobri da bi bili istiniti. Retko trejler prikaže baš ono što treba da očekujemo od igre, ali Boltgun je pokazao i ostao baš to. Boltgun je takozvani "boomer shooter", to jest retro FPS koji se jasno vezuje za stare pucačine u vidu originalnog Doom, Quake i Duke Nukem. Ono što je karakterisalo ove igre, a što se direktno odnosi i na Boltgun, jeste brzi gejmplej, mnogo pucanja, eksplozija i razorenih neprijatelja na vrlo zanimljivim mapama koje su dizajnirane kao lavirinti. Ono što Boltgun izdvaja je to što je gejmplej moderan, ali istovremeno zadržava dušu i srž retro pucačina.

Priča u Boltgun je vrlo opskurna, što je čudno za 40K igre koje su uglavnom pune lora. Lore je ovde većinski ispričan kroz okruženje, osim na samom početku gde saznajete da ste vi anonimni Sternguard Veteran marinac legije Ultramarinaca koji dobija zadatak od strane inkvizicije da istrebi Forge planetu Graia od izdajničkih legija. Za igru ovakvog tipa, to je sasvim dovoljno – idi i ubij sve ispred sebe – ali za 40K igru mi je falilo još. Kroz misije, pratiće vas servo skull koji će vas upućivati gde treba da idete i davati kratke opise okruženja i neprijatelja. Ono što je meni smetalo je to što servo skull priča u binarnom kodu (po loru), ali prevod toga što govori se nalazi u maloj kutiji-ci u gornjem levom delu ekrana. A kada je veliko rokanje ispred vas i kada se fokusirate na gejmplej, često ćete propustiti detalje priče jer jednostavno nećete primetiti neki sićušni tekst dok vam se Chaos Terminator unosi u facu. Šteta što nema neki Codex (Astartes) koji bi čuvao podatke o tome šta vam servo skull priča i da možete natenane da ispratite detalje priče. A još tužnije je to što kad stojite u mestu i ne radite ništa, vaš marinac će zapravo izvaditi Codex Astartes i krenuti da ga čita dok mu ne date neki input. Graia je poznata planeta za ljubitelje 40K igara jer se tu dešava radnja Space Marine igre koja uskoro dobija i nastavak, a Boltgun mu dođe kao neki kvazi među-nastavak ili spinoff.

Ako je priča sekundarna, gejmplej je na prvom mestu i to se jasno vidi. Igru krećete lagano, samo sa Chainsword napadom koji aktivirate na desni klik dok ne pronađete prvi Bolter. Igra vas polako ubacuje u ideju i premisu šta vas čeka dalje u nivoima, a to je izuzetna brza zabava. Ja sam igru igrao na Medium težini i prvi čin (od tri) je izuzetno lagan, dok igra tek kasnije postaje malo izazovnija. Nisam stigao da ih isprobam, ali pretpostavljam da je igra daleko zabavnija na većim težinama i to zbog jedne bitne stavke – kretanja.

Kretanje u Boltgun-u je fenomenalno. Vaš marinac je brz, okretan, spretan i precizan (kakvi marinci i treba da budu), gde možete da dostignete velike brzine ako uđete u dobar ritam, ravan onim iz Warframe-a. A i trebaće vam brzina - neprijatelji će retko iskakati iz nekog ćoška da vas iznenade, nego ćete uvek videti unapred šta vas čeka i kolika je arena, kao i kako najbolje da proletite kroz istu. U nekim slučajevima nećete ni morati da pobijete sve na mapi ako osetite da vam ili ponestaje municije ili se bližite zagrljaju Imperatora. To nije bežanje, to je taktičko povlačenje.

Dizajn igre ima odličan balans modernog i staromodnog. Mape su kompletno 3D sa niskim brojem poligona ali vrlo detaljne i visokih rezolucija. Bukvalno ne umem drugačije da objasnim. Mape su velike, vertikalno ali i horizontalno, iako su po definiciji linearne. Neke mape pokušavaju da budu lavirinti i da vas vraćaju nazad po ključeve raznih boja, ali mi se

"GEJMPLEJ JE NA PRVOM MESTU I TO SE JASNO VIDI"

ponekad dešavalo da se izgubim. Srećom, ovo se nije često dešavalo. Neprijatelji i neki elementi na mapama su 2D sprajtovi koji se nimalo ne izdvajaju iz svog 3D okruženja, kao u Doom i Duke Nukem. Ne znam koju magiju su koristili kada su pravili ovu igru, pošto ove dve suprotnosti sarađuju u savršenoj harmoniji.

Što se neprijatelja tiče, neće ih biti manjak. Igra polako ubacuje kultiste, pa Chaos Marince, pa kreature Chaos bogova dok vam na kraju ne ubaci i elemente Warp-a. Warp je, za one koji ne znaju, van-materijski način putovanja kroz svemir. Međutim, ova putovanja neće biti nimalo prijatna, jer ćete se naći u svetu u kome "žive" Chaos bogovi. Warp je u Boltgun predstavljen toliko dobro da mi je bilo fizički loše svaki put kada sam bio blizu istog, ili samo ako sam gledao u njegovom pravcu. Naime, dizajneri su nalepili sliku neke ljubičasto-rozikaste boje kao statičan element oko kog se rotira perspektiva igrača i vrlo lagano izaziva mučninu, barem kod mene. Broj neprijatelja je raznovrstan i širiće se kako prelazite nivoe, ali će se dosta njih i ponavljati, tako da zone nisu striktno ograničene na tip neprijatelja i biće momenata kada ćete naići na kreature jednog boga u zoni drugog.

Oružja su besna i moćna, kao u svakoj 40K igri. Od početnog boltera do plazme preko heavy boltera i još nekog oružja koje sada ne bih želeo da otkrivam. Marinac ne bi bio marinac bez charge napada sa kojim kosite sve slabije neprijatelje bez pardona, a povrh svega toga imate i taunt dugme koje sam redovno koristio. Municije ima pregršt po zonama i posle nekog vremena se respawn-uju, tako da nećete imati prevelik problem sa istom – ipak je poenta u kidanju i cepanju. Aktivno brzo menjanje oružja je bitno jer su u posebnim situacijama neka korisnija od drugih, i ceo taj osećaj dosta podseća na brzo menjanje iz Doom Eternal. Retko ćete se zadržavati samo na jednom jakom oružju, što je odlično jer će svaka borba biti na neki način drugačija od prethodne.

"DIZAJN IGRE IMA ODLIČAN BALANS MODERNOG I STAROMODNOG"

Sve u svemu, Warhammer 40K Boltgun je brzi boomer shooter koji pogađa baš gde treba i kvalitetno radi svoj posao. Izuzetno zabavna pucačina u ovom veoma interesantnom univerzumu sa fenomenalnim dizajnom koji će vremenom biti sve lepši. Topla preporuka za sve ljubitelje retro pucačina.

Kako ova igra radi na Steam Deck-u?

Imao sam priliku da testiram Boltgun na Steam Deck-u i mogu vam reći da je igra radila bez ikakvih problema, čak i pre zvaničnog izlaska (preview period). Iako za sada nije zvanično verifikovana, igra održava solidnih 60FPS-a sa povremenim padovima. Na najvišim podešavanjima, Boltgun je trošio oko 18W i tu sam imao najčešće padove u FPS-u, ali spuštanjem TDP na 9 i limitiranjem na 55FPS, zaključao sam igru da radi vrlo stabilno. Ono što mi se nije dopalo su gamepad kontrole, koje su super radile, ali nisu mogle da prenesu brzinu i preciznost koju igra ima korišćenjem miša i tastature. Sa ovim podešavanjima, baterija je trajala oko 3 sata, što je sasvim dovoljno za oko trećinu igre.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10

CPU: AMD Ryzen 5 1500X / Intel Core i5-8400

GPU: AMD Radeon RX 580 / NVIDIA GeForce GTX 780 Ti

RAM: 5 GB HDD: 8 GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
Nintendo Switch, PlayStation 4/5, Xbox One, Xbox Series X/S, PC

IZDAVAČ:
Focus Entertainment

CENA:
21.99€

RAZVOJNI TIM:
Auroch Digital

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **9**

- ✔ Dizajn
- ✔ Brz, fluidan i zabavan gejmplej
- ✔ 40K setting
- ✘ Igra postaje repetativna posle dužih sesija
- ✘ Minimalistička priča

Autor: Milan Živković

REVIEW

KAD BRUŠENJE VIŠE NEMA SMISLA...

Pre šest godina, Nintendo je objavio neverovatni Breath of the Wild – igru širokih granica koje su pasionirani igrači uspeli još više da pomere maštovitim igranjem. Bajka o spašavanju sveta, pretvorila se u pustolovinu eksperimentisanja, gde je igra uspela da pruži neizmerno više nego što je to na prvi pogled izgledalo izvodljivo. Igrači i dan danas istražuju šta je sve moguće uraditi u prethodnom velikom Zelda ostvarenju, a Nintendo je izgleda sve to pomno posmatrao i poučen potražnjom, iznedrio naslov pred nama.

Tears of the Kingdom je direktan nastavak na Breath of the Wild, ali istovremeno i tako mnogo više od toga. Ovo je igra veće slobode i misterije, snažnijih emocija, momenata i ostvarenje koje deluje kao nešto što je Breath of the Wild želeo da bude, a da toga nije bio ni svestan.

