play! zine

br. 182 | Avgust/Septembar 2024

HARDWARE:
HORIPAD TURBO

EDITORIJAL:
NAJUSPEŠNIJE KICKSTARTER KAMPANJE

DOMAĆA SCENA:
INTERVJU SA MIRKOM TOPALSKIM

IGRA MESECA

PRVI UTISCI:
DEADLOCK

DOBRODOŠLI

BROJ 182 - AVGUST/SEPTEMBAR 2024.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Božidar Radovanović, Stefan Starović,
Milan Janković

REDAKCIJA:

Luka Komarovski, Stefan Starović,
Milan Janković

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, Luka Trifunović

ART DIREKTOR/PRELOM:

Milica Rosić

KONTAKT:

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

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Begrad, 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

Play! ekipa se vratila sa zasluženog letnjeg odmora, ali bez brige dragi naši čitaoci, nismo došli praznih ruku. U pauzi od lenčarenja, sunčanja i igranja igara, spremili smo vam veoma bogat novi broj našeg voljenog časopisa.

Možda se nismo dočepali Wukonga, ali smo i dalje imali priliku da isprobamo obilje kvalitetnih igara. Kao što možete da vidite po naslovnici, posebnu pažnju nam je privukao World of Goo 2, nastavak koji nam je stigao čak 16 godina nakon jednako fenomenalnog originala. Bilo je tu i nekoliko neprijatnih iznenađenja, uključujući Tiebreak i nesrećni Concord, koji je već ostao bez servera. Za razliku od Concorda, Deadlock se već u alfa fazi pokazao kao dostojan konkurent najpopularnijih multiplejer naslova današnjice. Ko bi rekao da Gejb i ekipa umeju da naprave dobru PvP igru (CS2 i Dota 2 se ne računaju, jer su već imali bazu)?

Razgovarali smo sa Mirkom Topalskim, jednim od najznačajnijih članova domaće gejming industrije i iskusnim muzičarom. Mirko nam je otkrio više o njegovoj karijeri, kao i o procesu razvoja prve igre Danube Games studija, Bots-4 Defense. Odmah do Mirkovog, pronaći ćete intervju sa Nemanjom Stepanovićem, samostalnim developerom koji se još od mlađanih dana bavi razvojem igara. Predstavio nam je njegov najnoviji projekat, Super Dungeon Muncher, koji smo imali priliku i da isprobamo. Recenziju možete pročitati u Review rubrici!

Nismo još izašli sa domaće scene, pošto prvo moramo da vas upoznamo sa našim reprezentativcima koji će nas predstavljati na ovogodišnjem Svetskom Esports Šampionatu. Za nešto više od dva meseca, naš eFootball predstavnik Marko Roksić i naša Counter-Strike 2 ekipa će putovati za Rijad, gde će odmeriti snage sa najboljim esportistima sveta u borbi za titulu šampiona i pozamašnu novčanu nagradu.

Dosta blebetanja, nećemo više da vas zadržavamo. Uživajte u letnjem broju Play! magazina!

66 IGRA MESECA: WORLD OF GOO 2

74 REVIEW: STAR WARS OUTLAWS

16 DOMAĆA SCENA: INTERVJU SA NEMANJOM STEPANOVIĆEM

FLASH VESTI 6

DOMAĆA SCENA:
Intervju sa Mirkom Topalskim 12
Intervju sa Nemanjom Stepanovićem 16

REPORTAŽA: Film leta: Deadpool & Wolverine 18

Esports:
IESF 2024 20
Intervju sa Ulijanom Schwab 22

EDITORIJAL:
Najuspešnije Kickstarter kampanje 26
Virusi koji su uzdrmali svet računara 30

PRVI UTISCI: Deadlock 34

REVIEW:
Nobody Wants to Die 38
Star Wars: Bounty Hunter 42
Cat Quest 3 46
Bo: Path of the Teal Lotus 50
Kunitsu-Gami: Path of the Goddess 54
Tiebreak 58
Super Dungeon Muncher 62
World of Goo 2 66
Concord 70
Star Wars: Outlaws 74
Mars 2120 78
X4: Timelines 82

BESPLATNI KUTAK: Predecessor 86
U POKRETU: The Darkside Detective 87

HARDWARE:
Zaopin Z2 88
HORI Split Pad Compact Attachment Set - Lavender 92
Spawn ControlPlay 94
HORIPAD Turbo - Zelda 96

ENIGMATIKA: Star Wars edition 98

Pouzdani Valve insajder praktično potvrdio Half-Life 3

Jedan od najpoznatijih Valve insajdera na sceni, Gabe Follower, predstavio je nove dokaze koji ukazuju da je Half-Life 3 uveliko u razvoju. Sve dokaze je izneo u javnost putem YouTube videa, na kome je navodno radio čak tri godine.

"Half-Life 3 zaista postoji. Valve dugo pokušava da sakrije da ćemo se posle toliko godina vratiti u XEN. Igra će imati polu-otvoreni svet, weather sistem, smenu dana i noći, pametne NPC likove...".

Gabe Follower je pronašao mnogo uzbudljivih detalja, uključujući delove koda koji opisuju ponašanje XEN neprijatelja. Tvrdi da će igra imati veoma naprednu grafiku, sa izrazito realističnom fizikom, facijalnim ekspresijama i lip-syncing animacijama.

Concord bombardovan negativnim recenzijama odmah po izlasku

Poslednjih nekoliko dana su nesumnjivo bili teški za developere u Firewalku. Lansiranje igre Concord nije polučilo uspeh, jer je privuklo tri puta manje igrača nego tokom beta testa, koji je sam po sebi imao skroman odaziv. Najveći broj istovremeno aktivnih igrača na Steamu u prvih 11 sati bio je 697, što je jedan od najslabijih rezultata za igru koja se prodaje po ceni većoj od 30 evra.

Oni koji igraju Concord tvrde da je igra zapravo dobra i da problem nije u njenom kvalitetu. Međutim, čini se da je tržište multiplejer igara trenutno prezasićeno sličnim naslovima, dok je Concord lansiran u periodu između dve atraktivne singlplejer igre, Black Myth: Wukong i Star Wars: Outlaws.

Najava koja nikoga nije iznenadila: Valve zvanično predstavio Deadlock

Posle podužeg perioda testiranja, glasina i procurelih screenshota, Valve-ova hero shooter MOBA Deadlock je konačno osvanula na Steamu. Valve je istakao da je igra "u ranoj fazi razvoja sa dosta placeholder elemenata i eksperimentalnim gejmplejom". Ne samo da ovo znači da ćemo se načekati, već i da će se gejmplej kroz razvoj potencijalno promeniti. Što se tiče samog gejmpleja, Deadlock je 6v6 third-person hero shooter sa elementima MOBA igara.

Deadlock je vremenom tiho sakupio hiljade igrača, dostigavši više od 18.000 istovremeno aktivnih igrača sredinom avgusta. Ako biste voleli da vidite Deadlock u akciji, velike su šanse da ga vaš omiljeni streamer već uveliko igra.

Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 ponovo odložen

Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 nije imao najlakši put od svoje najave još 2019. godine. Igra je više puta promenila studio zbog čega je patila od niza odlaganja. Sada, naslednik proslavljenog originala se ponovo povlači u noć jer je datum izlaska odložen za 2025. godinu.

Uprkos još jednom odlaganju, tim je obećao da će ova najnovija odluka omogućiti razvoj dodatnog sadržaja, uključujući "više završetaka igre", dok će takođe dati timu prostora i vremena "da se pozabavi komentarima playtestera".

Prvobitno planiran za kraj 2024. godine, VTM – Bloodlines 2 će sada navodno stići u prvoj polovini 2025. godine. Naravno, moraćemo da sačekamo i vidimo da li će tako i ostati.

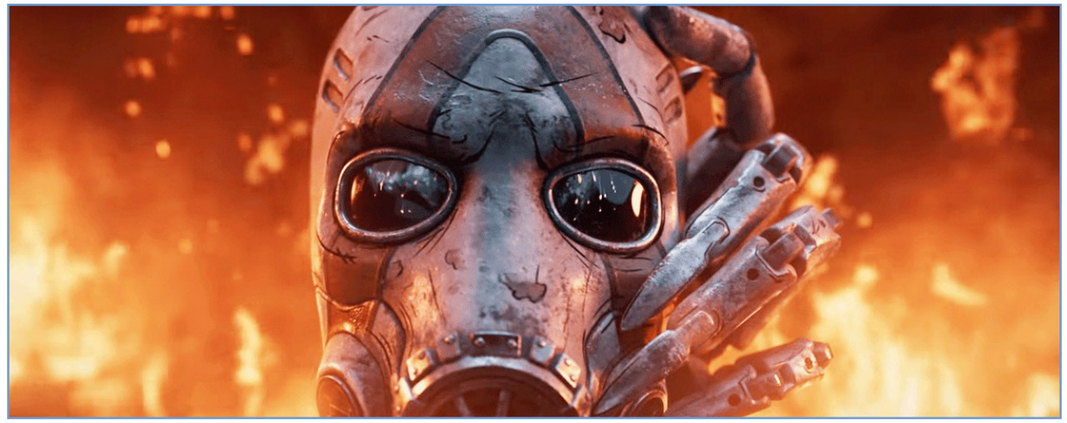
Black Myth: Wukong postao druga najigranija igra na Steamu

Igra koja se našla na najvećem broju lista želja na Steamu, postala je druga najigranija igra u istoriji platforme. Samo nekoliko sati nakon izlaska, Black Myth: Wukong je igralo skoro dva i po miliona gejmera!
Po broju istovremenih igrača, Black Myth: Wukong je prevazišao najpopularnije singlplejer igre ikada, kao i najigranije multiplejer naslove, uključujući Baldur's Gate 3 (875.343), Hogwarts Legacy (879.308), Elden Ring (953.426), Cyberpunk 2077 (1.054.388), Dotu 2 (1.295.114), Lost Ark (1.325.305) i Counter-Strike 2 (1.818.773). Ove statistike su dostupne na stranici SteamDB.
Prvo mesto i dalje drži PUBG: BATTLEGROUNDS (3.257.248). Da li će Wukong uspeti da ga prevaziđe?

Amazon najavio seriju baziranu na brojnim gejming franšizama

Prime Video je otkrio Secret Level, novu "animiranu antologijsku seriju za odrasle" sa pričama smeštenim u svetovima različitih video igara. Secret Level će stići na Prime Video 10. decembra.
Igre koje su inspirisale 15 epizoda uključuju Armored Core, Concord, Crossfire, Dungeons & Dragons, Exodus, Honor of Kings, Mega Man, New World: Aeternum, PAC-MAN, razne PlayStation Studios igre, Sifu, Spelunky, The Outer Worlds, Unreal Tournament i Warhammer 40,000.
Secret Level dolazi od Blur Studia, kompanije za animaciju i dizajn koju je osnovao Tim Miller, režiser Deadpoola (2016) i Terminator: Dark Fate (2019), ali je verovatno najpoznatiji po seriji Love, Death & Robots (2019).

Najavljen Borderlands 4, izlazi sledeće godine



Tokom Gamescom Opening Night Live, zvanično je najavljen Borderlands 4 sa uzbudljivim teaser trejlerom. Tačan datum izlaska nam nije poznat, osim da će igra izaći 2025. godine.
"Igrači će preuzeti ulogu legendarnog Vault Huntera dok se probijaju kroz horde neprijatelja u potrazi za novim blagom na potpuno novoj planeti", navodi se u opisu koji prati reveal trejler.
Dok je PC verzija Borderlands 3 bila Epic Games Store ekskluziva na šest meseci, Borderlands 4 je već dostupan za wishlist na Steamu. Izdavač 2K je već potvrdio da je sledeća Borderlands igra u aktivnom razvoju, nakon što je objavio da je kupio Gearbox Entertainment od Embracer Grupe za 460 miliona dolara.

Novo poglavlje u Dragon Age sagi izlazi 31. oktobra

BioWare i EA su putem novog trejlera najavili da Dragon Age: The Veilguard izlazi 31. oktobra 2024. godine. Za 30. avgust je zakazana Q&A sesija sa developerima.
Trejler prikazuje više detalja o svetu i likovima Veilguard-a. Igrači će preuzeti ulogu Rooka i ostalih članova partija, uključujući Bellaru, Davrina, Neve i Taash, od kojih svaki poseduje posebne sposobnosti.
Standardna verzija Veilguard-a za PS5 i Xbox Series X/S koštaće 70 dolara, dok će verzija za PC biti 10 dolara jeftinija. Svi koji unapred naruče igru dobiće Blood Dragon set. Najavljeno je i deluxe izdanje (90 dolara za konzole i 80 dolara za PC) koje pored Blood Dragon seta nudi dodatne kozmetičke iteme.

Borderlands debitovao kao najgore ocenjena adaptacija video igara svih vremena

Film Borderlands je izazvao velike sumnje još pre izlaska, kada su se glumci počeli distancirati od projekta nakon snimanja. Sada su stigle i prve recenzije, a Borderlands je debitovao kao najgore ocenjena adaptacija jedne igre.

Borderlands je osvojio 0% na Rotten Tomatoes na osnovu preko 13 recenzija. Većina recenzija navodi nezanimljiv zaplet, slab kasting i loše akcione sekvence kao ključne razloge za niske ocene. Neki čak idu dotle da kažu da film neće obradovati ni fanove igre.

Film se nalazi na dnu liste adaptacija video igara, debitujući ispod nekih od najgorih filmova iz ere 2000-ih, kao što su "Street Fighter: Legenda o Chun-Li", "Alone in The Dark" i "Blood Rayne".

Red Dead Redemption izgleda konačno stiže na PC

Otkako je izašao 2010. godine, fanovi preklinju Rockstar da originalni Red Dead Redemption dovede na PC. Izgleda da nećemo morati još dugo da čekamo, zahvaljujući promenjenom opisu igre na PlayStation Store prodavnici.

U opisu se navodi da će port sadržati sva poboljšanja konzolne verzije iz 2023. godine, plus nekoliko dodatnih nadogradnja koje će biti ekskluzivne za PC, kao što su podrška za višu rezoluciju i frejmrejt. PSN opis upućuje da će RDR PC verzija sadržati i Undead Nightmare, DLC koji je izašao ubrzo nakon originala.

