

# play!

z i n e

**DOMAĆA SCENA:**

INTERVJU SA FILIPOM SAVIĆEM

**REVIEW:**

DIABLO IV

**REVIEW:**

AMNESIA: THE BUNKER

**HARDWARE:**

REDRAGON PHANTOM PRO

**IGRA MESECA:**

**FINAL FANTASY XVI**

**BROJ 170 – JUL 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



Jun je bio izuzetno uzbudljiv mesec za gejming industriju, od sjajnih najava na letnjim festivalima, pa do mnoštva kvalitetnih AAA igara koje nisu nimalo razočarale. Ovde bismo izdvojili Street Fighter 6, Diablo IV, a naravno i Final Fantasy XVI, koga smo imenovali našom igrom meseca.

Kada je reč o domaćoj sceni, popričali smo sa Filipom "Homeboy" Savićem, nacionalnim Street Fighter šampionom koji će predstavljati Srbiju na Global Esports Games šampionatu. Filip je naravno podelio utiske o najnovijoj, a čini se i najboljoj Street Fighter igri do danas. Procaskali smo i sa GameS ekipom koja nam je otkrila top listu igara sa najviše preordera u našoj zemlji, kao i deset najpopularnijih kolekcionarskih izdanja.

Za kraj smo vam spremili potpuno novu rubriku u našem magazinu, Play!Enigmatiku, koju smo ovom prilikom posvetili Diablo serijalu!

Kao i svake godine, Play! ekipa u julu odlazi na zasluženi odmor, tako da se vidimo prvog septembra sa duplim izdanjem! Do tada, pratite naš sajt za sve aktuelne vesti o gejmingu!



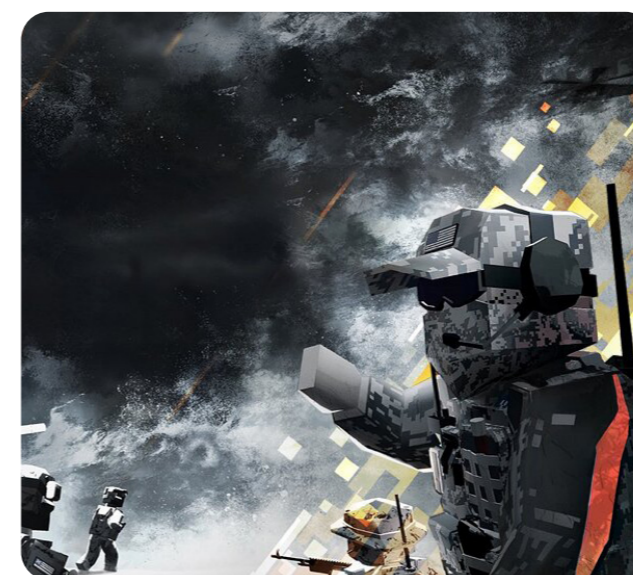
26

FINAL FANTASY XVI



34

STREET FIGHTER 6



24

BATTLEBIT  
REMASTERED



72

SAMSUNG ODYSSEY  
G8

FLASH VESTI .....	6
REPORTAŽA: Šta su nam sve doneli letnji gejming festivali? .....	12
KOLUMNA: Starfield - Najbolja igra ikada ili totalni fail? .....	14
DOMAĆA SCENA: Intervju sa Filipom Savićem .....	16
DOMAĆA SCENA: Koliko Srbi jure preordere i kolekcionarska izdanja igara .....	18
BETA: Tom Clancy's: The Division Resurgence.....	20
STEAM EARLY ACCESS: Klaus Lee - Thunderballs..	22
STEAM EARLY ACCESS: Battlebit Remastered.....	24
Final Fantasy XVI .....	26
Street Fighter VI .....	34
Miasma Chronicles .....	38
Aliens: Dark Descent .....	40
Ys IX: Monstrum Nox .....	44
Diablo IV .....	48
F1 23 .....	52
Stasis: Bone Totem .....	56
Ravenlok .....	60
Amnesia: The Bunker .....	62
BESPLATNI KUTAK .....	68
U POKRETU .....	69
HARDWARE: REDDRAGON PHANTOM PRO .....	70
HARDWARE: SAMSUNG ODYSSEY G8 .....	72
ENIGMATIKA .....	76

## E3 2024 I E3 2025 SU VEĆ OTKAZANI

Prema novootkrivenim javnim dokumentima, izgleda da je Američka asocijacija za zabavni softver (ESA) već otkazala izdanja E3 sajмова za 2024. i 2025. godinu. Ova vest dodatno potvrđuje široko rasprostranjeno uverenje da se E3 možda nikada neće oporaviti od otkazivanja 2023. godine.

Elektronski sajam zabave izgubio je deo svog sjaja tokom poslednje decenije, kako su se sve više velikih izdavača fokusirali na održavanje sopstvenih događaja umesto deljenja medijskog prostora sa svojim konkurentima. I dok ova tendencija nije nužno ugrozila sam opstanak sajma, E3 je izgledao ugroženo od dolaska epidemije COVID-19, koja je navedena kao glavni razlog otkazivanja E3 događaja 2020. i 2022. godine. Pandemija je takođe navela organizatore da isprobaju online format za E3 2021, koji nije najbolje prošao kod publike i izdavača.

E3 2023 je otkazan krajem marta zbog opšteg nedostatka interesovanja izdavača. I dok organizatori nisu izričito odustali od događaja, čini se da su već odlučili da otkazu naredna dva izdanja. Naime, informacija o otkazivanju E3 sajмова za 2024. i 2025. godinu jasno je navedena u zvaničnom dokumentu o prodaji konvencija sa sastanka Komisije za turizam grada Los Angelesa održanog 21. juna.

S obzirom na već potvrđeni Summer Game Fest za 2024. godinu i na osnovu ovih novootkrivenih dokaza, put oporavka E3 sajma izgleda sve duži i teži iz dana u dan.



## INDIANA JONES IGRA ĆE BITI XBOX EKSKLUZIVA

Bethesda igra Indiana Jones, koja je u razvoju već duže vreme, sada je zvanično postala ekskluzivna za Xbox konzolu. Ekskluzivnost je potvrdio direktor izdavaštva Pete Hines tokom prvog dana Microsoftove pravne bitke sa Federalnom trgovinskom komisijom.

Hinesa su FTC advokati pitali da potvrdi da li je Disney imao potpisan sporazum sa Zenimaxom da "napravi Indiana Jones igru za više konzola", na šta je on odgovorio "da". Potom je potvrdio da je Bethesda kasnije izmenila sporazum i da će Indiana Jones sada biti ekskluzivna za Xbox i PC i da će biti objavljena prvog dana na Xbox Game Pass.

Novu Indiana Jones igru razvija MachineGames, švedski studio koji stoji iza modernih Wolfenstein igara.



## SONY ĆE SKRIVATI INFORMACIJE O PLAYSTATION 6 OD ACTIVISIONA AKO GA MICROSOFT KUPI



Sony je rekao da Activisionu neće otkriti informacije o PlayStation 6 ako bude kupljen od strane Microsofta. Informacije dolaze preko FTC vs MS/ABK slučaja, gde je PlayStation direktor Jim Ryan dao nekoliko komentara na ovu temu.

Ryan je rekao: "Jednostavno nismo mogli da rizikujemo da kompanija koja je u vlasništvu direktnog konkurenta ima pristup toj [PS6] informaciji". Ryan nastavlja da objašnjava da veruje da bi glavni podsticaj

Activiona nakon akvizicije bio optimizacija njegovog ukupnog Xbox poslovanja.

Ryan suštinski tvrdi da Activision ne bi u potpunosti koristio sve funkcije PlayStation 6 ako bi kompanija bila kupljena. Osim toga, Sony ne bi pružao detalje o funkcijama i razvojnim kompletima PlayStation 6 za Activision zbog visoko osetljive prirode konzole.

Sve informacije dolaze nakon preporuke FTC-a za blokiranje Microsoft/Activision akvizicije. I Microsoft i Activision su izjavili da planiraju da se žale na presudu.

## SUPER MARIO BROS. FILM JE SADA NA DRUGOM MESTU LISTE ANIMIRANIH FILMOVA SA NAJVIŠOM ZARADOM IKADA

Prema podacima sajta The Numbers, koji se bavi prikupljanjem podataka o prodaji bioskopskih karata, film Super Mario Bros. je postao drugi najuspešniji animirani film svih vremena na globalnom box office-u. Od svog izlaska početkom aprila, film je zaradio 1.294.577.622 dolara (skoro 1,3 milijarde) u bioskopima širom sveta.

To ga stavlja ispred Diznijevog filma Frozen, koji je zaradio 1.284.540.518 dolara, a iza Frozen II sa zaradom od 1.453.683.476 dolara.

Film Mario je trenutno najveći hit 2023. godine, čak i ispred filma Guardians of the Galaxy Vol. 3 koji je izašao mesec dana kasnije i zaradio 739,4 miliona dolara.

Predsednik Nintendo, Shuntaro Furukawa, je prošlog meseca tokom kvartalnog izveštaja o zaradi kompanije rekao da film ima pozitivan uticaj na njihovo osnovno poslovanje sa igrama.



## MICROSOFT KAŽNJEN SA 20 MILIONA DOLARA ZBOG ILEGALNOG PRIKUPLJANJA INFORMACIJA O DECI



Microsoft je pristao da plati Federalnoj trgovinskoj komisiji (FTC) SAD 20 miliona dolara zbog nezakonitog prikupljanja ličnih podataka od dece na Xbox konzolama. Proces prijave za Xbox krši Zakon o zaštiti privatnosti dece na internetu jer prikuplja lične podatke dece bez dozvole roditelja.

Kompanija je ovo inicijalno opravdala kao "tehnički problem", koji je rešen 2021. godine i koji se odnosio se na proces prijavljivanja za Xbox Live nalog. Kada se korisnik prijavio za nalog, morao je da navede svoje

puno ime, email adresu i datum rođenja. Čak iako je korisnik mlađi od 13 godina, još uvek su ga pitali da navede više ličnih podataka.

Na zahtev FTC-a, Microsoft je ažurirao proces kreiranja naloga koji sada zahteva verifikovanu roditeljsku saglasnost pre nego što igrači mlađi od 13 godina daju bilo kakve informacije. Ovaj ažurirani proces sistemu omogućava da odmah detektuje potencijalne dečje naloge i jasno roditeljima da sledeće korake kako bi zaštitili podatke svoje dece.

## FINAL FANTASY 9 JE NAVODNO SLEDEĆA IGRA KOJA DOBIJA REMAKE

Datamini koji su imali pristup GeForce Now bazi podataka su 2021. godine otkrili mnoge nadolazeće i neobjavljene igre. Neki od naslova su sada najavljeni ili čak i objavljeni, dok drugi još uvek ostaju misterija. Tada smo saznali i za Final Fantasy IX Remake, koji je navodno i dalje u razvoju. Novinar Jeff Grubb je potvrdio ove glasine, pozvavši se na "pouzdanu izvoru".

Nova Final Fantasy 9 verzija će navodno imati poteznu borbu. Ovo bi mogla biti igra dizajnirana sa starijim Final Fantasy fanovima na umu.

Nažalost, Square Enix nije dao nikakve zvanične najave u ovom trenutku. Imajući u vidu da 2024. godine izlazi Final Fantasy 7 Rebirth (nastavak FF7 rimejka), Final Fantasy 9 remake bi mogao biti godinama daleko.

Square Enix je pre nekoliko godina isporučio Final Fantasy VII Remake, ali ne baš na način na koji su fanovi očekivali, primarno jer se stil igranja značajno promenio i jer su određeni delovi priče bili promenjeni. Nadamo se da će devetka dobiti bolji tretman.



## STARFIELD ĆE NA XBOX KONZOLAMA RADITI U 30FPS



Starfield developeri su potvrdili da će igra raditi na 30 FPS na Xbox Series X i Xbox Series S. Todd Howard je u intervjuu za IGN izjavio da igra radi u punoj 4K rezoluciji na Series X i 1440p na Series S, ali da je frejmrejt zaključan na 30fps.

Howard je objasnio da su ogromni, otvoreni svetovi, potpuno dinamični i hiper detaljni ono čemu Bethesda teži. Igra će raditi u 4K na X-u i 1440p na S-u, zbog čega su rešili da zaključaju frejmrejt na 30fps-a.

Srećom, igra radi sjajno i često je iznad 30fps, a ponekad radi čak i u 60. Međutim, kako bi zadržali iskustvo koje čini njihove igre posebnim, Starfield developeri su izjavili da je zaključavanje na 30fps-a na konzolama bilo "neizbežno". Igra će takođe biti objavljena za PC gde će frejmrejt najverovatnije biti otključan.

Starfield je najveće Xbox izdanje generacije i najnovija velika igra iz kuhinje čuvenog Bethesda studija, koji stoji iza hit franšiza Fallout i Elder Scrolls. Biće objavljen 6. septembra za Xbox Series X/S i PC.

## PROCUREO DATUM IZLASKA ZA SILENT HILL 2 REMAKE

Nakon decenije bez novih Silent Hill igara, Konami je prošle godine konačno predstavio nekoliko projekata, a jedan od najzanimljivijih je svakako remake za Silent Hill 2. Rečeno je da je igra "skoro gotova" još u martu, a sada se čini da je datum izlaska rimejka procureo.

Korisnik ResetEra-e 'Angie' je otkrio da je australijski prodavac Gorillagaming nedavno ažurirao svoju stranicu za Silent Hill 2 Remake sa cenom i navodnim datumom izlaska. Prema sajtu, Silent Hill 2 će koštati 89 australijskih dolara, što se otprilike prevodi na 60 američkih dolara. Ovo znači da ćemo možda uštedeti 10 dolara!

Još zanimljivije od potencijalne cene Silent Hill 2 je njegov datum izlaska. Kako saznajemo sa Gorillagaming stranice, remake će stići 29. septembra.

Suosnivač i izvršni direktor Bloober Team studija je u martu izjavio da je Silent Hill 2 Remake "tehnički spreman", ali je dodao da konačni datum izlaska zavisi od izdavača.



## STAR CITIZEN PRODUKCIJA KOŠTA VIŠE NEGO GTA 5, CYBERPUNK I RED DEAD 2 ZAJEDNO

U junu 2020. godine Star Citizen se našao u fokusu gejming industrije kada je otkriveno da je na razvoj igre potrošeno preko 300 miliona dolara, čineći ovaj multiplejer space simulator najskupljom igrom svih vremena. Star Citizen je od tada nastavio da nadmašuje samog sebe, sa rastućom cenom koja sada premašuje ukupni budžet za GTA V, Red Dead Redemption 2 i Cyberpunk 2077 zajedno. Prema PlayerAuctions-u, na Star Citizen je do sada utrošeno gotovo 600 miliona dolara!



Za neke, Star Citizen je jednostavno traćenje novca. U očima drugih međutim, ovo će biti jedna od najambicioznijih i najboljih igara svih vremena.

Prošlo je skoro 10 godina otkako je igra trebalo da bude puštena u prodaju, a još uvek nismo ni blizu zvaničnog datuma izlaska. Nadamo se da sav ovaj novac ide direktno u razvoj igre!

## UBISOFT DO SADA POTROŠIO OKO 120 MILIONA DOLARA NA RAZVOJ SKULL AND BONES



Ubisoftov Skull And Bones je već preko pet godina u razvojnom paklu, blago rečeno. Prvi put najavljena 2017. godine, još uvek nije sigurno da li će ova igra biti objavljena 2023. godine. Razvojni tim je proveo mnogo godina na igri, utrošivši preko 120 miliona dolara na njen razvoj.

Ove informacije dolaze od menadžera projekta u Ubisoft Singapore, koji je napustio kompaniju 2022. godine. Skull And Bones je od tada dobio dodatnu godinu

razvoja, a Ubisoft je možda potrošio dodatni iznos na igru.

Gaming gigant je nedavno održao svoj najnoviji Ubisoft Forward. Skull And Bones je bio prikazan na događaju, ali Ubisoft i dalje nije otkrio zvanični datum izlaska. Nakon ovih razočaravajućih vesti, igra je odložena šesti put u januaru, ali je Ubisoft najavio zatvorenu betu za 25. avgust.

Skull And Bones je počeo kao jednostavan koncept, ali se igra razvila u mnogo složeniji naslov. Sa ogromnim budžetom za igru, Ubisoft zaista sebi ne može da priušti neuspeh.

## NAJAVLJENA NOVA SUPER MARIO BROS IGRA ZA SWITCH



Veliko finale Nintendo Summer Direct prezentacije je bilo upotpunjeno potpuno novom 2D Mario igrom. Nakon predstavljanja Super Mario RPG remake, naš omiljeni vodoinstalater se ponovo pojavio u novom trejleru za Super Mario Bros. Wonder.

Super Mario Bros. Wonder je prva nova Mario Bros. igra od izdavanja New Super Mario Bros. Dugačak gejmler nam daje zanimljiv uvid u nove nivoe koje ćemo

posetiti i neke nove power-up-ove za korišćenje.

U Super Mario Bros. Wonder, igrači će moći da igraju kao Mario, Luigi, Peach ili Daisy. Koristeći novi Wonder Mix sistem, igrači će imati mogućnost kombinacije više power-up elemenata. Super Mario Bros. Wonder će biti objavljen za Nintendo Switch 20. oktobra ove godine, samo nekoliko nedelja pre Super Mario RPG remake.

## I ZVANIČNO, DOMAĆI SCORN IZLAZI ZA PLAYSTATION 5 KONZOLE!

PlayStation fanovi će uskoro imati priliku da iskuse pravu noćnu moru jer se groteskni Scorn sprema za lansiranje na PlayStation 5 kasnije ove godine. Atmosferska horor avantura iz prvog lica, koju je razvio srpski Ebb Software i objavio Kepler Interactive, već je prikupila više od dva miliona igrača od svog lansiranja na Xbox i PC platformama prošle godine.



PlayStation igrače čekaju "mesnate zagonetke" i uzbuđljiv gejmler u 4K/60fps uz pomoć haptičkih i DualSense funkcija koje nudi Sonijeva konzola, koje će dodatno dočarati uznemirujuću atmosferu nezaboravnog Scorn univerzuma.

Fanovi Scorna uskoro takođe mogu da naruče ekskluzivno fizičko deluxe izdanje igre od odabranih prodavaca, kako za PS5 tako i za Xbox Series X/S. Distribuirano u partnerstvu sa Maximum Games, fizičko izdanje uključuje punu igru, ograničeno izdanje SteelBook® kutije, originalni soundtrack igre i digitalni artbook.

Smešten u jedinstven opustošeni svet, sada naseljen samo monstruoznim stvorenjima, Scorn igrače vodi u beskrajni biomehanički lavirint iz koga naizgled nema izlaska. Na vama je da otkrijete njegove zaboravljene tajne i da konačno pobegnute iz ovog jezivog košmara.

# ŠTA SU NAM SVE DONELI LETNJI GEJMING FESTIVALI?

Iako je čuveni E3 i ove godine nažalost bio otkazan, jun je bio vrlo uzbudljiv mesec za sve gejmere. U ovom periodu su se održala tri velika događaja: Summer Game Fest, Xbox Games Showcase i Ubisoft Forward. Malo je reći da su ovi festivali "prštali" sa fenomenalnim najavama.

Na scenu je prvo stupio Summer Game Fest, koji nam je priredio pravi spektakl sa vestima i prezentacijama o potpuno novim i ranije najavljenim naslovima, uz poseban fokus na dve PlayStation 5 igre. Square Enix nam je dao uvid u drugi deo Final Fantasy VII Remake trilogije, Final Fantasy VII Rebirth, koji na Sonijevu konzolu stiže sledeće godine. Jedva čekamo da zajašemo prostranim poljima van Midgara sa Cloudom, Aerith i ostatkom ekipe!

Samo nekoliko dana nakon što je Sony prikazao gejmplej za Spider-Man 2, Summer Game Fest je otkrio datum izlaska za ovu dugočekivanu PlayStation 5 ekskluzivu: 20. oktobar. Na događaju je otkriven omot kutije koji prikazuje dvojac protagonista, a saznali smo i da Venom neće biti Eddie Brock.

SGF nam je takođe priredio iznenađenje u vidu nove i vrlo živopisne Prince of Persia igre, Prince of Persia: The Lost Crown, koja izlazi 18. januara 2024. godine. Pored najava AAA ig-

ara, Summer Game Fest je posvetio pažnju i indie sceni, sa naslovima kao što su Sonic Superstars, John Carpenter's Toxic Commando i mnogi drugi.

Tri dana kasnije, usledio je Microsoftov Xbox Games Showcase 2023. Glavna zvezda događaja bila je prezentacija najnovije igre proslavljene Fable franšize. Richard Ayoade iz IT Crowd igrao je glavnu ulogu u trejleru kao narator, održavajući duhovit humor po kojem je serijal poznat. Nije nam poznato kada će igra tačno izaći, ali je Xbox potvrdio da dolazi na Game Pass već prvog dana.

Tokom Xbox Games Showcase 2023 saznali smo i datum izlaska Cyberpunk 2077 ekspanzije, Phantom Liberty, koja na "digitalne police" stiže 26. septembra. Takođe je predstavljen trejler, koji prikazuje povratak Keanu Reevesa i Idrisa Elbu kao protagonistu. Misije u Phantom Liberty će igrače odvesti u potpuno nove krajeve Noćnog Grada.

Izdvojili bismo Senua's Saga: Hellblade II, Microsoft Flight Simulator 2024, kao i Clockwork Revolution, novi naslov inXile Entertainment studija. Još uvek se ne zna mnogo o igri, osim da je pučačina iz prvog lica koja je smeštena u steampunk svetu.



Od gejmplej prezentacije za Star Wars Outlaws, preko datuma izlaska za Avatar: Frontiers of Pandora, do apdejta o triju Assassin's Creed naslova, Ubisoft je spakovao mnogo toga u svoj ovogodišnji showcase. Avatar: Frontiers of Pandora konačno dolazi 7. decembra 2023, i možemo da kažemo da nas je pomalo podsetio na Far Cry.

Star Wars Outlaws je prvobitno bio najavljen kao deo Xbox Games Showcase 2023, ali je Ubisoft sačekao svoju prezentaciju kako bi nam zvanično prikazao gejmplej. U trejleru smo videli prikaz borbe, gde se posebno is-

takao slatki pratilac Nix koji pomaže protagonistkinji Kay Vess. Takođe smo videli Kay kako vozi speeder, odlučujući da li želi da podmiti Imperijalnog oficira i na kraju kako uskače u svoj svemirski brod. Interesantno je da je Ubisoft Outlaws nazvao "prvom open-world Star Wars igrom".