S tim na umu, Tears of the Kingdom je stihija utisaka koja sa sobom povlači dve snažne struje. Pitanja – šta je sada bolje nego ranije i da li je to dovoljno da bi opravdalo šestogodišnje čekanje?

O ovoj igri gotovo da mogu jedino pozitivne stvari da iznesem. Zato bih prvo želeo da dam sve od sebe i najoštrije iznesem jedine zamerke koje imam.

Breath of the Wild je naslov prvobitno razvijan za Wii U, konzolu prošle generacije. Ali kada je na kraju istovremeno objavljen i za Wii U i za Switch, razlika između te dve verzije bila je jedino u rezoluciji i nešto skromnijim teksturama.

Dobro, igra je prvobitno bila namenjena za Wii U i Switch izdanje nije moglo tehnički da bude znatno naprednije. Međutim sada, šest godina kasnije, ovo opravdanje više ne postoji, a Tears of the Kingdom izgleda kao igra prošle generacije.

Odokativno govoreći, ovaj nastavak je oko 10% lepši od prethodnika, po pitanju sirovog kvaliteta. No reklo bi se da je ovo najviše rezultat promene stila, gde je svet predstavljen daleko velelepnije nego ranije. Zaključak? Nintendu se popušta mnogo više nego prosečnom studiju. Igra je "trebalo" da izgleda lepše.

"UKOLIKO STE IGRALI BREATH OF THE WILD, IMATE DOSTA RAZLOGA DA ZAIGRATE OVAJ NASTAVAK"

Lično ne marim previše za tehnički izgled. Dokle god je igra vizuelno i stilski odmerena, sirova grafika nije toliko važna. Da, ova igra je u svakom drugom pogledu neverovatno unapređena u odnosu na prethodnu, ali ukoliko smatrate da je šest godina razvoja za igru koja izgleda kao da je izašla pre šest godina apsolutno nedopustivo, razumeo bih ako biste bojkotovali takav potez.

Druga zamerka tiče se neizbežne nuspojave direktnog nastavka a to su sličnosti sa prvobitnom igrom. Bez obzira na sve promene i na neverovatne inovacije kojima je ovoj igri uliven novi život, suština ostaje nepromenjena i može odavati utisak već viđenog, više nego što biste to želeli. Ovo nažalost nije sasvim poštena zamerka, jer utisak je krajnje subjektivan a opet neizbežan. Objektivno posmatrano, ovo je 100% nova igra. Samo previše "miriše" na prethodnu da biste se otrgli utisku recikliranja.

A sada dozvolite da kažem i neku lepu reč.

Prošlo je deset godina od kada me je priča nekog Zelda naslova propisno dirnula. Tears of the Kingdom uspeo je da ponovo postigne takav osećaj kod mene. Za prethodnu igru sam rekao da je u pitanju "najfilmskije" Zelda iskustvo do sada, ali bojim se da je novi šampion stigao. Apsolutno sjajna, misteriozna, odmerena i odlično ispričana pustolovina, ispunjena emocijama.

Breath of the Wild je imao neverovatan pogon nošen znatiželjom. Kako bi saznao šta se desilo pre stotinu godina, Link je morao nekako da dođe do srca zamka u središtu kraljevstva. Ali bez obilaska sveta u potrazi za snagom, tako nešto gotovo da nije bilo izvodljivo. Zamak je bio mesto koje je igraču uvek bilo na umu.

Sada, pažnja igrača nošena je samo jednom mišlju – pronađi princezu Zeldu. Link, kog buđenje iskonskog zla ranjava i rastavlja od princeze, osnažen neočekivanim savezom mora proputovati novim kraljevstvom Hajrul kako bi je pronašao i spasio.

"IAKO IGRA EVIDENTNO IMA MANE, TEŠKO JE NE PREPORUČITI JE UZ PUN HVALOSPEV"

“KOLIČINA EKSPERIMENTISANJA SA ORUŽJEM, PREDMETIMA I ALATKAMA, IMA TOLIKO VELIKI POTENCIJAL DA ĆETE UZ ISTO PROVESTI STOTINU SATI”

Ako je lokacija ista, zašto kažem novo kraljevstvo? Zato što je mapa promenjena i proširena do neprepoznatljivosti. Istina, posetićete već viđene lokacije ali one su izmenjene taman toliko da odišu potpuno novim duhom. Za to vreme, ostatak mape je potpuno novo “igralište”.

Ne samo da je svet preuređen, već je sada kao “Perfex” – troslojan (kandidujem se za najgoru foru meseca). Osim tla, Link može da poseti i istraži nebeska ostrva – formacije koje plutaju na nebu, ali i podzemlje – izuzetno duboko i mračno mesto gde je potrebno pažljivo odmeravati svaki korak ukoliko želite da sačuvate živu glavu.

Kao dodatak svemu tome, površinski sloj mape povremeno krasi i sistem pećina koje nude zavidnu količinu sadržaja za istraživanje. Ukratko govoreći, ako je Breath of the Wild bila ogromna igra za istražiti, sada je na meniju oko tri puta veće prostranstvo.

Možda sirova grafika ne beži daleko od prethodne igre, ali neki kadrovi mogu zaista prelepo da izgledaju. Kada zraci zalazećeg sunca u fokus stave daleka nebeska ostrva dok polako tonete u oblake, nećete odoleti a da ne uhvatite i neku sličicu iz igre.

Ovaj “trend” prenosi se i na muzički aspekt, gde audio više igra ulogu da vas “ušuška” u svet, kao što je to bio slučaj u prvoj igri, a onda na momente zaista očara spektakularnim deonicama.

No, kako je svet nekako bio i najveća zvezda prošle igre, ovde to neočekivano nije slučaj. Kao što sam pomenuo na početku teksta, Nintendo je pomno posmatrao igrače koji su izgleda najviše uživali u tome da istražuju šta je sve moguće izvesti, bez obzira da li je razvojni tim imao tu mogućnost na umu ili ne. I tako je ovaj put rešio da na sto iznese ozbiljan arsenal opreme za eksperimentisanje.
Osim što je predmeta i materijala za kuvanje neizmerno više, pa i samih efekata koje oni mogu imati na vaše okruženje, Link sada ima četiri nove sposobnosti kojima je stil igranja fundamentalno obogaćen. Iako se gotovo nikada ne bavim opisivanjem samih mehanika u igrama, ovaj put to moram neizostavno da uradim.

Prva sposobnost je jako slična magnetizmu iz prve igre gde je moguće slobodno pomerati predmete, samo što sada to nije ograničeno na one sačinjene od metala. Međutim, osim što predmete možete da pomerate, možete ih međusobno i spajati. Ovo je naročito korisno kada želite da premostite neku prepreku, a posebno dolazi do izražaja kada u igru stupi ogromna količina novih “mehanizacija”. Ovo su predmeti poput raketa, ventilatora, točkova i baterija. Zajedno, ovo čini sistem koji je gotovo na nivou Lego kockica.

Ako su igrači u Breath of the Wild pravili čuda sa ograničenim i nepredviđenim mehanikama, možete misliti samo šta je sada sve moguće napraviti sa ovako obogaćenim arsenalom. Ali ukoliko vam se ne dopada da u igrama pravite bilo šta, opet ste na sigurnom jer igra jako retko forsira da koristite ovu mehaniku. Sa druge strane, gotovo uvek nagrađuje ukoliko se upustite u to...

Druga sposobnost jeste mogućnost da oružja, strele i štitove takođe spajate sa drugim predmetima i oružjima. Tako je na primer moguće zakačiti štap na vrh štapa, čime dobijate duplo dužu močugu, ali i rog na vrh strele ili šiljke na štit. Dok je ovo zanimljiva novotarija koja nudi dosta mogućnosti, moram da priznam da često ume da izgleda i smešno. Recimo, ukoliko ogromnu stenu zakačite na vrh mača, igra stenu smanji kako bi vizuelno imala više smisla kao nešto čime zamahujete. Međutim ukoliko taj mač vratite u korice, igra će stenu smanjiti još više kako ne bi izgledalo kao da na leđima nosite nešto besmisleno veliko.

Ovo u nekim instancama stvara i situacije gde oružje izgleda, u nedostatku bolje reči – preglupo. Ali kao i prva sposobnost i mehanika, takođe je u pitanju opciona stvar koja vas poziva na korišćenje samo toliko koliko se osećate lagodno da je koristite.

Treća sposobnost jeste prolazak kroz sve što se nalazi iznad vas. Drugim rečima, ukoliko je iznad vas plafon, svod pećine, podnožje kule

ili bilo kakav drugi objekat, u njega možete da zaronite od ispod i da izronite na njegovoj površini.

Možda zvuči kao neka suludo olakšavajuća veština, ali je i ovo pametno ograničeno ne samo limitom na objekte koji su do desetak metara iznad vas, već i dizajnom sveta koji će vam retko kada dopustiti da zloupotrebite takvu mehaniku. I ne samo to. Ova veština nije tu jedino radi olakšavanja kretanja već i radi rešavanja brojnih i lepo osmišljenih zagonetki. U pogledu mogućnosti, nudi manje. Ali po pitanju tradicionalnije i umerene Zelda recepture, u pitanju je pravi dragulj.