Čak i da PC verzija zaista izlazi uskoro, očekivanja su nam na prilično niskom nivou, pošto je Rockstar verovatno fokusiran na GTA 6.

Switch 2 bi mogao koštati 500 dolara

Nakon uspešne vladavine Nintendo Switcha, naslednik je konačno na putu. Konzola bi trebalo da izađe u prvoj polovini 2025. godine, ali insajderi predviđaju mnogo višu cenu od očekivane za ovaj tip hardvera - čak 499 dolara. Vredi napomenuti da se originalni Nintendo Switch prodavao po ceni od 300 dolara, a Nintendo Switch Lite za 200 dolara.

Za poređenje, PS5 je na izlasku koštao oko 400 dolara. Stoga, Nintendo može imati problema sa opravdanjem svoje cene. Možda će nadoknaditi prekomernu cenu ekskluzivnim igrama, ali je na fanovima da odluče da li će to biti dovoljno. Nintendo Switch 2 će se oslanjati na Nvidia hardver, što bi mogao biti jedan od razloga za visoku cenu.

Nova Five Nights at Freddy's igra najavljena za 2025. godinu

Steel Wool Games je zvanično objavio trejler za Five Nights at Freddy's: Secret of the Mimic, prvi FNAF naslov otkako je izašao Help Wanted 2 2023. godine.

Što se tiče trejlera za novu igru, dobili smo tizer od 42 sekunde koji prikazuje muzičku kutiju (unutar koje se naravno nalazi jeziva lutka), kao i godinu 1979, što ukazuje da će Secret of the Mimic biti prequel. Ako je zaista smeštena u 1979. godini, ovo bi mogla biti najranija igra u FNAF tajmlajnu. Inače, Mimic je lik koji se prvi put pojavio u Tales from the Pizzaplex, antologiji kratkih horor romana u FNAF univerzumu.

Trejler za Five Nights at Freddy's: Secret of the Mimic je planiran za 2025. godinu.

INTERVJU SA MIRKOM TOPALSKIM

O KARIJERI I RADU NA IGRI BOTS-4 DEFENSE

Za 182. broj Play! magazina smo vam spremili intervju sa veoma uticajnim članom domaće industrije video igara, Mirkom Topalskim - iskusnim muzičarom, suosnivačem Srpske Gejming Asocijacije (SGA), i pre svega, gejmerom. Fokus ovog razgovora je na prvom projektu Danube Games studija koji predvodi Mirko, kao i na njegovoj karijeri u game devu u Srbiji. Ako planirate da se upustite u razvoj video igara ili biste želeli da vašu ljubav prema muzici prenesete u gejming, obavezno poslušajte šta je Mirko imao da kaže!

Dobrodošao Mirko! Jedan si od osnivača Eipix Entertainmenta i SGA. Kakav je osećaj biti jedan od predvodnika u rastu domaće game dev scene?

Mirko: Moram da priznam, zvuči kao kliše, ali zaista, sve je bilo mnogo drugačije pre otprilike dvadeset godina kada sam počeo profesionalno da se bavim razvojem video igara. Taj put sam započeo iz ljubavi prema umetnosti, muzici, i naravno, igrama. Ušao sam u gejming sa stavom "šta zna dete šta je sto kila, uzelo pa nosi." Da sam tada znao koliko će biti teško, nisam siguran da bih se odlučio na taj korak (šalim se, naravno da bih).

Kada smo počeli da razvijamo našu prvu igru 2005. godine, YouTube se tek pojavio. Pravili smo svoj engine od nule i radili tri godine, danonoćno, kako bismo stvorili naše prvo gejmersko čedo – Pyroblazer. Iako nije ostvario značajan uspeh na svetskom tržištu 2008. godine, nismo odustali. Mnogo godina kasnije postigli smo značajne uspehe sa Hidden Object igrama i drugim projektima. Osim toga, bio sam jedan od osnivača SGA i imao sam priliku da doprinosim rastu industrije u Srbiji, što je za mene neprocenjivo i duboko emotivno iskustvo.

Na tu temu, pronašli smo podatak da si u saradnji sa Educons Univerzitetom iz Sremske Kamenice doprineo razvoju obrazovnog programa za development video igara u Srbiji. Da li možeš da nam opišeš to iskustvo?

Mirko: Iskreno, više se ni ne sećam tačno koje godine je to bilo, ali znam da tada nije bilo puno visokoobrazovnih institucija koje su nudile programe iz gejminga, što se danas drastično promenilo. Saradnja sa Educons Univerzitetom bila je deo mog šireg cilja da povećamo nivo edukacije i prakse u game dev industriji u Srbiji. Kreirali smo program koji omogućava studentima da steknu praktična znanja koja su direktno primenljiva u industriji. Danas takvih programa ima na pretek, kako kod nas, tako i u inostranstvu, a posebno na internetu.

Fast forward u 2024. godinu, na Steamu se pojavila igra Bots-4 Defense od Danube Games studija. Reci nam nešto o timu. Koliko članova broji i koliko dugo ste na okupu?

Mirko: Bots-4 Defense je prvenac novog studija Danube Games. Imamo dva stalna člana i mene, koji produciram projekat i pokušavam da tim izvedem na pravi put. Tu je, naravno, i pomoć jednog marketara i jednog sjajnog outsource ilustratora. Na igri radimo već oko dve godine. Ime tima inspirisano je činjenicom da su dva člana tima u Beogradu, dok smo ilustrator i ja u Novom Sadu.

Kako bi našim čitaocima opisao Bots-4 Defense? Zbog čega ste se za prvi projekat odlučili baš za tower defense igru? Koliko dugo radite na igri?

Mirko: Bots-4 Defense je akciona Tower Defense igra za jednog do četiri igrača. U pitanju je kombinacija Lane Tower Defense tipa igre, poput Plants vs. Zombies, i couch co-op igara poput Towerfall Ascension-a. Relativno jedinstvena ideja je da igrači mogu da se udruže i igraju zajedno na jednom računaru (a u budućnosti i na konzolama) ili online.

Igra postaje izuzetno zabavna kada više igrača igra zajedno, stvarajući totalni haos na ekranu sa mecima, tehno-bubama koje su glavni antagonisti i našim robotskim herojima koji mogu da postavljaju kule, koriste ručne napade i širok dijapazon dodatnih oružja. Naši botovi mogu da premeštaju kule, spajaju ih u naprednije verzije, pa čak i da ih udaraju kako bi postigli specifične efekte.
Svemirske tehno-bube možda nisu najinovativniji neprijatelji, ali time odajemo počast klasicima naučne fantastike i gejminga poput Starship Troopers, Starcraft, i Alien. Trudili smo se da pozadinska priča bude humoristična, a da li smo uspeli, saznaćemo uskoro.

Kakvoj publici je Bots-4 Defense namenjen? Da li se iza svog tog šarma krije ozbiljna igra koja zahteva dosta timskog rada?

Mirko: Igra je dizajnirana da bude bez krvi, i uprkos činjenici da igrači uništavaju tehno-bube, trudili smo se da nasilje svedemo na minimum i učinimo ga što humorističnijim, što je čini prikladnom za široku publiku. Naravno, postoji kampanja za jednog igrača, ali igra zaista dolazi do punog potencijala kada se igra sa prijateljima (ili neprijateljima, jer razmatramo dodavanje PVP moda). Trenutno se borimo sa balansiranjem dubine i kompleksnosti sa jedne strane i intuitivnosti i zabave sa druge strane, ali svakako nam je cilj da igra ima dubok strateški potencijal uz mogućnost arkadne zabave.

Koji segment razvoja igre vam je predstavio najveći izazov?

Mirko: Najveći izazov je upravo balansiranje dubine i kompleksnosti igre, zajedno sa odabirom koje ideje implementirati, jer imamo mnogo ideja, ali mali tim i ograničeno vreme.

Kakvi su bili dosadašnji komentari i utisci o besplatnom Steam demou?

Mirko: Tek smo nedavno najavili igru, tako da je još uvek malo ljudi igralo, ali odmah smo primetili da se osmeh ne skida sa lica kada više od jednog igrača preuzme

kontrolere. Ako neko želi da isproba igru, može to učiniti preuzimanjem besplatnog demoa na Steamu. Dužina demoa je oko pedeset minuta, a prosečno vreme igranja je oko četrdeset što je dobar znak. Takođe, wishlistovanje igre na Steamu nam mnogo znači i pomaže. Osim toga, igrači mogu pomoći lajkovanjem i deljenjem Steam stranice i drugih linkova na društvenim mrežama ili se pridružiti našoj Discord stranici. Na ovaj način podržavamo razvoj domaće gejming scene.

Hajde da se dotaknemo i tvoje muzičke karijere. Da li si ti komponovao muziku za Bots-4 Defense? Opiši nam to iskustvo.

Mirko: Da, komponovao sam muziku i još uvek radim na njoj. Kao milenijalac, odrastao sam uz zvuke SID čipa Commodore-a. Već neko vreme me interesuje komponovanje "starinske" muzike u dva pravca. Jedan je zaista starinska, poput renesansne, barokne i klasične, a drugi je modernija starinska, takozvana "chip-tune". Ovo je prvi put da u potpunosti radim ceo soundtrack u žanru koji toliko volim. Godinama sakupljam stare sintisajzere i moderne softverske rekreacije istih, pa je ovo sjajna prilika da sve to iskoristim!

Za koje igre si ranije radio muziku? Ako zanemarimo da svaka igra zahteva specifičan muzički stil koji zavisi od tona, atmosfere i vizuelne prezentacije, koji stil bi rekao da tebi najviše leži?

Mirko: Radio sam muziku za mnoge igre, previše da ih sve pobrojimo, ali među favoritima su mi Pyroblazer i Final Cut: Death on the Silver Screen. Epska orkestarska muzika i chip-tune su mi omiljeni žanrovi kada je u pitanju primenjena muzika.

Kao neko sa dugogodišnjim iskustvom na domaćoj sceni, i to u više različitih sfera, kakav bi savet dao mladim developerima i kompozitorima iz Srbije?

Mirko: Rekao bih da je sve moguće, ali uz odgovarajuću cenu. Možda zvuči mračno, ali važno je dobro promisliti dugoročne posledice svega što radimo i želimo. Nažalost, o ovakvim stvarima čovek često razmišlja kada je stariji. I kompozitorima i developerima bih savetovao da rade na sebi, ali i na ličnom marketingu. Mislim da su kompozitori u težoj poziciji i da bi trebalo da imaju plan B. Ako žele da se profesionalno bave muzikom za igre, trebalo bi da uđu duboko u materiju u svakom smislu. Morate poznavati i igrati igre, razumeti mehanike i alate za razvoj igara i slično.

A sada i jedno teško pitanje. Koji soundtrackovi iz igara su ti omiljeni? Koji su imali najveći uticaj na tebe kao muzičara?

Mirko: Zapravo, jeste ali i nije teško. Izdvojio bih Franka Klepackog sa numerama iz igara Dune II i serijala Command & Conquer, kao i kultnu muziku iz Warcraft II. Osim toga, muzika iz starih igara, poput Soccer Kid koja je komponovana u trackeru (poseban program za pravljenje muzike na računaru koji koristi heksadecimalne vrednosti), takođe me je značajno inspirisala, a taj tip programa i dan danas volim i koristim, a vidim da nisam usamljen u tome. Od kompozitora elektronske muzike, tu je sveto trojstvo Vangelis/Jarre/Oldfield, dok od klasičnih majstora apsolutno sve, sa posebnim naglaskom na Johana Sebastijana Baha.

Ako bi morao da biraš između gejminga i muzike, šta bi izabrao i zašto?

Mirko: Težak izbor, ali verovatno bih izabrao gejming jer mi omogućava da kombinujem sve aspekte umetnosti, uključujući i muziku, u jedno koherentno iskustvo.

Pored svih tvojih projekata, da li imaš vremena za igre? Da li nešto trenutno igraš?

Mirko: Obožavam potezne i real-time strategije, kao i couch-coop igre i tower defense žanr. Uzimajući to u obzir jasno je zašto radim na Bots-4 Defense. Najčešće igram igre na Switchu ili Steamu. PS5 sam kupio zbog Final Fantasy VII rimejka, ali ga još nisam odigrao. Nadam se da ću uskoro imati vremena za to.

Podržite Mirka i Danube Games i dodajte Bots-4 Defense na vašu Steam wish listu!

INTERVJU SA NEMANJOM STEPANOVIĆEM

U našem sledećem intervjuu smo razgovarali sa Nemanjom Stepanovićem, poznatijem kao nexy. Nemanja je game devom počeo da se bavi još od malih nogu, isključivo samostalno. Kao svaki kreativac i ljubitelj igara, tokom godina je radio na velikom broju projekata, ali mi ćemo se ovom prilikom fokusirati na njegov najnoviji - Super Dungeon Muncher!

Kakvo je tvoje dosadašnje iskustvo u domaćoj gejming industriji? Da li je Super Dungeon Muncher tvoj prvi projekat i da li si na igri radio potpuno sam?

Nemanja: Razvojem igara bavim se još od malena, te mogu reći da imam na stotine nedovršenih projekata. Neke igrice koje sam ipak uspeo da završim možete pronaći na mojoj itch.io stranici: https://n-nexy.itch.io/. Super Dungeon Muncher je, međutim, prvi poveći projekat i na njemu sam radio potpuno samostalno.

Kako bi nam opisao osnovni gejmplej loop u Super Dungeon Muncher?

Nemanja: Super Dungeon Muncher je izazovan runner koji kombinuje elemente rogue-like žanra i brzo rešavanje puzli. Igrači beže od titularnog Munchera, pokušavajući usputno da dostignu kraj nivoa ili da ga nahrane "fekalijama" koje nikako nisu deo njegove dijete. Igra je izuzetno teška i nagrađuje upornost.

Kako si došao na ideju igre?