Ova tri događaja donela su nam neke od najuzbudljivijih najava u gejming industriji. Tu nije kraj, pošto očekujemo još najava tokom Gamescom festivala, koji će se održati u Kelnu krajem avgusta.



## STARFIELD

## NAJBOLJA IGRA IKADA ILI TOTALNI FAIL?

U nedelju 11. juna, Bethesda je održala specijalnu prezentaciju kako bi fanovima dala do sada neviđeni uvid u svoj prvi originalni univerzum u poslednjih 20 godina. Naravno, govorimo o dugoočekivanom svemirskom RPG-u, Starfield. Evo šta nam je Bethesda spremila pred izlazak igre 6. septembra.

Tokom Starfield Direct događaja, direktor igre Todd Howard i njegov tim prikazali su nam dosta toga po pitanju gejmplaja (koji Bethesda inače naziva "NASA Punk"), od likova koje ćemo igrati, okruženja i svemirskih brodova, pa do mehanika borbe i istraživanja beskrajnih svetova. Sa ogromnim univerzumom za istražiti i mnoštvom odluka koje treba napraviti, igrači sa nestrpljenjem očekuju priliku da stvore svoje jedinstvene priče unutar igre.

Jedan od najuzbudljivijih aspekata u Starfieldu je mogućnost kustomizacije vašeg lika i broda. Igrači će moći da prilagode izgled i sposobnosti likova, kao i da nadograđuju i modifikuju svoje letelice na način koji se uklapa u njihov stil igre. Ovo je i logično, s obzirom koliko se gejmeri generalno "prže" na slobodu izbora u igrama.

Istraživanje je takođe ključna karakteristika Starfielda. Igrači će imati priliku da posete udaljene planete, upoznaju vanzemaljske vrste, nove prijatelje, a možda čak i romantične partnere. Takođe, odluke koje igrači prave će imati veliki uticaj na svet oko njih. Biće interesantno videti koliko se detaljno Bethesda pozabavila ovim aspektom igre, i da li će naši izbori zapravo imati ikakvog značajnog uticaja. Tokom prezentacije, koja je donela preko sat vremena gejmplaja, Todd Howard je pokazao planetu koju okružuje veliki mesec i naglasio da će igrači moći da ga posete, što će biti slučaj za mnoge planete u igri. Posetićemo i mnoge gradove na pomenutim planetama, kao što su New Atlantis, Cydonis i Akila City. Howard tvrdi da će Starfield imati "preko 1000 svetova".

Igra će takođe imati "potpuno novi sistem animacija" i moći ćemo da je igramo u trećem ili prvom licu. Takođe je prikazan character creation sistem, pri kojem ćete moći da izaberete "pozadinsku priču" to jest zanimanje za vašeg lika, koji je nekada u prošlosti možda bio kuvar, lekar, bounty hunter, ili možda pak gangster. U zavisnosti od izabrane priče, vaš lik će dobiti neke specijalne sposobnosti.



matu inženjere koji će vam pomoći da dizajnirate vaš idealni svemirski brod. Kao što smo već pomenuli, kustomizacija će biti izuzetno detaljna, tako da će vaša letelica moći da izgleda "kako god poželite". Na prezentaciji smo videli brodove u obliku životinja, poput nilskog konja i pauka, ali i u obliku Optimus Prajma!

Međutim, sa svakom visoko očekivanom igrom dolazi strah od hajpa. Neki fanovi su zabrinuti da igra možda neće ispuniti njihova očekivanja, što je i razumljivo pošto su se već "opekli" na neke preambiciozne naslove kao što je No Man's Sky. Međutim, vođeni Bethesdinom solidnom reputacijom kada su RPG igre u pitanju, mnogi fanovi su sigurni da će nam Starfield pružiti nezaboravno iskustvo.

Starfield trenutno dominira top listama na Steamu kao pre-order igra, što znači da su očekivanja svakako na nivou. Kada se sve okolnosti uzmu u obzir, nadamo se da je Bethesda svesna da ne sme da omane sa ovom igrom, jer bi to značilo dosta negativnu prekretnicu za Xbox ekosistem, a samim tim i za Bethesda.







## INTERVJU SA FILIPOM "HOMEBOY" SAVIĆEM

### ŠTA SRPSKI STREET FIGHTER ŠAMPION MISLI O SF6?

Danas smo popričali sa Filipom "Homeboy" Savićem, Street Fighter veteranom i šampionom SF 6 kvalifikacija za veliki Global Esports Games šampionat, koji će se ove godine održati u Rijadu. Kao dugogodišnji ljubitelj tabačina, posebno Street Fightera, sa nama je podelio utiske o najnovijem nastavku serijala!

**Ćao Filipe! Kada si počeo da igraš igre i koji je bio tvoj prvi Street Fighter?**

**Filip:** Video igre sam počeo da igram vrlo rano kao dete, sa oko 5 godina. Moj prvi Street Fighter je bio Street Fighter IV. Reci nam nešto o domaćoj Street Fighter sceni. Kako si stupio u kontakt sa drugim igračima iz Srbije?

**Filip:** Domaća scena je bila dosta aktivnija tokom Street Fighter 4 ere, ali i kasnije kada su izašli nastavci te igre. Kada je izašao SFV, dosta ljudi je prestalo da igra jer im se nije dopala petica. Sada kada je izašao nastavak (SF6), dosta starih igrača se vratilo, ali je takođe dosta novih došlo na scenu. Igrače iz Srbije sam uglavnom upoznao uživo, a danas često stičem nove kontakte preko discorda.

**Trijumfovao si nacionalnim kvalifikacijama za ovogodišnji Global Esports Games šampionat. S obzirom da je Street Fighter 6 tada tek izašao, kako su izgledali mečevi?**

**Filip:** Pre nego što je igra zvanično izašla, bio je dostupan demo koji je doduše sadržao samo 2 karaktera. Igrao sam demo i mogu da kažem da sam se i pored ovih limitacija dosta navikao na igru. Capcom je organizovao i kratku open betu koju sam igrao pre izlaska igre, ali nažalost nisam dobio pristup closed betama pre toga. Sve u svemu, trudio sam se da igram igru što više u ta dva dana pred turnir – u tom periodu sam na Steamu sakupio preko 30 sati.

Turnir je izgledao kako se moglo očekivati u smislu samog znanja i veštine igrača, jer se dosta ljudi još nije u potpunosti naviklo na igru. Ipak, faktor su bili i tehnički problemi, to jest televizori koji imaju visok input latency. Igrali smo na televizorima umesto monitorima, što čitav turnir čini daleko gorim iskustvom gde retko ko zaista može da pokaže kako zapravo igra.

**Kakvi su tvoji utisci o Street Fighter 6?**

**Filip:** Mislim da je SF6 zaista odlična igra i jako uživam u njoj. Gotovo da nemam nikakvu

zamerku oko igre.

**Kako bi uporedio SF6 i SFV?**

**Filip:** SF6 naspram SFV? Pa najveći faktor je faktor zabave, šestica je jednostavno mnogo zabavnija igra. Ceo sistem je super osmišljen i ljudima daje više prilike da iskazuju svoju ličnost i stil kroz igru nego u SF5. SF5 je tek jako kasno u svom životnom veku postao bolja igra, ali više na profesionalnom nivou – prosto je bilo zanimljivije gledati nego igrati igru. Pored toga, online infrastruktura je mnogo bolja u SF6 i igra ima crossplay. Imam osećaj kao da je Capcom napravio ogroman "check-list" za SF6 i da su na kraju uradili maltene sve što su ljudi tražili.

**Kakva su tvoja očekivanja od regionalnih kvalifikacija? Ko ti je najveći rival?**

**Filip:** Dosta sam dobro savladao igru, ali nemam neka specijalna očekivanja. Nemam ni najmanju ideju ko će mi biti protivnici na regionalnim kvalifikacijama.

**Ako posmatramo globalnu esports scenu, da li misliš da su fighting igre pomalo zapostavljene u poređenju sa igrama poput Counter-Strike-a?**



**Ovogodišnji Global Esports Games šampionat će se održati u Rijadu, od 11. do 16. decembra. Regionalne kvalifikacije za turnir će se održati u avgustu u onlajn formatu.**

**Filip je predstavljao Srbiju na prošlogodišnjem GEG-u u Istanbulu, gde je dogurao do grupne faze takmičenja. Sa novom Street Fighter igrom u priči, verujemo da će Filip ove godine ostvariti još bolji rezultat!**

**Filip:** Ne mislim da su zapostavljene koliko su i dalje "niche" žanr. Capcom je nedavno najavio najviši nagradni fond ikada za fighting igru do sada, ali to opet ne znači da će to biti nešto što će se ponavljati. Priliv novca tih drugih igara u esports krugu je jednostavno znatno viši, a ujedno i sam playerbase.

**Ako bi morao da igraš jednu fighting igru do kraja života, da li bi to bio Street Fighter ili neka druga? Zašto?**

**Filip:** Ovo je teško pitanje jer igram toliko različitih igara u tom žanru da retko koju nisam isprobao. Međutim s obzirom kako se trenutno osećam oko SF6, verovatno bih i birao SF6, primarno iz razloga što mi je trenutno najzabavniji.

**Da li igraš nešto pored Street Fightera? Da li imaš neku drugu omiljenu igru ili žanr?**

**Filip:** Ne razmišljam toliko o omiljenim igrama. Pored Street Fightera, igram dosta drugih igara u sklopu istog žanra. Izvan žanra nema nekog pravila, generalno volim video igre u globalu. Neki primeri igara koje volim su Terraria, Path of Exile i razni singleplayer naslovi.

**Hvala ti na intervjuu! Želimo ti sve najbolje za predstojeće regionalne kvalifikacije!**



play!  
z i n e

OTKRIVA

## KOLIKO SRBI JURE PREORDERE I KOLEKCIONARSKA IZDANJA IGARA?

Gejming se u poslednjih nekoliko godina pretvorio u veoma skup hobi. Ovde ne mislimo samo na cene konzola novije generacije i računarskih komponenta, koje barem možemo da opravdamo izrekom "kupiš i miran si" (barem na neko vreme), već i na video igre. Ovde su AAA naslovi najveći "krivci", jer je njihova standardna cena skočila na čak 70 dolara. Prva gejming kompanija koja se odlučila za ovaj kontroverzan potez bila je Take-Two Interactive.

Cene igara su u konstantnom porastu, a u poslednjih pet godina su u globalu poskupele za oko 12 odsto. Međutim, čak i pored masivnih poskupljenja u svim sferama života, gejmeri su i dalje spremni da izdvoje "koji dinar" za svoju omiljenu igru, čak i pre njenog zvaničnog izlaska u vidu preordera. Naravno, najveći broj preordera se beleži kod najpopularnijih AAA franšiza.



Zatim na scenu stupaju skuplja, kolekcionarska izdanja, koja vas u najekstremnijim slučajevima mogu koštati na stotine puta više od osnovne igre. Fun fact: Saints Row 4: Super Dangerous Wad-Wad Edition je koštao apsurdnih milion dolara, i ne, ovo nismo upravo izmislili. Na drugom kraju spektra imamo kolekcionarsko izdanje za Diablo IV koje košta 90 dolara. Zvuči prilično standardno, ali postoji jedna začkoljica – uz ovo izdanje nećete dobiti igru!

Kolekcionarska izdanja i preorderi su i te kako popularni i u Srbiji. Kako bismo se što bolje upoznali sa "domaćom gejming demografijom", stupili smo u kontakt sa ekipom iz GameS-a, koja nam je otkrila neke prilično interesantne statistike.

GameS je potvrdio da gejmeri iz Srbije i dalje masovno preorderuju igre. Fokus je uglavnom



na velikim naslovima, ali se tu i tamo provuče neka indie igra. Kada su specifične platforme u pitanju, zanimljivo je da su PlayStation 5 igre prestigije PlayStation 4 igre po broju preordera u poslednjih godinu dana u našoj zemlji. Ovo je odličan pokazatelj da je globalnoj nestašici čipova konačno došao kraj!

Među najpopularnijim franšizama na domaćem tlu su FIFA i NBA. Interesovanje za FIFA igre samo raste iz godine u godinu, dok se NBA bolje prodaje nakon što igra zvanično izađe. Videćemo koliko će se situacija izmeniti kada izađe prva FIFA igra bez FIFA licence, takozvani EA Sports FC.

Izvan "sportske sfere", neki od najtraženijih preordera su igre iz The Legend of Zelda, God of War i The Last of Us serijala, koje najčešće dolaze sa pratećim figurama i custom kontrolerima.

Najgore iskustvo što se tiče preordera bio je definitivno Cyberpunk 2077, koji je školski primer najlošijeg aspekta prakse preorderovanja, a

to je kupovina "naslepo". Trejlери i promotivni materijali jesu solidan pokazatelj kvaliteta igre, ali ih uvek treba uzeti sa određenom dozom rezerve. Svi se sećamo haosa koji je stvorio Cyberpunk 2077, ali bismo najradije voleli da ga zaboravimo. Nadamo se da CD Projekt Red neće ponoviti istu grešku sa Phantom Liberty! Igrači na konzolama su dežurni kupci kolekcionarskih ili Delux izdanja, pogotovo kada se radi o nekoj ekskluzivi. Verovatno ste već pogodili o kojim igrama se ovde radi.

GameS je takođe naveo da su JRPG igre uvek bile velika kocka. Naime, kolekcionarska izdanja ovih igara se obično "istroše" već u preorderu, ali su standardna izdanja daleko manje popularna. Ovo nam govori da su fanovi ovog žanra u jako malom broju u našoj zemlji, ali da su veoma verni.

Za kraj, GameS nam je otkrio Top 10 listu najprodavanijih kolekcionarskih izdanja, kao i preorderovanih igara u poslednjih godinu dana. Ne možemo da kažemo da smo iznenađeni!



### PREORDER

1. God of War Ragnarök
2. The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom (Nintendo Switch)
3. Elden Ring
4. FIFA 23 (PS5)
5. NBA 2K23
6. Metroid Prime (Nintendo Switch)
7. Horizon Forbidden West
8. Pokemon – Scarlet and Violet (Nintendo Switch)
9. Star Wars Jedi: Survivor
10. Resident Evil 4 Remake

### KOLEKCIONARSKA IZDANJA

1. God of War Ragnarök
2. Elden Ring
3. The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom (Nintendo Switch)
4. Resident Evil 4 Remake
5. Horizon Forbidden West
6. Farming Simulator 23
7. JoJo's Bizarre Adventure: All Star Battle R
8. Gotham Knights
9. Farming Simulator 22
10. Tales Of Arise



Autor: Milan Janković

BETA

## PRAVA POSLASTICA ZA THE DIVISION FANOVE, ALI NA MOBILNOM

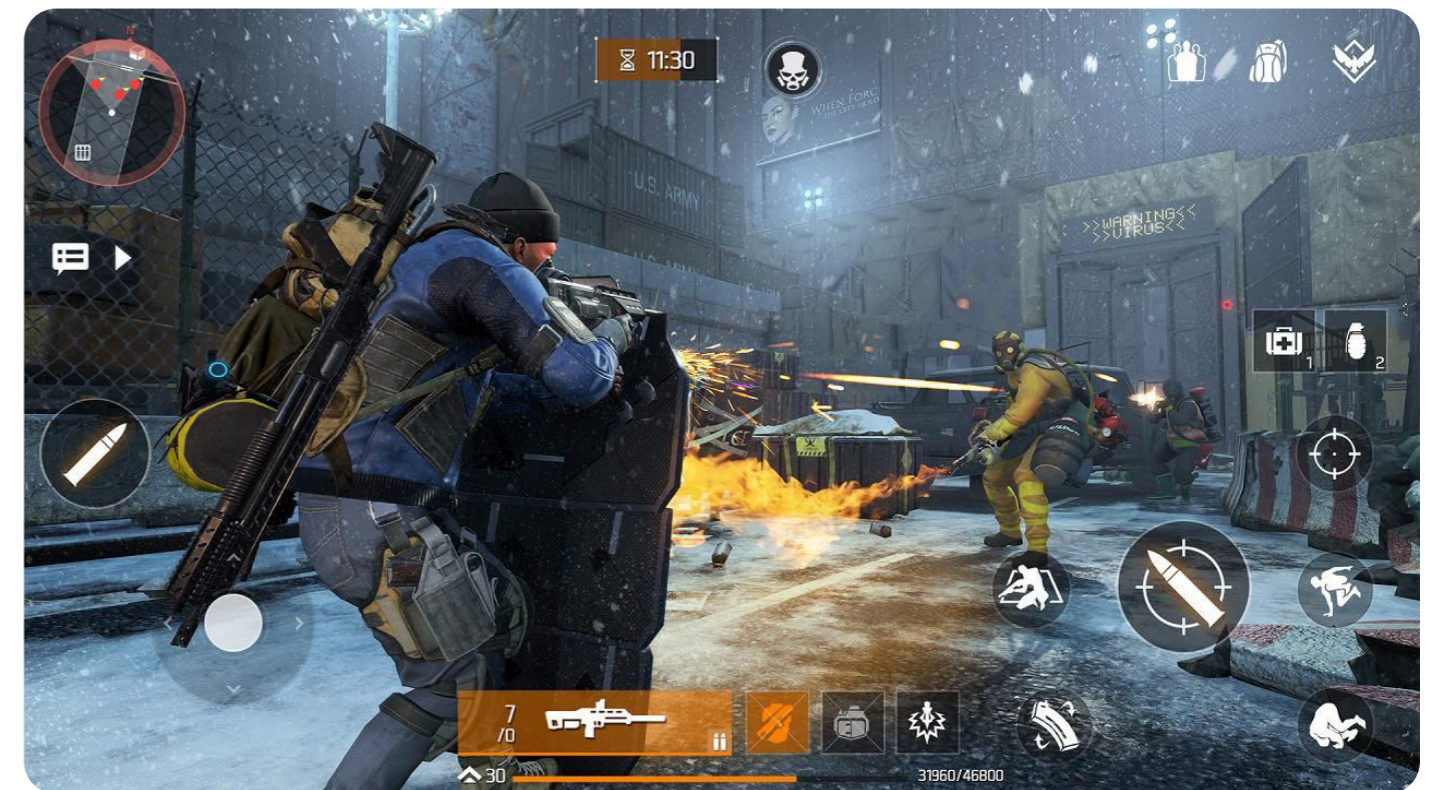
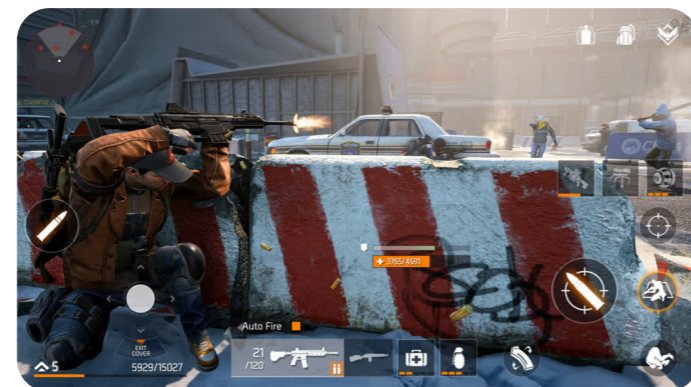
Mobilni gejming je u neverovatnoj ekspanziji već duži period, gotovo neprekidno, tako da je sasvim očekivano da mnogi veliki izdavači svoje popularne franšize sa računara i konzola prenose i na pametne telefone.

Sa tim u vidu, The Division Resurgence je visoko očekivani samostalni naslov od Ubisoft-a koji donosi voljenu Division franšizu na mobilne uređaje. Smešteni u pandemijom pogođenom Njujorku, igrači preuzimaju ulogu visoko obučenog agenta Strateške Divizije, zaduženog za uvođenje reda u gradu na ivici kolapsa.

Pažnja posvećena detaljima u "katastrofalnom pandemijskom scenariju" je zadivljujuća, sa pažljivo izrađenim okruženjima koja odražavaju posledice društvenog sloma. Na

primer, igrači će tokom kampanje naići na nekoliko kriminalnih grupa koje su zloupotrebile situaciju u gradu, što je vrlo realna mogućnost u takvom scenariju. Moram napomenuti samo da sam tokom ranog pristupa, iliti zatvorene bete, iskusio samo delić ovoga i da za krajnji sud moram sačekati da izađe puna igra.

Vizuelno, The Division Resurgence je zadivljujuć. Igra koristi napredne tehnike renderovanja da bi razorene ulice Njujorka izgledale zaista sjajno, čak i na mobilnom telefonu. Kontrole su fino podešene za mobilne uređaje, omogućavajući fluidno kretanje i precizno ciljanje. Osnova Division serijala, to jest borba sa velikim fokusom na korišćenje zaklona, se vraća i jednako je uzbudljiva kao i ranije, ukoliko ste ljubitelj ovog "podžanra" FPS igara naravno.



Pored singleplejer kampanje, The Division Resurgence takođe nudi multiplejer mod. Igrači mogu da se udruže sa prijateljima da bi se suočili sa izazovnim misijama, uključili se u PvP bitke ili učestvovali u dinamičnim open-world događajima.

Jedna od najprivlačnijih karakteristika The Division Resurgence su opsežni mehanizmi za unapređivanje i personalizaciju karaktera. Igrači mogu prilagoditi stil igranja svog agenta iz četiri glavne kategorije, a širok izbor oružja, dodataka i specijalnih sposobnosti omogućava mnogo prostora za eksperimentisanje kada je reč o pronalaženju optimalnog builda za datu situaciju.

Jedna potencijalna prepreka za The Division

Resurgence je pad FPS-a koji se javlja u zavisnosti od "dešavanja na ekranu". To može zavisi od specifikacija uređaja i može biti neizbežno s obzirom da se radi o mobilnoj verziji. Osim toga, zbog velike količine sadržaja, količina objekata na ekranu u nekim trenucima može biti abnormalno velika, tako da ekran može izgledati skućeno. Međutim, postoje solidna podešavanja, kako za kvalitet grafike, tako i za kontrole, tako da igrači mogu da ih prilagode prema mogućnostima svog uređaja.

Sve u svemu, The Division Resurgence je fenomenalno ostvarenje koje se nalazi na samom vrhu lestvice mobilnih igara, a ujedno je i odličan dodatak Division franšizi i obavezna igra za fanove taktičkih pucačina i imerzivnih narativa.