Poslednja specijalna sposobnost tiče se vraćanja vremena, i to ne u smislu da s Link putuje kroz vreme u odnosu na svet, već svet putuje kroz vreme u odnosu na Linka. Preciznije govoreći, bilo koji objekat koji je bio u pokretu, možete vratiti u nazad za određen broj sekundi. Tako recimo kamen koji padne sa neba ili bomba koju vam je neko bacio u lice, može s lakoćom da bude vraćena na svoju polaznu tačku. Možda ovo deluje i najmanje impresivno od četiri sposobnosti, ali ukoliko se koristi na pravi način, potencijal ove alatke je takođe ogroman.

Korišćenje svih sposobnosti, na neki način je ohrabreno i činjenicom da je katastrofom koja prethodi početku igre, skoro svo oružje u svetu pretrpelo propadanje. Tako je sada svet prekriven stotinama trulih mačeva, pa je najveći deo igre najpametnije dovijati se na svaki mogući način, kako bi arsenal osnažili i učinili korisnijim.

Razbijanje tradicionalnih Zelda normi, pod čime najviše mislim na tamnice koji su oduvek bili jedan od zaštitnih znakova serijala, Breath of the Wild je opravdao plejadom noviteta. Nažalost, Tears of the Kingdom nastavlja u istom smeru i iskreno dovodi u pitanje njihovo postojanje u budućnosti.

Prethodnik je umesto tamnica uveo sistem svojevrsnih "svetilišta", koji bi otkrivanjem postajali tačke gde se lako možete teleportovati ali istovremeno i mesta gde je potrebno rešiti neku zagonetku kako biste dobili predmet za ojačanje energije ili izdržljivosti.

Koncept je ovde ostao isti, samo što su ove lokacije sada zamenjene nečim drugog imena.

"UKOLIKO STE LJUBITELJ MISTERIJE I POTRAGE ZA NEČIM ŠTO STALNO IZMIČE, IMATE ČEMU DA SE RADUJETE"

Istina, ovo je jako zabavan segment igre a opet razočarenje za one koji su se nadali povratku tradicionalnih tamnica. Sa druge strane, nešto nalik tradicionalnom postoji u jednom obliku i takođe je jako zanimljivo, ali to ću ostaviti na vama da otkrijete sami.

Mapu takođe otkrivate pronalaskom tornjeva koji ovde ne služe samo tome, već i kao neka vrsta katapulta kojim se po potrebi možete vinuti nebu pod oblake, pa polako istraživati pejzaž oko sebe. Iskreno, koliko god puta da sam ovako poleteo put neba, nije mi dojadilo.

Igra je naravno ispunjena i brojnim prepoznatljivim elementima serijala, likovima, muzičkim nagoveštajima, temama i momentima. Generalno govoreći, Tears of the Kingdom je ispunjen sadržajem. No kako smatram da sadržaj nije primaran pokazatelj kvaliteta igre, mogu istovremeno da odahnem jer je ona suština zbog koje je serijal i proslavljen još uvek tu.

Osećaj suočavanja sa zlom uprkos malim izgledima, računajući jedino na hrabrost dok se probijate kroz nepoznato – ovde nije izgubljen. Ovo je i dalje ona prava, nesvakidašnja igra koja se pojavi svakih nekoliko godina i istom ali osveženom formulom, pruži taj veličanstveni osećaj junaštva.

Konačno, stoji pitanje: Da li je šest godina razvoja igre opravdano, ukoliko ona počiva na ramenima prethodnika u toj meri da ne može da vas napusti osećaj da još uvek igrate staru igru? Moj odgovor je možda i očekivano – da. Osnova je i dalje ista a igra izgleda kao da pripada prethodnoj deceniji, ali uprkos svemu ona nastoji i uspeva u tome da iz recepta koji je stvorila pruži maksimum. Za narednu se opravdano možemo nadati velelepnijim izmenama u pogledu izgleda i samog izvođenja. Ali sada, u ovom obliku i bez obzira na sve zamerke, ja ne mogu a da ne priznam da je u pitanju jedno neverovatno igračko dostignuće. Ovo je igra koju želim da preporučim jedino najvišom ocenom koju sam ikada dao, bez obzira da li je ona zaslužuje u svakom smislu ili ne.

Ako zagrebete ispod sloja pukog interaktivnog ostvarenja i dopustite sebi da vas proguta ona dečja želja za pustolovinom, osetićete kako Tears of the Kingdom sasvim jasno rezonira u harmoniji sa željom da je odigrate još barem pet minuta.

Kad brušenje više nema smisla... Znate da je igra dostigla svoj vrhunac.

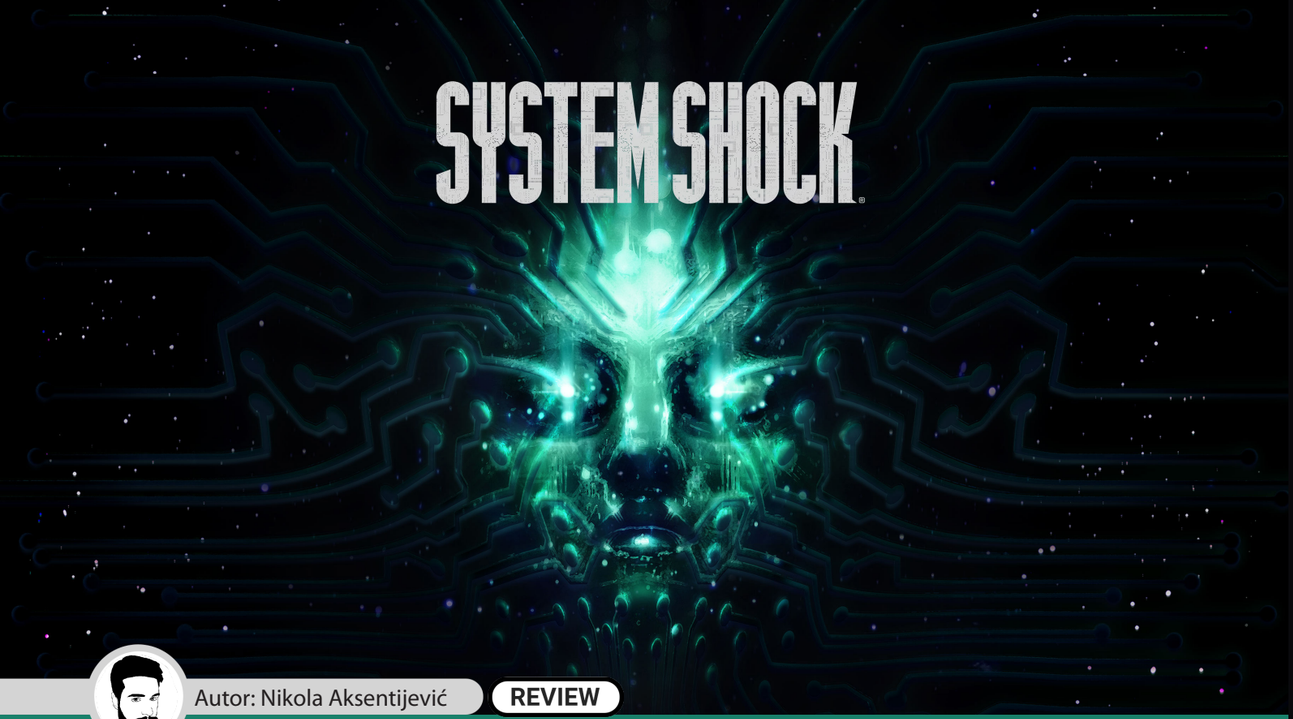
Željno iščekujem narednu.

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA: Nintendo Switch
IZDAVAČ: Nintendo
CENA: 69.99€
RAZVOJNI TIM: Nintendo
TESTIRANO NA: Nintendo Switch

OCENA 9.9

- ✔ Retko fascinantan svet za istražiti
- ✔ Sjajna, misteriozna i emotivna priča nošena atmosferom
- ✔ Gotovo nesagledIv potencijal za eksperimentisanje
- ✘ Igra je na samo bolju grafiku daleko od perfekcije
- ✘ A možda i poneka tradicionalna tamnica ne bi škodila!



Autor: Nikola Aksentijević REVIEW

ŠODAN BLISTA U NOVOM RUHU

Pre devetnaest godina izašao je System Shock, danas velikoj većini old skul igrača poznata igra. Učvršćeni klasik nam ove godine dolazi u obliku rimejka, najavljenog još pre sedam godina, koji je prošao kroz razvojni pakao, prekide razvoja, promene endžina i timova. Međutim, Nightdive se još i ranije petljao sa ovim igrama, izbacivši blagi remaster i optimizovanu verziju System Shocka još 2015. godine. Sada se definitivno pokazalo da je ovo iskustvo veoma značilo, s obzirom na to da je ovaj rimejk odličan u svakom smislu, ne praveći previše inovacija i držeći se originalnog ruha System Shocka, sa minimalnim brojem promena u gejmpleju.

Originalni System Shock je jedan od najvećih uzora za moderne akcione rpg-eve iz prvog lica, s time što je ova igra ipak više akciona horor avantura nego RPG za razliku od njenog naslednika koji je malo više zagrizao u te vode. Priča se isto odigrava – sumnjivi korpo lik odvlači vas, nedužnog hakera, na svemirsku stanicu iznad Jupitera kako biste uklonili zaštitne programe na Shodan, AI-u koji obitava i menadžuje poslove stanice u zamenu za sloboda i hakerske implante. Naravno to pođe po zlu, pa kada se probudite šest meseci kasnije vidite da je Shodan pretvorila celu stanicu u festival mutanata i planira da ispali ogroman biološki top koji će pretvoriti sva živa bića na Zemlji u iste te mutante, njene sledbenike i obožavaoce.