Nemanja: Ideja za igru nastala je tokom Opera GX game-jam-a 2022. godine. Cilj jam-a bio je pronaći igricu za "kad nestane net" za Operu browser (poput dobro poznate igre sa dinosaurusom na Chrome browseru), tema - "Keep Moving", a ograničenje da igra može da se kontroliše samo jednim prstom. Iako je prvobitna ideja bila da se napravi nešto slično runner igrama, tada me je baš svrbelo da se isprobam u "dungeon crawler" žanru sa rogue-like elementima, iz čega se na kraju izrodio Super Dungeon Muncher. Trajanje jam-a bilo je samo dve nedelje što mi je pomoglo da izbegnem bilo kakav feature-creep i da se fokusiram na osnovnu mehaniku koja se relativno brzo kapira.

Reci nam nešto o razvojnom procesu.

Nemanja: Implementacija rogue-like turn-based kretanja nije jednostavna, naročito kada je u pitanju upravljanje sudarima između igrača, neprijatelja i drugih objekata koji se dešavaju "istovremeno". Naizgled prosti problemi poput situacije kada igrač i neprijatelj pokušavaju da zauzmu isto "polje" zahtevaju puno pažnje i truda da se reše kako treba.

Pomenuo si da igra poseduje elemente rogue-like žanra. Kako su oni uvezani u Super Dungeon Muncher?

Nemanja: Ključni elementi rogue-like žanra u Super Dungeon Muncher-u uključuju turn-based kretanje igrača i neprijatelja, perma-death, kao i meta-progresiju u obliku otključavanja novih karaktera. Takođe, deo sadržaja se proceduralno generiše, što je još jedan karakterističan element rogue-like igara.

Tempo igre je izuzetno visok. Da li si se tokom razvoja plašio da će ova karakteristika odbiti casual publiku?

Nemanja: Tokom razvoja nisam imao takve brige, ali se pokazalo da igra nije baš pogodna za casual publiku. Testiranje sa iskusnim igračima dalo mi je pogrešan utisak da će i šira publika uživati u izazovu. Kako mi marketing nije jača strana, mislim da nisam doboljno dobro iskomunicirao težinu igre koju sada pojedini revieweri opisuju kao "Dark Souls-like".

Jedna od najvažnijih odlika video igara je replay value, to jest koliko sadržaja nude i koliko dugo su u stanju da drže pažnju igraču. Da li bi rekao da Super Dungeon Muncher ima visok replay value? Šta je po tebi ključno u tom pogledu?

Nemanja: Super Dungeon Muncher nudi visok replay value zbog potrebe da se igra iznova kako bi se savladali različiti segmenti ili otključali novi, jači karakteri. Svaki novi run proceduralno generiše nivoe koristeći predefinisane delove, a lokacije "skrivenih" kovčega i drop šanse itema su randomizovani, što doprinosi ponovnoj igrivosti.

Na koji način tome doprinose alternativni karakteri?

Nemanja: Svaki karakter u igri ima jedinstvene sposobnosti, od početne opreme do moći koje značajno menjaju tok igre. Na primer, karakteri poput "Cursed" nasumično eksplodiraju blokade, dok na primer "Hex" karakter omogućava lečenje svaki put kada ubije neprijatelja, što može dramatično promeniti način kojim se pristupa igri.

Igra izgleda (i zvuči) jako šarmantno i odiše nostalgijom. Kako je evoluirala tvoja vizija igre tokom razvoja? Da li bi neku igru naveo kao glavnu inspiraciju?

Nemanja: Iskreno, nemam specifičnu igru koju bi naveo kao glavnu inspiraciju. Mnogi igrači su primetili male mehaničke sličnosti sa "One Way Heroics", ali sam tada prvi put čuo za tu igru. Pixel-art estetika inspirisana je sličnim vizuelnim stilovima, ponajviše iz igara uz koje sam odrastao (uglavnom igre iz SNES ere).

Opiši nam tvoje iskustvo sa Steam-om. Kako bi ocenio ceo proces objavljivanja igre za ovu platformu?

Nemanja: Proces objavljivanja igre na Steamu bio je izazovan zbog mojeg otpora prema birokratiji i papirologiji. Ipak, Steam je bio znatno lakši za navigaciju u poređenju sa Google-om, koji, osim što sada ima sve moje podatke, verovatno zna i broj cipela koje nosim.

Igru si izdao samostalno. Da li si tokom razvoja razmotrio opciju publishera?

Nemanja: Dobio sam nekoliko ponuda od različitih publishera pre i nakon lansiranja igre, uključujući interesovanje od strane Nitrome-a. Iako bih voleo da vidim ovu igru na konzolama, nemam iskustva u toj oblasti te bi verovatno to uradio preko publishera. I dalje razmišljam da li ovaj projekat ima osnovu za tako veliki korak.

Pored Steam-a, da li je igra dostupna za druge platforme? Kakvi su dosadašnji utisci igrača?

Nemanja: Igra je dostupna na PlayStore, itch.io i Steam. Opšti utisci su fenomenalni, ali povremeno dobijam komentare od igrača koji su očekivali laganu blejažu na osnovu estetike, igrali manje od deset minuta i zatim rešili da svoje nezadovoljstvo podele sa mnom. Iako je izazovno suzdržati se ne odgovoriti im prosto "get good", kao developer morate ostati profesionalni i receptivni svim oblicima kritika.

Sad kada je Super Dungeon Muncher izašao, da li već počeo da razmišljaš o narednim projektima? Da li bi ubuduće radio u sklopu tima?

Nemanja: Imam mnogo započetih projekata i ideja, pa je najteže odabrati šta dalje raditi. Voleo bih da mogu da se posvetim većim projektima, ali takvi zahtevaju znatno više vremena. Stoga, sledeći projekat će po "veličini" verovatno biti sličan Super Dungeon Muncher-u. Otvoren sam za saradnju, ali kako trenutno ne poznajem ljude u ovim vodama za sada radim solo.

Od igara koje još nisu izašle, koju najviše iščekuješ?

Nemanja: Definitivno iščekujem "UFO50". Preporučujem svima koji su odrasli uz žute kineske kertridže sa 50+ igara da obavezno pogledaju ovaj naslov.

Podržite Nemanju i bacite pogled na Super Dungeon Muncher! Našu recenziju igre možete pročitati u Review rubrici.

FILM LETA: DEADPOOL & WOLVERINE

Autor: Milan Janković

Tokom naše dvomesečne letnje pauze se izdešavalo dosta toga, a mi u redakciji smo uspeli i da malo predahnemo (od posla, ne i od vrućina). U pauzi smo dobili priliku da se nađemo na premijeri filma Deadpool & Wolverine, i odmah možemo reći da je ovo film koji je obeležio naše leto.

Film je izrađen na čvrstim stubovima oslonca koje drže dva možda i najpopularnija Marvel imena, jedan je Deadpool sa Rajanom Rejnoldsom a drugi je čuveni Wolverine kojeg je po deseti put tumačio Hju Džekmen. Premisa filma je prosta i praktično očekivana jer se opet multiverzum umešao u čitavu koncepciju, što je dovelo do spajanja nespojivog, naša dva titularna junaka - jednog dečački neozbiljnog a drugog surovo fokusiranog na rešavanje problema. Odatle već znate u kojem smeru sve ide, mada se može reći da je priča konfuzna i više je "sklepana" kao fan service.

Ovo je film koji nema sredinu, ili ga volite ili ne, što je odlično. Pogotovu ćete ga voleti ako ste fanovi Deadpoola i ako ste odgledali prva dva filma, jer je ovaj nudi isto iskustvo, samo na dosta višem nivou. Svaki minut je bio uzbudljiv i zanimljiv, a hemija između Rejnoldsa i Džekmena je i te kako primetna, što daje dodatnu draž filmu.

Deadpool & Wolverine je prepun gostujućih uloga, glumaca i heroja (hvala multiverzume!). Prava je sreća

što trejleri nisu otkrili ništa od toga, tako da je u sali bilo dosta smeha, oduševljenja i aplauza. Najveći utisak na mene lično ostavilo je to što ponovo imamo priliku da vidimo mišićavog Wolverina. Ovo je prilično emotivni momenat za fanove pošto vraća uspomene od kojih smo sada udaljeni već četvrt veka.

''Tarantinovski krvavo'' bih opisao princip akcije i nasilja kojeg ima na pretek. Cela prezentacija je otklonila sumnje da bi Dizni svojom cenzurom nekako upropastio naša dva junaka. Sa tim u vidu, može se reći da je ovaj film poslednji pozdrav pre nego što se i ova dva "IP-a" pripoje u MCU.

Vidi se da je dosta truda uloženo i od strane Marvela i od strane samih glumaca, tako da možemo reći da smo iz bioskopske sale izašli radosni ali i malo sentimentalni zahvaljujući lepim starim uspomenama. Ovaj film ćemo takođe ubrojiti u lepe uspomene i vodimo se time da su nam Deadpool & Wolverine doneli film leta. Ko zna, možda ih sledećih par godina vidimo u nekoj novoj igri!

Srbija je spremna za Svetski Esports Šampionat u Rijadu
Upoznajte naše reprezentativce!

Od 11. do 19. novembra 2024. godine, najveštiji esportisti širom sveta okupiće se u Rijadu gde će se boriti za titulu najbolje esports nacije i deo impozantnog nagradnog fonda od 1.000.000 dolara. Na ovom prestižnom događaju će učestvovati i Srbija koja se na svetskom esports prvenstvu takmiči od njegovog osnivanja, tačnije 13 godina. Ovo će biti 16. po redu Svetski Esports Šampionat (WEC24) u organizaciji Međunarodne Esports Federacije (IESF) gde ćemo gledati okršaj rekordnih 130 timova!

Na 16. Svetskom Esports Šampionatu će se igrati ukupno pet esports naslova: Counter-Strike 2, Dota 2, eFootball, Mobile Legends: Bang Bang i PUBG MOBILE. Ako ste prethodnih godina pratili WEC, verovatno ste primetili da se Tekken ne nalazi na ovoj listi. IESF je zato kao zamenu po prvi put najavio ženski MLBB turnir, koji će se ove godine igrati uz ženski Counter-Strike 2 turnir. Kako se IESF ubrzano približava, bio bi red da se upoznamo sa našim reprezentativcima!

Tradicionalno, nacionalne kvalifikacije su organizovali Klan RUR i Srpski Savez Elektronskih Sportova i Esportova (SESE) tokom prolećnih meseci 2024. godine. Po završetku sezone, odabrani su predstavnici u svim disciplinama, da bi kasnije nastavili takmičenje na regionalnim, tačnije evropskim kvalifikacijama. Jedini izuzetak je naš eFootball predstavnik, Marko ''Roksa'' Roksić, koji je obezbedio direktan plasman za Svetski Šampionat. Pa hajde da krenemo od njega!

Marko Roksić

Poznat kao jedan od najboljih eFootball igrača iz naše zemlje, Roksić će nas na po treći put zaredom predstavljati na WEC šampionatu. Marko nije poznat samo u Srbiji, već i u svetu zbog dugogodišnjeg uspeha na mnogim međunarodnim esports turnirima. Tokom godina se odlično pokazao protiv globalne konkurencije, a osvojio je i mnoštvo titula i medalja. Najskorije smo imali priliku da navijamo za Roksu na Esports Mediterranean Games, gde je osvojio bronzu.

Roksić je na prošlogodišnjem IESF prvenstvu u Rumuniji dogurao do četvrtfinala. Evo kakva su mu očekivanja od ovogodišnjeg izdanja događaja:

"Jako je lep osećaj predstavljati Srbiju na međunarodnom događaju kao što je WEC. Očekujem veliku konkurenciju kao i prošle godine, ali verujem da ću doći do boljeg rezultata. Takođe mi je jako drago što su naši kanteraši prošli jer momci stvarno imaju kvalitet, a i uvek smo se lepo družili na ovakvim turnirima".

Srpska CS2 ekipa

Kao što je Roksa rekao, Srbija će i ove godine imati Counter-Strike predstavnike na Svetskom Esports Šampionatu. Kao jedna od najboljih ekipa iz Evrope, Srbija će pokušati da nadmaši svoj prošlogodišnji, inače fenomenalan rezultat. Posle bronze u Jašiju (kao i novčane nagrade od 20.000 dolara), ciljamo na zlato u Rijadu!

Ako iole pratite domaći kanter, sigurno ćete prepoznati naše reprezentativce. U Rijadu ćemo navijati za Luku "c0llins" Živanovića, Nikolu "Dragon" Boškovića, Vladana "Kind0" Mandića, Vladana "VLDN" Radevića, Luku "emi" Vukovića i Ivana "choiv7" Živkovića, CS veterane koji imaju višegodišnje iskustvo kako sa lokalnim, tako i sa internacionalnim timovima. Izuzev emija i c0llinsa, ovu identičnu postavu smo prošle godine bodrili u Rumuniji.
Sa dve reprezentacije na okupu, Srbija je sada spremna za Svetski Esports Šampionat. Za nešto više od dva meseca, naši momci će se u Rijadu takmičiti sa najveštijim esportistima sveta! O prenosu ćemo vas blagovremeno obavestiti, tako da garantujemo da nećete propustiti nijedan meč.

Nek' im je sa srećom!

INTERVJU SA ULIJANOM SCHWAB

KAKO JE NAŠA TEKKEN PREDSTAVNICA DONELA ZLATO SRBIJI

Godinu dana nakon našeg prethodnog susreta, ponovo smo imali priliku da popričamo sa Ulijanom ''QueenMuser'' Schwab, profesionalnom Tekken igračicom iz Srbije. Od tada se mnogo toga izdešavalo!

Naime, Ulijana je osvojila zlatnu medalju na ovogodišnjem Esports Mediterranean Games šampionatu, međunarodnom esports turniru koji se održao u istorijskom gradu Bengaziju u Libiji, od 7. do 9. avgusta. Kao predstavnica Srbije u ženskoj Tekken 8 diviziji, Ulijana je odmerila snage sa reprezentacijama Libije, Hrvatske, Egipta, Alžira i Crne Gore. Dokazala se kao ubedljivo najbolja takmičarka već u grupnoj fazi, pošto je ostvarila maksimalan učinak. Njena dominacija se nastavila i u plej-ofu, a kasnije i u finalnom duelu sa Libijom.

Ćao Ulijana! Pre nego što počnemo priču o tvom trijumfu u Libiji, predstavi se našim novim čitaocima. Kada si ušla u svet gejminga?