**IGRU USTUPIO:**  
**Ubisoft**

**PLATFORMA:**  
Android,  
iOS

**IZDAVAČ:**  
Ubisoft

**Planirani datum izlaska:**  
2023.

**RAZVOJNI TIM:**  
Ubisoft

**TESTIRANO NA:**  
iOS



Autor: Stefan Mitov Radojičić



STEAM EARLY ACCESS

# KLAUS LEE - THUNDERBALLS

## NEONSKE OSAMDESETE

Ako bismo ocenjivali igre samo na osnovu njihovih trejlera, onda bi Klaus Lee definitivno već sada pokupio visoke ocene, no uglavnom se trudimo da to ne radimo. Zato smo isprobali njegov Steam demo kako bismo presudili da li je konačna verzija igre vredna čekanja. Upoznajte titularnog brkatog Klaus Lee, akcionog super heroja kome čak i Čak Noris zavidi. Možda ne može da uradi "sve" sklekove, ali zato ima jet pack i može da puca lasere iz svojih očiju. Na njemu je da spasi zatočene ljude iz dubokih tamnica, zaleđenih pećina i fabrika prepunih zamki i opasnih prepreka.

Klaus Lee pripada platformerskom žanru igara kao što su Celeste i Super Meat Boy, gde ćete pored trčanja i skakanja koristiti i ključni jet pack kako biste preživeli sve zamke i bodljikave zidove. Pored toga, dostupna vam je baterijska

lampa, veoma limitirana količina dinamita, kao i samo gorivo za jet pack. Na raspolaganju ćete takođe imati laserske oči koje će vam pomoći da prebrodite manje prepreke, kao i u borbi protiv neprijatelja. Ako ste ikada isprobali gorepomenute naslove, brzina i preciznost će ovde biti veoma bitni, ne samo da biste postigli što bolji rezultat, već i da biste zapravo uspeali da završite nivo.

U startu možemo bar reći da nivo težine odgovara vremenskom periodu koji igra pokušava da prezentuje i da definitivno podseća na arkadni naslov iz osamdesetih koji su developeri doneli na modernije platforme. U demo verziji koju smo probali, težina i kompleksnost nivoa drastično brzo raste, kao i njihova dužina. Najbitnija stavka kod ovog tipa igara su kontrole, kao i njihova osetljivost. Kontrole u Klaus Lee su se za sada pokazale kao prilično pipave, tako da ćete često

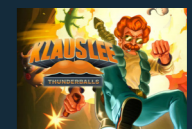


i neplanirano uleteti u zamke i bodljikave zidove. Ovo je definitivno najveća mana igre, tako da vam preporučujem analogni kontroler umesto tastature.

Ogroman plus je što igra, čak i u demo verziji, pruža potpuno slobodan level editor gde možete praviti ludačke nivoe kako god poželite, sa sve dobro organizovanom mehanikom i opcijama za kompleksne sisteme i interakcije.

Grafički, igra ne predstavlja ništa spektakularno, ali definitivno izgleda kao moderna verzija nekog platformera koji vam je pojeo mnogo žetona u eri osamdesetih. Muzika je zato odlična i dosta će vas hajpovati da nastavite da pokušavate da pređete nivo iznova i iznova.

Nakon što izađe konačna verzija igre, moći ćete da igrate custom nivoe koji su ljudi pravili, kao i da napravite ličnu kolekciju, to jest "plejlistu" omiljenih nivoe. Naravno, nadamo se da će kampanja stvarno imati preko 100 nivoe, pošto smo za sada u demo verziji imali priliku da isprobamo samo nekolicinu iz svake zone.



IGRU USTUPIO:  
KEYMAILER

### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7  
CPU: Dual Core 2.4 GHz  
GPU: Intel HD 4000  
RAM: 2GB  
HDD: 500MB

RAZVOJNI TIM:  
NUKLEAR

CENA:  
Besplatno

PLANIRANI DATUM IZLASKA:  
Q4 2023.

STEAM LINK:  
app/1326470/1776700/Klaus\_Lee\_Thunderballs/



Autor: Milan Janković



STEAM EARLY ACCESS

# BATTLEBIT REMASTERED

## GDE AAA PUČAČINE GREŠE, BATTLEBIT BRILJIRA

Pučačine su definitivno najpopularniji žanr video igara, o čemu govori njihova masivna publika, kao i broj igara koji je objavljen na mesečnom nivou sa etiketom "shooter" ili "FPS". Međutim, postalo je previše zamarajuće nositi se sa ovolikim brojem novih igara koje sem problema ne donose ništa novo.

Igra stara preko deceniju je i dalje najigranija (CS:GO ako niste pretpostavili), a čak ni Call of Duty nije nešto bolji jer se vadi na staru slavu rimejkovanjem starih naslova. Ali ubedljivo najbolji primer za to je Battlefield 2042, igra koja je toliko obećavala, ali je na kraju donela niz problema i razočaranja, te su od ove franšize sada ostali samo koreni. Ti koreni su upravo poslužili da pred nas dođe igra za koju lično mogu slobodno reći da je najbolja pučačina 2023. godine, a iza nje stoje samo 3 developera.

Ovo je BattleBit Remastered, first-person šuter za 254 igrača koji je zapalio svet igara. Ova indie igra je uspela da se probije kroz obilje drugih i postane veliki hit na Steamu, zauzevši poziciju na top listama samo iza CS:GO-a. Sa svojom

mešavinom velikih sukoba iz Battlefield igara, Robloxove low-poly estetike i divljih razornih okruženja, BattleBit Remastered pruža zaista "masivno" iskustvo.

Objavljen u Early Access izdanju pre nekoliko nedelja, BattleBit Remastered zapravo uopšte nije remaster. Igra sadrži gomilu igrača u svakom meču, kopnena, morska i vazдушna vozila koja izazivaju eksplozije na sve strane, uništive zgrade, neobično velike mape, mnogo oružja i ciklus dana i noći. Nakon što sam odigrao nekoliko partija moje nove omiljene pučačine, obećana grandioznost je svakako tu. Ali postoji i dosta dubine zahvaljujući različitim klasama i malim načinima na koje igra podstiče komunikaciju i timski rad. BattleBit Remastered nudi i neke sitne stvari koje izuzetno podižu kvalitet igranja. Recimo, pale saborce je moguće povlačiti iz zone borbe kako biste ih oživeli na nekom mirnijem mestu. Ako taster "R" držite duže pritisnutim vaš lik će brže odraditi reload, a dok bacate granatu možete istovremeno pucati iz puške. Ovo su za mene sitnice koje dosta znače.



Na prvi pogled, BattleBit Remastered možda ne izgleda kao igra u koju biste odmah uskočili. Niskopoligonalni modeli likova mogu vas naterati da pomislite da je njegova iznenadna popularnost na Steam listama možda prolazna. Ali prevideti BattleBit samo na osnovu estetike bi značilo propustiti ponovno otkrivanje FPS pejzaža za koji ste mislili da je izgubljen.

BattleBit Remastered me podseća na stari Battlefield, i nakon što sam ga povremeno igrao malo manje od nedelju dana, mogu videti zašto trenutno dominira Steam listama. Lepota BattleBit Remastered leži u njegovoj relativnoj jednostavnosti, a još bolje, vreme čekanja na meč je veoma kratko, što je još jedan pokazatelj koliko je igra trenutno popularna.

Osećaj pucanja je odličan, a igra vas posebno podstiče da "gledate horizont" jer vas meci mogu pogoditi sa stotina metara udaljenosti. Snajperi će morati da računaju na pad preciznosti nakon određene udaljenosti, tako da ćete morati pametno da birate poziciju.

Najveći adut za mene su bila razorna okruženja gde zgrade i zakloni mogu biti uništeni granatama tenka ili RPG-ovima. S druge strane, jedina stvar za koju mogu reći da mi je zasmetala tokom igranja jeste dizajn noćnih mapa. Igranje na ovim mapama je moguće jedino kroz night vision što je izuzetno naporno za oči, tako da gledam (heh) da ih izbegnem koliko god mogu.

Pored osnovne igre koja se trenutno nalazi u Early Access fazi, možete kupiti Supporter Pack koji sadrži kozmetiku. Osim toga, trenutno nema mikrotransakcija ili drugih skrivenih troškova u igri.

Na kraju, Battlebit Remastered je odradio odličan posao u preuzimanju najboljih elemenata iz kulturnih pučačina. Ako tražite staromodni timski šuter poput onog koji je sada samo u sećanju i koji zaista funkcioniše, i još važnije, zabavan je, onda ne tražite dalje od BattleBit Remastered.

### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7  
CPU: Dual Core 2.4 GHz  
GPU: Intel HD 4000  
RAM: 2 GB  
HDD: 500 MB

### RAZVOJNI TIM:

SgtOkidoki, Vilaskis, TheLiquidHorse

CENA:  
14.79€

PLANIRANI DATUM IZLASKA:  
Q2 2025.

STEAM LINK:  
/app/671860/BattleBit\_Remastered





Autor: Milan Živković

REVIEW

KONAČNO DRUGAČIJE, PONOVO FANTASTIČNO

FINAL FANTASY XVI

Kada spisak zasluga odnosno takozvani "credits" počne da se odmotava na ekranu nakon prelaska jedne ovakve igre, tek tada uvidite koja armija ljudi je učestvovala u njenom stvaranju. Koja količina kreativnih i talentovanih umova je morala da se udruži u zajedničkom cilju kako bi nastalo nešto ovako ekstravagantno. Final Fantasy kao renomirano ime u industriji video igara, okupio je impresivan broj nesumnjivo pasioniranih individua kako bi izrodio svoj šesnaesti nastavak.

Prosto je neverovatno da je već prošlo sedam godina od izlaska petnaestog nastavka serijala, naslova koji je čini se imao najbolju reklamnu kampanju u istoriji video igara, kako bi nas sve naoštrio za igranje jedne od najslabijih karika u istoriji franšize. Iako nije loša igra, bilo je tako mnogo grešaka u koracima koji su je konstantno spoticali. Na stranu potpuno izmenjen borbeni sistem koji je serijal odvuкао u drugom smeru, zaplet i kompletan narativni tok, bili su blago rečeno loše urađeni.

Tempo pripovedanja, samo je još bolnije plasirao izuzetno neintrigantnu priču, pa je cela pustolovina rezultirala utiskom kraćeg putovanja sa društvom, koje je eto tako negde i tako nekako, krenulo po zlu. A sada, sedam godina kasnije, mogu slobodno da kažem da je serijal uspeo da pronađe čvrsto tlo i stane na noge. I to ne na noge koje su ga svih ovih decenija nosile istom formulom, već na one koje je bezuspešno pokušavao da oformi prethodnim nastavkom.

Da budem savršeno iskren, rizikujem subjektivnost omamljen utiscima, jer sam igru završio pre nepunih pola sata i još uvek sam euforičan. Ali kako nije u pitanju film koji se gleda dva sata već igra koju sam prelazio gotovo četrdeset i pet, imao sam vremena da slažem i preslažem impresije u generalno mišljenje koje bez obzira na odugovlačeću uvertiru, jedva čekam da podelim sa vama.

Nemoguće je govoriti o ovoj igri a da je ne sećiramo na barem nekolicinu njenih sastavnih delova. I to onih za koje smatram da zavređuju najviše pažnje. Ovom prilikom to bi bili grafika, zvuk, priča, gejmplej i atmosfera.

Final Fantasy XVI izgleda sjajno, u to nema sumnje. Ali za to nije zaslužna samo sirova snaga plasirana kroz trenutnu generaciju video igara. Više od svega, Final Fantasy XVI izgleda odlično zbog svog dizajna. Dobro, i sirova snaga modernih igara je tu zaslužna jer igra "pršti" od efekata koji se najviše tiču osvetljenja – bilo da je u pitanju svetlost zvezda ili džinovske, vatrene kugle koja juriša ka protivniku.

Svet je vizuelno inspirisan srednjovekovnom Evropom, pa tako u njemu nećete naići na velik rasni dijapazon likova. Ali zato je raznovrsnost lokacija i više nego impresivna. A tek kada krenu da se redaju prelepi vidici ili umetnička scenografija, verujte da sam besomučno pritiskao dugme za slikanje ekrana u nastojanjima da sa vama podelim što više lepih kadrova.



## “OVO JE JEDNA OD NAJPRENAGLAŠENIJH IGARA PO PITANJU AKCIJE - IKADA”

Dizajn likova, čudovišta, mitskih protivnika i životinja koje tumaraju unaokolo, za svaku je pohvalu. Osetna je i razlika naspram ostalih igara iz serijala po pitanju ozbiljnosti u dizajnu, jer svet gde se odigrava radnja igre, značajno je okrutniji od onih na koje smo do sada navikli. Tu su i grafički izraženije scene praćene poštenim količinama krvi. Ali nemojte da očekujete razletanje udova po ekranu, jer serijal zasigurno još uvek nije spreman da zaviri u sfere Mortal Kombata (a nadamo se da nikada i neće).

Neki grafički momenti su manje impresivni, kao recimo predeli slabije vegetacije ili lošije izvedene travnate površine. A tu su i trenuci kada manjak interakcije sa okolinom kviri utisak, kao recimo efekti vode koje nema često ali kada je prisutna, neće značajno reagovati na vaše kretanje kroz nju. Ili generalno nepostojanje predmeta koje biste mogli da uništavate i iz njih skupljate resurse, što bi kretanje kroz svet učinilo malo manje “plastičnim” i više zabavnim.

A tu su recimo i animacije lica koje su nešto skromnije ali vrše posao. Barem kada je u pitanju engleska sinhronizacija, jer su pokreti usana ipak prilagođeni ovim glasovima a ne izvorno japanskim. Ovo je možda neobično ali i očekivano od jednog većeg japanskog studija, s obzirom na zapad kao primarno tržište.

U skoro svim ostalim slučajevima, grafika će vas sigurno pošteno razdrmati. I kada istražujete svet a i kad krene prenaglašena akcija, sve izgleda apsolutno sjajno. Nažalost, igra ne nudi mnogo grafičkih opcija. Na raspolaganju je jedino izbor između boljih performansi i više rezolucije, a neke efekte kao što je recimo “motion blur” nije moguće isključiti. I pored toga što ovo generalno ne razočarava, igra ima momente kada frejmrejt značajno opadne, pa bi neke dodatne opcije bile poželjne, kada već optimizacija nije bila savršena.

Za kraj moram da pomenem apsolutno božanstvene animacije koje je opet skoro pa nemoguće razlikovati od same igre. Ovome doprinosi maestralno izvedena tranzicija između “real time” i “prerenderovanih” scena, koja predstavlja verovatno najimpresivniju mešavinu igre i animacije koju sam ikada video. Potpuno nesvakidašnji doživljaj za nekoga ko ove stvari inače lako primeti. Idealna kompresija video materijala i njegova besprekorna implementacija u sam gejmplaj, nije nešto što se često viđa.

Kada je zvuk u pitanju, i ovde je situacija gotovo pa savršena. Ne samo da su zvukovi efekata i ambijenta sjajni, već je i glasovna gluma na vrhunskom nivou. Iznenadujuće za mene, ali kompletnu igru sam prešao sa engleskim glasovima, jer je glumačka postava odradila natprosečno dobar posao. Čak je i moja devojka koja ume da bude izuzetno rigorozna na



## “AUDIO REŽIJA REZULTUJE NEKIM OD NAJČUDNIJH MOMENATA”

ovom polju i da nacni neka od mojih omiljenih glumačkih izvođenja, pohvalila glasovnu glumu rekavši da nema baš nikakve zamerke. Ovo vam je, verujte, preporuka iznad svih preporuka!

A tek muzika! Serijal jeste poznat po neverovatnoj muzičkoj podlozi, ali ovaj put sam bio i više nego prijatno iznenađen. Da je vrag odneo šalu, uvideo sam tek nakon što sam samog sebe uhvatio kako pevušim temu koja se čuje za vreme borbi. U pitanju je definitivno album koji ću preslušavati više puta narednih godina.

Na ovom polju, jedinu zamerku mogu da iznesem po pitanju audio režije. Pod ovim mislim najviše na način kako je muzika plasirana odnosno kako je prilagođena dešavanjima na ekranu. Tako je na primer borbena tema zapravo jedna dugačka kompozicija koja se sastoji iz više delova različitog intenziteta. I umesto da se ovi delovi prilagode borbama, odnosno da u intenzivnim delovima svira naglašena a u ležernijim mirnija muzika, razvojni tim je odlučio da pesma svira u celosti za vreme borbi – pa kud puklo.

Ovo je rezultovalo mnogim situacijama gde je epska muzika “pumpala” potpuno mirnu

scenu ili pak odavala romantične vibracije dok sam neprijatelje besomučno sekao kao da su mi krivi za sve loše u životu. Dobro, tu je poneki momenat gde su tranzicije urađene dobro, ali u većini slučajeva kada se borba otegne pa pesma krene u svoj “režim za venčanja”, nisam znao da li treba da tučem neprijatelja ili da ga poljubim.

Priča sa druge strane, nije idealno štivo. Za početak, ovo je Final Fantasy koji svojim temama želi da se približi starijoj publici, ali svojom pričom ne uspeva sasvim da savlada prepreke već viđenog, što zrelijim igračima može lako da zasmeta. Igra u početku deluje kao da je inspirisana “Igram prestola”, a svoje kraljevstvo postepeno ispunjava motivima prevrata, spletke, izdaja, istopolnih romansi i golotinje, surovosti i mnogo, mnogo psovki. U početku mi je bilo veoma čudno da u jednoj igri ovog serijala čujem/pročitam takvo izražavanje i posvedočim iole lascivnim scenama. Ali kako je igra nastojala da izgradi jedan svet na granici opscenosti, nekako je ubrzo sve postalo i prirodno.

Počevši od prostijeg zapleta, igra pronalazi svoj put u očekivano grandioznije rasplete. Pa neki od motiva koji u početku grade priču,



vremenom ili gube na značaju ili u potpunosti nestaju pod novim dešavanjima. Tu su i motivi robovlasništva, porodice, želje za životom ali naravno i smrti. Obično biste poželjeli da živite u nekom od Final Fantasy svetova, ali verujte – ne i u ovom.

Dok protagonista nažalost nije najzanimljiviji karakter za posmatrati, pa čak ni par njemu najbližih likova, dobar broj sporedne postave ostavlja fantastičan utisak. Ali bez obzira da li vam je neki lik simpatičan ili ne, na kraju cele ove pustolovine biće nemoguće a ne saosećati sa svima njima. Koliko god da priča ima očekivane ili otrcane zaplete, u suštini je nošena izuzetno jakim emocijom. A svaka priča ispričana kroz osećanja, naposljetku pruža utisak veće dubine. Pa tako i ovde imamo slučaj jedne priče koja nije nikakvo remek-delo, ali i te kako ostavlja utisak kvaliteta kakav niste očekivali.

Ono što me je dodatno iznenadilo, jeste količina animacija odnosno momenata koje ne igrate već gledate. Tu je bilo preko deset sati materijala, što običnih ćaskanja što okršaja epskih razmera. Možda se ovo neće dopasti ljudima koji ne vole da “gledaju igre”, ali je ne-

sumnjivo pomoglo da se izgradi svet, a naročito likovi bez kojih ova priča tek ne bi imala nikakvih izgleda da dođe do izražaja.

Bez obzira na ovako neočekivan obrt serijala na teme za odrasle, gotovo podjednako velika promena u odnosu na ono na šta smo do sada navikli, ogleda se u gejملهju. Final Fantasy je svoj renome izgradio na žanru poteznih RPG igara. Pa dok se potezni aspekt već počeo gubiti u dvanaestom nastavku a u prethodnom prednjačio akcioni, sada je sirova akcija praktično sve što je preostalo.

Nećete voditi družinu u kojoj kontrolirate više likova, pažljivo ih naoružavajući probranom opremom. Nećete se služiti strategijom u borbama koje možete pauzirati u svakom trenutku kako biste eksploatisali slabosti protivnika. Ovde je sve što imate vaš glavni karakter, jednostavan sistem veština za unapređivanje i veoma bazičan set opreme koji se lako menja prostim napretkom kroz priču.

Ovo je veliki minus ako uzmemo u obzir činjenicu da igramo Final Fantasy igru a uz to smo i obožavaoci serijala. Trenutak kada se igra ne-

kog serijala u potpunosti odrekne svoje prepoznatljive suštine, može biti krajnje srceparajuć. Iskreno, jako mi nedostaje ono što su ove igre oduvek bile.

Sa druge strane – akcija je sjajna!

Negde na pola puta izvođenja iz Devil May Cry serijala i neke od Warriors igara, FFXVI sjajno barata akcionim sistemom koji prosto “pršti” od dinamične tenzije. Nije u pitanju naročito duboka mehanika, jer na raspolaganju imate veoma jasan komplet poteza koje kombinujete. Izbegavanje napada i brzi kontranapad, punjenje veštine kako biste iskoristili njen pun potencijal, precizno blokiranje i čuvanje specijalnih napada za pravi trenutak – neke su od osnovnih stvari koje ćete se truditi da što bolje uvežbate.

Protivnici uglavnom imaju skalu za stav, koju kada im razbijete, postaju ošamućeni i znatno ranjiviji. Tada na scenu stupaju sve najjače veštine koje imate u arsenalu usled kojih često nećete ni znati šta se dešava na ekranu, pa se naočari protiv epilepsije preporučuju svim osetljivijim igračima. A s obzirom da tako nešto ne postoji, šta da vam kažem osim – pravite česte pauze.

Stvar doživljava vrhunac kada na scenu stupi i zvezda igre – Eikon borbe. Eikoni su svi oni

čuveni “summon” karakteri iz serijala i ovde ne samo da ćete moći da ih direktno upravljate već su najveće bitke upravo između dvoje i više ovih nadmoćnih stvorenja. Za mene su dve “najbombastičnije” igre svih vremena (u smislu prenaplašene akcije) God of War 3 i Asura’s Wrath. Recimo samo da se Final Fantasy XVI neočekivano lagano ugnezdio između njih dve i prosto me oduvao u par navrata.

Možda više od svega, iznenadila me je atmosfera igre koja je uspela da me u sebe uvuče nsvakidašnje dobro. Za ovo je zaslužna delom dužina igre, jer prosto nije moguće da se ne uživate u svet koji posmatrate tako dugo. Ali rekao bih još više, zaslužan je fantastičan sistem praćenja priče i dešavanja. Jednostavnim pritiskom dugmeta, možete sažeto pročitati detalje o pojmovima vezanim za scenu u kojoj se trenutno nalazite. A ukoliko ste željni dubljeg detaljisanja ili podsećanja, postoji jedan čitav segment gde priču možete prelistavati kao i posmatrati dijagramom opisane odnose između svih važnijih likova.

Ukoliko iole imate nameru da shvatite priču i šta se to dodavola dešava u ovom svetu fantastike, praktično je nemoguće da bilo šta propustite ako se oslonite na bilo koji od ovih neverovatno korisnih sistema.