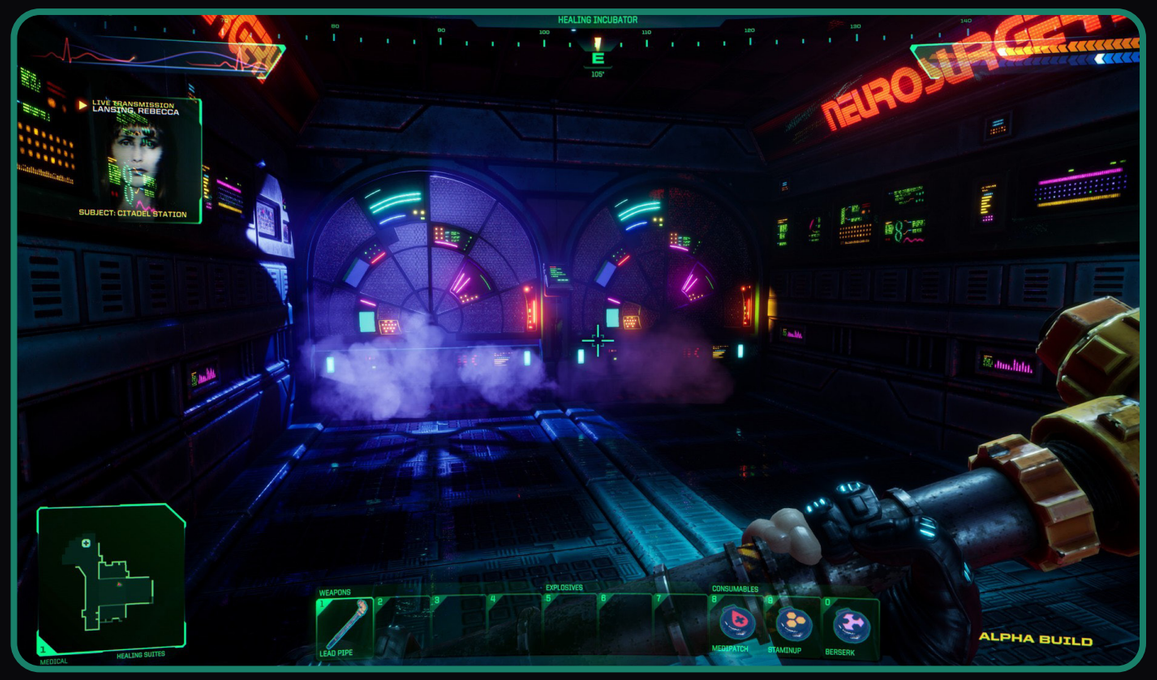
Odatle, igra vam jako malo pomaže i gotovo da vas uopšte ne drži za ruku, te su oznake za kvestove i ovde izostale na mapi. Često ćete morati da držite neki log pored sebe, bilo u vidu telefona ili papira i olovke kako biste zapisali sve pin kodove i ključeve za vrata po stanici, s obzirom da nećete imati nikakav suplement od igre. Ovaj nelinearni sistem istraživanja i bauljanja po stanici u potrazi za putem dalje i eventualnom begu je ono što čini System Shock prezabavnim i veoma imerzivnim. Na svim spratovima stanice ćete uništavati brojne mutante, kiborge, kao i kamere kojima će Shodan pratiti vaš napredak i često vam se obraćati. Priča je dostavljana kroz Shodanine monologe, kao i brojne audio logove i zapise koje ćete nalaziti po stanici, i izuzetno je dobra.

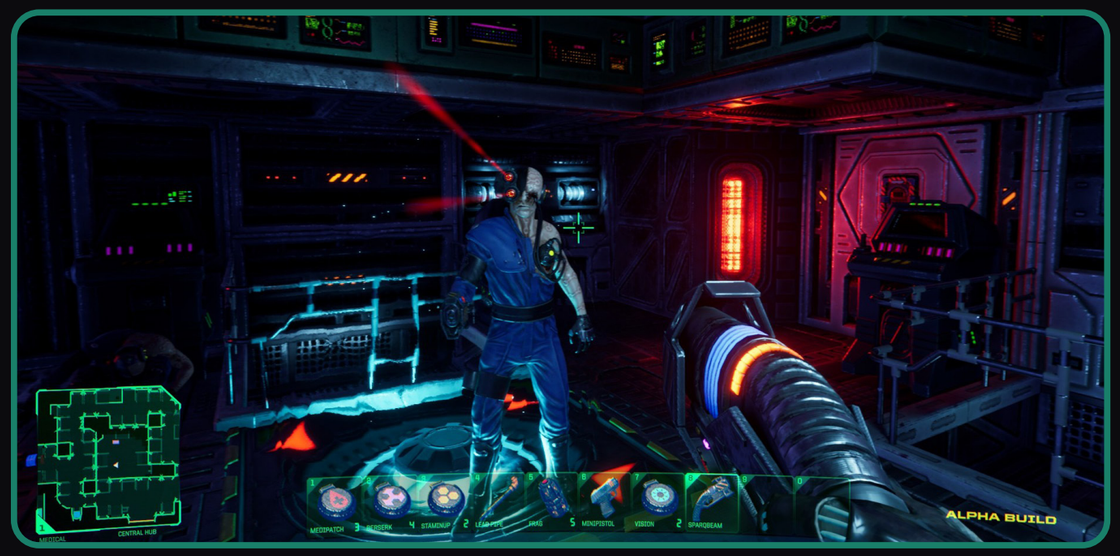
“SYSTEM SHOCK VIZUELNO ODIŠE RETRO OSEĆAJEM KOJI KREIRA NEŠTO UNIKATNO”

Ono što System Shock pozajmljuje od svog nastavka jeste tipičan mrežasto orijentisani sistem inventara, to jest moraćete da vodite računa o rasporedu predmeta u svojoj torbi. Često ćete kupiti tonu đubreta uz oružja i municiju koje ćete moći da reciklirate u zamenu za kredite i posle ih koristiti za unapređenja, što je takođe jedna od pozajmljenih mehanika iz nastavka. Pucanje je u velikoj meri ostalo slično, ali morate zapamtiti da je u pitanju igra stara skoro dvadeset godina. Ipak, iako se sama borba ne odlikuje nekim previše glatkim iskustvom i nekada joj može faliti malo tog ‘‘udarca’’, sasvim fino radi posao i ubrzo ćete zavoleti celokupni gejmplej ciklus.
Kada očistite spratove, to ne znači da se nećete više vraćati na njih, već ćete ubrzo ići kroz poznate predele stanice kako biste otključali nova vrata. Međutim mutanti i kiborzi redovno migriraju i često će se pojaviti tamo gde nisu bili do sada. Ovo pogotovu utiče na horor aspekat, jer System Shock ne gađa na tipične jumpscare momente (iako ćete ih doživeti, siguran sam), već na atmosferu skučenosti i psihološkog horora koji će vas uvek cimati i pitati da li ima nešto iza sledećeg ćoška, bilo da igrate igru prvi ili sto prvi put. Zagonetke su simpatične i uglavnom se svode na spajanju žica iza zidova broda, slično cevastim zagonetkama u Bioshocku sa nešto više težine, kao i smisla.

Vizuelni karakter System Shocka je nešto što je Nightdive, po mom subjektivnom mišljenju, u potpunosti pogodio. Igra se ne svodi na tipična hiperealistična okruženja, već ostavlja malo pikselizovanih iscrta po teksturama. Estetika nije na nivou boomer shootera, ali odiše jednim retro osećajem sa odličnom paletom boja, koja uprkos ogromnoj saturaciji kreira

“IGRA VAM JAKO MALO POMAŽE I GOTOVO DA VAS UOPŠTE NE DRŽI ZA RUKU”





nešto unikatno, nadograđujući na atmosferu originala. Da ne govorim o muzici koja je ostala standardno odlična, i generalno ambijentalna, dok je glasovna gluma na pristojnom nivou uz povratak originalne ekipe, tako da ni ovde nećete biti razočarani.

Da igra ima bagova, ima, ali su sitnije prirode i neće vam preterano pokvariti igračko iskustvo. Optimizacija je na nivou, što zbog odličnog dizajna koji neće ni iziskivati previše performansa od vaše konfiguracije, što zbog odlično odrađenog posla developera, te igra veoma retko štuca.