Ulijana: Kada sam imala šest godina, prvi put sam se susrela sa Nintendo konzolama, kao što su Nintendo 64 i Game Boy Color. Odrasla sam uz Pokemone, Yoshi's Island, Super Mario 64, Banjo-Kazooie i druge klasike. Tu je bio i prvi Super Smash Bros, koji me je na neki način upoznao sa borilačkim igrama.
Iako se mojim roditeljima nije dopalo što toliko vremena provodim pred ekranom, nastavila sam da gajim ljubav prema video igrama.
Prvi PC sam dobila tek u srednjoj školi. Igrala sam League of Legends i nekoliko RPG igara, ali sam na kraju otkrila Tekken, pre oko dve i po godine.

Svaka čast! Mnogo si napredovala do šampionata u Libiji.

Ulijana: Hvala! Intenzivno sam trenirala, ali postoji još jedan razlog. Moj main, gospodin medved Kuma, je postao mnogo jači u Tekken 8. I dalje ga igram najviše, ali sam polako počela da vežbam Ling Xiaoyu i Alisu jer Kuma nije toliko jak protiv određenih likova. Moram da postanem malo svestranija.

Hajde da pređemo na Esports Mediterranean Games. Opiši nam tvoje iskustvo na turniru.

Ulijana: Celokupno iskustvo je bilo fenomenalno za mene, ne samo zato što sam dobila priliku da se takmičim na profesionalnom nivou i da osvojim zlato za Srbiju, već i zato što sam posetila zemlju u kojoj ranije nisam bila, gde sam upoznala nove prijatelje. Sa mnom je išao i Vlada Coldheart koji je zapravo moj Tekken učitelj. Ovo je bio moj drugi međunarodni turnir, a prvi je bio prošlogodišnji EuroAsiada Games u Rusiji.

Konkurencija nije bila toliko jaka. Moja protivnica u finalu (Libija) je počela da igra Tekken pre mesec dana, a reprezentativka Crne Gore pre samo nedelju dana! Ali mislim da imaju veliki potencijal i da će postati mnogo bolje ako budu trenirale.

Trofej izgleda jako interesantno! Kao prvakinja, da li si osvojila i novčanu nagradu?

Ulijana: Nagradni fond za žensku Tekken diviziju je bio oko 3000 dolara. Ovaj iznos je trebalo da bude podeljen na četiri osobe, ali smo na kraju spale na tri. Računica se promenila, tako da iskreno nisam sigurna koliko sam osvojila :D Ali rekla bih nešto više od 1500 dolara. S druge strane, pehar je jako težak i lomljiv! U putu je nažalost malo nastradao...

Mimo samog takmičenja, da li si imala priliku da obiđeš grad?

Ulijana: Bengazi ima potencijala da izraste u zaista lep grad, ali bih rekla da je malo zapostavljen. Esports Mediterranean Games je bio organizovan u sklopu Benghazi Summer Festivala, tako da je bilo dosta turista. Nadam se da će ova posećenost državu podstaći da malo sredi grad.
Na EuroAsiada Games u Rusiji sam bila u Ufi i ovaj grad me je u neku ruku podsetio na Milanu, gde sam stanovala dok sam živela u Italiji.

Kada biraš lika, da li je važnije da izabereš counter za protivnika ili samo koliko dobro igraš?

Ulijana: Iako priznajem da bi trebalo da proširim moj pool boraca, rekla bih da je najvažnija veština u igri.

Kada se takmičiš i vežbaš, da li koristiš standardni kontroler ili neki drugi?

Ulijana: Koristim hitbox kontroler. Na neki način mi je bilo lako da se naviknem na njega jer sam svirala klavir deset godina. Razvila sam dobru mišićnu memoriju. Kontroler je takođe jako pristupačan jer svaki taster mogu da podesim kako god želim.

Kako izgleda tvoj život van sveta Tekkena i esporta? Da li studiraš nešto?

Ulijana: Studirala sam jezike. U početku mi se jako dopalo, ali sam kasnije shvatila da ne želim da se bavim time profesionalno. Znam pet i po jezika. Rođena sam u Srbiji i odrasla sam u Italiji. Pored italijanskog i srpskog, govorim engleski, španski i nemački, a trenutno učim i persijski.

Zašto si se odlučila baš za persijski?

Ulijana: Moj verenik je Iranac. Upoznala sam ga na prošlogodišnjem Tekken turniru u Rusiji. Tada je bio dosta jači od mene, što je i dalje slučaj.

Na tu temu, šta misliš o predrasudi da su muškarci bolji od žena u video igrama?

Ulijana: Ako posmatram iz ugla Tekkena i miks turnira, dečaci imaju daleko više iskustva pa je i logično što su jači. Ali poznajem i dosta dobrih igračica. Na primer u italijanskoj Tekken zajednici ima devojaka koje su veoma jake, na primer Lux Sylva i Silvia Cronica. U Srbiji sam izgleda nažalost ja jedina koja se bavi Tekkenom na nekom višem nivou.

Kakvi su komentari drugih na to što igraš Tekken?

Ulijana: Neprijatnih komentara je bilo samo od ljudi koji su imali nešto lično protiv mene, ali društvo me je uvek podržavalo.

Kako raspoloženje utiče na tvoju igru?

Ulijana: Definitivno negativno. Ako sam ljuta ili nervozna, koncentracija mi znatno opadne.

Kakav savet bi dala devojkama koje bi želele da se bave Tekkenom na profesionalnom nivou?

Ulijana: Da pronađu dobro društvo i nekoga ko će im pomoći od početka. Moraju da treniraju zajedno i da slušaju savete onih koji vide njihov potencijal i koji imaju više iskustva. Ovo ne važi samo za Tekken, već i za bilo koju visoko kompetitivnu igru.

Šta još voliš da igraš pored Tekkena?

Ulijana: Volim gacha igre kao što su Genshin Impact i Wuthering Waves. Igrala sam i League of Legends od pete sezone pa nadalje (najviše Tristanu), ali sada sam se potpuno posvetila Tekkenu. Pod nekim drugim okolnostima bih igrala za profesionalni LoL tim. To mi je u neku ruku i bio plan i zbog toga sam napustila fakultet.

Kako bi uporedila Tekken sa drugim borilačkim igrama?

Ulijana: Probala sam Mortal Kombat ali ovaj tip igre nije za mene. Ali bih jako volela da igram 2XKO. Nažalost nisam dobila alpha key, ali mi se čini jako zanimljivo. Ko zna, možda ću se oprobati na profesionalnoj sceni i u ovoj igri.

Kako još provodiš svoje slobodno vreme?

Ulijana: Volim da pišem. Opisujem svoje dogodovštine, ali na malo čarobniji način. Zamislite dnevnik, ali maštovitiji. Pišem na papiru jer želim da očuvam tu tradiciju. Sa napretkom tehnologije ljudi će pre ili kasnije zaboraviti kako da pišu.

Da li bi sa nama podelila tvoje buduće planove?

Ulijana: Definitivno želim da postanem bolja i da nastavim da se takmičim, a ako budem imala sreće, možda dobijem sponzorstvo od nekog esports tima.

Hvala ti na izdvojenom vremenu! Čestitamo još jednom na osvojenoj zlatnoj medalji!

NAJUSPEŠNIJE KICKSTARTER KAMPANJE U ISTORIJI VIDEO IGARA

Način na koji se finansira razvoj jedne video igre drastično se promenio u poslednjoj deceniji. Indie developeri više ne zavise od velikih izdavača, niti moraju da ''iskrive'' svoju viziju kako bi stekli potrebnu podršku. Platforme poput Kickstartera omogućavaju malim developerima da direktno predstave svoje ideje gejming zajednici, u čemu su neki bili izuzetno uspešni.

Međutim, za svaku uspešnu kampanju, postoji isti broj igara koje nisu ispunile očekivanja - studiji često ne uspevaju da dostignu željeni cilj ili da isporuče gotov proizvod nakon prikupljanja potrebnog novca. Uprkos tome, mnogi gejmeri su ipak spremni za ovaj rizik, o čemu svedoče igre na našoj listi!

Pillars Of Eternity (2015)

Konačna suma:
3.986.929 $

Podrška:
73.986 igrača

Inspirisan mnogim sjajnim RPG naslovima s kraja 20. veka, Pillars Of Eternity je svojevremeno oborio rekord za najuspešniju Kickstarter kampanju. Igra je veoma lako premašila inicijalni cilj od 1,1 miliona funti, da bi do kraja kampanje prikupila skoro četiri miliona dolara. Iza projekta stoji Obsidian Entertainment, legendarni studio poznat po igrama kao što su KOTOR, Neverwinter Nights 2 i Fallout: New Vegas. Njihov sledeći projekat, Avowed, je planiran za 2024. godinu.
Pored uspešne kampanje, Pillars Of Eternity je prevazišao sva očekivanja u pogledu pozitivnih kritika i prodaje. Isto se ne može reći za nastavak, Pillars of Eternity II: Deadfire, koji je, blago rečeno, ''prošao ispod radara''.

Torment: Tides Of Numenera (2017)

Konačna suma:
4.188.927 $

Podrška:
74.405 igrača

Torment: Tides of Numenera je duhovni nastavak romana, pardon RPG igre Planescape: Torment s kraja 90-ih. Projekat je dostigao cilj od 900.000 dolara za samo šest sati od početka kampanje, u koju je kasnije uloženo preko četiri miliona. Sa tolikom podrškom, očekivali bismo da će ceo razvoj proći ''kao po loju'', ali to nažalost nije bio slučaj.
Igra je prvobitno trebalo da bude izdata u decembru 2014. godine, da bi konačno izašla više od dve godine kasnije, u februaru 2017. godine. Ovo je, razumljivo, jako naljutilo fanove, koji su se osećali kao da igra nije bila vredna čekanja. Ovo se odrazilo na prosečnu ocenu igre kao i ukupnu prodaju, koju je developer i osnivač inXile Entertainmenta opisao kao ''razočaravajuću''.

Eiyuden Chronicle: Hundred Heroes (2024)

Konačna suma:
4.547.473 $

Podrška:
46.307 igrača

Kada je Eiyuden Chronicle: Hundred Heroes osvanuo na Kickstarteru, fanovi Suikoden serijala su bili oduševljeni što će njihova omiljena JRPG franšiza dobiti spiritualnog naslednika posle toliko godina. Iza oba projekta stoji isti razvojni tim, što je fanovima ulilo solidnu dozu optimizma. Hajp je bio opravdan, pošto se Eiyuden Chronicle: Hundred Heroes pokazao kao masivan hit.

Igre iz Suikoden serijala su bile izuzetno popularne u Japanu i Americi tokom 90-ih. Stoga nije iznenađujuće što su Japanci i Amerikanci činili 58% ukupnog broja backera za ovu Kickstarter kampanju. S obzirom na uspeh projekta, Konami verovatno nikada neće prežaliti što sam nije izdao novu Suikoden igru.

Bloodstained: Ritual Of The Night (2019)

Konačna suma:
5.545.911 $

Podrška:
64.867 igrača

Konami često zapostavlja svoje starije IP-eve i to nije nikakva tajna. Ovom prilikom pričamo o Castlevania serijalu, koji je u ''hibernaciji'' (kao Drakula) od 2014. godine, kada je izašao Lords of Shadow 2. Ako preferirate klasičnije 2D Castlevanie, verovatno smatrate da je Order of Ecclesia poslednja ''dobra'' igra iz ovog IP-a. Zato se producent Castlevania igara, Koði Igaraši, odlučio za projekat u duhu starih klasika na koji su fanovi čekali godinama, naravno bez Konamija u priči. Tako se rodio Bloodstained: Ritual Of The Night.
Nakon nekoliko odlaganja i otkazanih portova, Bloodstained: Ritual of the Night je konačno izašao u junu 2019. godine. Igra je stekla veliki uspeh sa preko milion prodatih primeraka u godini izlaska. Razvojni tim je takođe kreirao kratku, ''retro-style'' Castlevaniu, Bloodstained: Curse of the Moon, koju su dobili na poklon igrači koji su uložili natprosečnu količinu novca u kampanju.

Shenmue 3 (2019)

Konačna suma:
6.333.295 $

Podrška:
69.320 igrača

Nakon što je najavljena u tandemu sa Final Fantasy VII Remake na E3 2015, Kickstarter kampanja za Shenmue 3 je prikupila dva miliona dolara za samo 8 sati i 43 minuta. Time je Shenmue 3 postao prva igra u istoriji koja je dostigla iznos od dva miliona dolara za tako kratko vreme, a sa konačnih 6.333.295, osvojio je titulu najuspešnije Kickstarter kampanje, ali samo u finansijskom smislu.
Nažalost, igra sama po sebi nije bila ni izbliza toliko uspešna. Šira zajednica gejmera je bila razočarana, uprkos tome što je kreator serijala naglasio da je Shenmue 3 ''posvetio fanovima''. Shenmue 4 je trenutno u razvoju, tako da će biti interesantno videti kako će se igra snaći u današnjem ''gejming ekosistemu''.

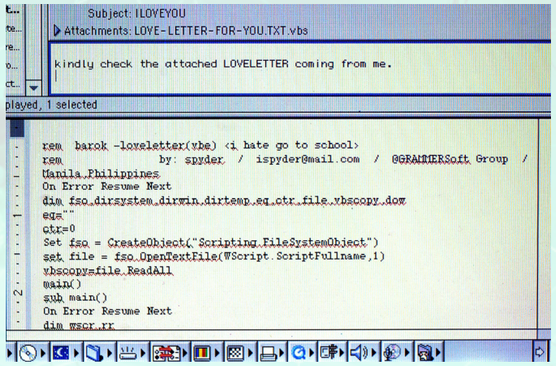
VIRUSI KOJI SU UZDRMALI SVET RAČUNARA

Kompjuterski virusi su možda i najveća pošast digitalnog sveta. Niko ne želi da se njihova mašina ''razboli'', a kamoli da ostane bez ličnih i drugih dragocenih podataka. Svako se barem jednom u životu susreo sa ovim problemom, ali retko kada razmišljWamo o globalnim epidemijama. Naime, svakog dana otkrivamo više od 350.000 novog ''zloćudnog'' softvera koji na godišnjem nivou nanosi nezamislivu štetu koja se prevodi u trošak od čak 55 milijardi dolara!