Ostatak atmosfere, nepogrešivo je izgrađen

**“FFXVI ĆE VAS ODVESTI U PRELEP, ATMOSFERIČAN SVET I OČARATI SVOJOM PRIČOM, KOJA BEZ OBZIRA NA MANJAK KOMPLEKSNOSTI USPEVA DA IZGRADI NEVEROVATNU EMOCIONALNU DUBINU”**





odličnim i živopisnim lokacijama, mnoštvom dijaloga karaktera u prolazu i svim ostalim natprosečnim elementima koji su mi pomogli da se u igru uživim sa izuzetnom lakoćom. Recimo mesta koja ste već posetili, neće vam dosaditi jer kako priča napreduje, mogu izgledati sasvim drugačije. Po ovom pitanju, ovo je verovatno jedan od najatmosferičnijih naslova serijala, a to već samo po sebi mnogo govori.

Ovo je jedna od onih igara o kojoj prosto ne možete da govorite malo i staloženo. Bilo da ste ljubitelj serijala ili se prvi put srećete sa njime, utisci će vas prosto preplaviti. Istina, igra je izgubila mnogo toga po čemu je serijal bio poznat i na neki način, to je velika šteta. Umesto toga, sada je ovde pregršt novih i modernih elemenata za koje, bez obzira da li ih volimo, ne možemo reći da su loši.

U igru koja je linearna, uloženo je toliko truda da se osećam kao da sam u cugu pogledao dve sezone neke dobre serije, pa kroz recenziju na tri kucane strane ne mogu sažeto da kažem ni pola stvari koje bih voleo. Ali ono što je najvažnije od svega, mogu. Ova igra je topla preporuka.

Bez obzira da li ste obožavalac ili ne, posmatrajte je kao nešto novo i dozvolite sebi da se uživite u njen svet. Nekolicina zamerki koje bi se mogle navesti, prosto ne uspevaju da dođu do izražaja naspram svega onoga što ovu igru čini grandioznom. No, nada da će se idući nastavci više oslanjati na tradicionalne formule po kojima je serijal poznat, nije nešto što bi trebalo napustiti. Ali u kom god obliku da nas Final Fantasy očekuje u budućnosti, ukoliko bude serviran sa ovoliko ljubavi i truda, nema šanse da nas ponovo ne oduševi.

**“AKCIJA JE MAČ SA DVE OŠTRICE - TOLIKO DOBRO IZGLEDA DA ĆE VAS BOLETI OČI OD DUŽEG IGRANJA”**



**IGRU USTUPIO:  
Iris Mega**

PLATFORMA:  
PS 5  
IZDAVAČ:  
Square Enix  
CENA:  
79.99€

RAZVOJNI TIM:  
Square Enix Creative  
Business Unit III  
TESTIRANO NA:  
PS 5

**OCENA**

**9**

- ✓ Igra izgleda prelepo na gotovo svakom polju
- ✓ Emocijom nabijen narativ nošen odličnim likovima
- ✓ Borbe su neke od najprenaglašenijih u istoriji video igara
- ✗ Potpun gubitak potezne RPG formule, šteta je za serijal
- ✗ Povremen pad frejmrejtja



**PLAYSTATION 5  
EXCLUSIVE\***

\*Not available on other formats until 12.31.2023

# FINAL FANTASY XVI



**18**  
www.pegi.info

**U PRODAJI**

© 2023 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.  
FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and their respective logos are trademarks or registered trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd.  
© 2023 Sony Interactive Entertainment LLC. "PlayStation Family Mark", "PlayStation", "PS5 logo", "PS5", and "Play Has No Limits" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.  
\*Not available on other platforms until at least December 31, 2023.



Autor: Nikola Akstijević

REVIEW

# STREET FIGHTER

## ULIČNI BORAC SE VRAĆA NA ULICE!

SF je doživeo i svoj šesti nastavak franšize, pa kroz više od trideset godina borilačkih igara, CAPCOM je možda konačno, uz sve povratne informacije o više nego razočaravajućoj petici, napravio ne samo jedan od najboljih Street Fighter-a, već i generalno jednu od najboljih borilačkih igara svih vremena. Ovo jeste krupan zalogaj za progutati, međutim kada pogledam sa koliko samo sadržaja obiluje igra, ovo će biti raj ukoliko ste iole fanovi borilačkih igara.

Naime, SF6 se hronološki pozicionira kao igra koja je najdalje u vremenskoj liniji ove dugogodišnje franšize, te ćete sretati neke od kulturnih likova kao što su Ryu, Chun Li, Blanka, Cammy, Dee Jay, i mnoge druge, dok su tu i nove face kao što su Jamie, JP, Kimberley, Manon, Lily i Marisa. Osnovna postava ima dva karaktera više od SF5 na izlasku, sa tričavih 18 karaktera, što jeste relativno skromno i svakako je škrtije sa ponudom nego neke druge kompetitivne borilačke igre. Međutim, pored tipičnih modova koji su skriveni iza Fighting Ground naziva koji će vas odvesti u klasično SF iskustvo, igrači sada na raspolaganju imaju i Battle Hub, kao i nezanemarljivi World Tour. Sada imamo opciju da kreiramo svog lika u karakter kreatoru koji

stvarno daje ogromnu slobodu igračima, kako u pozitivnom smislu kroz veliku kastomizaciju, tako i kroz bezgranična podešavanja koja će vam omogućiti da kreirate likove stvarno jezivih struktura, izgleda i apsolutno hororičnih razmera. Ovo je svakako komičan aspekt koji će mnoge zabaviti, ali World Tour pruža sve to i mnogo više.

Ovaj singleplejer mod će provesti vašeg avatara kroz nekoliko lokacija gde ćete učiti poteze od kulturnih boraca, te ih koristiti sami u borbi protiv nedužnih građana glavnog grada Metrositija. Pored tuče sa samim ljudima na ulici, vašeg lika ćete dosta često menjati u vidu poteza koje ćete koristiti. Ovde se CAPCOM nije preterano ustručavao limitacijama, dok ćete uz sve to imati i malo zanimacije sa mini igrama, kao i suludim sporednim kvestovima koji imaju atmosferu Jakuza igara. Tu je i kupovina raznoraznih odevnih predmeta koja će uticati na vaše sposobnosti, makar dok ne otključate određeni skill koji će vam omogućiti da ne brinete o statistikama na kupljenoj odeći.

Pored toga, sa svojim avатарom ćete moći da posetite Battle Hub, odličan lobi mod gde ćete moći da "izblejite" sa ostalim igračima, upada-

jući, kako u prijateljske mečeve, tako i rangirane. Rangirani mečevi su podeljeni u osam različitih liga od kojih svaka ima pet nivoa. Kroz igranje mečeva, padaćete ili napredovati kroz ove lige, sa naravno mandatornim plasmanom nakon prvih desetak partija. Pored toga što generalno nisam iskusio nikakav problem na nivou konekcije pri onlajn borbama, za pohvaliti su i vremena učitavanja, pa bilo da sparingujete sa nekime prijateljski iz lobija radi vežbanja, svaka borba će uzeti svega par sekundi vremena kako bi otpočela. Svakako, ovi modovi deluju jako ispeglano, i zabavno je vežbati poteze svog avatara, kao i postojećih karaktera uz ovako gladak i odlično ispeglan mod. Tu ima i par nešto laganijih modova zabave za multiplejer igrače, gde ćete izbegavati pojedine prepreke tokom meča uz izvođenje određenih napada i poteza kako biste dobili, umesto skidali HP.

Što se tiče same borbe, ona je odlična, ako ne i najbolja u serijalu, najviše zahvaljujući sjajnim animacijama i odličnoj povratnoj informaciji i osećaju svakog udarca, čak i pri blokiranju i pariranju. Najveća inovacija jeste novi Drive metar koji uvodi par novih poteza koji stvarno bitno menjaju stil kojim se SF igra i uvode do-

sta kreativnosti i promena u tempo borbe. Pet novih tehnika je tu, od kojih je Overdrive identična EX specijalnim potezima iz prethodnih igara. Međutim i Impact, Parry, Reversal i Rush uvode dosta promena, uglavnom otvarajući prostora kako za defanzivno igranje, tako i za kontraofanzivu.

Kontrolna šema je doživela promene takođe, pa sada pored klasične, možete izabrati novu zvanu Dynamic, koja će maltene igrati umesto vas, kao i Modern koja je neka mikstura ove dve, olakšavajući brojne poteze novim igračima, ali i dalje zahtevajući neku preciznost pri inputima. Kroz ovaj sistem, borba postaje dostupna novajlijama, uvodeći novu dimenziju strategije kroz impact udarac, kao i parry koji funkcioniše maltene kao parry u bilo kojoj igri, s tim što će vam refundirati iskorišćeni drive metar ako uspete da ga odradite u poslednjem trenutku. Svakako, responzivnost udarača i varijable svakog lika koji ima svoje odlično dizajnirane poteze, otvaraće dosta prostora za mnogo ludih trenutaka u borbi. S tim na umu, možemo reći da je CAPCOM napravio jednu od najkreativnijih borilačkih igara uopšte.

Vizuelno, SF6 izgleda drastično bolje od pre-

**“ŠESTICA ZNATNO VIŠE ULAZI U HIP-HOP KULTURU I ULIČNE BORBE SA JAKO DOBROM PRATEĆOM MUZIKOM I ODLIČNIM VIZUELNIM DIZAJNOM”**



**“NAJVEĆA INOVACIJA JESTE NOVI DRIVE METAR KOJI UVODI PAR NOVIH POTEZA KOJI BITNO MENJAJU STIL KOJIM SE SF IGRA I UVODE DOSTA KREATIVNOSTI I PROMENA U TEMPO BORBE”**



thodnika koji je i na izlasku bio relativno neupečatljiv sa svojom audio-vizuelnom prezentacijom. Šestica znatno više ulazi u hip-hop kulturu i ulične borbe (što je maltene u imenu igre), sa jako dobrom pratećom muzikom i odličnim vizuelnim dizajnom, pogotovu prilikom drive udaraca koji bacaju obrise boje uz pokret. Uz to, glasovna gluma se ne može pohvaliti nekim kvalitetom, što je tipično za japanske igre na engleskom jeziku. Sama priča, iako komična, ne nosi neku težinu koju ionako ne možete očekivati od ovakvih igara. Ono što nosi težinu jeste sama atmosfera igre, jer je CAPCOM uspeo da uspostavi ovaj ulični vajb kroz svaki delić igre, od muzike i vizuelnog stila, pa do izgleda likova i njihovih dijaloga. Pored toga, možete uključiti i da se karakterima pojavljuju modrice, posekotine i da im se cepa odeća kako borba bude odmicala, dajući dodatni intenzitet nešto tešnjim i krvničkim okršajima.

SF6 će bez problema raditi i na nešto slabijim konfiguracijama, dok na konzolama gura konzistentnih 60 FPS-a bez većih problema sa performansama. CAPCOM je u ovom slučaju odradio poprilično čistu igru, sa možda par zavrzlama koje se kriju ispod površine, kao što je sumnjiva monetizacija battle pass-a i odeće, ili nešto nezgrapne kontrole kamere kada se šetkate po Battle Hubu uz povremene bagove, ali ove zamerke su minijaturne naspram svih pozitivnih stvari koje SF6 nosi sa sobom. Imate čemu da se radujete jer kao što sam rekao na početku – Street Fighter 6 je definitivno jedna od najboljih borilačkih igara svih vremena.

#### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11  
 CPU: Intel Core i7 8700  
 AMD Ryzen 5 3600  
 GPU: RTX 2070 / Radeon RX 5700XT  
 RAM: 16 GB  
 HDD: 60 GB



IGRU USTUPIO:  
**CD Media**

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

IZDAVAČ:  
 CAPCOM

CENA:  
 59.99€

RAZVOJNI TIM:  
 CAPCOM

TESTIRANO NA:  
 PS 5

OCENA

9.2

- ✓ Zabavni modovi i kampanja
- ✓ Novi potezi i mehanike su odlični
- ✓ Jako dobar i zabavan vizuelni dizajn
- ✗ Sitni problemi sa kamerom i bagovima
- ✗ Moglo je biti više dostupnih likova za selekciju

# RIP OUT



## COMING SOON



Autor: Milan Živković

REVIEW



# MIASMA CHRONICLES

## ŠTA SE TO KRIJE U MIJAZMI...

Nakon generalno solidnog prijema igre Mutant Year Zero: Road to Eden, bradate dame su odlučile da na temelji- ma tog koncepta izdaju neku vrstu duhovnog nasljednika. Šta, bradate dame, to vam nije jasno? Znam, i ja sam par puta protrljao oči nakon što sam prvi put čuo za "The Bearded Ladies" studio. Na svu sreću, njihove igre privlače više pažnje nego njihovo ime, tako da nećemo dalje o tome.

Dok sam iz možda opravdanih razloga Mutant Year Zero vazda u glavi mešao sa igrom Biomutant, Miasma Chronicles nemam sa čime da mešam, osim što kum i ja "mijazmom" redovno oslovljavamo u igrama svaku vrstu otrovne izmaglice ili gliba, još otkako smo pre deset godina igrali Ni No Kuni, ali dobro to je sada već neka druga priča...

"Miasma" u ovoj igri predstavlja silu koja se jednog dana pojavila i u korenu promenila svet, načinivši ga onakvim kakav je danas. Dok to objašnjava postapokaliptični izgled igre, sama uvertira u nju postavlja mnoštvo pitanja. Sva

sreća, kroz igranje će vam biti odgovoreno na gotovo svako od njih.

Protagonisti igre su dva brata koji neodoljivo sugerišu da su inspirisani anime/manga serijalom Fullmetal Alchemist. Jedan brat ima čeličnu ruku, drugi je u potpunosti robot a njihova povezanost sa majkom i motivi o njoj koji se često provlače, ne mogu biti puka slučajnost. Ali s obzirom da su ovi likovi ipak priča za sebe, pustićemo ih da se provuku kao rezultat "pozajmljene inspiracije".

Nasleđe koje je majka ostavila iza sebe sinovima, pomoći će im da razotkriju mnoge misterije ali i da se što bolje čuvaju u ovom okrutnom svetu. No kada smo već kod sveta, mogu odmah da vam kažem da je sjajno dizajniran. Ovo je pravi primer visokokvalitetne, taktičke AA igre. Grafički izgleda fantastično sve dok malo dublje ne zagledate i primetite nedostatke po pitanju detalja, interakcije i animacija. Dakle – ne zagledajte!

Na svu sreću, izvođenje je skoro uvek iz polu

ptičje perspektive pa igra generalno izgleda sjajno. A gejملهj je podeljen na dva segmenta – istraživanje i borbu.

Dok istraživanje nije ni upola interesantno koliko zvuči, barem vam pruža priliku da razgledate jako zanimljivo dizajniran svet. Igra je dobrim delom atmosferična zahvaljujući upravo svetu koji je prezentovan tako da izgleda jako uverljivo. Pa i pored toga što nećete biti nagrađeni Bog zna čime za vašu radoznalost, pa čak ni osećajem da ste nešto otkrili, svet jeste vredan toga da ga obidete.

Borba naravno čini suštinu gejملهja i mogu odmah reći da je odlična. Miasma Chronicles je očekivano strateško-potezna RPG igra ali za razliku od drugih naslova ovog tipa, ne zalazi tako duboko u pravila, statistike i sisteme. U pitanju je igra poprilično jasne mehanike gde strateški elementi izlaze na videlo tek toliko da možete da imate osećaj jasne kontrole toka borbi.

možete da unapređujete pri podizanju nivoa. A ove veštine odlično idu pod ruku sa njihovim ličnostima, pa tako robotski brat recimo može da razvije sposobnosti koje mu pomažu da skrene pažnju na sebe i zaštiti svog burazera. Dok je priča zanimljiva, borbe zabavne, strategisanje bazično a istraživanje slabo nagrađuje, zamerio bih još i dijalogima koji često umeju da zvuče nepovezano ili kao da im nije tu mesto. Ali kada se sve sagleda kao celina, Miasma Chronicles je jedna poprilično "imerzivna" i zabavna igra.

Dok je Mutant Year Zero postavio odlične temelje za stil ovog studija (kog više nećemo imenovati), rekao bih da je Miasma Chronicles odličan naredni korak u pravom smeru. Misterija, intuitivne mehanike, dobra atmosfera i primamljiva grafika, čine ovu igru kompletnom koji nije teško preporučiti. Ukoliko volite taktičke igre, dobre priče i postapokaliptične svetove, dajte joj šansu.



### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10  
CPU: Intel Core i7 / AMD Ryzen 7  
GPU: NVIDIA GTX 1070 /  
AMD Radeon RX Vega 56 / Intel Arc A750  
RAM: 16 GB  
HDD: 30 GB



IGRU USTUPIO:  
Iris Mega

PLATFORMA:  
PlayStation 5, PC,  
Xbox Series X/S  
IZDAVAČ:  
505 Games

CENA:  
49,99€

RAZVOJNI TIM:  
The Bearded Ladies  
TESTIRANO NA:  
PS 5

OCENA

7.8

- ✓ Borbeni segment je zabavan
- ✓ Misteriozna priča i lako uživljanje
- ✓ Odlično prezentovana grafika i svet
- ✗ Istraživanje ostavlja delimično prazan utisak
- ✗ Dijalozi su mogli biti mnogo bolji
- ✗ Nema dubinu poput nekih drugih naslova žanra

**"PROTAGONISTI IGRE SU DVA BRATA KOJI SU VEROVATNO INSPIRISANI ANIME/MANGA SERIJALOM FULLMETAL ALCHEMIST"**

# ALIENS

## DARK DESCENT



LET'S ROCK!



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

Alien je jedna od onih franšiza koja ima šarenoliku istoriju kvaliteta svojih igara. Od naslova koji će zauvek biti upamćeni kao odlični predstavnici određenog žanra, do onih koje će svi rado želeti da zaborave da su uopšte postojali. Ovoga puta ćemo videti Aliens naslov koji pokušava da uđe u čizme XCOM taktičkog stila igranja, što mu na prvu loptu i te kako polazi za rukom.

Priča počinje na vrlo klasičan i Weyland-Yutani korporativno zao način. Alien Xenomorph biva prošvercovan i pušten na svemirsku stanicu koja nadgleda koloniju i planetu Lethe. Kao zamenik direktora Hayes, vi ćete morati da aktivirate Cerberus protokol koji će sprečiti bilo koji svemirski brod da napusti planetu i onda nekako da preživite i pobjegnute na površinu.

Imaćete želju da ovu igru nazovete "XCOM u Alien fazonu", ali ćete brzo shvatiti da to nije baš tako. Kao prvo, neće biti nikakve potezne i taktičke borbe u stilu XCOM-a – sve se dešava u realnom vremenu bez ikakve pauze, ukoliko se ne opredelite za assistive opciju. Kretanje, izdavanje komandi, odbrana i napad, is-

traživanje i skupljanje itema, sve će se dešavati aktivno i bez stajanja. Komanda timom takođe neće biti pojedinačna. Možete poslati jednog vojnika, nasumično izabranog, da pokupi neki predmet, otvori ili zavari vrata, ali ćete se u svakom momentu kretati kao tim. Nećete moći da stavite snajperistu na zabačen kraj mape i da sačekate da se izbori za hordom neprijatelja.

Jedini element igre koji bismo mogli lako da povežemo sa modernim XCOM naslovima jeste uređivanje broda i opremanje jedinica, kao i njihovo unapređivanje. Taj meni i sistem je toliko sličan da ćete odmah znati gde i šta da radite. Jedinice će naravno imati novu opremu kako je kupite, nove sposobnosti u zavisnosti od napretka, izbora i od toga koliko prežive, kao i specijalizacije koje možete otključati i unaprediti.

Pomenuo bih jednu važnu stavku koja je vezana za samu mapu. Na svakoj od lokacija ćete imati pregršt zadataka, ali je vrlo bitno da znate da ne morate sve odjednom da ih završite. U bilo kom momentu možete da odete

do vašeg oklopljenog vozila i da se odvezete u bazu, i onda da se vratite na misiju sa svežom trupom vojnika i odradite šta vam je preostalo. Naravno, sve iteme koje ste pokupili prvi put se neće ponovo pojaviti, tako da morate taktički razmišljati kada vam zafali municija.

Iako nije taktička u smislu XCOM-a, ova igra i te kako ima svoje momente. Dok je XCOM više taktički timski survival, ovo je više panični timski survival. Samim tim što znate da Xenomorph sigurno vrebava iza ćoška i što čujete \*ping\* od detektora pokreta, biće dovoljno da vam diže kosu na glavi. Ako se pak upustite u bitku, ona se neće završiti sa samo jednim ili dva ubijena vanzemaljca. U tom momentu kreće lov na vaš tim i ako ne pobjegnute sa te lokacije ili se ne zabarikadirate na bezbedno mesto, bićete u mnogo većem problemu nego kada ste krenuli na ekspediciju. Zato igra ima čak i rudimentarni stealth sistem gde možete, uz dovoljno mesta i pažnje, da se sakrijete od Xenomorpha.

Ne brinite, nećete samo vi kao igrač popi-

ti gomile poene stresa, već i svi članovi vašeg tima. U slučaju da ne regulišete stres, primarno odmaranjem na bezbednim lokacijama i gutanjem tableta (kao svako normalan), članovi vaše jedinice mogu dobiti gadne negativne status efekte, zbog čega će postati daleko manje efikasni u borbi. Iako je pomalo naporan, ovaj sistem je veoma zanimljiv, pogotovu što nas je XCOM naučio da svi vojnici imaju čeličnu svest, što ipak nije baš tačno.