Uprkos svim crvenim zastavicama, prekidanom razvoju i generalnom strahu od rimejkova, System Shock Remake je igra koju stvarno morate isprobati ako niste odigrali original. Ako ste još fan originala, onda je ovo tek poslastica za sebe.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i7-3770K / AMD Ryzen 5 5600X
GPU: NVIDIA GeForce GTX 970 / AMD Radeon R9 290
RAM: 8 GB HDD: 10 GB

IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

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

IZDAVAČ:
Prime Matter

CENA:
39.99€

RAZVOJNI TIM:
Nightdive Studios

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **8**

- ✓ Audio-vizuelni dizajn
- ✓ Par dobrih sistema preuzeto iz SS 2
- ✓ Zadržana atmosfera i narativ originala u najboljem smislu
- ✗ Nekonzistentna težina
- ✗ Nije za svakoga sa zakukuljenim zagonetkama i nedostacima pomagala za istraživanje

TAMO-VAMO KROZ VREME

Autor: Stefan Mitov Radojičić **REVIEW**

Možda najbolju stvar koju je Riot uradio, pored pregršt pogrešnih, jeste to da je brdu indie studija prodao licencu univerzuma koji je utemeljio League of Legends. Samim time imamo kolekciju igara sa dodatnim nazivom "A League of Legends Story", koja se prožima preko gomile različitih žanrova, tema i likova. Danas na repertoaru imamo metroidvania naslov sa Ekkom u glavnoj ulozi.

Ekko je mladi pronalazač u podzemnom gradu Zaun. Njegovo redovno avanturisanje biva prekinuto kada jedna kula u gradu iznenada eksplodira. Na njemu je sada da otkrije šta se tu dogodilo i kako je do toga došlo. Plus na to sve možemo dodati i misterioznog stranca, kao i putovanje kroz vreme.

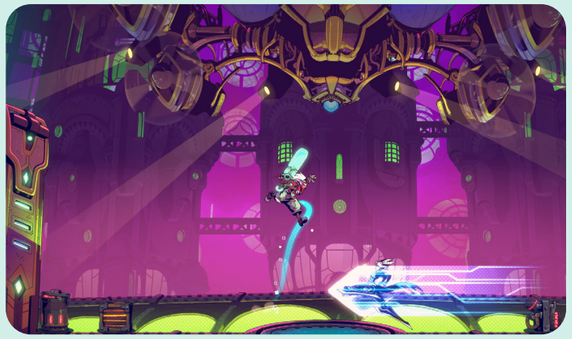
Convergence uzima već dobro poznati metroidvania recept i savršeno prati sve njegova uputstva. Za one koji ne znaju šta je metroidvania, hajde da ponovimo: Imamo kretanje po 2D ravni, platformisanje, otključavanje sposobnosti i ogromnu mapu prepunu skrivenih deonica i različitih neprijatelja za savladati. Naravno, i vraćanje na prethodne lokacije je obavezna tropa ovog žanra.

U Convergence, pored standardnog duplog skoka, kačenja na kablove i trčanje po zidovima, Ekko poseduje i tematske sposobnosti zasnovane na putovanju kroz vreme, koje su sasvim odlično uklopljene, kako u gejmplej, tako i u njegovu priču. I samim tim glavna sposobnost ovde je premotavanje vremena unazad. Znajući da Prince of Persia postoji, ovaj koncept nije preterano originalan, ali je opet sjajno uklopljen u igru. Upotreba ove sposobnosti je ograničena, ali ćete tokom vremena moći da je unapredite korišćenjem raznih gedžeta i skillova, kao i druge Ekkove veštine.

Borba je brza i veoma često haotična. U svakom trenutku ćete morati da koristite svoj arsenal do maksimuma kako biste preživeli, pogotovu ako igrate sa osnovnim opcijama gde Ekko ima samo tri životna poena. Naravno, ovde će vam najviše pomoći vaša "rewind" moć. Jedna od zanimljivih opcija koju igra ima je mnogo finije podešavanja težine, tako da možete kreirati nivo težine koji baš vama odgovara.

Vizuelni stil je apsolutno zadivljujuć. Čak i pored toga što se koristi samo 2D podloga, razvojni studio je apsolutno briljirao na ovom polju. Svi likovi i ceo svet izgledaju kao neki crtani film iz devedesetih i početka dvehiljaditih, tako da igra takođe budi jako lep osećaj nostalgije. Animacije su takođe sjajne, ali kada se stvori gužva na ekranu, bukvalno nećete znati šta se dešava pošto su sprajtovi likova veoma mali.

"METROIDVANIA RECEPT JE ISPRAĆEN DO SVAKE TAČKE"



"NALETEĆETE NA DOBAR BROJ POZNATIH LEAGUE OF LEGENDS LIKOVA"

Glasovna gluma je odlična i veoma verodostojna likovima koje prikazuje igra, dok se muzika nažalost pretežno vrti oko glavne teme. To znači da ćete čuti verziju te pesme u gomili različitih situacija i varijacija – nekada će biti herojska i brza, a nekada spora i tužna.

Ono što mi se ne dopada kod igre jeste arhitektura mape, to jest mali broj prečica koje su vrlo karakteristične za metroidvanie. U Convergence ćete često morati da idete "okolo naokolo" mnogo dužim putem kako biste se vratili na prethodne lokacije.

Čak i da ne znate ništa o League of Legends univerzumu i likovima, Convergence je fantastična i vrlo uzbudljiva igra. Bilo da ste fan metroidvania žanra ili samo akcionih platformera, toplo vam preporučujem ovaj naslov. Ako ste još povrh toga ljubitelji LoL-a, Convergence ne smete propustiti.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: Intel Core i5-2550K / AMD FX-8350
GPU: GeForce GTX 460 / Radeon HD 7770
RAM: 8 GB
HDD: 5 GB

IGRU USTUPIO:
Double Stallion

PLATFORMA:
PC, Nintendo Switch, PS 4/5, Xbox One, Xbox Series X/S

IZDAVAČ:
Riot Forge

CENA:
29.99€

RAZVOJNI TIM:
Double Stallion

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **8**

- ✔ Lep vizuelni stil
- ✔ Brza akcija i borba
- ✔ Detaljno podešavanje stila igre

- ✘ Gužva na ekranu kada ima previše neprijatelja
- ✘ Kratka igra

Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

SOLASTA: PALACE OF ICE

OBUCITE SE SLOJEVITO

Solasta je izašla pre dve godine, to jest tri ako računamo early access period, i još uvek ima najbolju implementaciju Dungeons & Dragons 5e pravila koje možete igrati u digitalnoj formi. No razvojni tim se nije odmarao, jer smo tokom ove dve godine dobili pregršt novina – od popravki starih, a kasnije i novih bagova, do novih rasa, klasa, pod klasa, magija, itema i jedne manje sporedne kampanje. Sada smo dobili i ekspanziju, iliti direktan nastavak na Crown of the Magister kampanju.

Cap maksimalnog levela u ekspanziji je povećan, a ukoliko i dalje imate save fajl iz prve kampanje, vaše stare likove možete lako ubaciti u novu avanturu i nastaviti njihovu priču. Iako je rift zatvoren, Soraksi i dalje nisu odustali od svog plana pa su krenuli na Severnu Alijansu u pokušaju da je destabilizuju. Na vama je da krenete na dug put kako biste otkrili njihove planove i naravno zaustavili ih.

Kao što sam prethodno pomenuo, Tactical Adventures je tokom vremena redovno dodavao nov sadržaj u originalnu igru, ali je on mnogo obimniji sa Palace of Ice ekspanzijom. Kao prvo, dobijamo potpuno nove rase – Tiefling i Gnome. Ovoga puta nema novih klasa i pod klasa, ali su stare dobile pregršt novih magija, predmeta, i rebalans oružja i oklopa. Naravno tu je i kompletna nova kampanja koju možete igrati sa starim likovima, nastaviti njihovu avanturu i dovesti ih do izazovnijih okršaja sa novim tipovima čudovišta, koji će ih dovesti do čak 16. nivoa. Palace of Ice je takođe doneo novine za ljude koji žele da dizajniraju svoje posebne tamnice i kampanje.

To nije sve, jer je ekspanzija uvela nekoliko dodataka koji su potpuno besplatni, što znači da možete da ih koristite i u okviru originalne igre. Tu su dodatna lica za sve standardne rase, kao i pristup nivoima 12 do 16 na svim mapama koje ljudi budu napravili u Dungeon Makeru. Drugim rečima, čak iako ne kupite ovaj DLC, i dalje ćete moći da igrate sve što fanovi budu pravili sa novim nivoima i progresijom. Jedna od novina koja možda nije očigledna, jeste da svaka klasa, tačnije podklasa, dobija novu klasnu sposobnost na levelu 15, pošto je level cap povećan na 16.

Vizuelno, Solasta i dalje ima pomalo čudan stil, pogotovu kada je izgled likova u pitanju. Za razliku od likova, čudovišta i krajolici su predivno odrađeni i vizuelno zadovoljavajući. Animacije doduše i dalje mogu biti malo krute tokom sinematika.

"OVO JE JEDNA OD RETKIH DOBRIH D&D 5E IGARA"

Glasovna gluma je i dalje osrednja, ali joj možemo oprostiti pošto odaje taj "živi osećaj" kada likovi krenu da komentarišu jedni druge ili trenutno stanje avanture. Izbori tokom konverzacija su doduše malo limitirani, tako da ćete generalno prolaziti kroz svaku opciju.

Najveći problem igre je to što razvojni tim još uvek nije rešio problem bagova. Palace of Ice popravlja dosta toga, ali istovremeno pravi dodatne probleme. Da li je to do malog razvojnog tima, lošeg QA ili nečeg trećeg vezanog za endžin, ne znamo, ali se igra "pokvari" praktično svaki put kada izađe novi DLC. Iz tog razloga bih vam preporučio da sačekate još koji mesec ako želite da kupite dodatak, taman dok developeri ne ispeglaju najproblematičnije bagove.