Zato smo odlučili da vam predstavimo najštetniji kompjuterski malware u istoriji, ali imajte na umu da je ovo samo vrh ledenog brega u beskrajnom moru sajber kriminala!

ILOVEYOU

Šteta: 15 milijardi $



Takođe poznat kao Loveletter, ILOVEYOU iz 2000. godine je funkcionisao tako što je žrtvama slao lažna ''ljubavna pisma'' koja su izgledala potpuno bezopasno. Virus je potom nastavio da šalje kopije samog sebe na svaku email adresu na listi kontakata zaraženog računara. Slično najzaraznijim bolestima koje pogađaju čoveka, ILOVEYOU se sa ''nultog pacijenta'' veoma brzo proširio na više od deset miliona računara širom planete.

ILOVEYOU je napravio student sa Filipina po imenu Onel de Guzman. Kreirao je virus kako bi krao lozinke i na taj način pristupao onlajn servisima koje je želeo da koristi besplatno. Navodno nije imao pojma koliko će se njegov virus proširiti i koliku štetu će naneti. Prema izveštajima novinara Džefa Vajta, de Guzman je danas na slobodi i radi u servisu mobilnih telefona u Manili.

WannaCry

Šteta: 4 milijarde $

WannaCry iz 2017. godine je tip malware-a koji nazivamo ransomware, virus koji preuzima kontrolu nad vašim podacima (ili cloud fajlovima) i bukvalno ih ''drži kao taoce'' dok ''otmičarima'' ne otplatite traženu sumu.

WannaCry se proširio na preko 200.000 računara u 150 zemalja, prouzrokujući ogromne finansijske gubitke jer su kompanije, zdravstvene ustanove i vladine organizacije koje nisu platile ''otkup'' morale ponovo da grade svoje sisteme od nule. Računari sa zastarelim operativnim sistemima su bili posebno lake mete. Njegovo širenje je konačno zaustavljeno kada je 22-godišnji istraživač iz Ujedinjenog Kraljevstva pronašao način da ga se reši.

Kada već govorimo o ransomware-u, vredi pomenuti još jedan napad iz septembra 2020. godine koji je pogodio američki Universal Health Services. Ovaj napad je navodno primorao preko 400 bolnica

da otkažu ogroman broj pregleda i operacija i da se vrate fizičkim papirima za prikupljanje i organizaciju podataka.

Klez

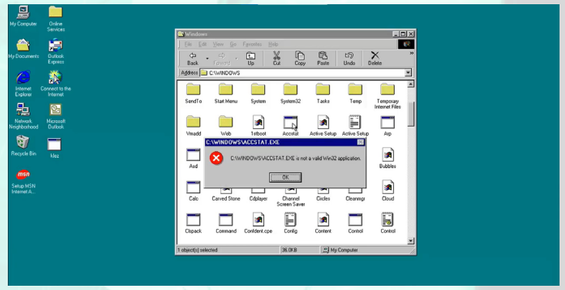
Šteta: 19,8 milijardi $

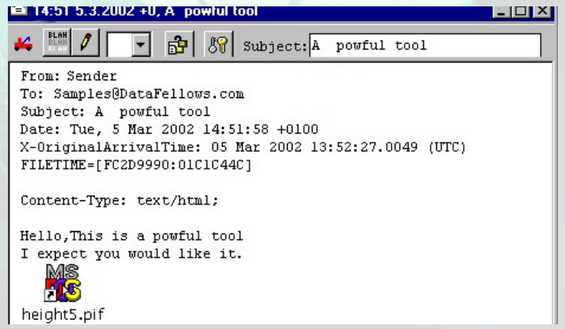
Sa procenjenom štetom od skoro 20 milijardi dolara, Klez je 2001. godine zarazio oko 7,2% svih računara na svetu, odnosno sedam miliona. Poreklom iz Kine, Klez je takozvani kompjuterski crv koji je žrtvama slao emailove sa lažno prikazanim imenima poznatih pošiljalaca.

Na taj način je uspešno zavarao milione korisnika, pa čak i one koji su imali ''kliker'' za računare. Ko bi pomislio da bi email od vašeg šefa ili prijatelja mogao da bude skriveni virus?

Kao i mnogi drugi virusi, Klez je pušten u nekoliko varijanti. Inficirao je fajlove, kopirao sam sebe i potom nastavio da se širi po mreži svake žrtve. Ovaj virus je harao godinama, a svaka nova verzija je bila štetnija od prethodne.

Srećom, danas su tu Microsoft Defender i drugi antivirusi koji predstavljaju prvu liniju odbrane protiv ovakvih napada.





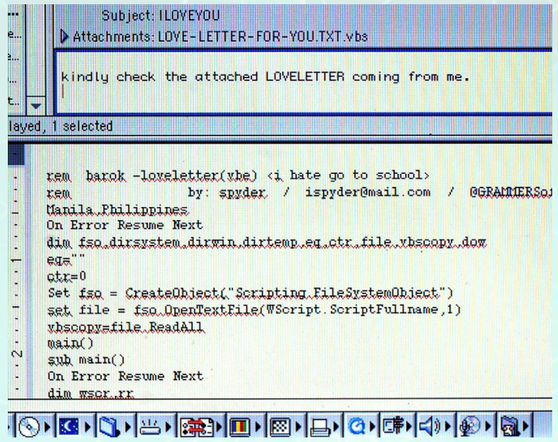
Sobig

Šteta: 30 milijardi $

Još jedan kompjuterski crv koji se lažno predstavljao kao legitimni softver u prilogu emailova, Sobig iz 2003. godine je naneo ukupnu štetu od 30 milijardi dolara širom Kanade, Velike Britanije, Sjedinjenih Država, Evrope i Azije.

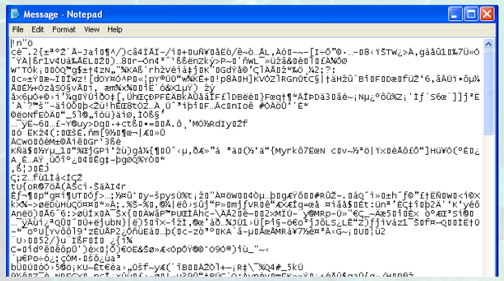
Poremetio je prodaju karata kompanije Air Canada i ometao poslovanje mnogih imućnih kompanija. Nekoliko verzija ovog crva je pušteno sukcesivno, od Sobig.A do Sobig.F, pri čemu je Sobig.F bio najzarazniji i najrazorniji.

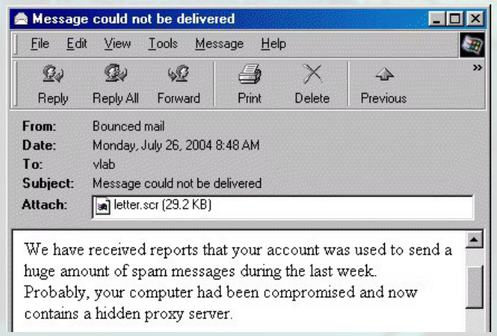
Sobig.F se sam deaktivirao 10. septembra 2003. godine. Iste godine, Microsoft je ponudio nagradu od 250.000 dolara za informacije koje bi dovele do hapšenja tvorca Sobiga. Smatra se da je čovek po imenu Ruslan Ibragimov originalni kreator ovog virusa, ali ove tvrdnje nikada nisu potvrđene.



Mydoom

Šteta: 38 milijardi $





Došli smo i do najgore digitalne epidemije. Mydoom (ili Novarg) je 2004. godine naneo procenjenu štetu od 38 milijardi dolara, ali ako uračunamo inflaciju, ta cifra iznosi 52,2 milijarde. Ako vam ove brojke deluju nezamislivo, imajte na umu da je Mydoom u jednom trenutku bio odgovoran za 25% SVIH poslatih emailova na svetu.

Sakupljao je sve adrese zaraženih računara, nastavljao da se širi i potom ubacivao svoje žrtve u botnet mrežu koja je bila odgovorna za masovne DDoS napade (engl. Distributed Denial of service). Ovi napadi su imali za cilj da poremete ili kompletno ugase odabrani server ili sajt.

Mydoom je živ i dan danas i procenjuje se da je odgovoran za oko 1% svih phishing emailova. Ovo nije mala stvar, s obzirom na to da se dnevno šalje oko 3,4 milijarde phishing emailova. Slično Sobigu, tvorac ovog virusa nikada nije uhvaćen, uprkos primamljivoj nagradi od 250.000 dolara.

pet project GAMES
RIPOUT
OUT NOW
PURCHASE ON STEAM

VALVE ĆUTI, TAJNO PUSTI IGRU, POBEDI

Autor: Igor Totić

Deadlock je najgore čuvana tajna u istoriji igara. Već mesecima se šuška da je Valve pustio neku PvP igru na testiranje samo određenim ljudima, da bi se kasnije proširilo na strimere i pojedine DOTA 2 igrače. Na kraju, nije postojala osoba koja nije čula za Deadlock i Valve je odgovorio na ovo tako što je samo pustio Steam stranicu sa naslovom igre i kratkim klipom. Onda je pustio pozivanje prijatelja kroz igru u ranu verziju igre. Ovaj tip marketinga, gde igra govori više nego 100 miliona dolara marketinške kampanje, je upalio. Imao sam sreće da budem pozvan i moram da priznam da sam se apsolutno navukao.

Prvo što bih želeo da napomenem, Deadlock nije hero shooter. Ako ste ikada igrali Smite, to bi bila možda najbliža igra Deadlock-u. Ovo je MOBA iz trećeg lica. Dotu i njen nastavak sam igrao od začetka, kao i League of Legends još od bete. Mnogo sati sam ostavio u ovim igrama ali godine su me stigle i živci više nisu vredni trošenja. Pored toga, najbitnije je što su mi MOBE dojadile. Deadlock tačno češe taj MOBA svrab ali pruža neverovatno timsko i izuzetno kompleksno iskustvo koje me je vratilo u mladost.

Deadlock je MOBA koja se igra 6v6, u kojoj raspolažete sa 21 herojem koji imaju vrlo unikatne sposobnosti. Pre nego što zapravo uđete u igru, birate grupu heroja iz koje ćete dobiti jednog da igrate do kraja partije. Ako imate svog maina, možete da stavite prioritet na njega i igra će se truditi da vam dodeli tog karaktera. Svi karakteri tokom partije moraju biti unikatni, to jest nema duplikata, ali igra od vas zahteva da izaberete više od jednog kako bi vam lakše našla partiju.

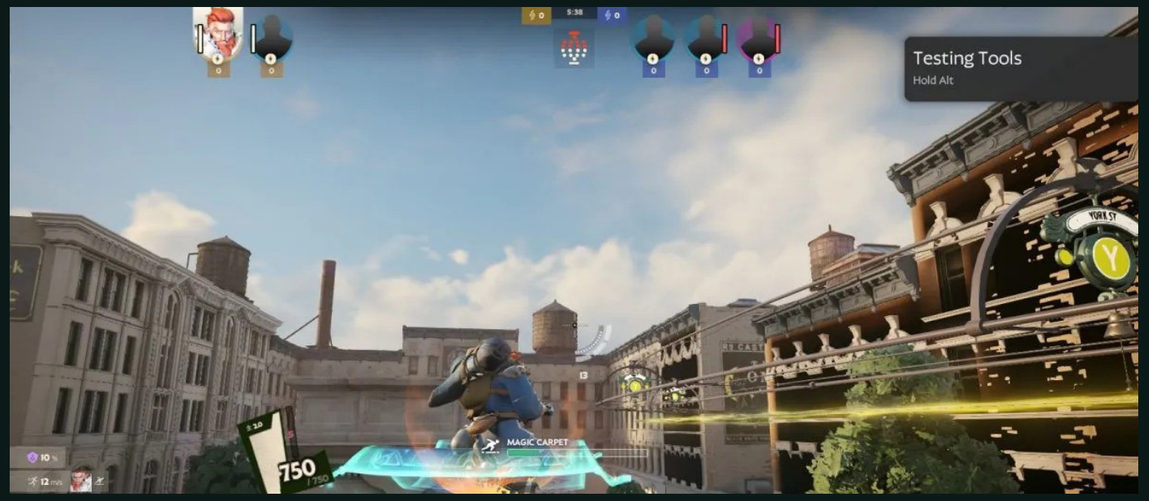
Posle učitavanja i inicijalne pripreme, upadate na mapu koja ima četiri lejna (putanje kretanja). Pošto je igra 6v6, lejnovi su podeljeni na 2x1v1 i 2x2v2 i igra će se truditi da vas upari sa igračima i protivnicima koji imaju sličan MMR vašem. Ako ste solo lejn, vaš protivnik će imati isti ili sličan MMR dok drugi lejnovi mogu imati manji ili veći. Ovo u početku može da demotiviše lane swap, ali na višim rangovima nije toliko bitno.

Kako krene partija, svi kreću da se „voze" šinama koje su postavljene iznad arene. Ove šine služe da brzo odete do baze i nazad kao i da brzo menjate lejnove ako je neophodno. Kada stignete do kraja šina, tu kreće početna borba gde vam je cilj da ubijate neprijateljske kripove ali i da sprečavate neprijatelja da „potvrdi" vaše. Ako ste ikada igrali DOTU, znaćete da možete da ubijete svoje kripove i time uradite deny protivniku i sprečite mu zaradu.U Deadlock ovo funkcioniše malo drugačije. Umesto zlata skupljate duše, a svaki put kad krip umre, iz njega izleti duša. Na vama je da upucate tu dušu i dobijete dodatne duše koje se koriste za kupovinu, dok protivnik takođe može da ih upuca i time uradi deny vama i prisvoji ih sebi.
Pošto svi heroji imaju neku vrstu naoružanja, ovo bi

bilo samo prepucavanje i pobedio bi onaj koji je precizniji. Iako taj faktor i dalje postoji, Valve je smislio način kako da rizikujete malo više ali da garantujete dodatne duše – igra mnogo nagrađuje borbu prsa u prsa. Što znači, da ako vi kripa ubijete napadom ruke (melee), dobijete zagarantovane duše koje ne mogu da vam se oduzmu, ali se otvarate za neprijatelja da vas ili kazni zbog toga ranjavanjem ili ubijanjem – igra ima ogroman plafon za skill.