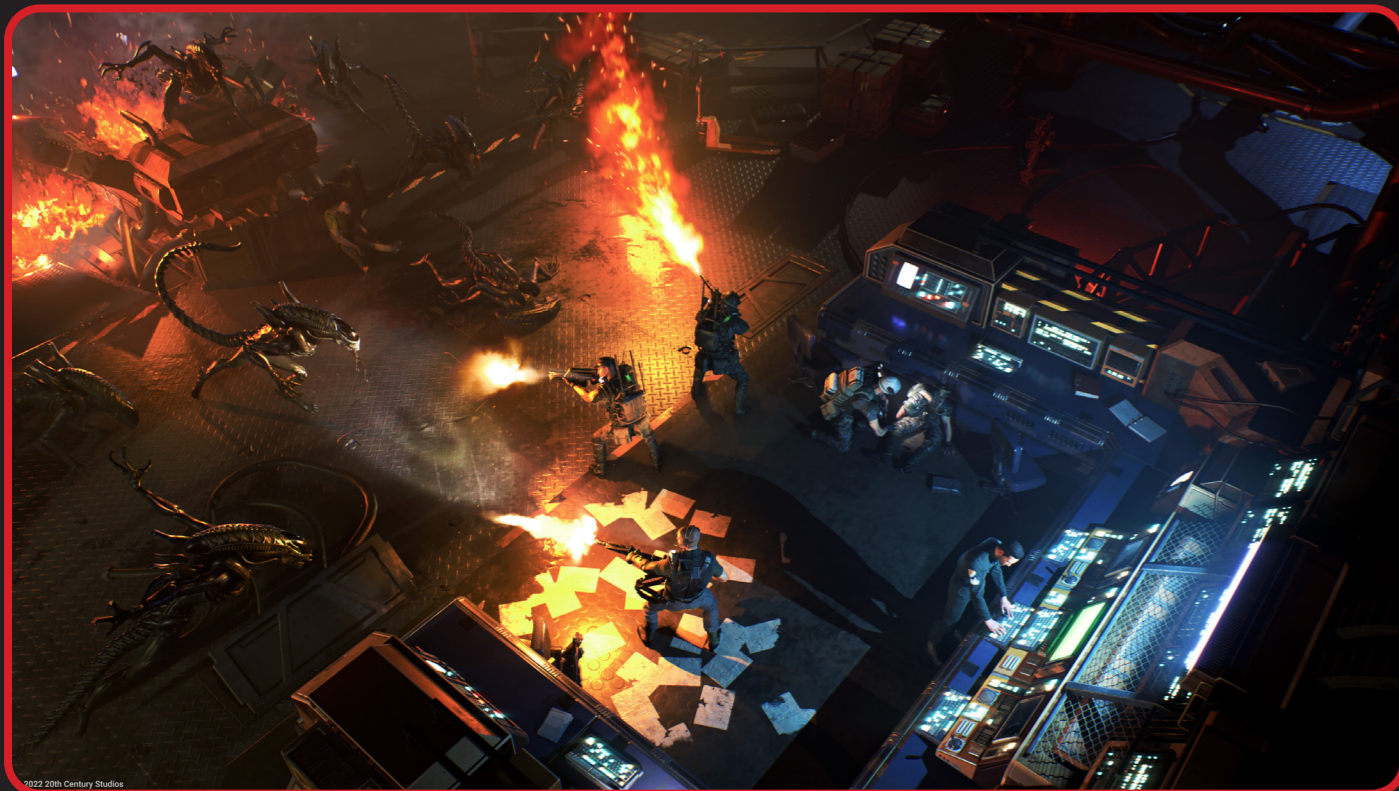
Vizuelni prikaz igre je dobar i relativno detaljan. Međutim, pošto je ovo pretežno generični naučno fantastični naslov, često ćete se kretati kroz gomile mračnih, sivih, i na kraju krajeva gotovo istih koridora. Pošto se radi o Alien univerzumu, istaće se građevine i objekti koji su prekriveni tipičnom "Xenomorph organskom materijom i sluzi". U ovakvim lokacijama se jasno vide detalji i koliko su developeri truda uložili u vizuelni aspekt igre.

Audio podloga je totalno u duhu Alien filmova – od zvuka detektora pokreta, preko pulsne

"PRIČA NIJE INSPIRATIVNA, ALI I NE MORA BITI!"



"OVO JE SAVRŠENA IGRA ZA SVE FANOVE ALIEN FRANŠIZE"



**“STRAH I STRES ĆE U NEKIM TRENUCIMA BITI UBITAČNI”**

puške, pa sve do samih vanzemaljaca. Igra čak vrlo često koristi legendarne uzrečice iz svih filmova. Glasovna gluma članova vašeg tima je u početku bila pomalo preterana, ali je brzo popravljena sa prvim pečom. Međutim, u igri i dalje možemo da čujemo neke nasumične, i ponekad vrlo komične komentare.

Jedini veći problem na koji sam naleteo u igri se tiče pathfindinga likova. Ako ima previše objekata na mapi ili ako jedan član nekako uspe da se odvoji od ekipe, može se desiti da se zaglavi. Drugi nedostatak je veoma mala količina Alien protivnika, iako će pored njih biti i nekih ljudskih, kako divljih tako i vojno obučениh.

Ako ste Aliens fan i ako želite da isprobate nešto novo, onda bi definitivno trebalo da opikate ovaj naslov. Čak iako niste ljubitelj franšize ali volite taktičke igre, Aliens: Dark Descent je odličan izbor za vas.

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**

OS: Windows 10  
 CPU: AMD Ryzen 7 1800X / Intel Core i7-9700K  
 GPU: AMD Radeon RX 5600 XT / Nvidia GeForce RTX 2060  
 RAM: 16 GB HDD: 60 GB



**IGRU USTUPIO:**  
**Iris Mega**

**PLATFORMA:**  
 PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S  
**IZDAVAČ:**  
 Focus Entertainment

**CENA:**  
 39,99€

**RAZVOJNI TIM:**  
 Tindalos Interactive  
**TESTIRANO NA:**  
 PC

**OCENA**

**9**

- ✓ Odlična atmosfera
- ✓ Nove taktičke mehanike
- ✗ Igra može biti prilično brutalna
- ✗ Pathfinding

# LEGION

Lenovo

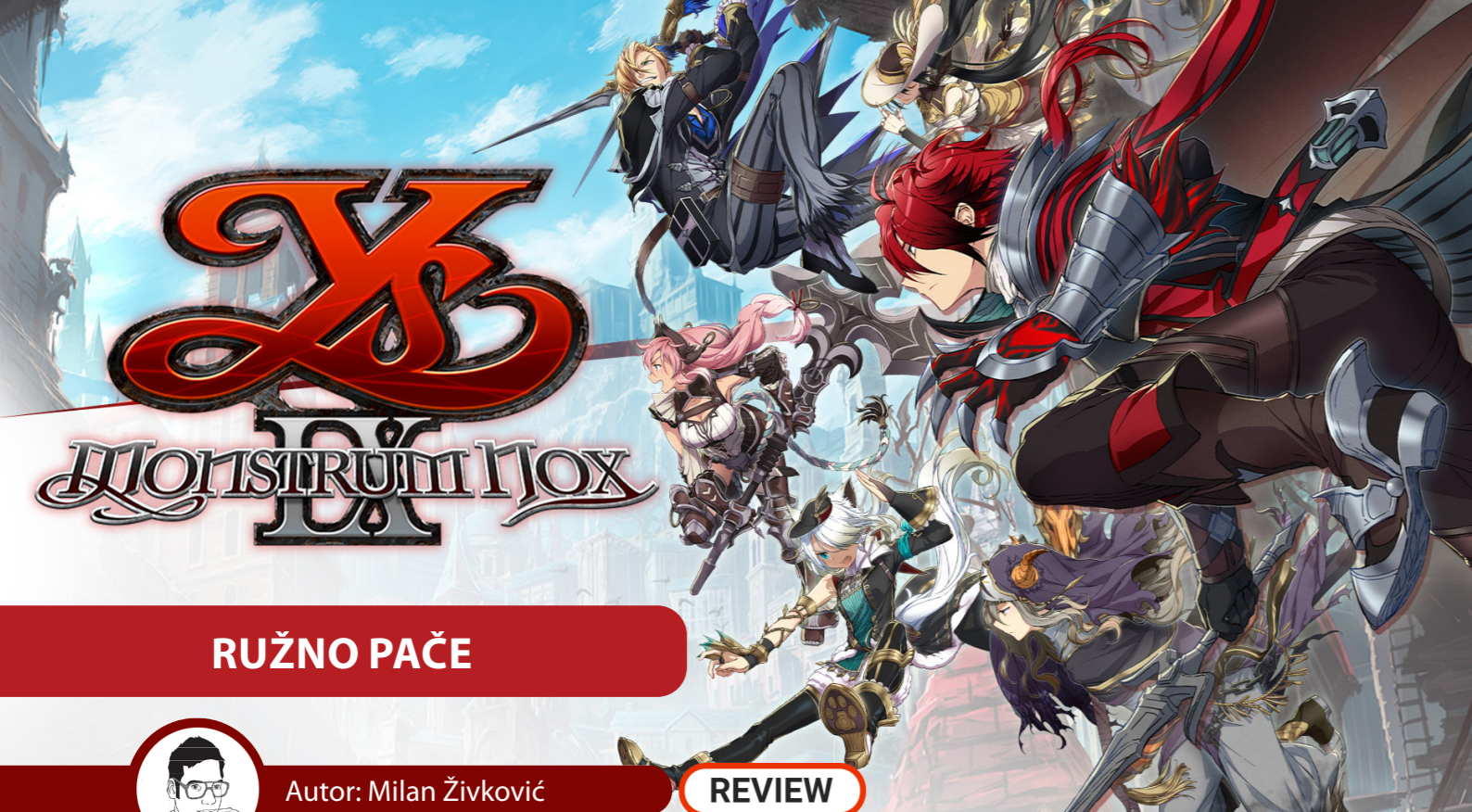
**Stylish outside.**  
**Savage inside.**



intel  
**CORE™**  
**i7**

Intel® Core™  
**i7 Processor**

**Legion 5i Pro**  
 Gear up at  
[Lenovo.com/Legion](https://www.lenovo.com/legion)



RUŽNO PAČE

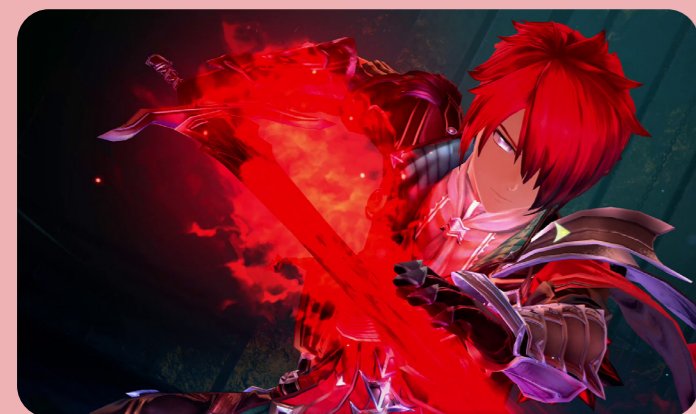


Autor: Milan Živković

REVIEW

Među najveleplenijim, kulturnim serijalima video igara, od čijih nastavaka uvek očekujemo pomeranje granica u grafičkom i tehničkom smislu, postoje i oni daleko manje zvučni a podjednako legendarni. Dok jun ove godine krasi izlazak Final Fantasy XVI, verovatno najbombastičnije igre u serijalu a i šire, na PlayStation 5 je prošlog meseca onako suptilno i bez mnogo galame stiglo reizdanje dve godine stare igre i poslednjeg u nizu nastavaka renomirane franšize "Ys".

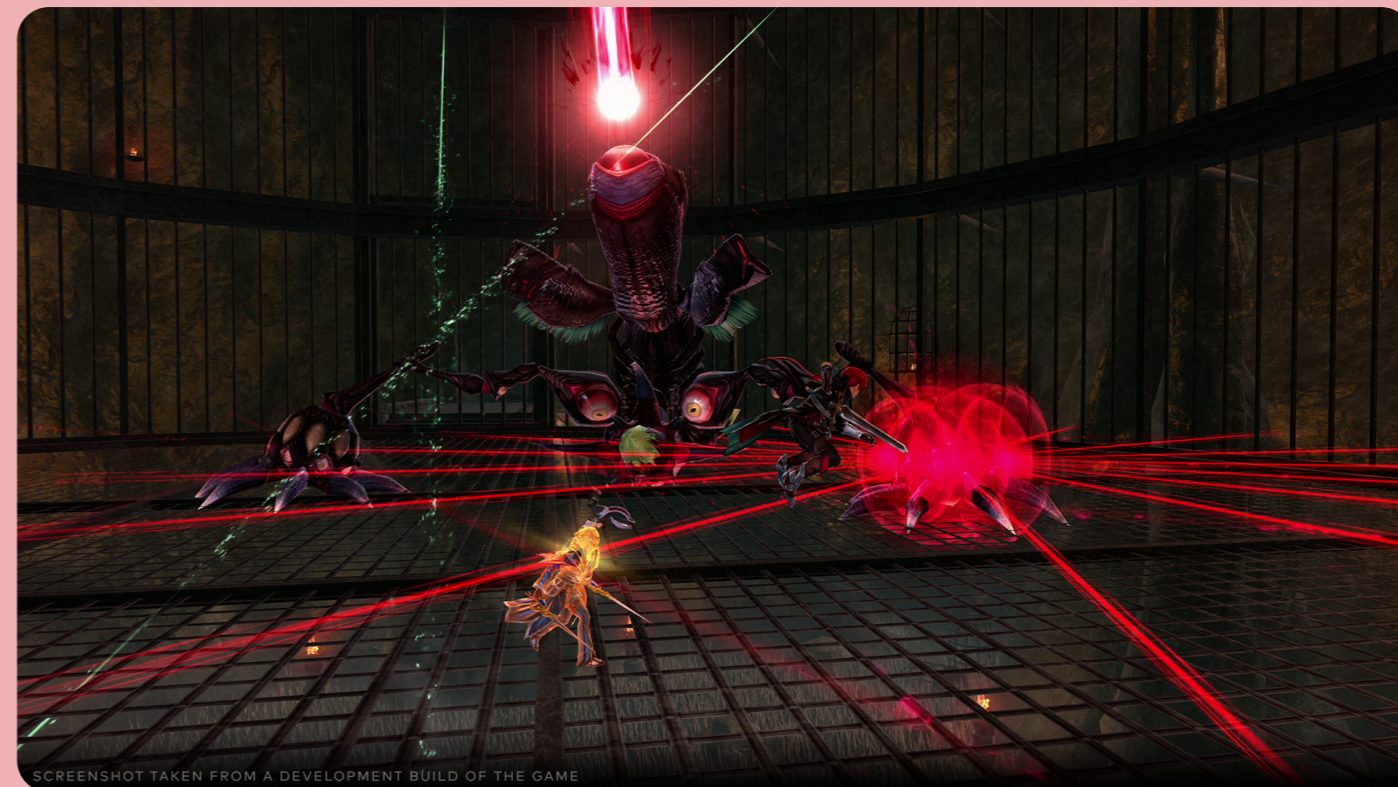
Ukoliko ste Monstrum Nox igrali kada je prvobitno objavljen na PlayStation 4 platformi, nemate mnogo razloga da ga zaigrate i na "petici". Osim potencijalno velike ljubavi koju možda gajite prema igri, ovde se kao razlog za kupovinu nameće svega par aduta. Prvi je svakako 4K rezolucija koja ujedno pod ruku dolazi i sa izvođenjem u 60 sličica u sekundi.



Ovo možemo uvek pozdraviti sa odobravanjem ali nije kao da je u pitanju unapređenje bez kog se nije moglo.

Poslednja razlika u odnosu na prethodnika, ogleda se u svim DLC dodacima koji su ovde sada podrazumevani. Nije potrebno da potrošite ni dinar više kako biste imali apsolutno sve što je igra do sada nudila tako da ovo izdanje bez problema možemo nazvati i najboljom verzijom za igranje do sada, a verovatno i ikada.

Igranje u 4K rezoluciji jedne igre koja nikada svoj akcenat nije stavljala na grafiku, pruža utisak kao da ste na emulatoru zaigrali stari naslov, izvlačeći maksimum iz njega. Ovo može izazvati pomešane utiske, ali kako Ys nije serijal koji ulaže u vizuelno, dovoljno je samo reći da grafika u potpunosti zadovoljava potrebe



SCREENSHOT TAKEN FROM A DEVELOPMENT BUILD OF THE GAME

**"KRETANJE KROZ NIVOE KUKOM ZA KAČENJE, NE SAMO ŠTO JE ZABAVNO VEĆ LEPO REŠAVA I ČESTO TUMARANJE U OVIM NASLOVIMA"**

igre kako bi bila ono što jeste. Izuzetno zabavna pustolovina, još jedna u dugom nizu.

Protagonista većine Ys naslova je avanturista po imenu Adol Kristin, koji malo čak i preteruje sa svojim avanturisanjem. Dok su sve igre serijala generalno zasebne sa sopstvenim pričama, sve njih povezuje upravo Adol koji je večito u potrazi za pustolovinom pa tako zapadne u mnoštvo uzbudljivih situacija i neprilika.

Dok je u prethodnom naslovu završio nasukan na obalama legendarnog ostrva, pa svoje napore uložio u to da okupi posadu, oformi plan, pobegne iz nezavidne situacije i naravno usput porazi drevno zlo, ovde svoju pustolovinu neočekivano započinje u tamnici. Nakon što ga splet okolnosti proklinje i blagosilja novom moći, Adol će se suprotstaviti armijama Monstruma, po kojima ovaj nastavak praktično i nosi svoj naslov.

Interesantno je koliko su priče ove franšize jednostavne u svojoj osnovi a opet dovoljno zanimljive. Ovo je naročito tako zahvaljujući odličnom izvođenju i živopisnim karakterima, a u ovoj igri njih svakako ne manjka. Udruživši

snage sa šarenom plejadom likova, Monstrum Nox svoje borbene sisteme nastavlja da gradi na odličnom prethodniku. Gejmplej možda nema spektakularne momente od kojih zastaje dah, ali je kao celina izuzetno zabavan.

"Žongliranje" između karaktera u realnom vremenu kako biste se prilagodili borbi, preko zaraznog sistema unapređivanja pa sve do očekivanih momenata kontranapada – sve zajedno čini jedan jako dobar akcioni RPG komplet koji nije lako ostaviti sve dok ne predete igru.

Naročito mi se dopala mogućnost kretanja kroz nivoe, korišćenjem neke vrste kuke za kačenje. Adol se na ovaj način sa velike razdaljine može zakačiti za zgradu i očas posla popeti na krov pa nastaviti da koristi odličan vertikalni dizajn lokacija. Na trenutke sam se osetio kao da igram Betmenov "Arkham Knight", samo u anime izvođenju. I mogu vam reći, nimalo loše iskustvo.

S obzirom na njenu težinu pri osnovnim podešavanjima, Monstrum Nox će vas okupirati nekih tridesetak sati, ali pozvati i na dalje



**"MONSTRUM NOX SVOJE BORBENE SISTEME NASTAVLJA DA GRADI NA ODLIČNOM PRETHODNIKU"**

**PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:**

OS: Windows 10  
CPU: AMD FX-8320 8-Core  
GPU: Radeon R7 370  
RAM: 16 GB  
HDD: 10 GB

igranje na izazovnijoj težini. A ukoliko ste neko ko kod video igara gleda dalje od "korica" i lepe šminke, pravo u onaj zabavni faktor koji je oduvek bio najveće merilo kvaliteta kod interaktivne zabave, ova igra će vam bez sumnje pružiti i više nego dovoljno kako bi opravdala svoj cenu.

Na neki način, Ys igre jesu naslovi za probra- nu publiku. Ne grabe vas od samog starta, pa ukoliko ne znate šta da očekujete, mogu vas čak i odbiti. No ukoliko znate na šta možete da računate, a to je par desetina sati jako zanim-ljivih likova, situacija i borbi, svaki Ys naslov za vas će biti prosto jedna prava poslastica.

Ovo je idealan trenutak da zaigrate Monstrum Nox ukoliko do sada niste imali priliku, jer već kroz nekoliko meseci biće objavljen i jubilarni, deseti nastavak Ys serijala koji moram priznati, već deluje sjajno. Ys nastavlja da ide u odličnom smeru, pomerajući čak i granice svoje jednos- tavne grafike. No i ostatak kvaliteta nesumn- jivo drži nivo zbog kog svaki poštovalac dobre interaktivne zabave i japanskih akcionih RPG naslova, ne može da ostane ravnodušan.



**IGRU USTUPIO:  
NIS America**

**PLATFORMA:**  
Nintendo Switch, PC,  
PlayStation 4/5

**IZDAVAČ:**  
NIS America

**CENA:**  
59.99€

**RAZVOJNI TIM:**  
Nihon Falcom

**TESTIRANO NA:**  
PS 5

**OCENA**

**8.3**

- ✓ Najbolje izdanje ovog naslova
- ✓ Izuzetno zabavan borbeni sistem
- ✓ Sjajna atmosfera izgrađena kroz likove i pustolovinu
- ✗ Ljubitelji dobre grafike nemaju šta da vide
- ✗ Gotovo svaki minus se tiče tehničkih nedostataka...

# TIPS & TRIKS

## GAMING KANAL

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



**▶ /TIPSANDTRIKS**

**POWERED BY**

**TRIK**



# DIABLO



Autor: Milan Živković

REVIEW

**NJAM!**

Dok je originalni Diablo bio neverovatno atmosferičan, nastavak izuzetno zarazan a treći deo najpristupačniji od tri, četvorka izgleda više od svega uči na greškama svojih prethodnika. Pred vama je praktično destilovana esencija dobrih strana Diablo franšize, pažljivo sažeta u jednu celinu. I dalje nesavršena, ali značajno pogurana u idealnom smeru.

Igrajući betu uoči izlaska, već sam bio uveren da će igra koja nas očekuje biti izuzetna. Drago mi je kad tako dobro procenim, jer sam najnovijim izdanjem kultnog serijala i više nego zadovoljan. Utisci su još sveži, pa da krenem redom.

Za neupućene, Diablo igre su akcioni RPG naslovi koji svoju dopadljivost najviše zasnivaju na stalnom osećaju napretka. Možda nije česta situacija kada ćete vašeg karaktera podići za jedan nivo, ali nema sumnja da iza svakog

ćoška možda čeka neki deo opreme koji će vas značajno osnažiti. Ništa slađe no kad naletite na legendarni buzdovan "smirivač zverinja" iz legendarnog seta "mračna đavolija" pa zavitlate po prvi put, ponosno – kao da ste ga odškolovali a ne upravo pronašli na lešu nekog sablasnog demona.

I dok je dvojka bila čuvena po zatvorenosti, gde je svaki načinjen izbor u izgradnji lika morao biti pažljivo planiran, a trojka pak previše opraštala svaku grešku kao da smo joj sin jedinac, četvorka je umerena u svakom smislu. Ukoliko izgrađujete lika na jedan način, možete platiti manju cenu kako biste probali drugačiji pristup. Sve značajne stvari su manje-više moguće, a za neke dosadne izbore sada više ne morate da brinete.

Suštinski, sistem opreme, veština i načina da se ojačate, sada je dovoljno bogat za zahtevnijeg igrača a opet dovoljno jednostavan za novajli-

ju. Meni lično nedostaje komplikovanje nekim stvarima za koje mi igrači stare škole vazda smatramo da nam donose više slobode u igranju. Ali kako ne bih mnogo pričao o sistemima za koje verujem da je najbolje da ih sami isprobate, prešao bih na ono što me je ovaj put najviše oduševilo.

Dok su raniji nastavci svoju priču prezentovali uglavnom ili kroz prepoznatljive "Blizzard" CGI animacije između poglavlja ili razgovor između likova, ovde imamo nesumnjivo najbolje predstavljenu priču bilo koje Diablo igre do sada. Ne samo da je ona, rekao bih daleko ozbiljnija, već je i način pripovedanja mnogo zreliji.