Za ljubitelje D&D 5e pravila i igre, ovo je i dalje najbolja implementacija tih pravila sa dodatkom posebnih homebrew pravila i sveta, ili barem dok ne izađe Baldurs Gate 3 u kompletnom izdanju. Ako iole volite da igrate D&D 5e a nemate vremena ili ne možete da oformite grupu, ova igra će apsolutno biti najbolje rešenje za vas. Možete čak i likove nazvati po vašim prijateljima.

Što se tiče same ekspanzije, Palace of Ice je odličan nastavak za već sjajnu originalnu kampanju. Ako u vašoj biblioteci već imate Solasta: Crown of the Magister, toplo vam preporučujem da nabavite Palace of Ice.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: AMD Ryzen 3 1300X / Intel Core i5-7400
GPU: Radeon RX 590 / GeForce GTX 1060
RAM: 8 GB
HDD: 10 GB

IGRU USTUPIO: **Dead Good Media**

PLATFORMA: PC, Xbox One, Xbox Series X/S
IZDAVAČ: Tactical Adventures
CENA: 14.99€
RAZVOJNI TIM: Tactical Adventures
TESTIRANO NA: PC

OCENA 8

✔ Nove rase, magije i lokacije
✔ Nastavak avanture
✘ I dalje ima bagova

PILETINA NA SINGAPURSKI NAČIN

Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW

Ghostlore je simpatičan i veoma detaljan indie dragulj koji nam dolazi od malog studija iz jugoistočne Azije. U pitanju je klasičan ARPG, sličan uzorima kao što su Path of Exile i Diablo, sa svojim obrtom ne samo na svet i dizajn, već i na sistem inventara i više nego solidnu raznovrsnost između stilova igranja.

Naime, igru počinjete na gorućem ostrvu koje su napali demoni i kidnapovali vašeg učitelja koga morate neminovno spasiti. Odatle kreće neprestana makljaža sa demonima do kraja igre, koji su preuzeti iz mitologije jugoistoka Azije, konkretno najviše iz singapurske kulture. Za one koji nisu upoznati, igra daje prilično lep uvid u poreklo ovih čudovišta kako ih budete otkrivali od ostrva do ostrva, koja zaprav funkcionišu kao nivoi. Iako ima recikliranja između ostrva, ono nije prisutno u velikoj meri, tako da je raznovrsnost protivnika vrlo solidna.

Ghostlore se ponaša kao tipičan ARPG, sa neprestanom borbom sa hordama neprijatelja i nekoliko magija koje vaš lik može imati aktivne. Za borbu na daljinu ćete koristiti oružja kao što su samostrel i luk, dok će vam za borbu prsa u prsa na raspolaganju biti dvoručni mačevi, kukri noževi i slično. Oružja dosta menjaju vaš stil igre, s obzirom da ćete se često oslanjati na bazične napade, ali kada govorimo o skillovima, ovde se može znatno više improvizovati. Naime, postoje skillovi i glifovi – skillove ćete uklapati u kvadratnu mrežu slotova, gde ćete moći da otključate brojne bonuse ako ih pravilno postavite, to jest horizontalno ili vertikalno od slotovanih skillova. Uz to, brojni skillovi, u slučaju da su slotovani jedan pored drugog, mogu otključati nove, takozvane combo skillove, koji u potpunosti menjaju dejstvo originalnih, što otvara dosta prostora za eksperimentisanje.

Pored toga, tu su i glifovi koji će vam donositi brojne bonuse na statove, slično itemima. Njih ćete kačiti u slotove za glifove, međutim ovde ćete nalik tetrisu morati da vodite računa o njihovom rasporedu kako bi se svi uklopili u vaš inventar. Ovaj menadžment predstavlja solidan izazov prilikom eksperimentisanja sa buildovima, a kada na to još dodate dragulje koje tipično možete uglaviti u bilo koji item koji nosite, kombinacije su zaista mnogobrojne.

Igra poseduje šest klasa, od kojih ćete na početku birati jednu. Kasnije tokom igre ćete imati izbor od još dve klase, otključavajući one kombinacije skillova koje sam ranije pomenuo. Sve klase se solidno razlikuju – imamo tipične borce sa distance u vidu maga i rendžera, dok su tu i neke zanimljivije klase koje podsećaju na druida ili telepatskog monaha. Ovo se sve lepo uvezuje u brojne reference na akupunkturu i specifične anatomske tačke za vaše borilačke veštine.
Vizuelno, igru krasi pikselizovani stil grafike sa velikim kontrastom boja i prezanimljivim dizajnom protivnika. Efekti izgledaju više nego pristojno za ovakav naslov, iako se kroz interfejs i generalni osećaj igre vidi uticaj istočnih igara. Pojedine zamerke se mogu usmeriti na konfuziju u prvih pola sata igre, s obzirom da interfejs ume delovati konfuzno i prekomplikovano, što je svakako netačno i zahteva samo malo prilagođavanja. Muzika je poprilično dobra, gde se ambijentalne numere odlično uklapaju u svaki od nivoa i doprinose atmosferi igre. Zvučni efekti su solidni, ali ne predstavljaju ništa vanserijski dobro.

Kada pređete igru, koja će trajati nepunih desetak sati, dolazite do endgame sadržaja, koji se uglavnom sastoji iz skupljanja mapa koje će vam dodati neprijatelje i težinu na već postojeće mape, kreirajući jedinstvene izazove. Osim toga, tu ćete sakupljati ključeve za beskonačno ostrvo, nešto najsličnije riftovima u Diablu, gde ćete se suočiti sa najvećim izazovima koje ova igra ima da ponudi. Iako je grind prisutan, ovo nije "pay to win" igra, s obzirom da je u potpunosti offline iskustvo samo sa opcijom za lokalnu kooperativnu igru.
Ghostlore je odlično optimizovan i radi i na veoma starim mašinama, što je prednost njegove oldskul grafičke podloge. Mana igre je što je poprilično kratka, a poseduje i pomalo neatraktivan interfejs i neminovne probleme sa balansom, gde ćete vremenom ipak uspeti da "isfiltrirate" neke meta buildove za vašeg lika.

Uprkos tome, toplo preporučujem Ghostlore ako ste fan ARPG-eva ili azijske mitologije, pogotovu kada shvatite koliko je truda uloženo u ovakav mali projekat koji ponovo uspeva da promeni formulu i uradi nešto drugačije, za razliku od nekih znatno većih kompetitora koji vuku slične ARPG igre već decenijama.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: 64-bit OS
CPU: Intel Core i5
RAM: 4 GB
HDD: 1 GB

IGRU USTUPIO:
Ghostlore Team

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
AT-AT Games

CENA:
19.99€

RAZVOJNI TIM:
Andrew Teo, Adam Teo

TESTIRANO NA:
PC

OCENA **8**

- ✔ Zabavna borba
- ✔ Raznovrsnost veština i buildova
- ✔ Zanimljiv dizajn protivnika
- ✘ Malo ružnjikav interfejs
- ✘ Glavna priča je nebitna i kratka

Autor: Milan Janković

LEGENDARY HOPLITE: AJAX'S TRIAL

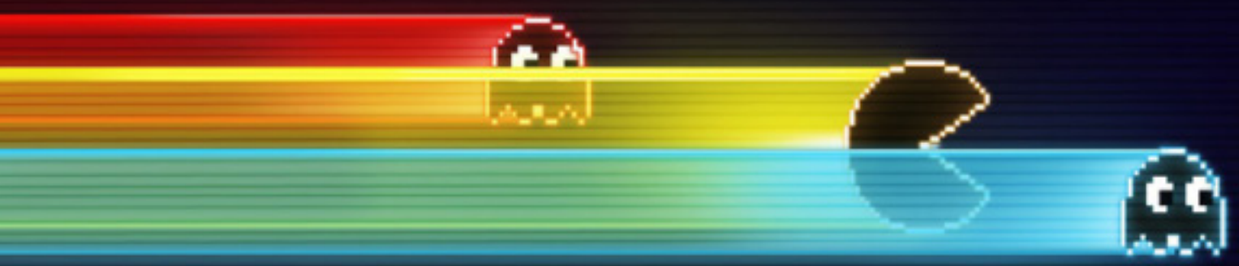
Legendary Hoplite: Ajax's Trial je prolog verzija igre Legendary Hoplite koja kombinuje tower defense i action RPG žanrove. Igra ima 7 nivoa i boss borbi, gde ćete morati da gradite utvrđenja, unapređujete svoju vojsku i kreirate svoju jedinstvenu strategiju kako biste se izborili sa hordom čudovišta. Pored toga, možete prilagoditi svoj stil igre eksperimentisanjem sa različitim kombinacijama opreme koju pronađete na putu. Mimo glavne kampanje, u igri takođe postoji uzbudljiva mini-igra.

Iako je Ajax's Trial suštinski tower defense igra, i dalje vas podstiče da maksimalno iskoristite svog lika. RPG elementi su takođe solidno razređeni za jednu besplatnu igru, sa klasičnim statistikama kao što su strength i agility, kao i veštinama koje možete naučiti putem skill tree sistema.

Ova igra je posebna poslastica za ljubitelje grčke mitologije, jer ćete se susretati sa velikim brojem fantastičnih bića poput Kerbera, Kiklopa, Hidre i Minotaura.