Kretanje je vrlo bitan faktor u Deadlock-u jer je pozicioniranje, sakrivanje i skakanje ključno za preživljavanje, kao i za napad. Zbog toga, igra ima dubok sistem kretanja koji se vrti oko stamine koja se troši za skokove, duple skokove, skok u stranu, klizanje i

DEADLOCK NIJE HERO SHOOTER VEĆ MOBA IZ TREĆEG LICA



još mnogo naprednijih vrsta kretanja koje zavise od kombinovanje svih navedenih. Dobro poznavanje sistema kretanja je ključno za napredovanje u igri.

Trenutno postoji samo jedna mapa i grafički je opskurna sa dosta privremenih grafičkih elemenata. Pregršt tunela i ulica dele lejnove, koje bi u drugoj MOBI zvali „džungla". U džungli jurite neutralne kripove koji vam daju dodatne duše, ali takođe možete da tražite kutije koje kada razbijete potencijalno dobijate razna permanentna unapređenja u vidu brzine kretanja, veće količine municije, dodatnih duša i ostalo.

Za razliku od drugih MOBA, ako u datom momentu nemate objektiv da jurite, džungla u Deadlock-u je dizajnirana tako da nemate prazan hod ni u jednom momentu. U sredini mape se u jednom trenutku tokom partije pojavi Roshan/Nashor kojeg možete da ubijete i njime dobijete male bafove ali i ogromno smanjen respawn tajmer za jednu upotrebu. Ubijanjem ovog velikog čudovišta niste zagarantovali buff, već se po njegovoj smrti spušta predmet koji morate da udarite ručnim napadom da biste ga osigurali. Ovo znači da protivnici mogu da vas puste da ubijete čudovište i da vam ukradu buff – sjajna prilika za napredne strategije oko objektiva.

Ono što se meni u Deadlock-u lično najmanje sviđa je prodavnica i itemizacija. Kao i u svakoj MOBI imate osnovne iteme koje kupujete i unapređujete lika, a kasnije ih pretvarate u bolju verziju. Postoje četiri vrste itema koje možete da kupite: Weapon, Vitality, Spirit i Flex. Prva tri tipa imaju svoje boje i po četiri

slota u koje ubacujete iteme. Na primer, u Weapon idu crveni itemi koji vam unapređuju napad, u Vitality idu zeleni itemi koji vam poboljšavaju šanse za preživljavanje i u Spirit idu ljubičasti itemi koji vam poboljšavaju magije. Pored ovoga, postoje i Flex i Active slotovi - Flex otključavate kada odradite određene objektive na mapi i dozvoljavaju vam da u njih stavite bilo koju boju, a active su posebne moći koje mogu da se aktiviraju kao što su polje za lečenje, razni aktivni bafovi i slični.

Dizajn ovih itema je vrlo bazičan i izgledaju vrlo nedovršeno. Ne izdvajaju se mnogo jedni od drugih i u većini slučaja sam tražio iteme po imenima a ne po ikonici. Mislim da dobar dizajn ikonica može mnogo da ubrza kupovinu jer su prepoznatljive.

Uf baš sam se raspisao, ali igra je vrlo kompleksna i jako je teško sve staviti na papir. Iako je i dalje rano, pa smo svi nubovi, za par meseci će biti igrača koji će izvoditi neverovatne gejmplej momente. Za jednu MOBU, nisam očekivao da će igraču pružiti toliko slobode kako kroz kitove heroja, tako i kroz dizajn mape i dizajna kretanja.

Što vreme više odmiče, Deadlock mi se sve više igra, a mislim da nisam jedini. Ako se razvoj igre nastavi u ovom pravcu i ako developeri poboljšaju sjajnu osnovu koju su predstavili, mislim da možemo da krunišemo potpuno novog kralja MOBA žanra.

KRETANJE JE VRLO BITAN FAKTOR U DEADLOCK-U

RAZVOJNI TIM:
Valve

Steam link:

https://store.steampowered.com/app/1422450/Deadlock/

- ✓ Potencijalno novi kralj MOBA žanra
- ✓ Neverovatno duboka kompleksnost
- ✓ Nije teško biti početnik u ovoj igri
- ✗ Na itemizaciji mora dosta da se radi

BLEJD RANER + DISKO ELISIJUM, ALI STE BESMRTNI

Autor: Nikola Aksentijević

Kako sam fan Blejd Ranera i generalno noir i sajberpank žanrova, dugo sam pratio i čekao izlazak Nobody Wants to Die, noir misterije pojskog studija Critical Hit Games. U 23. veku, preuzimate ulogu Džejmsa Kare, detektiva koji je otišao na odmor kako bi se prilagodio i sinhronizovao sa svojim novim telom, pošto jelte u Nobody Wants to Die niko zaista ne umire, jer je u ovoj distopiji ilegalno nemati bekap svoje svesti kada vam telo konačno otkaže.

Ova ideja besmrtnosti u SF žanru kroz prebacivanje svesti nije nikakav novi koncept, međutim u ovom izdanju se javlja jezivi realizam koji ćete osetiti kako budete kročili u ovaj svet. Zakon finansiran od strane korporacija da njihov produkt besmrtnosti morate posedovati je već nešto što podseća na brojne slučajeve i iz današnjice, a Džejms Kara biva direktno upleten u ovu dramu, kada je čovek koji je kreator ovog "proizvoda" koji omogućava prebacivanje svesti ubijen u svom penthausu.
Ako niste već do sada mogli da pretpostavite, postavka priče je veoma klišeizirana jer je detektiv Kara vaš tipičan alkoholičar sa preminulom suprugom, vrlo grubom i odbojnom ličnosti, mrtvim

U NWTD NIKO ZAISTA NE UMIRE, JER JE U OVOJ DISTOPIJI ILEGALNO NEMATI BEKAP SVOJE SVESTI KADA VAM TELO KONAČNO OTKAŽE

partnerom, problematičnom prošlošću - sve što ste već videli i čuli. Pogotovu ako ste kao Džejms koji živi uveliko već preko sto godina, tuga, sumnja i gubitak su ovde definitivno izraženi, kao još jedna od posledica besmrtnosti. Da li sam napomenuo da ste u distopijskoj verziji Njujorka koja distinktno reflektuje neke od poznatih distrikta kroz koje ćete prolaziti u nešto više od sedam sati priče?

Iako sama igra ne pruža jedno izrazito dugačko iskustvo, Nobody Wants to Die je vizuelni spektakl, gde će grad briljirati sa svojom vertikalnošću i dekopank estetikom koja se savršeno uklapa u celokupni neo-noir narativ, prezentujući igrače sa vrhunskom scenografijom u svakom trenutku. Iako se ovaj grad odražava kroz nivoe, generalno ne puštajući vas da previše lutate niti otvarajući mnogo prostora za istraživanje van predefinisanih lokacija, igra će vam svakako omogućiti da pustite svojoj detektivskoj mašti na volju.

Kara ima nekoliko oruđa koje će koristiti u svojim istragama, primarno takozvani rekonstruktor koji će vam dopuštati da premotate vreme unazad kako budete otkrivali sve više tragova o ubistvima i prikazati neposredne trenutke pred nemili čin, vezujući se doduše uglavnom za samo jednog lika u sceni. Tu su standardne stvari kao UV svetlo za otiske prstiju i stopala, kao i uređaj kojim ćete uočavati žice u zidovima i podovima, pored standardne kamere. Van ovih scena zločina, Kara će koristiti razne zavrzlame na dohvat ruke, pa i flaše alkohola da predstavi sve ove dokaze koje je našao, zahtevajući od igrača da napravi hipotezu pri povezivanju ovih tragova i događaja, dajući prilično jasnu povratnu informaciju da li je hipoteza bila ispravna ili ne.

Iako je sam narativ veoma interesantan, ovaj triler je veoma linearan, ne pružajući previše prostora ni za pravljenje pogrešnih zaključaka, ni za oduđaranje po samom gejmpleju. Uprkos tome što je igra dosta kratka, uređaje koje sam napomenuo ćete koristiti kroz skoro celu igru, ne varirajući previše u

IAKO SAMA IGRA NE PRUŽA JEDNO IZRAZITO DUGAČKO ISKUSTVO, NOBODY WANTS TO DIE PREDSTAVLJA GRANDIOZAN VIZUELNI SPEKTAKL

nekim novotarijama kako priča bude odmicala. Sa druge strane, smatram da je Nobody Wants to Die dugačak tačno onoliko koliko treba da bude za jednu linearnu detektivsku avanturu, pružajući više nego zadovoljavajuć narativni rolerkoster. Ipak ostaje malo gorčine u ustima kada vidite koliko ste mali delić inicijalno veoma bogatog sveta uspeli da iskusite.

PLATFORME: PC, PS5, Xbox Series X/S

RAZVOJNI TIM: Critical Hit Games

CENA:24,99€

IZDAVAČ: PLAION

OCENA **8**

- ✓ Veoma interesantna priča
- ✓ Apsolutno prelepa grafika
- ✓ Zanimljiv svet i postavka istog
- ✗ Previše linearno za detektivsku avanturu
- ✗ Gejmplej pokaže sve adute u prvih sat vremena

Igru ustupio: Iris Mega

TEST PLATFORMA: PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: Intel i5-10400 / AMD Ryzen 5 3600
GPU: NVIDIA GeForce RTX 3070 Ti / AMD Radeon RX 6750 XT
RAM: 16 GB
HDD: 30 GB

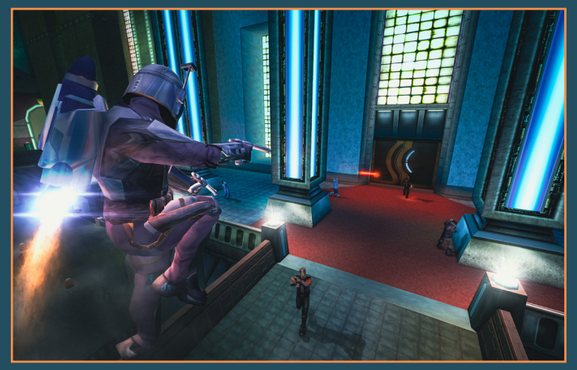
NWTD JE DUGAČAK TAČNO ONOLIKO KOLIKO TREBA DA BUDE ZA JEDNU LINEARNU DETEKTIVSKU AVANTURU

play! RETRO

PLAY!RETRO SPECIJAL BROJ 4!

BESPLATNO IZDANJE NA NAŠEM SAJTU

PLAY.CO.RS



BOBO, VIDI ŠTA TI ĆALE RADIO

Predivno je videti kada se igra za koju smo mislili da će zauvek ostati ''zarobljena'' na nekoj prastaroj konzoli zapravo pojavi na novijim platformama ili čak na PC-u. To su najčešće izdanja sa unapređenom grafikom ili portovi koji su jednostavno optimizovani za noviji hardver, ali u retkim slučajevima dobijamo i kompletan remaster ili bar dovoljno sređenu verziju sa poboljšanim gejmpejom i quality of life dodacima. Jedna takva igra je Star Wars: Bounty Hunter.

Pre legendarnog Boba Fetta, galaksijom je harao još legendarniji Django Fett. Avantura koju ćemo ovde iskusiti će otkriti zašto je baš on odabran da postane osnova za celu armiju klonova. Nećemo samo loviti zlikovce, nego ćemo se sukobiti sa velikim rivalom i veoma opasnim korisnikom sile, a upoznaćemo i nekoliko interesantnih saveznika.

Autor: Stefan Mitov Radojičić

Gejmplej u Star Wars: Bounty Hunter ponajviše podseća na platformerske avanture iz ranih 2000-ih. No čak i za to vreme, nivoi su dizajnirani veoma vertikalno, a sa opcijama koje vam igra pruža, pogotovu kad nabavite jetpack, možete posetiti neke zaista zanimljive lokacije. Iako je igra ranije već dobila izdanje za PlayStation 4, ova verzija je znatno naprednija, kako u vizuelnom tako i u aspektu gejmpleja. Pre toga, hajde da pojasnimo kako igra zapravo funkcioniše.

Tokom vaše potrage za određenim metama, posetićete neistražene predele dubokog svemira. Za hvatanje ili uklanjanje protivnika ćete koristiti praktično svu opremu koju Mandalorijan poseduje i koju je Django koristio u filmovima. Od kabla za obmotavanje protivnika, skenera i bacača plamena do

što vam je potrebno.

Sada možemo da se fokusiramo na najveću promenu u odnosu na nostalgičan original koja će verovatno oduševiti sve koji su ga igrali davnih dana. Naime, jedan od legendarnih problema ove igre su bile njene kontrole. Iako ovaj remaster omogućava da isprobate stare, takođe ćete imati izbor novih, modernih, kontrola koje znatno poboljšavaju iskustvo. Ipak, novo izdanje ne rešava baš sve probleme na ovom planu - brzo prebacivanje sa jednog gedžeta na drugi i dalje manjka, pogotovu kad usred pucnjave pokušavate da skenirate protivnike i da uhvatite traženu metu. Ali za razliku od onoga što smo imali pre dvadeset godina, ovo je apsolutno predivno unapređenje.

Vizuelni stil je ostao isti sa starim nostalgičnim setom boja i generalnim dizajnom, ali je zato doteran i ispoliran po modernim standardima, što se najviše primećuje na Djangovom oklopu. Za razliku od remastera prve tri Tomb Raider igre, ovde njegovih čuvenih pištolja i oružja koje možete pokupiti od palih protivnika, na raspolaganju ćete imati veoma bogat arsenal. Skeniranje i kabl će igrati posebnu ulogu prilikom identifikovanja i hvatanja sporednih ucenjenih glava, što otključava dodatni sadržaj nevezan za gejmplej i priču. U igri ne postoji sistem za unapređivanje opreme, koji vam zapravo i nije neophodan pošto ćete već u startu imati sve

OVAKO NEŠTO NAM JE DEFINITIVNO TREBALO POSLE ONOG UBISOFT ČUDA

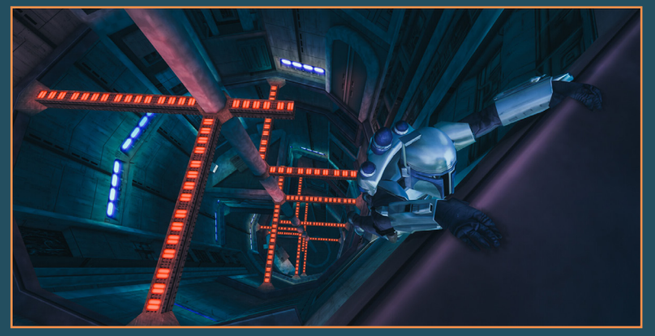
REMASTER NUDI OBILJE DODATNOG SADRŽAJA U ODNOSU NA ORIGINAL

nećete imati opciju da se prebacite sa moderne na staru grafiku. Audio podlogu krase klasični Star Wars zvučni efekti koji će vam biti i te kako poznati - droidi, blasteri, Django, sve je na mestu.