Osim uobičajenih kompjuterskih sekvenci koje nikada ne razočaravaju, tu je i pregršt onih koje se odigravaju u samoj igri a uz to izgledaju izuzetno dobro. No čini se da osim što zaslugu za ovo nosi pametno pisanje scenarija, odlični posao završili su i glasovni glumci. Ovde bih posebno izdvojio jednog od njih koji glumi u još jednoj velikoj igri ovog meseca, a koji zvuči kao Džeremi Ajrons na steroidima. Ovo mislim kao kompliment, jelte...

Povrh svega, narativ se dalje proteže poput izuzetno dobro ispletene mreže, kroz sve

sфере gejملهja, neprimetno povezujući ceo svet u jednu živu celinu. Osim što su lokacije fantastično dizajnirane, njeni stanovnici bezrezervno ulivaju život u svaku od njih. Prosto je nemoguće ne uživeti se u ovaj univerzum, ne bi li vas zatim kroz njega provela zbilja intrigantna i mogu slobodno reći, pomalo i filozofska priča.

Svet Diablo četvorke ne samo da je živ, nego je i ogroman. I to ne samo ogroman, već i sjajan sklop različitih lokacija koje su neprimetno povezane. Naspram dosadašnjoj promeni ambijenta završetkom svakog poglavlja, ovde ćete sve čari raznovrsnih pejzaža iskusiti samim kretanjem kroz svet igre. I dok je ova mapa predefinisana i identična za svakog igrača, tamnice su kao i do sada proceduralno generisane i različite su za svakog igrača, odnosno menjaju se pri svakom novom igranju.

Grafički, igra izgleda odlično. Na neki način predstavlja mešavinu turobnog dizajna dvojke i moderne prezentacije. Detalji naseljenih i opustošenih lokacija, modeli protivnika, tragovi krvi koje ostavljate za sobom kao i svetlosni efekti – sve ne samo da izgleda dostojno renomirane franšize, nego postavlja i nove

**"NAČIN PRIPOVEDANJA JE SUPERIORAN U ODNOSU NA SVE PRETHODNIKE PA I NA SVE IGRE SLIČNOG TIPA IKADA OBJAVLJENE"**



**"ČINJENICA DA JE U PITANJU 20 GODINA STARA, SAMO DALEKO ISPOLIRANIJA FORMULA, UJEDNO JE NAJVEĆA I VRLINA I SLABOST DIABLO ČETVORKE"**

## “SVET JE BOGAT, ŽIV I NEPRIMETNO POVEZAN SPLETOM RAZNOVRNIH LOKACIJA”

standarde za igre ovog tipa.

Igrajući betu, žalio sam se na izuzetno nestabilne performanse i ispadanje iz igre, najverovatnije usled “curenja” RAM memorije. Sa zadovoljstvom mogu da kažem da je sada situacija barem tri puta bolja. Igru možete igrati bez problema i na starijim konfiguracijama, pa će jedino štucanje koje bi vas potencijalno moglo mučiti, biti ono usled servera i “lagovanja” internet konekcije. Na svu sreću, i ovo se da popraviti ukoliko malo pročakate podešavanja.

U suštini, kada govorim o ovoj igri, teško je odrediti gde leži njena najveća snaga. Čini se da je gotovo sve ispolirano do savršenstva, pa i zarazno možda i više nego što je to ikada bilo. Ali naravno da ni ovde ne možemo reći da baš nema nikakvih nedostataka.

Prvo što pada na pamet, jeste činjenica da ste igrajući igru, uvek onlajn. Ne samo da je internet konekcija obavezna kako biste igru uopšte pokrenuli, nego ćete imati MMORPG utisak sve vreme. Nemogućnost pauziranja dok vam drugi igrači vršljaju unaokolo i sporadično pomažu u “solo” avanturi, nisu nešto što će obradovati svakog igrača. Ovo je bilo mnogo bolje urađeno u trećem nastavku, a

tek da ne pominjem drugi. Ali je ujedno i nešto što mislim da će biti značajno izmenjeno u budućnosti.

No verovatno najveću zamerku, mogao bih da iznesem uz činjenicu da je u pitanju i dalje ista formula. Ništa nije revolucionarno, već je “samo” neverovatno dobro izbrušeno i prezentovano. U pitanju je i dalje onaj isti put koji znate gde počinje, kako napreduje i gde se završava. A ujedno i vrlo dobro znate da ćete uživati koračajući njime više stotina sati. No bez obzira na formulu koja je “tako dobra da je ne treba menjati”, neke stvari ipak treba u potpunosti promeniti.

Sećam se kako sam 2005. godine igrao “Fable” i maštao o tome kako bi Diablo 3 jednog dana mogao možda da primeni neke revolucionarne elemente takvih igara, pa okrene celu franšizu u svežem smeru. Da mi je neko tada rekao da ću skoro 20 godina kasnije igrati istog samo znatno ispeglanijeg i lepšeg Diabla, mislim da bih bio malo i razočaran.

Na svu sreću, po ovom pitanju odmah možete da znate šta vas očekuje, pre nego nabavite igru. Nažalost, sledeća i poslednja zamerka, nije nešto što je toliko predvidivo.



## “DIABLO IV JE DESTILOVANA ESENCIJA DOBRIH STRANA DIABLO FRANŠIZE, PAŽLJIVO SAŽETA U JEDNU CELINU”

Igra poseduje prodavnicu u kojoj možete trošiti stvaran novac. Dok se uvek ježim na pomisao takvog sistema u igrama ovog tipa, na svu sreću sve što u ovoj prodavnici možete kupiti, ne samo da nije obavezno, već se tiče isključivo kozmetičkih dodataka. Možete promeniti izgled karaktera ali ne i ojačati ga, te steći prednost nad ostalim igračima koji nisu radi da otvore novčanik.

Ali, kako je u pitanju igra studija koji je u prošlosti samom sebi poljuljao reputaciju nekim nesrećnim odlukama, tako ne možemo ni biti sigurni koliko će dugo ova prodavnica i ostati čisto kozmetičke prirode. Ovaj put bih najradije želeo da me nos prevari i da u potpunosti pogrešim, pa da Diablo IV nikada ne strada pod oštricama monetizacije. Ali ovo je nešto što predlažem da imate na umu, ukoliko budete odlučili da nabavite igru.

U stanju u kakvom je igra bila u trenutku pisanja ovog teksta, Diablo IV je jedna od najtoplijih preporuka od mene ove godine, za sve ljubitelje žanra. Okrećem se zato u potpunosti optimizmu i željno iščekujem velike količine uzbudljivog novog sadržaja, koji će nesumnjivo narednih godina pristizati u igru. Za sad još uvek nisam naišao na “smirivača zverinja” iz legendarnog seta “mračna đavolija”, tako da me izvinite – odoh da još malo zavirim u igru. Nisam dugo...

### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10  
CPU: Intel Core i5-2500K / AMD FX-8350  
GPU: NVIDIA GeForce GTX 660 / AMD Radeon R9 280  
RAM: 8 GB  
HDD: 90 GB



IGRU USTUPIO:  
**Iris Mega**

PLATFORMA:  
PlayStation 5, PC,  
Xbox Series X/S

IZDAVAČ:  
Blizzard Entertainment

CENA:  
69.99€

RAZVOJNI TIM:  
Blizzard Team 3  
Blizzard Albany

TESTIRANO NA:  
PC

OCENA

9

- ✓ Izuzetno živ, atmosferičan i prelep svet
- ✓ Fantastično pripovedanje i odlična priča
- ✓ Uvek ogroman kapacitet za ponovno igranje
- ✗ Stara formula ne uvodi ništa suštinski novo
- ✗ Konstantno onlajn prisustvo



Autor: Nikola Aksentijević

REVIEW



## NAJVEĆI TRKAČKI CIRKUS U NIKAD BOLJEM IZDANJU

Nova godina, nova formula, drugi put otako je EA kupio Codemasters. Nakon F1 22, koja doduše nije bila pretrpana mikrotransakcijama, ostao je blagi strah kakvom putanjom će F1 igre ići od ove tačke. Kako su F1 igre uhvatile zamah da izlaze na godišnjoj bazi, već sam ostao nižih očekivanja što se tiče promena i novih modova, međutim F1 23 uspeva da me iznenadi češće nego što uspeva da me razočara, iako bez toga nažalost ne može ni ove godine.

F1 23 nastavlja pristojni story mod Breaking Point iz prethodne igre, nadovezujući se direktno na priču o Ejdenu Džeksonu, ovoga puta premeštajući fokus sa njega na celokupan izmišljeni tim Konnersport. Narativ se sastoji iz prethodnih konflikata Ejdena i njegovog rivala Devona Batlera, sada saigrača, čiji otac

je glavni finansijer ovog izmišljenog tima. Iako Ejden nema mnogo karakternog razvoja ove godine, ostali likovi, uključujući Kaspera, Ejdenovog mentora i bivšeg vozača F1, kao i Devona i njegove porodice, dobili su znatno jače prisustvo, pogotovu Devon koji je neobično dobro napisan za priču u igri u kojoj se primarno trkate.

Takođe, moram pohvaliti i odlično odrađene pre-renderovane sekvence između trka koje obiluju odličnim facijalnim animacijama i glasovnom glumom. Ovaj mod je dodatno produbljen, sa učestalijim intervjuima sa novinara i povremenim odlukama za Konnersport tim koje ćete donositi u ulozi Kaspera, kao i u ulogama Ejdena, Kesi, pa čak i Devona. Sve ovo doduše nije deo nekog nelinearnog iskustva, pa je kampanja poprilično navođena

**“NARATIV SE NADOVEZUJE NA KONFLIKTE EJDENA I NJEGOVOG RIVALA DEVONA BATLERA, ČIJI OTAC JE GLAVNI FINANSIJER IZMIŠLJENOG TIMA KONNERSPORT”**

u jednom predodređenom pravcu, dajući iluziju izbora kroz reprezentaciju vašeg performansa i reputacije koji zavise od vaših odluka. Što se tiče karijere, ona je najviše propatila u ovom nastavku, ne dobijajući gotovo nikakvu pažnju osim naracije Natali Pinkman u sekvencama između, te ako ste već vodili svoj tim u F1 22, ne bih vam to preporučio ove godine jer vas čeka gotovo identično iskustvo sa par sitnih promena kao što je adicija nove Las Vegas staze. Zato je pored toga dodat i F1 World, mod koji EA očigledno planira da napravi primarnim adutom ovih igara, s obzirom na potencijal monetizacije u budućnosti koju ovaj mod poseduje. Naime, u pitanju je multiplejer iskustvo gde ćete svoj bolid “budžiti” raznim delovima i osobljem kroz tipičan RPG sistem koji neodoljivo podseća na EA-ov Ultimate Team iz FIFA i NFL igara. Svi delovi će poboljšavati performans vašeg bolida, od kojih će neki imati i neke ne tako realistične bonuse, kao što je bolji performans u poslednjih par krugova ili na stazama na određenom kontinentu.

F1 World je veoma zabavan i zarazan, gde ćete igrati trke kroz različite lige, plasirane u skladu sa vašim veštinama i snagom bolida, ali ostaje zabrinjavajuće pitanje – koliko će ostali modovi propatiti zbog fokusa na multiplejer i koliko će monetizacija igrati ulogu u budućnosti. Ovo “uzimanje novca” ne utiče previše

na gejملهj, gde vam može omogućiti nešto brži napredak ili kozmetiku, ali generalno, ovo iskustvo za sada ne bih deklarirao kao Pay to Win, mada znajući EA, mislim da će nas razočaravajuća realnost sačekati u narednih par F1 igara. U ovom trenutnom stanju, F1 World je interesantan dodatak koja stvarno može pružiti dosta zabave, ali treba ostati obazriv za budućnost.

Što se tiče gejملهja, na ovom planu je uvedeno dosta poboljšanja i stvarno se oseća da je Codemasters odradio novi sistem fizike koji definitivno, ne samo da poboljšava iskustvo, već ga čini i zabavnijim i pristupačnijim. Iako je F1 i dalje primarno simcade igra, prethodnik je možda bio dosta uskogrudih očekivanja od igrača koji vole simulaciju, pa su bolidi bili ekstremno teški za kontrolisanje, i to čak ne na najrealističniji način. Ovi problemi su ove godine popravljeni, fokusirajući se na poboljšanje fizičkog modela bolida koji se ponaša znatno realnije nego ranije, pogotovu kada govorimo o osećaju donje sile i samog uticaja pneumatika koji definitivno igra veću i primetniju ulogu. Takođe, konačno su uvedene i crvene zastave, donoseći malo više drame i čineći trke zanimljivijim nego ranije. Pored toga, iako AI protivnika nije briljantan, ovde su takođe učinjena solidna unapređenja. Više nema uranjanja u putanje od strane AI vozača, dok je poštovanje





prostora pri preticanju postalo dosta bolje, te možete očekivati znatno manje sudara nego pre, samim tim i intenzivnije i tešnje trke nego ikada. Istovremeno, AI ume da napravi grešku, te će posledice žutih i crvenih zastava biti osetnije, što svakako doprinosi realističnom osećaju prilikom trka, koje se sada konačno mogu namestiti na 35% dužine, uvodeći i pit strategiju, kao i strategiju pneumatika, bez potrebe da igrate neke preterano duže modove u vidu 50% ili 100% trajanja trka.

Vizuelno, F1 23 izgleda velepno, ponajviše na PC platformi gde ćete imati sve mogućnosti ray-tracinga u punom svetlu. Iako je iskorak na grafičkom nivou nekih manjih razmera u odnosu na prethodnika, svaka staza je apsurdno autentična i F1 23 se često može pohvaliti jednom od najboljih grafičkih podloga u trkačkim igrama. Verno simuliranje smene vremenskih uslova, fotorealističnih bolida i više nego pristojnom prezentacijom čak i van staze, svakako su samo neki od aduta, iako same scene prilikom uvoda i epiloga trke nisu promenjene. Za audio podlogu imam samo reči hvale jer mislim da su ove godine zvukovi bolida najbolji do sada, savršeno simulirajući moćne V6 hibride koje F1 bolidi nose sa svakim proklizavanjem guma, komunikaciju sa timom i komentatora, kojih i dalje nažalost nema tokom trka.

Multiplejer komponenta je u velikoj meri ostala ista, ako izuzmemo pomenuti F1 World, te i dalje imate F1 eSports ligu koja je veoma aktivna i svake godine sve veća. Netkod i dalje ne obiluje nekim većim problemima, primarno u smislu konekcije i funkcionalnosti, te je celokupno iskustvo uglavnom bilo glatko. Sada, što se tiče same zajednice i haosa na stazama na koji ćete neminovno naletati, to je već nešto što morate sami iskusiti i pomiriti se sa stanjem stvari.

Van toga, F1 23 radi odlično i izgleda odlično. Iako pokazuje zabrinjavajući manjak fokusa na glavni karijerni mod, on je i dalje najbolji što se tiče trkačkih karijera, a uz to obiluje solidnom količinom novotarija i neobično pristojno napisanom pričom. Sve ovo skoro pa opravdava punu cenu igre i svakako predstavlja najbolji F1 do danas.

#### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64-bit  
 CPU: Intel Core i5 9600K / AMD Ryzen 5 2600X  
 GPU: #RTX 3070 / Radeon RX 6800  
 RAM: 16 GB  
 HDD: 80 GB



IGRU USTUPIO:  
**Iris Mega**

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

IZDAVAČ:  
 Electronic Arts

CENA:  
 69.99€

RAZVOJNI TIM:  
 Codemasters  
 TESTIRANO NA:  
 PS 5

OCENA

**8.5**

- ✓ F1 World je prezabavan...
- ✓ Iznenađujuće solidna priča za trkačku i sportsku igru uopšte
- ✓ Bolja fizika, AI i pneumatici
- ✗ ...ali otvara put za mikrotransakcije
- ✗ Karijera je gotovo identična kao u F1 22

# 2K23 ARRIVAL IMMINENT



# STASIS BONE TOTEM

POINT & CLICK ISOMETRIC ADVENTURE

## I'M A VERY SMART BEAR!

The Brotherhood je studio čiji rad pomno pratim već više od deset godina. Stasis, njihova igra prvenac, je objavljena davne 2015. godine i već tada se video potencijal braće da prave sjajne, morbidno sablasne SF point-and-click horor avanture. Kada kažem braće, ne mislim samo na ime studija. Naime, iza ovog studija stoje dva brata, Nikolas i Kristofer Bišof, i upravo oni su jedini ljudi koji rade na igri, ne računajući kompozitore i glasovne glumce.

Ideja igre, pisanje priče, kreiranje univerzuma igre i likova, vizualni dizajn, programiranje... apsolutno svaki aspekt igre je isključivo delo dvojice vredne braće. Kao da to nije dovoljno, ljudi se bave i poslovno-marketinškim aspektom studija. Za potrebe ove recenzije lično sam komunicirao sa Nikolasmom. Zašto ovo sve pričam? Zato što želim da naglasim koliko imam samo reči hvale za ove vredne momke. Ne mogu ni da zamislim koliko je truda, vremena, energije i kreativnosti uloženo da bi se napravilo jedno ovako zaokruženo remek-delo koje nudi solidnih 15-20 sati vrhunskog iskustva. A da se razumemo, Stasis: Bone Totem je čisto savršenstvo point-and-click avantura. U gotovo svakom pogledu igra je vrhunac decenije rada i iskustva ovog studija.

U narativnom smislu, Stasis: Bone Totem je naučno-fantastična horor misterija, dok gejmpler žanrovski pripada tradicionalnim point-and-click avanturama. Iako smeštena u isti univerzum kao i originalni Stasis, sama priča igre je potpuno nezavisna, i nema potrebe da igrate prvu igru da biste razumeli priču. Iskren da budem, prošlo je osam godina od kada sam odigrao prvu igru, te su mnogi detalji i meni isparili iz glave. Cayne Corporation, taj sveprisutni prožimajući entitet ovog univerzuma, je jedan od glavnih elemenata i u ovoj igri, ali ne morate ništa da znate o njima iz prve igre da biste razumeli ko su i šta su oni u Stasis: Bone Totem.

Narativno i vizuelno, igra crpi inspiraciju iz horor i naučno-fantastičnih filmova i stripova 80-ih godina prošlog veka. Tehnologija u igri je mahom retro-futuristička, a isto važi i za vizuelni identitet lokacija, mode i ostalih detalja. Posebno je očigledan uticaj takozvanih „body“ horor filmova, podžanru kome je igra praktično omaž. Poznat još i kao biološki ili organski horor, ovaj tip strave je cvetao 80-ih uz upotrebu praktičnih efekata. Karakteriše ga akcenat na visceralnim prikazima – jako puno organskih materija, često deformisanih, mutiranih i izopačenih na načine koje ne možete

ni da zamislite. Mutirani ljudi, užasne izrasline, mešavine ljudi i mašina, gigantskih biljaka i monstuoznih životinja. Iako vam ovo možda deluje jeftino, verujte nam da je ovde savršeno uklopljeno u priču i ono što su tu dešava.

Kada smo već kod priče, ista je veoma dobro napisana, i držaće van pažnju do samog kraja. Ne možemo ništa više da kažemo, a da vam ne pokvarimo detalje i iznenađenja, ali reći ćemo da ćete sa svakom novom lokacijom biti sve više i više zbunjeni i stalno ćete se pitati šta se kog đavola ovde dešava. Doduše, jedno upozorenje. Da bi se priča razumela i da bi se pokupili svi konci i celokupno stanje onoga na šta nailazite dokučilo do kraja, biće potrebno jako puno veoma pažljivog čitanja. Detalje priče ćete otkrivati kroz tri kanala. Jedan su beleške i izveštaji zaposlenih na lokalitetu koji istražujete. Drugi je takozvano vizuelno pripovedanje, odnosno razumevanje onoga što se tu dešava kroz ono što vidite na lokacijama i opisima detalja tih lokacija. I treći su dijalozi između likova u igri.

Kao što rekosmo, biće potrebno jako puno pažljivog čitanja, i dobra stvar je što igra vodi dnevnik svih ovih logova i dijaloga. Negde na

pola igre, kada se nagomilalo ko zna već koliko novih otkrića i obrta, seo sam i ponovo pažljivo pročitao sve do tada pronađene izveštaje i privatne beleške zaposlenih i dobio znatno jasniju sliku stvari nego kada sam ih prvi put pročitao u izolaciji od ostalih otkrića. Lakše je razumeti o čemu su pisali sa novim informacijama koje ste u međuvremenu pokupili.

Pomenusmo dijaloge i likove, i moram reći da odavno nisam sreo skupinu tako jedinstvenih i neponovljivih likova. Fantastično napisani likove u život donosi zaista neverovatna glasovna gluma. Skidam kapu glumcima koji su uneli toliko života i unikatnosti u ličnosti ove igre svojom besprekornom glumom. Iako su prikazani samo animiranim avatarima i 3D modelima iz ptičje perspektive, osećaju se više stvarnim i opipljivim nego mnogi likovi u modernim igrama sa vrhunskom facijalnom animacijom, ali prosečnom glumom i užasnim pisanjem. Animatronik medved neiskvarenoga srca i njegov melanholični monotoni glas su mi postali jedan od najomiljenijih likova u video igrama svih vremena.

Priču počinjete kao par morskih sakupljača otpada, koji tragaju za napuštenim brodovima

### “ODAVNO NISAM SREO SKUPINU TAKO JEDINSTVENIH I NEPONOVLJIVIH LIKOVA”



“AKCIJA JE MAČ SA DVE OŠTRICE - TOLIKO DOBRO IZGLEDA DA ĆE VAS BOLETI OČI OD DUŽEG IGRANJA”

## "NARATIVNO I VIZUELNO, IGRA CRPI INSPIRACIJU IZ HOROR I NAUČNO-FANTASTIČNIH FILMOVA I STRIPOVA 80-IH GODINA PROŠLOG VEKA"

da bi ih prodali u staro gvožđe. U jednom trenutku ćete naleteti na naftnu platformu koja će se činiti kao upravo onaj bingo momenat koji vam je bio potreban da biste napunili vaše džepove i konačno izašli iz dugova. No, sve će se ubrzo pretvoriti u košmar iz najdubljih dubina pakla i nepojmljivih paralelnih dimenzija (figurativno govoreći). Kako budete otkrivali lokaciju po lokaciju, tako ćete sve dublje zariniti u ludilo ove priče i sve moguće i nemoguće neverovatne detalje i preokrete. Odavno nisam odigrao igru sa tako uvrnutom i kompleksnom pričom, čije ludilo nije tu samo reda radi, već zapravo priča jednu neverovatno mračnu i neočekivanu priču koja spaja bučkuriš svega u najneočekivanijim obliku.