RAZVOJNI TIM:
TripleBricksGames

LINK ZA PREUZIMANJE:
https://store.steampowered.com/app/2422080/Legendary_Hoplite_Ajaxs_Trial/



Autor: Milan Janković

PLATFORMA:
Android, iOS

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Built By Snowman/Netflix

CENA:
Besplatno

IGRA DOSTUPNA NA:
Android, iOS

TESTIRANO NA:
iPhone 13

OCENA **DA**

LAYA'S HORIZON

Svako je u nekom trenutku maštao o letenju. Iako nam je nebo nedostižno u stvarnom životu, uvek možemo da se okrenemo video igrama. Jedna takva igra je Laya's Horizon.

Laya's Horizon pruža poseban osećaj tokom celog iskustva. Nakon kratkog uvoda, postavljeni ste na vrh planine sa punim pogledom od 360 stepeni na vaše okruženje. Korišćenjem posebnog ogrtača, možete krstariti nebom daleko i sigurno dok skupljate dovoljno brzine da ostanete u vazduhu. Kako letite i zašto letite je na vama da otkrijete.

Mehanike letenja su sjajno odrađene, toliko da celo iskustvo pruža osećaj potpune slobode i uzbuđenja. Bilo da ste fokusirani na Layu ili na svoje okruženje, garantovano ćete se lepo provesti.

Iako su kontrole solidne, ipak je potrebno malo strpljenja kako biste se navikli i naučili kako da adekvatno upravljate Layom. Ako to uspete, možete se pridružiti Layinom letu ka horizontu.

ROG STRIX SCAR 16

Autor: Miloš Hetlerović

REVIEW

VRHUNSKE PERFORMANSE U MALOM PAKOVANJU

Kako se laptop gejming računari sve više razvijaju, svedočimo o dva istaknuta trenda – povećanju performansi i fizičkom smanjenju uređaja. Dok je pre deceniju gejming laptop sa kakvim-takvim performansama morao da bude težak bar pet kilograma, sada imamo modele koji su po dimenzijama vrlo blizu običnih poslovnih laptopova a po performansama ne tako daleko od desktop računara. Republic of Gamers je brend koji upravo u tom domenu prednjači, pa za ovu godinu imamo njihove top modele iz Strix Scar serije koji su sa praktično istim dimenzijama kućišta kao i ranije dobili veće ekrane!

Strix Scar 16

Iako nosi broj 16 u imenu, kada ga izvadite iz kutije ovaj laptop deluje kao najobičniji 15" model sa nešto malo zadebljanim zadnjim krajem, tačnije zadebljava se postepeno kako krenete od prednjeg ka zadnjem kraju. U stvari, razlika u veličini je u tome što su standardni 15.6" laptop ekrani sa odnosom stranica 16:9, dok je 16" dijagonala kod Strix Scar modela za 2023. godinu postignuta sa odnosom od 16:10, to jest ekran je nešto malo vertikalno veći. Uopšteno gledano sam dizajn uređaja je izuzetno zanimljiv, gde podseća na mešavinu industrijskog stila i providne plastike ispod koje se naziru detalji unutrašnjosti. U kutiji dobijate i nekoliko rezervnih pločica sa ROG logom kojima možete personalizovati računar i dati mu svoj pečat. Treba naglasiti i da je kao top gejmerski model Strix Scar, kao i do sada, poprilično opremljen različitim RGB osvetljenjem. Počev od nezaobilazne tastature gde svaki taster možete posebno definisati, preko logotipa na zadnjoj strani poklopca, pa do LED trake koja ide i sa prednje i sa zadnje strane uređaja i svetli dosta moćno. Ukoliko želite računar koji se neće previše isticati, ovo nije model za vas, ali osvetljenje svakako možete isključiti. Sve kontrole se vrlo lako sprovode kroz Aura Sync sistem, tako da osvetljenje lako možete podesiti a i sinhronizovati ga sa drugim periferijama.

Već pomenuti ekran dijagonale 16" je svakako jedan od najjačih aduta ovog laptopa, čak su i ivice oko njega toliko tanke da imate utisak da je značajno veći nego što to brojke pokazuju. Dobra stvar je što je ovde Asus ipak uspeo da vrati staru dobru web kameru koja se nalazi na zaista minimalnoj izbočini sa gornje strane, dok sa donje strane praktično do tastature ide ekran zahvaljujući 16:10 odnosu strana. Međutim, pravi šou počinje tek kada upalite ekran, jer je ovo takozvani ROG Nebula ekran, urađen sa mini-LED tehnologijom koja omogućava mnogo bolje i ravnomernije pozadinsko osvetljenje. U tom smislu, boje su izuzetno živahne a uglovi gledanja fenomenalni, o čemu govori i 100% DCI-P3 mogućnosti prikaza boja kao i maksimalno osvetljenje do 1100 nits. U praksi znači da ovaj ekran mogu da koriste i profesionalci u oblasti dizajna, ali je njemu najbitnija gejming publika pa zato donosi i osvežavanje od čak 240Hz u 2560x1600 piksela rezolucije, podrška za G-Sync i slično. Sve u svemu, šta god da radite na ekranu Scar 16 modela mora da izgleda najbolje što može, uključujući i punu podršku za HDR prikaz.

Svi portovi na ovom računaru se nalaze sa strane i vrlo su raznovrsni, od Thunderbolt podrške preko USB tip A i tip C varijanti, HDMI konektora, mrežnog porta pune veličine brzine čak 2.5 gigabita, i slično. Tastatura je ono što smo već navikli na top modelima od Republic of Gamers, vrlo komforna i udobna za korišćenje, a u isto vreme i precizna. Kursorske strelice su dodatno povećane radi lakšeg upravljanja u igrama. Interesantna stvar kod ovog računara je izuzetno veliki touchpad koji vam sigurno može dosta pomoći u produktivnosti ukoliko ne koristite miša. S druge strane ukoliko koristite miša, a što je i logično u gejmerskom scenariju, touchpad jednim laganim klikom možete pretvoriti u numerički deo tastature, gde brojevi izlaze prosvetljeni kroz plastiku, s obzirom da NumPad fizički ne postoji. Ovo rešenje je često viđano na poslovnim računarima, a sada se prvi put sa njime srećemo u gejming okruženju, ali sigurno ne može da šteti.

Jedna od velikih boljki gejming laptop računara do sada je bila nemogućnost da im ugrađena baterija izdrži

više od nekoliko sati bez eksternog napajanja. Međutim to se sada dosta menja, naročito u scenariju gde računar na bateriji ne koristite zapravo za igranje već za neke manje intenzivne poslove, pa u ovom slučaju trajanje baterije iznosi do neverovatnih 14 sati ukoliko samo puštate video, ali realno ćete provesti najmanje ceo radni dan bez potrebe za priključenjem na eksterno napajanje. A adapter za napajanje je možda i jedina stvar koja je problematična za nošenje u ovom paketu – sa snagom od 330W sam adapter je dimenzija bukvalno cigle, možda doduše duplo tanji, ali svakako nešto što biste stalno voleli da vučete sa sobom u rancu, pogotovu zato što nije baš ni lagan. Međutim USB-C omogućava punjenje laptopa snagom do 100W, što će vam obezbediti nesmetan rad u poslovnom okruženju, a možete na primer nositi na put isti strujni adapter i za mobilni telefon i za laptop. Ako koristite originalni adapter od 330W, bateriju laptopa možete napuniti do 50% za samo 30 minuta, što je opet vrlo zgodno ako ga brzo stavite na punjač kod kuće. Naravno, da biste iskoristili pun potencijal performansi ovog računara on mora biti priključen na svoj adapter, međutim tu dolazimo do toga šta on zapravo donosi.

Performanse

Procesor u ovom računaru je najbolje što Intel trenutno ima da ponudi u oblasti laptop računara Core i9-13980HX sa 8 performance jezgara i 16 efficiency jezgara, ukupno do 32 moguća istovremena procesa i maksimalnom frekvencijom do celih 5.6GHz. Druga najbitnija komponenta je grafička kartica, što je u ovom slučaju RTX 4080 sa 12GB memorije koja je najviše što je moglo da se ubaci u ovu šasiju, koja je ipak dosta skromnih dimenzija (veći Scar 18 dolazi sa RTX 4090 opcijom). Bitno je naglasiti da je implementiran i Nvidia Dynamic Boost sistem koji će u zavisnosti od termalne situacije moći da obori klok procesora kako bi obezbedio više prostora za grafičku karticu kada je to potrebno, pa je standardni TDP 150W moguće povećati za još 25W koristeći ovu tehnologiju. Naravno, i ostale komponente su tu da podrže ove izuzetna dva čipa, pa je tako ubačeno 32GB DDR5 memorije i 1TB PCI-e Gen4 SSD prostora za skladištenje, a interesantno je da neke konfiguracije mogu imati i dva SSD diska u RAID 0 konfiguraciji za maksimum performansi.