Što se mana tiče, ponovo ću se dotaći kontrola ali u kontekstu platforme na kojoj sam testirao igru. Nintendo Switch je posebno problematičan jer developeri nisu uveli žiroskopsko nišanjenje, koje bi i te kako poboljšalo svaki vatreni okršaj u igri. Sa druge strane, kamera će vam biti veći neprijatelj nego sami neprijatelji.

Star Wars: Bounty Hunter je originalna Mandalorijan igra koju je skoro svaki Star Wars fan želeo da vidi u novom izdanju, bilo da se radi o rimejku ili nastavku. Najbolju šansu smo imali sa Star Wars 1313 ali to se nažalost neće desiti. Svakako, ako ste ljubitelj Mandalorijan serije ili Star Wars franšize uopšte, Star Wars: Bounty Hunter ne smete propustiti.

KONTROLE SU ZNATNO POBOLJŠANE, ALI I DALJE NISU SAVRŠENE



PLATFORME:
PC, Nintendo Switch, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X

RAZVOJNI TIM:
Aspyr

IZDAVAČ:
Aspyr

CENA:19,99€

OCENA **7**

- ✓ Solidan port
- ✓ Nostalgija
- ✗ Kontrole i dalje nisu baš najbolje
- ✗ Kamera

Igru ustupio: Sandbox Strategies

TEST PLATFORMA:
Nintendo Switch

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core2 Duo E8400 / AMD Phenom II X2 550
GPU: Nvidia GeForce GTX 1060 / AMD Radeon RX 470
RAM: 4 GB
HDD: 15 GB

GUSARSKI ŽIVOT JE MAČJI KAŠALJ!

Video igre su mi oduvek bile fascinantne zbog svoje fleksibilne prirode. Želite nešto kompleksno ili možda jednostavno? Razumljivo ili potpuno kriptično? Možda komplikovano do te mere da će vas u društvu posmatrati kao proroka nakon što budete prvi koji je razumeo kako igra funkcioniše? Sve opcije su na stolu, kada su video igre u pitanju.

Ja lično, nisam ljubitelj kompleksnosti. Ona može biti prisutna ali nije od najvećeg značaja njeno potpuno razumevanje, da bi se u igri uživalo. Zato povremeno, što preporučujem i ostalim igračima, zaigrati jednostavniju igru jeste ekvivalent detoksikaciji naših igračkih umova. Dobro, to sam sada izmislio...

Cat Quest serijal možda ne predstavlja tri najjednostavnije igre u istoriji, ali definitivno spada u one koje je lako zaigrati i u njih se uživeti. Drugi deo je objavljen pre neverovatnih pet godina, da bi nam razvojni tim sada iznedrio nastavak koji predstavlja sve dosadašnje kvalitete, ulivene u jedan naslov.

Za Cat Quest III, nije potrebno da odigrate prva dva dela, kako predstavlja zasebnu celinu u svakom smislu. Priča prati mlađanog mačka gusara i neobičnog saputnika, na pustolovini vrednoj svakog pravog moreplovca crnih jedara.

Autor: Milan Živković

Od priče nemojte očekivati mnogo. Ona je tu da vas zabavi i da vam razloge za igranjem. Ali ako mene pitate, prava lepota se nalazi u sporednim zadacima i aktivnostima.

Ovo bez sumnje i odgovara duhu igre, koji je u celosti u znaku istraživanja. Svet ispunjen sitnicama i dešavanjima koja će vas pratiti na svakom koraku. Nakon što dođete na novu lokaciju, možete se uputiti ili ka rešavanju novootključanih zadataka ili široj eksploraciji. Ali na šta god da se odlučite, očekuje vas zabava.

Izvođenje je uglavnom iz „polu-mačje“, pardon-„ptičje“ perspektive, u prelepo oslikanom svetu ispunjenom ostrvima i naravno, mačjim rodom. Tu su i druge, čovekolike živuljke, ali je sve nacrtano i animirano tako da isijava šarmom. Igra je bez sumnje namenjena nešto mlađoj publici, ali to ne bi trebalo da spreči ni starije da uživaju u njoj.

Akcioni segment, osim jednostavnog a dovoljno zanimljivog pucanja iz vašeg brodića, najvećim delom izvodi se na suvom. Mačak na raspolaganju ima brojnu opremu, koja uključuje mač ali i razna magična oružja kojim možete dokrajčiti neprijatelje na više zanimljivih načina. Kombinovanjem oružja i opreme, s lakoćom možete doći do dobitne kombinacije.

Sama težina igre nije naročito visoka i nakon nekog vremena, pošto se uhodate u sve sisteme ali dostignete i odgovarajući nivo karaktera, može postati čak i prelaka. No ovo ne kvari zabavni

ZA CAT QUEST III, NIJE POTREBNO DA ODIGRATE PRVA DVA DELA, KAKO PREDSTAVLJA ZASEBNU CELINU U SVAKOM SMISLU

IGRA POSEDUJE KOOPERATIVNI REŽIM IGRANJA U DVA IGRAČA

faktor, kako je borba sa protivnicima bilo oni jaki ili slabi, poprilično zarazna.

Sve ovo je još lepše u dvoje, kako igra poseduje i kooperativni režim igranja. Ovo je prvi put implementirano u drugoj igri serijala i na svu sreću, ostalo je i u nastavku. Sedeti sa nekim za istim televizorom i uz dva gejmpeda ploviti kroz preslatku, šarenu pustolovinu, totalno je retro iskustvo koje nam je sve više potrebno ovih dana.

Za prelazak igre biće vam dovoljno oko 15 sati igranja, tako da Cat Quest III slobodno možemo nazvati naslovom produženog vikenda. Ukoliko želite da se relaksirate, obojite vaše popodne slatkim bojama i mjaukanjem animiranih gusar-maca, nemam bukvalno bolju preporuku za vas od ove igre.

CAT QUEST III OBILUJE VIZUELNIM ŠARMOM I PLEJADOM SIMPATIČNIH POŠALICA

U svakom pogledu, vizuelno i po pitanju muzike, Cat Quest III je pustolovina koju je vredelo (pasivno) čekati pet godina. Studio The Gentlebros ostaje veran svom imenu i renomeu, tako da se nadam da će i u budućnosti kreirati podjednako pozitivne igre koje umeju s lakoćom da nam ulepšaju igračke trenutke. A ne sumnjam i da hoće, s obzirom na ovakvu prrrrrredanost.

Morao sam bar jednu mačju šalu, takav je gusarski zakon!

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

RAZVOJNI TIM:
The Gentlebros

IZDAVAČ:
PQube

CENA:19,99€

OCENA **8**

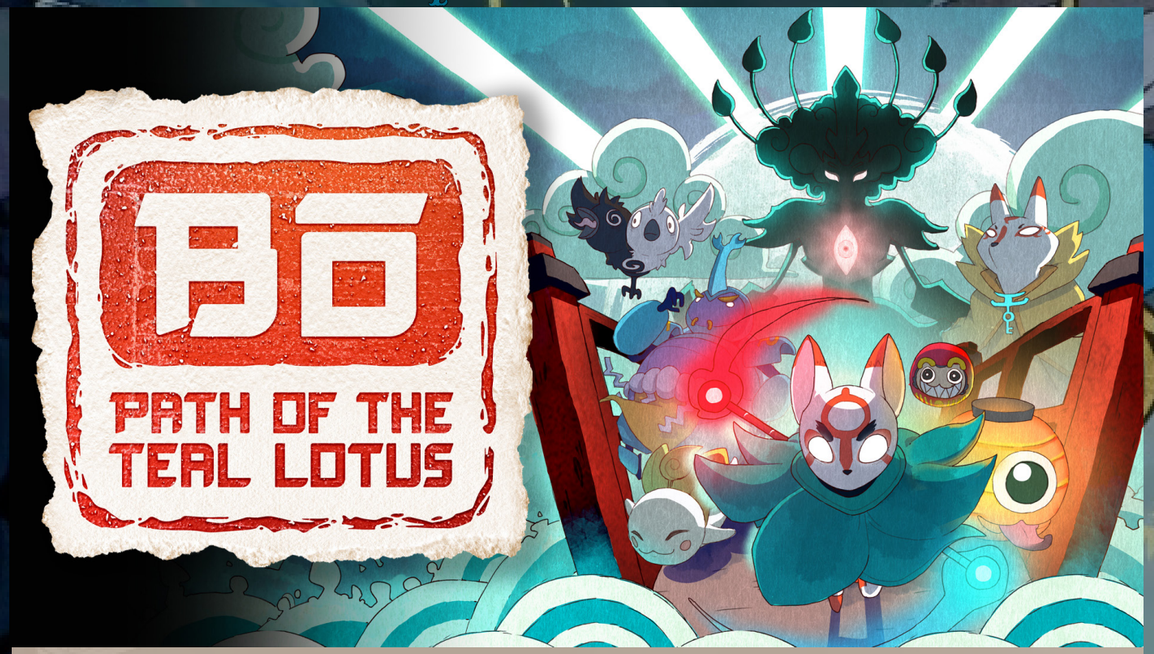
- ✓ Vizuelni šarm
- ✓ Zarazne borbe
- ✓ Kooperativni režim
- ✗ Posle nekog vremena postane prelako
- ✗ Sve u svemu, kratka avantura

Igru ustupio: Cosmocover

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

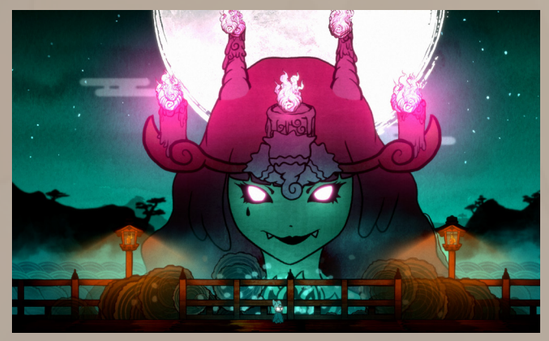
OS: Windows 10
CPU: Quad Core 2.4 GHz
GPU: 4 GB VRAM
RAM: 8 GB
HDD: 2 GB



BO PALICA I LOTUS BOJE TIRKIZA

Autor: Nikola Aksentijević

U igračkom pejzažu preplavljenom metroidvania igrama, pogotovu u poslednjih par godina, Bo: Path of the Teal Lotus se ističe svojim vrlo specifičnim dizajnom i ručno kreiranim likovima i animacijom. U živopisnom svetu inspirisanim japanskim folklorom, igrate kao Bo, takozvani Tentaihana ili spiritualno biće blagosloveno od strane bogova. Kao Bo treba da pomognete raznoraznim dugovima i bićima raštrkanim po svetu. Tentaihana su mistična biča koje obično uzimaju oblik životinje, u Boovom slučaju, lisice. Na vašem putu kroz vrlo dosadno nazvano Sakura kraljevstvo, sretaćete druge Tentaihane, od kojih je svaki na svojoj misiji pružajući vam sve veći uvid u tragediju i sudbinu sveta u kojem se nalazite.

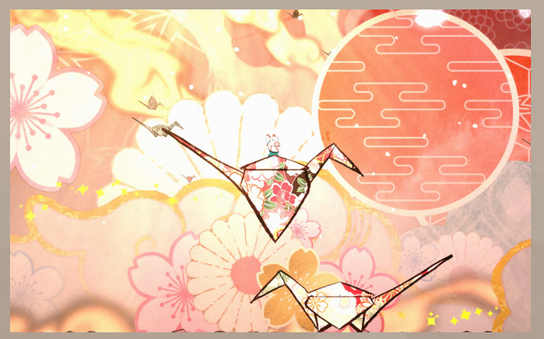


OD HVALISAVIH SUMO RVAČA DO USAMLJENIH DUHOVA U OGROMNIM ČAJNICIMA, SVAKI OD LIKOVA KOJE BUDETE SRETALI SU PRELEPO DIZAJNIRANI

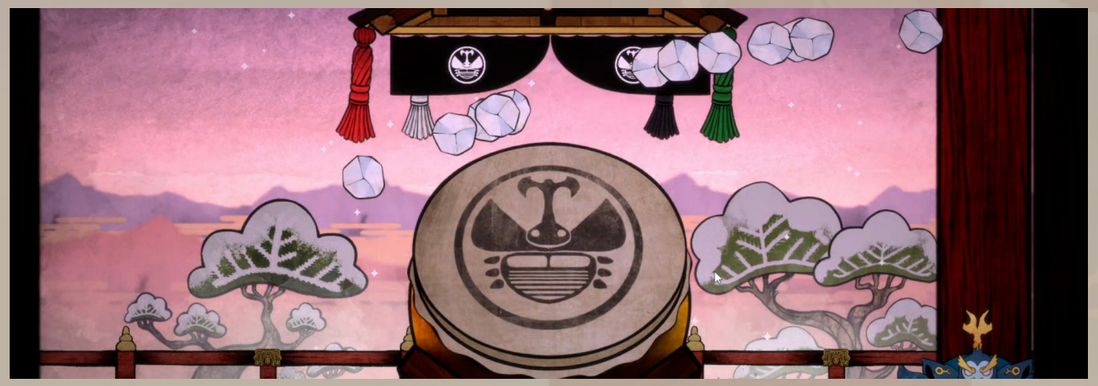
BO IMA VELIKI FOKUS NA KRETANJE KOJE JE USKO POVEZANO SA BORBENIM MEHANIKAMA

Najveći adut ove igre jeste sam vizuelni dizajn sa prelepim pozadinama i pejzažima ručno nacrtanim na teksturiranom papiru u stilu mastilom oslikanih japanskih slika. Od hvalisavih sumo rvača do usamljenih duhova u ogromnim čajnicima, svaki od karaktera koje budete sretali su prelepo i zanimljivo dizajnirani, iako pomalo površni. Same misije su podeljene između tri glavna klana, Kicune, Kabuto i Tengu, svaki sa vrlo izraženim kulturnim identitetima čije ćete misterije razotkrivati kroz drevne svitke koje budete nalazili prolazeći kroz Sakura kraljevstvo.