Naravno, temelji svake kvalitetne priče u point-and-click avanturama su lokacije, a one su ovde čista desetka. Svaki novi ekran koji otkrijete krije fantastično nacrtane 2D lokacije, i verujte mi na reč – proći ćete kroz sve i svašta ni u snu očekivano ovde. Precizno i veoma živopisno napisani opisi detalja na lokacijama dodatno oživljavaju užas koji se pred vama odigrava na svakom koraku, omogućavajući

da bolje vidite, čujete i omirišete (!) ono što se oslikava na ekranu. Stasis: Bone Totem će vam obogatiti engleski rečnik sinonima na temu smrda, truleži, sluzi, gnoja i svega drugog odvratnog, morbidnog i groznog što možete da zamislite. Konačno, igra sadrži i punokrvne 3D međuscene koje se dešavaju kod ključnih momenata, dodano pojačavajući imerziju. Još jedna stvar koju moram da pohvalim i kod pisanja i kod dizajniranja lokacija jeste neverovatna količina poznavanja detalja iz različitih oblasti i disciplina. Količina mukotrpnog istraživanja koja je urađena da bi lokacije bile precizno oslikane i opisane, a beleške zaposlenih iz različitih disciplina bile verodostojne, je verovatno bila ogromna.

Konačno, da predemo na gejملهj. U osnovi, ovo je klasična point-and-click avantura. Sakupljate raznolike predmete i pokušati da provalite kako i gde da ih koristite. Jedna interesantna novina koju Stasis: Bone Totem unosi jeste to što paralelno vodite troje glavnih likova na udaljenim lokacijama, što gejملهju daje određenu dubinu, jer ćete morati da pravite progres na svim frontovima kako se



ne biste negde zaglavili. Ovo je takođe jedna stvar koju treba pohvaliti u smislu dizajna igre, jer je sve uvezano precizno kako treba dok paralelno vodite tri lika, i rasplet priče i dinamika zagonetki teče prirodno svojim tokom uprkos slobodi da skačete između likova.

Zagonetke su uglavnom veoma logične, i dovoljno izazovne da osetite zadovoljstvo kada ih rešite, ali nikada previše naporne da se zaglavite i bijete glavom u zid. Bitno je samo da dobro razmislite i pažljivo gledate (i čitate!), i uglavnom ćete moći da dokučite šta treba da se radi. Ako negde i zaglavite, tu je i sjajno urađeni ilustrovani priručnik u formi PDF fajla koji uvek možete da konsultujete.

Mogao bih da pišem više ovde o tome koliko je priča bizarno dobra i uvrnuta, koliko su lokacije bogate detaljima i užasom, koliko su likovi višeslojni i nezaboravni, koliko je atmosfera fantastična, ali svaka nepažljiva reč bi mogla da vam „spoljuje“ ovo fantastično iskustvo. Zato ću sada da stanem i jednostavno da vam kažem da ako volite mračne SF horor priče inspirisane organskim hororom 80-ih, prikazane kroz fantastične 2D lokacije u formi point-and-click avanture, sa nezaboravnim i sjajno oglasovljenim likovima, igrajte Stasis: Bone Totem onog trenutka kada završite sa čitanjem ovog teksta.

### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10  
CPU: Intel Core i5-2400 / AMD Phenom II X6 1100T  
GPU: DX11 (Shader Model 4.0) 2 GB +  
RAM: 8 GB  
HDD: 16 GB



IGRU USTUPIO:  
**Brotherhood Games**

PLATFORMA:  
PC

IZDAVAČ:  
The Brotherhood

CENA:  
19.50€

RAZVOJNI TIM:  
The Brotherhood

TESTIRANO NA:  
PC

OCENA

9.5

- ✓ Glasovna gluma vredna Oskara
- ✓ Vrhunski napisani likovi i suludo dobra priča
- ✓ Uvrnute lokacije bogate detaljima
- ✗ Sitnice koje nisu vredne pomena



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

# RAVENLOK

## CRNOKOSA U ZEMLJI ČUDA

**A**lisa u zemlji čuda je toliko čudna priča da može da se interpretira i adaptira na bezbroj interesantnih načina. Njen potencijal na ovom planu smo mogli da vidimo u mnogim filmovima i video igrama, koji su često zalazili i u žanr horora. Sopstvenu adaptaciju ove priče predstavio nam je studio Cococucumber kroz svoj novi naslov, Ravenlok.

U ulozi mlade protagonistkinje, vrlo brzo ćete biti uvučeni u mistični i magični svet inspirisan titularnom zemljom čuda. Tamo ćete naići na već poznate face kao što su beli zec, Tweedledee i Tweedledum, kao i mnoge druge preimenovane likove. Naravno, tu je i zla kraljica koja je korumpirala čitav svet, pa je na vama da je pobedite i oslobodite sve koji su pod njenom strašnom vladavinom.

Sam stil gejملهja je miks nekolicine različitih žanrova koji su inkorporirani na veoma osrednjem nivou. Ravenlok se u prvom planu prezentuje kao akciona avantura, gde ćete se boriti protiv neprijatelja u klasičnoj 2.5D prezentaciji. Standardno ćete mlatiti mačem, blokirati štitom, dashovati u stranu, koristiti jednu od četiri sposobnosti ili jednostavno trčati oko protivnika. Nažalost, oružje koje dobijete na

početku, iliti mač i štit, ćete koristiti do samog kraja bez načina da promenite stil borbe. No protivnici neće biti nešto preterano bistri, sa ponavljajućim setom napada očiglednijim nego u souls igrama – veoma lako ćete ih savladati, pa čak i glavna boss čudovišta.

Drugi veliki segment igre je istraživanje u metroidvania stilu. Skupljaćete zadatke od brda NPC likova koje ćete većinom moći da uradite usput ili u trenutnoj zoni, ali ćete se definitivno vraćati tamo-amo da biste sve postigli ili otključali nešto novo. Ako dovoljno "gurate nos svuda", uglavnom ćete usput pronaći sve što vam je potrebno. U suprotnom ćete se lako zaglaviti jer igra nema nikakvu naznaku šta su quest itemi a šta nisu, gde se nalaze ili bilo kakav hint osim "eto, verovatno su u toj zoni".

Kako se budete vraćali u svaku zonu, tako će se protivnici i čupovi koje možete razbiti ponovo pojavljivati. Pored protivnika i NPC questova, naletećete i na zagonetke koje je potrebno rešiti. Nažalost, ni protivnici, pa ni zagonetke vam neće pružiti nikakav značajan izazov, što Ravenlok čini pomalo dosadnom igrom. Ne očajavajte, pošto postoji posebno dugme koje

će naterati glavnog lika da igra. I to je nešto.

Voksel grafički stil može izgledati vrlo lepo, ali će češće načiniti da svet izgleda veoma, veoma čudno. No ako malo načiklijite oči i ne gledate preterano detaljno u svet, možete videti da je art direkcija skroz solidna. Svet je veoma šarenolik a svaka lokacija odaje utisak da su se umetnici jako potrudili da je učine jedinstvenom i zanimljivom. Muzika je dobra, ali ako dugo ostanete u jednoj lokaciji skapiraćete da je takođe veoma repetitivna. Nedostatak glasovne glume koja bi i te kako učinila ovu igru zanimljivijom takođe umanjuje celokupno iskustvo.

Tu mukama nije kraj, jer su developeri iz nekog razloga odlučili da izdaju "DLC" od 3\$ za četiri šešira koji ne rade ništa. UI je takođe veoma prost i neinspirativan, i izgleda kao da su ga pokupili sa neke asset radnje i vrlo malo izmenili. Sa vedrije strane, igra generalno radi bez ikakvih problema – ponekad ćete naleteti na neki pogrešan hit box, ali to je to.

Ravenlok je definitivno igra za nekog mlađeg igrača koji želi da se oproba u hack and slash žanru sa minimalnim metroidvania elementima. Ako ste iskusan igrač, ovaj naslov ćete vrlo brzo preći i još brže zaboraviti.

### "PRIČA JE IZUZETNO PREDVIDLJIVA"



#### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10  
CPU: Intel 3.0 Ghz  
GPU: Nvidia GTX 10  
RAM: 8 GB  
HDD: 4 GB



IGRU USTUPIO:  
**Stride PR**

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

IZDAVAČ:  
Cococucumber

CENA:  
24,99€

RAZVOJNI TIM:  
Cococucumber

TESTIRANO NA:  
PC

## OCENA

# 4

- ✓ Fin dizajn sveta i čudovišta
- ✓ Odlična igra za početnike žanra
- ✗ Kratko
- ✗ Lako

"GEJMPLEJ NAŽALOST NE PRUŽA NIKAKAV IZAZOV"

# Amnesia

## THE BUNKER



Autor: Igor Totić

DUAL  
REVIEW



### ISKONSKI STRAH

Sa Frictional Games ekipom sam se prvi put upoznao preko igre Penumbra: Overture. To je bio horor naslov koji je koristio fizički engine za rešavanje zagonetki i izbegavanje od monstruma što je rodilo Penumbra: Black Plague, koji je potom kulminirao sa Amnezijom. Prva Amnezija može komotno da se pohvali (uz FNAF) da je progurala poznate strimere i jutjubere u žižu gejming javnosti i upravo iz te igre se rodio Let's play žanr. A Machine for Pigs i Rebirth su nastavci koji nisu mogli da vrate Amneziju u svoje ko-rene, ali Bunker to radi više nego dobro.

Amnesia: the Bunker je po priči spinoff originala i nema direktne konekcije sa serijalom, što je dobro i loše. Dobro je što nije vezana za ovu, iskreno ponekad smešnu priču, ali je loše što ne nastavlja generalni mitos igre. Priča prati francuskog vojnika koji biva ranjen tokom prvog svetskog rata i budi se u bunkeru sa, naravno, amnezijom. Ubrzo saznajete da

je vaše saborce ubilo nešto neprirodno i sada je na vama da saznate šta se desilo i, ako je moguće, pobegnete iz bunkera čiji su izlazi blokirani. Prolazom kroz bunker pronalazićete zapise, memorandume i knjige koje će vam širiti priču i polako razotkrivati šta se zapravo desilo ali će biti i malo dodirnih tačaka sa originalnom Amnezijom, toliko da može da se smatra easter egg-ovima. Isto važi i za Rebirth, samo mi se čini da više referenci ima na skoriju igru nego na original.

Glavni akter ove igre je zapravo sam bunker koji menja koncept celog serijala. Naime, iako je igra i dalje hodnik horor sa ogromnom količinom prepreka, mapa je ovog puta neka vrsta sandbox okruženja i dozvoljavam vam da (većinu, ne sve) zagonetke rešavate na kreativne načine. Samim tim, mapa je dizajnirana kao u metroidvania igrama i često ćete se vraćati na prethodne lokacije da biste iskoristili nešto što ste pronašli usput na drugom

“ČUDOVIŠTE JE NAŽALOST NAJSLABIJI DEO IGRE”



DUAL  
REVIEW

Autor: Nikola Savić

### HOROR PRVOG SVETSKOG RATA, DOSLOVNO!

Kada je davne 2010. godine lansirao Amnesia: The Dark Descent, studio Frictional Games je sebe zacementirao kao vodeće ime žanra horor igara. Njihov jednostavan, ali veoma efektivan pristup hororu, gde ste vi kao protagonista nemoćni pred užasom koje vas progoni, je osvojio gejming svet. Tu formulu su narednih deset godina mnogi pokušali da kopiraju, sa manje ili više uspeha. I sada, 13 godine kasnije, takav pristup horor igrama je i dalje poprilično popularan. No, ovoga puta su momci i devojke iz Frictional Games rešili da pokušaju nešto drugačije i unesu svežinu u serijal. I u tome su bili veoma uspešni!

Kada su najavili Amnesia: The Bunker u decembru 2022. godine, iako sam bio jako uzbuđen, moram da kažem da sam bio i poprilično iznenađen. U periodu od 2010. do 2020. godine, studio je razvio ukupno dve igre. Dakle, radili su oko pet godina po igri nakon The Dark Descent. A onda su najavili sledeću igru jedva dve godine od izlaska Amnesia: Rebirth, sa datumom izlaska za svega par meseci od te najave. Igra je posle odložena par meseci, ali opet, to je bilo jedva ~dve i po godine između dve igre. Ta brzina, kao i činjenica da se dos-

ta insistiralo na proceduralno generisanom sadržaju u promociji igre, me je pomalo plašila i pitao sam se šta da očekujem. Jer pored kvalitetnog horora, ono zbog čega sam voleo Amnezije je njihov intrigantni, pažljivo sklopljeni svet, i bogata priča. Na sreću, taj element je ostao jako bitan i ovde.

Hajde da vidimo šta je to Amnesia: The Bunker, i koji su to novi elementi ovde. Ja bih The Bunker nazvao jednim veoma uspešnim eksperimentom, nekom vrstom „među“ igre, tranzicije od starih Amnezija ka nečemu novom. Stare Amnezija igre (a i druge Frictional igre, odnosno SOMA i Penumbra serijal), su pratile poprilično ustanovljen šablon – idete od mini zone do mini zone, otkrivajte priču kroz beleške, sakupljate veoma specifične predmete kako biste rešili konkretne zagonetke i nastavili dalje ka sledećoj zoni. I naravno, usput se krijete od čudovišta.

Amnesia: The Bunker odskoče od ove ustanovljene formule na više načina. Pre svega, mnogo je veći akcenat na klasičnim survival horror elementima. Menadžerisanje inventara sa ograničenim prostorom – šta poneti sa sobom, šta ostaviti u skrovištu u zalihama?





kraju bunkera i tako polako napredujete ka izlazu. Ono što je vrlo bitna mehanika u igri i što mislim da će podeliti fanove jeste generator struje. Generator radi na gorivo i napaja struju u celom bunkeru, a kantice goriva su rasute po raznim lokacijama, ali nisu čest resurs. Ovde se igrač dovodi do dileme da li da troši gorivo i drži generator upaljen ili da istražuje bunker po mraku. Jedino svetlo koje imate je dinamo lampa koja pravi buku kad se navije i privlači čudovište, tačnije svaka najmanja buka ima dobru šansu da privuče čudovište. Većina bunkera je u zamkama koje su postavili pokojni Francuzi, tako da ih možete koristiti pri bežanju, ali ako ste neoprezni možete i sami upasti u njih.

Čudovište je nažalost najslabiji deo igre. Dizajnirano je po ugledu na Alien: Isolation, ali nema tih nijansi niti inteligenciju koju je Osmi Putnik imao u svojoj igri. Ako je mrak u bunkeru, čudovište može da se kreće gde god želi ali dok su svetla upaljena, čudovište se drži unutar zidova i svojih tunela dok ga ne privučete nekom bukom. Ne možete stalno držiti generator upaljenim tako da ćete morati neko vreme da provodite u mraku, a tada je najopasnije. Kao što sam spomenuo, čudovište se aktivira bukom ili tu i tamo skriptovanim dešavanjima (ne često). A skoro sve što nije hodanje proizvodi buku. Igra vam (bezobrazno) daje pištolj, granate i još jedno bučno oružje koje ne može da ubije čudovište ali može da ga



Šta će mi trebati od ovoga što sam našao da vratim u bazu, po šta da dođem sledeći put, a šta da ostavim jer mi neće trebati? Sve su ovo pitanja koja ćete stalno imati na umu dok igrate The Bunker. Znati koje predmete da nosite sa sobom, kao i koje predmete da pokupite od onoga što nađete, će biti ključno bitno za planiranje.

Pomenuli smo „bazu“, i to je još jedna velika razlika u strukturi igre. Ne, ovo nije nekakva „base building“ stvar ala Fallout 4, ne brinite. Baza je jednostavno prostorija koja se zove „administracija“ u bunkeru, koja predstavlja sigurnu zonu gde vam se ništa ne može desiti. Tu se nalazi i mapa bunkera, kao i kovčeg gde možete da stavljate predmete koje ne želite da nosite sa sobom. Tu se još nalazi i generator koji snabdeva energijom ceo bunker, i što je još jedan važan faktor igre. Naime, kada uključite generator, dobijete struju u čitavom bunkeru, odnosno ono ključno – najveći deo prostorija biva osvetljen. Ovo je važno pre svega jer ćete moći mnogo lakše da vidite sve, drugo zato što čudovište ne voli svetlo pa se ređe pojavljuje, i treće čak i kada se pojavi, manje ćete vremena provesti u sakrivanju, jer

se brzo prazni, a pali se trzanjem dinamomotora, što je veoma bučno i privlači čudovište, pogotovo pošto ste već u mraku gde i inače voli da dođe.

Ostali resursi u igri su takođe veoma oskudni, i čine par vrsta granata, VEOMA retku municiju, prvu pomoć, i slično. U igri postoji i sistem kraftovanja, koji je po meni veoma bazičan i ne previše razrađen. Praktično ga nisam koristio jer mi uglavnom nisu bili potrebni ti predmeti koji se prave kombinovanjem drugih predmeta. Svi ovi predmeti imaju neku određenu ulogu u gejملهju i mogu vam pomoći da premostite prepreke, izađete iz neprilika ili savladate opasnost. Ukoliko ranite glavno čudovište na bilo koji način, ono će se povući na neko vreme, dajući vam prostor da dišete. Pucanjem je ovo najlakše uraditi, ali je municija neverovatno retka, pa morate proceniti kada to da radite.

Osim ovih razrađenih survival horror elemenata, igra kombinuje još i room escape, roguelite, extraction i Metroidvania elemente. Room escape zato što će od starta vaš glavni cilj – bekstvo iz bunkera – biti na pet metara od

**“OSIM RAZRAĐENIH SURVIVAL HORROR ELEMENATA, IGRA KOMBINUJE JOŠ I ROOM ESCAPE, ROGUELITE, EXTRACTION I METROIDVANIA GEJMPLEJ”**

će brže otići. Dakle prednosti rada generatora i osvetljavanja bunkera su očigledne.

Međutim, generator radi na benzin, a gorivo je poprilično oskudan predmet u igri. Nalazite ga u formi kantica benzina, za koje takođe mora da imate mesto u inventaru da biste ih vratili nazad do baze, a koje napune samo jednu petinu celog rezervoara generatora. Planiranje kada i koliko trošiti gorivo generatora je delikatan balans, jer sa jedne strane ne želite da idete u potpunom mraku, a sa druge strane trebaće vam to gorivo za kada idete u nove, neistražene delove bunkera. Ja sam recimo birao da ne trošim gorivo kada idem negde blizu baze ili u već poznate delove bunkera kako bih prikupio resurse. A kada je generator isključen, vlada mahom apsolutni mrak, gde vidite samo stvari do metar i po oko vas. Možete da upalite ručnu lampu koju imate sa sobom, ali ona

vas, i celu igru ćete raditi na tome da otvorite taj izlaz. Extraction zato što me koncept odlaska po resurse i „ekstrakovanje“ do baze podseća na to. Roguelite zato što gubite sav progres koji ste napravili ako umrete pre nego što se vratite do administracije da sačuvate igru. I Metroidvania zato što ima solidno dosta vraćanja u već istražene zone da biste otvorili i otkrili nešto novo.

Glavne zagonetke u igri, one koje su ključne za progres, zahtevaju veoma specifične predmete kako biste napredovali, ali sve između toga je na vama kako ćete da rešite i kakav pristup želite. Što naravno zavisi i od vaših datih resursa. Ovo je u suštini i glavna prodajna tačka igre u gejملهj smislu. Pomenuli smo proceduralno generisan sadržaj ranije u tekstu. Naime, kod svakog novog prelaska, resursi na koje nailazite, lokacije kodova, zamki, i sličnog



otera. Oružja nisu tipična za Amnezija igre, ali ovde vam služe više kao elementi za rešavanje prepreka. Čudovište nije super inteligentno tako da ga je lako izbeći ako na vreme krenete da se krijete. Nažalost, ne uči kao Osmi Putnik tako da je ista strategija svaki put efikasna.

Bez obzira na čudovište, ono što je bitno jeste da li je igra strašna ili ne. Sam dizajn bunkera, zvuk i muzika savršeno stvaraju horor atmosferu i mogu slobodno da kažem da je strašna skoro na nivou prve igre. Ono što ova igra nema je insanity (mehanika gubljenja razuma iz prvog dela) sem kada je čudovište jako blizu. Ovo je bilo bitno zbog toga što je igra poluotvorena i sam igrač određuje gde će se kretati,

pa nema smisla da se skriptuju insanity momenti. Nema puno jump scare momenata ali vas igra drži konstanto napetim, kao i prva Amnezija.

Frictional Games se vratio iskonskim korenima sa Amnesia: The Bunker nastavkom i uspeo je da povrati ono što je original činilo dobrim. Pravi ljubitelji horora će se jako zabaviti iako igra zahteva dosta strpljenja i planiranja poteza. Pošto nisam ljubitelj horora kako u filmovima tako i u igrama, ne mogu da kažem da sam uživao niti da mi je bilo lepo, što je možda najbolja pohvala koju igri mogu da dam.

će biti nasumično generisani i raspoređeni, kako bi iskustvo bilo novo. Ovo ne znači da igra time gubi u narativnom smislu i da je bunker nasumičan i bez smisla, naprotiv. Ceo bunker i sve njegove pod-oblasti imaju smisla i vizuelni identitet u okviru bunkera kao celine.

Priča je veoma dobro napisana i ispričana delom kroz sav užas koji vidite u bunkeru i najvećim delom kroz pisma i beleške vojnika koji su sa vama delili bunker pre njihove neupitno užasne smrti, a koje daju kontekst onome što vidite. Iako je jedan prelazak veoma kratak (može da se odigra za ~5-6 sati), siguran sam da nisam sve otkrio, jer je bilo vrata koja nisam otvarao, pisma i fotografija koja nisam pronašao, katanaca koje nisam otvorio. Postoje i delovi priče koji se u igri mogu drugačije uraditi i imati drugačiji ishod, pa i zbog toga vredni odigrati ponovo.

Nego, da vidimo šta je sa onim što je naravno najvažnije za jednu horor igru, a to je faktor straha. Mogu vam reći da je ovo jedna od najstrašnijih horor igara koje sam igrao poslednjih godina. Jedna od negativnijih stavki Amnesia: Rebirth je to što jednostavno nije bila toliko strašna igra. Sa druge strane, The Bunker je jedno užasno napeto iskustvo sa intenzivno jezivom atmosferom, gde ćete stalno biti na ivici stolice i praviti pauze u igranju sa onim čuvenim „uf, dosta je za večeras“ momentima kada prelazite horor igre. Klaustrofobično dizajnirani bunker, osećaj teške izolacije i činjenica da ste zatvoreni sami u bunkeru na zapadnom frontu Prvog svetskog rata sa ko zna kakvim probuđenim košmarima su kombinacija od koje vam neće biti dobro. I sam dizajn gejملهja jako doprinosi ovome, jer jedino mesto gde možete da sačuvate igru je vaša sigurna soba, a put to nazad je dug i prepun opasnosti, čineći svako zaranjanje u dubine bunkera intenzivno napetim i stresnim.