Kako bismo testirali kako sve to izgleda u praksi, uzeli smo nešto što trenutno najviše opterećuje grafičke kartice – Cyberpunk 2077 igru u njihovom najnovijem Overdrive modu koji istovremeno radi sve raytracing opcije, uključujući ray-trace senke, refleksije i globalno osvetljenje. Napomena na sajtu developera igre je da ovo ne treba pokušavati na karticama slabijim od RTX 4070Ti ili eventualno RTX 3090 prethodne generacije. I u 2k rezoluciji ekrana ovog računara to zaista sve radi odlično – frejmrejt je najčešće tu između 50 i 60fps, ali na ovom mini-LED ekranu ova igra izgleda zaista fenomenalno. Refleksije su potpuno tačne i daju neki novi nivo detalja celom iskustvu, pogotovu što je sve nekako prirodno i onako kako biste očekivali da bude pa imate utisak da ste više u stvarnom svetu. Nemojte me shvatiti pogrešno – Cyberpunk 2077 i bez ovoga izgleda jako dobro, ali kombinacija fenomenalnog ekrana i grafike podiže to iskustvo na jedan viši nivo.

Ono što mi se tokom ovog, a i drugih testova, nije baš svidelo jeste količina toplote koju Scar 16 izbacuje pozadi i sa strane. I dok bi izbacivanje vrelog vazduha pozadi, gde i nema portova, mogao vrlo lako da oprostim, činjenica da je računar duvao poprilično vreo vazduh sa desne strane gde mi se inače nalazi ruka kojom koristim miša nije bila nimalo prijatna. Naravno, možete odaljiti ruku, možete naći drugačiji položaj, jasno je da ovako moćne komponente moraju da se hlade adekvatno, ali činjenica da mi je igranje u prvom momentu bilo poprilično neprijatno ne ide u sklopu ostalog premium osećaja koji ovaj računar želi da postigne.

Što se ostalih naslova tiče, oni i u 2k rezoluciji prosto teško da mogu i da "oznoje" ovu kombinaciju grafike i procesora i možete se ili opredeliti da imate vrlo visoke frejmrejte čak i u AAA igrama, ili da preko softvera malo ograničite performanse Scar 16 pa da nemate toliko problema sa grejanjem. Imajući u vidu i G-Sync funkcionalnost, smatram da je ova druga opcija dosta bolja i da maksimalne performanse treba ostaviti samo za one trenutke kada vam baš baš trebaju, jer prosto uređaj u tom scenariju generiše previše toplote. Zanimljiv je recimo podatak da u turbo modu u CS:GO ovaj laptop u Full HD rezoluciji ima preko 650 fps, dok čak i u najrestriktivnijem Silet profilu ima preko 390 fps, dok su u 2k modu te brojke oko 480 i 245fps, opet sasvim dovoljno da bi se uklopilo sa velikom brzinom osvežavanja ekrana. Opet kada govorimo o AAA naslovima u Turbo modu, brojke dostižu 120 i više fps-a, dok sa nekim osrednjim podešavanjima jačine hlađenja on može biti taman negde oko 60fps u 2k rezoluciji, a što vam je taman za igranje ovih igara. Deluje kao da je Scar 16 projektovan tako da većinu vremena radi "sa pola gasa", gde ćete maksimalno hlađenje i performanse uključivati samo kada vam je apsolutno neophodno, što zapravo nekako ima smisla.

"STRIX SCAR 16 PRUŽA ZAISTA JEDINSTVEN SET PERFORMANSI, FENOMENALAN EKRAN I GOMILU INOVATIVNIH TEHNIČKIH REŠENJA"

“STRIX SCAR 16 NAŽALOST PATI OD LOŠIH TERMALNIH PERFORMANSI”

Zaključak

Uvek treba imati u vidu da je Republic of Gamers Strix Scar 16 jedna jako skupa elektronska naprava sa cenom između 3 i 4 hiljade stranih novčanih jedinica zavisno od konfiguracije. Za taj novac dobijate zaista jedinstven set performansi, fenomenalan ekran i gomilu inovativnih tehničkih rešenja, ali nažalost i loše termalne performanse koje su najverovatnije prouzrokovane kombinacijom jakog i procesora i grafičke kartice. Međutim, ako vam novac ne predstavlja problem, u jednom vrlo kompaktnom paketu ćete dobiti neverovatno snažan računar koji u gejming svetu može da bude relevantan barem narednih nekoliko godina, pri čemu ga možete nositi sa sobom i uživati u izvanrednom prikazu.

Model:	RoG Strix Scar 16 G634J
Procesor:	Intel i9-13980HX (24-core/32 Threads)
Memorija:	32GB DDR5 4800
Grafička kartica:	GeForce RTX 4080 12GB
SSD:	1TB SSD
Hard disk:	Nema
Povezivanje:	2xUSB 3.2 Gen 2 Type-A, 1xUSB 3.2 Gen 2 Type-C (Thunderbolt, Power delivery, GSync), 1x LAN 2.5G, 1x Thunderbolt 4, 3.5mm combo, HDMI 2.1, WiFi 6e, Bluetooth 5.2
Ekran:	ROG Nebula HDR 16“ 2560x1600 mini LED 165Hz, Adaptive Sync
OS:	Windows 11
Težina:	2.08 kg

play! zine

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: Miloš Hetlerović

REVIEW

REDRAGON JANNA

SOUNDBAR ZA IGRE I FILMOVE

Proizvođači se često trude da prošire portfolio svojih proizvoda ali smo do sada navikli da od Redragona dobijamo periferije namenjene isključivo igranju. Zato je kao malo iznenađenje došao uređaj koji je zapravo soundbar zvučnik koji se stavlja ispod televizora. Međutim, ovaj proizvođač je brzo naglasio da se radi o uređaju i za igranje i za gledanje multimedijalnih sadržaja.

Redragon Janna

Zvučnik dolazi u standardnom Redragon pakovanju koje pored kratkog uputstva uključuje i stikere, što je odlično ukoliko želite da personalizujete nešto od svoje opreme. Ovo je poprilično veliki uređaj, a već na prvi dodir ćete shvatiti da je pretežno izrađen od drveta, što uliva poverenje u kvalitet zvuka koji se dobija. Sa prednje strane je vrlo diskretan i prekriven mrežicom zvučnika i zaista izgleda svedeno, s obzirom da ima samo minijaturni logotip u donjem levom uglu. Kada ga uključite shvatićete da se na sredini nalazi i panel ispod mrežice koji će vam pokazivati status, to jest na koji ulaz je zvučnik priključen, i slično. Sa desne strane se nalazi četiri tastera koji služe za uključivanje, izbor moda rada, kao i pojačavanje/smanjivanje jačine zvuka ili prebacivanje na sledeću/prethodnu pesmu. Moram primetiti da nisam bio oduševljen time što zvučnik "priča" kada se uključi ili kada se promeni režim rada, ali s druge strane shvatam da nekome mogu biti i korisna. Sa leve strane uređaja se zapravo nalazi rupa u zvučniku koja pokušava da obezbedi bolji bas, što naravno nije baš lako iz ovako male rezonatorske kutije. Sa zadnje strane su tu i ležišta da ga možete direktno okačiti na zid, zatim uvučeni deo sa svim mogućim vrstama konekcija, a sa donje strane se vide dve membrane zvučnika koje kao ugrađeni subwoofer upotpunjuju audio efekat.

U pakovanju se još nalaze i daljinski upravljač koji je dosta običan, ali opet može da vam olakša pojačavanje ili smanjivanje jačine zvuka kao i izbor moda rada. Tu su zatim još jedan 3.5mm na 3.5mm kabl, jedan 3.5mm na činč kabl i strujni adapter. Kod strujnog adaptera

je zamerka da je kabl izuzetno kratak, ne više od jednog metra, pa ukoliko vam utičnica ili produžni kabl nisu baš jako blizu to može biti problem, odnosno može zahtevati dodatni produžni. Najčešće se ovi zvučnici nalaze blizu televizora i drugih audio-video uređaja pa to ne bi trebalo da bude problem, ali je utisak da bi bilo lakše da je kabl ipak nešto duži. I tu dolazimo do konekcija koje možete iskoristiti za ovaj zvučnik a kojih je zaista ogroman broj - tu su 3.5mm, koaksijani, USB, HDMI i čak i optički ulaz. Na sve to treba dodati i mogućnost povezivanja uređaja preko Bluetooth konekcije, tako da je zaista teško zamisliti da će vam nešto na ovom planu zafaliti.

Kada je u pitanju kvalitet zvuka treba obratiti pažnju da ovaj uređaj nema poseban subwoofer, pa je samim tim bas nešto manje izražen zbog samih dimenzija soundbar zvučnika. Međutim njegova snaga je i dalje sasvim respektabilnih 60W, što će vam omogućiti mnogo bolji zvuk nego sa televizora i vrlo solidno ozvučiti manju prostoriju čak i kada ima dosta ljudi u njoj. Ne treba očekivati koncertno ozvučenje ali sigurno nećete ni imati problem da je zvučnik preslab. Naravno, ne morate ga koristiti samo za povezivanje na televizor - s obzirom na široku paletu za povezivanje možete ga koristiti na primer i uz desktop računar gde neće zauzeti previše prostora ispod monitora a daće bolji zvuk čak i od nekih jeftinijih 2.1 sistema. Naravno, preko Bluetooth-a dodatno možete puštati muziku direktno sa telefona ili drugog uređaja pa na taj način rešiti sve audio potrebe u stanu.

Zaključak

Redragon Janna po pristupačnoj ceni donosi mnoštvo opcija povezivanja i sasvim solidan zvuk koji može da ozvuči bilo radni, bilo prostor za zabavu.

play!

zine