Treba pomenuti i besprekorno dobar dizajn zvuka, koji užas podiže na viši nivo. Nasumično padanje granata iznad vas koje protrese bunker i podigne prašinu, koračanje čudovišta u daljini, zviždanje promaje, škripanje dasaka i još milion drugih detalja. Svaki element zvuka čini jednu pažljivo sklopljenu harmoniju užasa zbog koje ćete se stalno trzati. Vizuelno igra izgleda jako lepo, pogotovo je osvetljenje

odrađeno izvanredno dobro i izgleda sjajno na najvišim detaljima. Ipak, čini se da ovaj endžin koji studio koristi počinje da pokazuje određene znake starosti. Ono što me je razočaralo jeste to što je igra zaključana na 60 FPS na računarima. Navodno, igra je dizajnirana da radi na toliko i fizika u igri bi počela da divlja i ponaša se čudno na većem broju slika u sekundi. Nije prevelika mana, ali je razočaravajuće u 2023. godini.

Već sam se pozamašno raspisao, pa je red da napišem neki zaključak. Iako na mnogo načina deluje kao eksperimentalna spin-off igra, Amnesia: The Bunker je odrađena jako kvalitetno i poseduje sve ono što se očekuje od dobre horor igre. Mešanje žanrova je odrađeno odlično, i premda na nekim mestima deluje pomalo nedorečeno (kraftovanje i zaključak priče), to apsolutno nije nešto što bi me nateralo da spustim ocenu još jednom sjajnom naslovu studija Frictional Games.

#### PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10  
CPU: Core i5 / Ryzen 5  
GPU: OpenGL 4.3, Nvidia GTX 970 / AMD Radeon RX 5600 XT / Intel Xe-HPG  
RAM: 8 GB  
HDD: 35 GB



IGRU USTUPIO:  
**Terminals.io**

PLATFORMA:  
PC, PS4, Xbox Series X/S,  
Xbox One, Xbox Cloud Gaming

IZDAVAČ:  
Frictional Games

CENA:  
24.50€

RAZVOJNI TIM:  
Frictional Games

TESTIRANO NA:  
PS4

OCENA

8

- ✓ Sam bunker
- ✓ Amnezija kakva treba da bude
- ✓ Zanimljiv sistem sa generatorom struje...
- ✗ ...koji možda neće svima prijati
- ✗ Slab AI čudovišta



IGRU USTUPIO:  
**Evolve**

PLATFORMA:  
PC, PS4, Xbox Series X/S,  
Xbox One, Xbox Cloud Gaming

IZDAVAČ:  
Frictional Games

CENA:  
24.50€

RAZVOJNI TIM:  
Frictional Games

TESTIRANO NA:  
PC

OCENA

8.5

- ✓ Fantastični zvučni efekti
- ✓ Intenzivna i napeta atmosfera
- ✓ Uspešno eksperimentisanje sa žanrovima
- ✗ Nekako previše kratka
- ✗ 60 FPS limit na PC-ju

Autor: Milan Janković

## FARLIGHT 84

Još jedan dan, još jedna battle royale igra. Ovom prilikom smo isprobali Farlight 84, koji je dostupan za mobilne uređaje i u Early Access izdanju na Steamu. U Farlight 84, igrači preuzimaju ulogu jednog od likova, takozvanih Capsulera, koji su podeljeni u četiri različite klase. Suština igre se oslanja na klasičnu battle royale formulu, gde je potrebno opstati kao poslednji igrač na mapi. Uz to naravno dolazi izuzetno raznovrstan izbor oružja, vozila i sposobnosti likova.

Jedna od jedinstvenih karakteristika Farlight 84 jeste njegov sistem jetpacka, koji igračima omogućava brže putovanje po mapi, ali na sopstveni rizik. Osim toga, igra deluje kao prava "papazjanija" najpopularnijih battle royale naslova današnjice, kao što su PUBG, Fortnite i Apex Legends. Jedan od ovih naslova je poslužio kao posebna inspiracija za vizuelni stil igre, ali mislimo da ne moramo da ga imenujemo.

Farlight 84 je dobio "zeleno svetlo" od fanova zbog svoje grafike, mehanike borbe i raznovrsnosti sadržaja. Međutim, takođe je naišao na kritike zbog nedostatka originalnosti i oslanjanja na mikrotransakcije.



**RAZVOJNI TIM:**  
Farlight Games

**LINK ZA PREUZIMANJE:**  
[https://store.steampowered.com/app/1928420/Farlight\\_84/](https://store.steampowered.com/app/1928420/Farlight_84/)

Autor: Milan Janković

**PLATFORMA:**  
Android, iOS

**RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:**  
Devolver Digital

**CENA:**  
Uz Netflix pretplatu

**IGRA DOSTUPNA NA:**  
Android, iOS

**TESTIRANO NA:**  
iPhone 13

OCENA

DA

## TERRA NIL

RECLAIM THE WASTELAND

### TERRA NIL

Terra Nil bismo mogli da nazovemo "Nature Builder" igrom – zamislite neki City Builder naslov, samo što ne gradite gradove u vrhuncu moderne civilizacije, već teraformirate zemljište, pošumljavate opustošena prostranstva, prečišćavate mora i okeane i uvodite nove biljne i životinjske vrste u vaš ekosistem. Pored vrlo aktuelne tematike, Terra Nil nam je odmah privukla pažnju svojom prelepom estetikom i svojevrsnom "zen" atmosferom.

Igra je dostupna na PC-u putem Steama, ali i na mobilnim uređajima za sve koji imaju aktivnu Netflix pretplatu. Mi smo igru testirali na iOS-u, i iako su kontrole na ovoj platformi solidno odrađene, postoji nekoliko limitacija u smislu grafičkog kvaliteta i problema sa performansama. U tom smislu, možda je malo pogodnije isprobati Terra Nil na PC-u.

Terra Nil je dobila pomešane reakcije od igrača. Dok se nekima jako dopala, drugi tvrde je samo "edukativna puzzle igra" koja ima vrlo mali replay value. Uprkos ovim kritikama, ukoliko posedujete Netflix pretplatu, definitivno vredi isprobati Terra Nil.



## REDRAGON PHANTOM PRO

### VRHUNSKA BEŽIČNA TASTATURA U MALOM PAKOVANJU

Redragon je ponovo predstavio tastaturu koja spada u domen onih koje zauzimaju manje prostora, imaju mehaničke tastere i povezuju se na računar bežično ili preko kabla, ali je novi Phantom Pro model koji donosi i još dosta drugih novina.

### Redragon Phantom Pro

Phantom Pro spada u red malih tastatura – Redragon ih naziva 75% od normalne veličine, ali je interesantno da taj raspored tastera ne mora biti uvek isti – kod ovog modela imate sve normalne tastere, red funkcijskih i red tastera sa desne strane na kome su PageUp/Down, End, Delete i slično, ali nemate numerički deo sa desne strane. Reklo bi se da je ovaj raspored možda i najoptimalniji s obzirom da numerički deo nije potreban svima, a da dobijate tastaturu koja je vrlo slična onima na većini laptop računara. Ipak je bitno naglasiti da su, s obzirom da je ovo mehanička tastatura, svi tasteri punih dimenzija, pa tu nećete imati problema. Sami tasteri su vrlo interesantnih boja. Osnovna kombinacija je većinom bela sa crnim specijalnim tasterima ali i narandžastim Space i Esc kapičama. Međutim, tek kada otvorimo kutiju Phantom Pro modela čeka nas pravo iznenađenje – tu je kabl za priključivanje preko USB-C porta, dodatni mehanički tasteri za zamenu ako se neki pokvari, alat za vađenje tastera i ono što zaista nismo očekivali, a to je jedan ceo set kapica za sve tastere na ta-

staturi. Naime, Redragon je odlučio da kupce počasti celim setom od 84 drugačijih kapičica kako biste izgled vaše tastature mogli da prilagodite vašim željama! Pritom je rezervni set napravljen tako da su boje u kontrastu sa osnovnim tasterima – ono što je belo je sada crno i obratno, pri čemu u posebnoj kesici za narandžaste Esc i Space tastere čak dobijate i bele ekvivalente, tako da za njih možete iskombinovati neku od tri boje. Ovo vam donosi skoro pa neograničene mogućnosti za uređivanje izgleda vaše tastature – može biti potpuno jednobojna, možete istaći samo neke tastere (na primer WASD), a možete i menjati izgled iz nedelje u nedelju shodno trenutnom raspoloženju. S obzirom da setovi tastera čak i kada se kupuju preko kineskih prodavnica često i nisu baš jeftini, moramo priznati da je ovo jedno vrlo lepo osveženje. Čak je i postojelo na kome se nalaze rezervni tasteri super izvedeno kao mala tastatura, pa ih lako tu možete vraćati bez bojazni da ćete ih negde izgubiti, što je još jedan zaista lep detalj!

Phantom Pro tastatura se pored zasta bogatog sadržaja može pohvaliti i odličnim metodama za bežično ili žično povezivanje na računar. Naime, ona podržava povezivanje preko WiFi konekcije na 2.4GHz preko priloženog USB adaptera, zatim povezivanje preko Bluetooth konekcije i na kraju povezivanje preko priloženog kabla na računar prilikom čega se i puni baterija koja služi za bežični rad. Dodatna pogodnost je što preko Bluetooth konekcije podržava više istovremenih uređaja koje definišete u softveru, na primer laptop, telefon, televizor, a onda između njih možete prebacivati lakom kombinacijom funkcijskog i za to naznačenih tastera u gornjem redu. Treba napomenuti da tastatura podržava i MacOS, ali ćete većinu funkcija ipak moći da iskoristite samo na Windows platformi. Svi tasteri poseduju i RGB osvetljenje koje će naravno nešto brže potrošiti bateriju, ali je vrlo lako njime upravljati i preko same tastature ali i preko priloženog softvera. Svičevi koji se koriste su označeni kao Redragon Red Linear, što zapravo i ne znamo šta znači, ali je osećaj vrlo sličan sa Otemu Red



svičevima koje smo koristili na drugim modelima pa se verovatno radi o nekakvoj saradnji. Proizvođač samo navodi da su svičevi izuzetno izdržljivi, a tako i deluju, ali bi možda bilo bolje da je navedena neka brojka na koliko su klikova sertifikovani.

“TASTATURA IMA ODLIČNO RGB OSVETLJENJE”

### Zaključak

Redragon Phantom Pro donosi zaista izuzetno raznovrsne mogućnosti povezivanja i to u paketu sa solidnim mehaničkim svičevima i odličnim dodacima za više nego povoljnu cenu. Ukoliko želite manju mehaničku tastaturu, trebalo bi da je uzmete u razmatranje čak i u konkurenciji sa značajno skupljim modelima.

<b>Model</b>	Redragon Phantom Pro
<b>Tip</b>	Mehanička tastatura
<b>Tasteri</b>	Redragon Red
<b>Dodatno</b>	RGB osvetljenje, hot-swap tastera, dodatni set kapica za sve tastere, povezivanje WiFi, Bluetooth, kablom

“DOBIĆETE CEO DODATNI SET KAPICA ZA TASTERE”



## SAMSUNG ODYSSEY G8



Autor: Miloš Hetlerović

REVIEW

### ULTRA WIDE MONITOR U OLED TEHNOLOGIJI

Na polju monitora poslednjih godina nekako suvereno vladaju IPS paneli za gejming primene, ali sve nekako očekujemo da jedna tehnologija koja je već dugo prisutna na mobilnim telefonima, odnedavno u široj primeni na televizorima stigne i do monitora – OLED. I Samsung nas je upravo počastio jednim takvim ultra širokim zakrivljenim ekranom.

### Samsung Odyssey G8 OLED

Samsung se sa svojom Odyssey serijom gejming monitora uglavnom pozicionirao u višu klasu gejmerskih uređaja, a G8 spada u onu kategoriju pri samom vrhu ali ipak za koliko-toliko razumne korisnike, jer postoji i model iznad njega. Naime, u pitanju je ultra-wide ekran dijagonale 34" sa odnosom stranica 21:9 koji je uz to i zakrivljen i samim tim predstavlja vrlo interesantno parče hardvera čim ga izvadite iz kutije. Potrebno je malo pažljivije rukovanje u smislu da je zakrivljeni ekran malo nezgodniji za manipulaciju, ali se samo pozicioniranje na izuzetno stabilno postolje radi vrlo lako i precizno i nakon toga ekran stoji savršeno. Moguće je menjati ugao pod kojim se nalazi i pomerati ekran gore-dole, ali nije prisutna pivot opcija što smatram i da je dobro jer oduzima od stabilnosti, a realno je niko ne koristi u gejming okruženju.

Sam dizajn je vrlo specifičan za Odyssey

modele, sa prednje strane izuzetno minimalistički gde se i ne vide ivice ekrana, a sa zadnje strane sa velikim diskom oko mesta gde se spaja postolje od polu-providne plastike. Naravno, kada se ekran upali, ovaj disk kreće da svetli u bojama RGB spektra, sa mogućnošću da to dodatno osvetljenje prati dešavanja na ekranu za bolju imerziju. Monitor poseduje i ugrađene zvučnike koji nisu preterano jaki ali su dovoljni za osnovni zvuk. Jedna stvar koja me je i te kako iznenadila je veličina ispravljača za struju – cigla bi ovde bila previše blag opis jer se radi o delu koji je značajno veći od cigle, a i poprilično teži, međutim kako sam monitor verovatno nećete nigde šetati često ne vidim to kao veći problem, samo je bilo iznenađujuće. Sa zadnje strane se nalazi prorez za upravljanje kablovima a iznad njega konekcije koje su donekle čudne – tu je mini DisplayPort, zatim microHDMI ulaz i konačno dva USB-C porta. S obzirom na veličinu ekrana, dosta je čudno

zašto su korišćene ove minimalizovane verzije standarda a u pakovanju dobijate samo mini DisplayPort kabl, tako da ukoliko želite da koristite HDMI ulaz morate računati sa nabavkom posebnog kabla jer ga najčešće nećete imati. S druge strane, dosta uređaja sada ima i USB-C video izlaz pa njegovo uvrštavanje jeste dobra stvar, a pogotovu što se on može koristiti i za druge stvari – naime može da puni druge uređaje koji se konektuju na USB-C snagom do 65W.

Jedna stavka u pakovanju koja nas je dosta iznenadila jeste i postojanje daljinskog upravljača – on je dosta jednostavan, ali smo se zapitali, šta će monitoru daljinski? Umesto standardnog pitanja da priključite ulaz sa koga će vaš PC davati sliku, zapravo dobijate osnovni ekran Tizen operativnog sistema, poput onoga koji se može naći na Samsung

logičniji – ko više uopšte pamti brojeve kanala pa da mu trebaju oni veliki daljinski sa brojčanicom u koji ukucate željeni kanal? Sve se naravno odradi preko selekcije na samom ekranu i tu nema greške. Naravno da bi monitor funkcionisao u tom modu morate ga povezati na lokalnu WiFi mrežu i na taj način doći do sadržaja, a tu je i Bluetooth konekcija kako biste eventualno dodali bežičnog miša i tastaturu pa možda surfovali internetom i bez korišćenja računara. Deluje da su u Samsungu mislili na sve i na tome im svakako odajemo priznanje.

Deluje čudno ali tek sada dolazimo do toga šta se na ekranu dešava kada zapravo prikačite vaš PC računar sa idejom da na njemu radite ono za šta je i namenjen, da se igrate! I na tom polju Odyssey G8 možemo reći da prosto briljira i da je zapravo teško naći ekran na tržištu koji bi mu bio



televizorima. Ideja je bila da ovo postane zaista multifunkcionalni uređaj, na primer ako u radnoj sobi nemate televizor da možete njega da iskoristite za tu svrhu. Samim tim je i Tizen platforma dobra opcija za ovo jer je već dosta rasprostranjena pa čak i domaći provajderi kablovske televizije već imaju aplikacije za nju. Naravno tu su i ostale značajne aplikacije kao što su Netflix, Youtube, Twitch i drugi striming servisi, a s obzirom da monitor ima i ugrađene zvučnike, vrlo lako ćete ga pretvoriti u višenamenski ekran. A u tom smislu je i daljinski nekako

konkurentan. Prvo do izražaja dolazi OLED ekran koji ima neverovatno jake boje i duboke crne, sa parametrom kontrasta od čak 1.000.000:1 i neverovatnim pravim HDR 10+ prikazom koji daje rezultate slike koje do sada nismo videli. Naravno tu je i sertifikacija za sve moguće palete boja kao i kalibracija monitora koja je urađena pre isporuke, ali prosto za prosečnog gejmera to i nije toliko bitno. Ono što jeste bitno je osvežavanje od vrlo visokih 175Hz i odziv od neverovatno malih 0.1ms, što je desetak puta bolje od sledećih najboljih konkurenata.

**“OLED EKLAN NUDI NEVEROVATNE BOJE I FENOMENALNO BRZ ODZIV”**

ta. Možda neke refresh rate deluje malo jer smo vidali i modele od 240 ili čak 360Hz, ali treba imati u vidu da ovo nije prvenstveno eSports monitor nego uređaj namenjen onima koji žele najbolje moguće iskustvo igranja. Tu je i AMD FreeSync Premium koji će vam obezbediti najbolju sinhronizaciju slike sa računara na monitoru. U tom smislu moramo pomenuti i da je, kao ultra-wide monitor, ovo model koji ima dosta veliku rezoluciju od 3440x1440 piksela koja je nešto veća i od uobičajene QHD rezolucije (2560x1440 piksela) i u tom smislu morate imati solidno jaku grafičku karticu koja će najzahtevnije naslove poterati u ovoj rezoluciji, a pogotovu ako želite visok framerate. Takođe, iako ih je u sve manjem broju, neke igre ne podržavaju u potpunosti ultra-wide rezoluciju pa vam se može desiti da dobijete vertikalne black barove sa strane. Međutim ukoliko igrate neki vizuelno impresivan naslov u ovoj rezoluciji, sa ovakvim bojama koje nudi OLED i na to dodate još zakrivljeni ekran koji vas prosto na neki način uvuče u igru, teško da u ovom trenutku možete naći bolje gejming iskustvo.



**“ZAKRIVLJENI EKLAN ĆE VAS PROSTO UVUĆI U IGRU”**

## Zaključak

Zaista je teško naći manu uređaju kao što je Samsung Odyssey G8 OLED – fenomenalan zakrivljeni ekran, smart funkcije, ugrađeni zvučnici, brz odziv... Za koju god karakteristiku da se uhvatimo on je, ako ne najbolji u klasi, onda bar pri samom vrhu. Čak i ako uzmemo u obzir cenu od nekih 1500 stranih novčanih jedinica, ona jeste visoka, ali ne preterano kako smo navikli kada se radi o uređajima najviše klase, u smislu da je verovatno u dosegu onih gejmera koji imaju dovoljno jak PC da poteraju najbolje igre u ovoj rezoluciji. Sve u svemu, Samsung je sa modelom Odyssey G8 OLED odradio sjajan posao i prosto jedva čekamo da se slični ekrani pojave i u nešto pristupačnijim varijantama.

Model:	Samsung Odyssey G8 OLED
Dijagonala:	34"
Rezolucija:	3440x1440
Tip panela:	OLED
Osvežavanje:	Odziv 0.1ms, 175Hz, FreeSync Premium
Povezivanje:	1x mini-DisplayPort 1.4a, 1x micro-HDMI 2.1, 1x USB Type-C, Speakers, Wireless display, WiFi, Bluetooth
Dodatno:	RGB osvetljenje, podesiva visina, 1800R zakrivljenje ekrana, HDR 10+, Tizen, USB-C Charging

# PATREON | PLAY!ZINE

## PODRŽI PLAY!ZINE.

POMOZI NAM DA OSPANEMO BESPLATNI!

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

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

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

**BECOME A PATRON**

# PATREON.COM/PLAYZINE

## PRVI PUT U PLAY!ZINE-U

DIABLO  
EDITION

## ENIGMATIKA

Prvo izdanje Play!Enigmatike smo posvetili Diablo serijalu, koji je prošlog meseca dobio svoj četvrti nastavak.

Prvo smo vam spremili kviz gde vas čeka 10 Diablo trivia pitanja, a potom i nekoliko rebusa. Pošaljite nam vaše odgovore na pitanja, kao i rešenja rebusa na [redakcija@play-zine.com](mailto:redakcija@play-zine.com) za šansu da osvojite poklon iznenađenja!

Tačne odgovore ćemo objaviti u sledećem broju!

## KVIZ

1) Kako se zove poslednji boss Diablo I ekspanzije, Hellfire?

A. Radament

B. Zhar the Mad

C. Na-Krul

D. Izual

3) Ko je Act I boss u Diablo III?

A. King Leoric

B. The Butcher

C. Blood Raven

D. Azmodan

2) Koje boje je Baalov soulstone?

A. Žute

B. Plave

C. Crvene

D. Ljubičaste

4) Koji Diablo I NPC se pojavljuje kao neprijatelj u Diablo II?

A. Griswold

B. Ogden

C. Wirt

D. Lester

5) Ko je stvorio Sanctuary?

A. Anu i Tathamet

B. Inarius i Lilith

C. Tyriel i Auriel

D. Rathma

7) Koji od navedenih dragulja se ne pojavljuje u Diablo II?

A. Safir

B. Opal

C. Smaragd

D. Topaz

9) U kojim Diablo igrama se Lilith pojavljuje kao boss?

A. IV &amp; III

B. IV &amp; I

C. IV &amp; II

D. Samo IV

6) Koja je Belialova titula?

A. Lord of Pain

B. Lord of Sin

C. Lord of Lies

D. Lord of Hatred

8) Ko je napravio Black Soulstone?

A. Archbishop Lazarus

B. Adria

C. Mephisto

D. Zoltun Kulle

10) Kako se zove resurs koji Rogue koristi u Diablo IV?

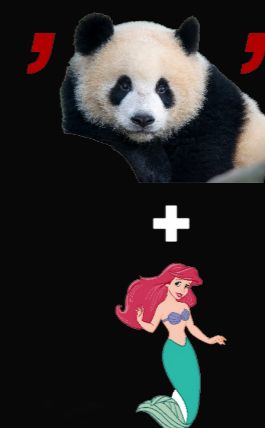
A. Fury

B. Discipline

C. Hatred

D. Energy

## REBUS



# play!

z i n e