Bo ima veliki fokus na kretanje koje je usko povezano sa borbenim mehanikama, te će pogađanje mete vašom bo palicom osvežiti vaše skok i dash funkcije. Uglavnom ćete provoditi vreme u vazduhu, gde će igra najviše tražiti od vas da koristite ovu mehaniku do maksimuma, pogotovu kako budete dobijali sposobnosti koje će vam omogućavati konzistentniju agresivnost u vazduhu. Iako igra nije potpuno linearna, sama otvorenost zona je više zasnovana unutar samih zona, te ćete uglavnom ići u nekom predefinisanom redosledu, iako je svet otvorenog karaktera. Zagonetke su uglavnom platformerskog karaktera i mogu biti veoma frustrirajuće za igrače koji nisu vični platformisanju u 2D, predstavljajući sigurno među najtežim izazovima u žanru uopšte. Borba je bazirana na vašim Daruma lutkama, to jest pomoćnicima kroz koje ćete kanalisati vaše moći otvarajući vam broje specijalne poteze, bilo u okršaju sa manjim protivnicima

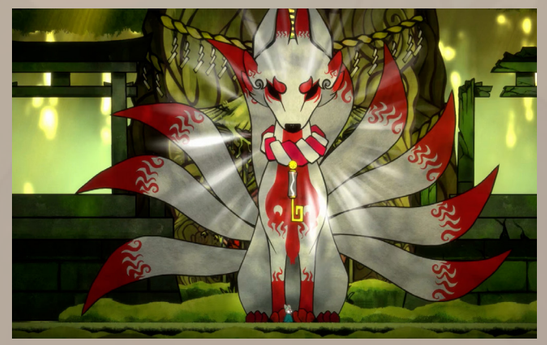


BORBENE DEONICE SU JAKO NEBALANSIRANE, TE SAM NAIŠAO NA MNOGO VEĆI IZAZOV PRI OKRŠAJU SA REGULARNIM PROTIVNICIMA



po nivoima, ili većim stacioniranim protivnicima u boss bitkama. Nažalost, borbene deonice su jako nebalansirane, te sam naišao na mnogo veći izazov pri borbi sa regularnim protivnicima, dok su boss bitke bile neočekivano lake u većini slučajeva.

Kroz igru ćete skupljati razne sposobnosti, apgrejdove za vaš HP i broj hilova koje imate, dok pored ovih standardnih imate i omamori amajlije koje će vam dati raznorazne bonuse i neretko u velikoj meri menjati vaš stil igre. Uz to, igra počinje vrlo laganim tempom uvodeći vas u mehanike, ali kada dođete do centralne zone, ova težina dobija nagli skok što može odvratiti dosta ljudi. Srećom za one koji ne žele izazov, tu su svakako opcije koje će igru učiniti lakšom fokusirajući se uglavnom na narativ.
W
Uz sve ovo, iako Bo: Path of the Teal Lotus ima nekih solidnih problema sa balansom i povremeno suludim platformerskim izazovima, pa i pojedinim nerazvijenim karakterima, ipak za sobom ostavlja jedno prelepo audio-vizuelno iskustvo. Za sve ljubitelje japanskog folklora, ovo je definitivno nešto što se mora iskusiti, kao i za fanove nešto težih metroidvania. Iako Bo ne čini ništa vanserijski u svom pristupu žanru, definitivno ima šta novo da pruži i da vas zabavi u nešto više od 15 sati sadržaja koliko nudi.



ZAGONETKE MOGU BITI VEOMA FRUSTRIRAJUĆE ZA IGRAČE KOJI NISU VIČNI PLATFORMISANJU

PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series X/S, Nintendo Switch

RAZVOJNI TIM:
Squid Shock Studios

IZDAVAČ:
Humble Bundle

CENA:19,99€

OCENA **8**

- ✓ Prelepa okruženja i dizajn
- ✓ Zanimljiva borba sa fokusom na skok i kretnju
- ✓ Interesantna priča...
- ✗ ...sa manje interesantnim likovima
- ✗ Ne nudi ništa preterano novo i originalno u mehaničkom smislu
- ✗ Problemi sa balansom težine

Igru ustupio: Forty Seven PR

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: Intel Core i5-650 / AMD FX-4300
GPU: NVIDIA GeForce GTX 650 Ti / AMD Radeon R7 360
RAM: 8 GB
HDD: 5 GB

UMETNOST, PLES, DEMONI I DEVA

Autor: Igor Totić

Koliko puta smo do sada gledali neki trejler za igru samo da bismo se razočarali po izlasku jer ili nema nikakve veze sa gejmplejom ili je trejler blatantna laž. Ponekad trejler jednostavno ne ume da objasni srž same igre, i to je slučaj sa Kunitsu-Gami: Path of the Goddess. Po trejlerima sam očekivao klasičnu akciju, ali se ispostavlja da je Kunitsu-Gami, u svojoj suštini, zapravo tower defense igra.

Priča i premisa igre je vrlo jednostavna. Demoni su napali svetu planinu Kafuku i zauzimaju sve svete Tori kapije. Princeza, ili deva, je jedina koja može da ukloni korupciju sa ovih kapija i tako spreči sveopšti napad demona na japanski narod.
Naravno, ona to ne može sama, već će joj pomoći ratnik Soh (u čijoj je ulozi igrač) koji će svojom katanom štititi devu od napada demona. Opet zvuči kao tipična akciona igra, zar ne? Deva će svojim Kagura plesom (vidim vas Demon Slayer fanovi) skidati korupciju sa Tori kapija, dok će je Soh čuvati od napada demona. Ali Soh neće biti sam.

Cilj igre je da Deva tokom dana hoda (pleše) od kapije do kapije i čisti usputnu korupciju. Svaka mapa će imati ograničenu količinu korumpiranih ljudi koje ćete oslobađati i regrutovati u svoju malu vojsku koja će vam pomoći u odbrani.
Tokom dana, na vama je da sakupite što više resursa iz raznih izvora, regrutujete svoje podanike i postavite ih

PO TREJLERIMA SAM OČEKIVAO KLASIČNU AKCIJU, ALI SE ISPOSTAVLJA DA JE KUNITSU-GAMI, U SVOJOJ SUŠTINI, ZAPRAVO TOWER DEFENSE IGRA

na željena strateška mesta. Kako padne noć, demoni izlaze iz korumpirane kapije i napadaju Devu direktno, a na vama je da preživite noć, odbranite Devu i očistite kapije.

Ovo je generalno ceo gejmplej loop, samo što ćete kroz igru otključavati dodatne tipove vojnika, nove specijalne magije koje Soh može da koristi, kao i poboljšanja kako za vas tako i za vojnike. Resursima određujete koji tip vojnika ćete regrutovati, i bitno je da pametno organizujete kompoziciju vojske jer će vas napadati razne vrste neprijatelja kako na zemlji tako i u vazduhu.

Ono što je meni smetalo je to što ta vojska nije nešto super pametna niti super sposobna, tako da uglavnom služi kao topovsko meso za demone dok isti ne dođu na red da se upoznaju sa vašom katanom. Soh ima bazičan kombo napada koji pospešuje sa specijalnim napadima koji su situacioni (u smislu kombo za veliki AOE, kombo za vazdušni napad i drugi.

Svakako, kombat izgleda ponekad bazično ali su misije dovoljno kratke i slatke da dubina kombata nikada nije super potrebna, jer je u sve to ubačen pozicioni menadžment vaše vojske. Ako gledamo na igru iz akcione perspektive, previše se moći oduzima glavnom liku i balansira se sa vojskom. Ako gledamo na igru iz tower defense perspektive, onda će brz gejmplej i potreba za hitrim strateškim prilagođavanjem biti previše komplikovan za ovaj, diskutabilno, lagan žanr.

Između misija, svako selo koje ste posetili će moći da se popravi tako što dodelite ograničenu količinu radnika na srušene delove sela. Nažalost, sve popravke se odvijaju vremenom, ali ne smenom dana i noći, nego vašim progresom prolaska kroz korumpirane kapije.

Ovo je šteta jer već postoji mehanika smene dana i noći ali nije iskorišćena u ovom delu igre, već vas tera na dalji progres a ne i strateško poboljšavanje pre misija.

Drugi problem sa ovim sistemom je to što ima previše sela. Svako malo ćete se vraćati uz planinu da pokupite sve nagrade popravljenih objekata, a kasnije se pretvori u bukvalni posao gde odmah posle misije jurite od sela do sela da vidite šta je gotovo i koje nagrade ste dobili.

Ono što izdvaja Kunitsu-Gami je unikatan prikaz japanske mitologije i kulture. Prelep kagura ples je samo početak jedinstvenosti ove igre. Svi kostimi su vrlo detaljni i autentični, muzika je impresivna i prijatna za uvo a dizajn demona je groteskan i visceralan, što dodaje veliki motiv za odbranu naše Deve.

ONO ŠTO IZDVAJA OVU IGRU JE UNIKATAN PRIKAZ JAPANSKE MITOLOGIJE I KULTURE

Capcom je uradio sjajan potez što je investirao u jeftiniju, manju ali izuzetno specijalnu igru i voleo bih da veliki izdavači ovo češće rade. Kunitsu-Gami ima sve što jedna „velika" igra treba da ima – zanimljiv svet, precizan ali dubok strateški gejmplej, sjajan dizajn i unikatan umetnički stil.

Samo se nadam da je neće pregaziti more skupljih igara koje ne nude ništa više ali su finansijski zahtevnije po igrače. Svakako, Kunitsu-Gami ima moju veliku preporuku.

PRELEP KAGURA PLES JE SAMO POČETAK JEDINSTVENOSTI OVE IGRE

PLATFORME:
PC, PS5/4, Xbox Series X/S, Xbox One

RAZVOJNI TIM:
Capcom

IZDAVAČ:
Capcom

CENA:49,99€

OCENA **8,5**

- ✔ Prelep dizajn
- ✔ Interesantna premisa
- ✔ Zanimljiva mešavina žanrova
- ✘ Popravka sela između misija
- ✘ Relativno ograničeni osnovni komboi

Igru ustupio:
CD Media

TEST PLATFORMA:
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i7-7700 / AMD Ryzen 5 2600
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1070 / AMD Radeon RX 5700
RAM: 16 GB
HDD: 16 GB

JOŠ JEDAN U NIZU IZGUBLJENIH SETOVA

Autor: Nikola Aksentijević

Požuda za modernom i licenciranom teniskom simulacijom postoji verovatno oduvek, makar otkad smo doživeli Top Spin 4 još pre više od deceniju. Nažalost, iako je Top Spin 2k25 vratio stari gejmplej u ne tako novom odelu. Zbog površne karijere, jezivo zastarele grafičke podloge i ograničene postave igrača, teško je bilo preporučiti ovo izdanje, iako je faktički jedino na tržištu koje nudi ''teniško iskustvo'. Međutim, Big Ant, proizvođač ne tako dobrih igara kao što su AO Tennis 2 i World Tennis Tour je sada uz mnogo veći budžet već mesecima prolazio kroz Early Access razvoj zvanične licencirane ATP i WTA igre. Iako je igra izgledala ''grubo oko ivica'', Early Access i generalno aktivna komunikacija sa zajednicom su obećavale pozitivan razvoj igre u mesecima koji nadolaze, dok odjednom Tiebreak nije najavljen da naprasno izlazi iz Early Access faze, što je izazvalo znatnu brigu o stanju ove igre na izlasku.

Nažalost, Tiebreak nije mnogo prebacio, inače vrlo nisku lestvicu, koju je postavio prethodnik AO Tennis 2. Gejmplej manjka u fundamentalnim aspektima i nosi probleme koji su se vukli kroz celokupni Early Access period. Šprintanje po terenu je surealno brzo, dok loptica generalno kao i da „nema fiziku", čineći spin udarce vrlo nerealnim i lošim, pogotovu slajs. Same podloge su relativno irelevantne i ne utiču preterano na igru, dok je nivo težine gotovo nebitan, jer je AI apsolutno glup u svakom smislu i poene ćete lako dobijati šakom i kapom na iste fore razvaljujući dijagonale u prazan prostor bez većih problema. Mečevi ovime rezultuju u veoma nerealističnom maniru, gde poeni u većini slučajeva traju predugo ili prekratko i ne ostavljaju mnogo satisfakcije za igrača, bilo da ste postigli viner ili iznudili grešku protivnika. Servis igra je bazična, voleji takođe, dok su takozvani specijalni udarci kao što su balon top spinovi ili oštri slajsevi jednostavno nefunkcionalni i u većini slučajeva nepotrebni. Kretnja loptice je prebrza i operisana od svakog fizičkog modela koji iole podseća na realizam, stvarajući efekat nekih teniskih arkada od pre više od deceniju, koje su ponovo pružale više zadovoljavajuće iskustvo.

NAJVEĆA TRAVESTIJA JE KARIJERNI REŽIM KOJI VAM POTPUNO ZABRANJUJE DA UNAPREĐUJETE VAŠEG TENISERA

Pored generalno slabog gejmpleja, pregršt modova koji dolaze sa Tiebreak-om jesu tipični versus modovi, turniri, Đoković Slam i karijerni režim. Što se tiče Đoković Slam Challenge-a, ovo je mod u kom ćete prolaziti kroz istorijske Novakove pobede na svim od njegovih 24 grend slema, uključujući čak i poslednje olimpijske igre, stavljajući vas u određene situacije tokom kultnih mečeva. Ovo je za Novakove fanove prava poslastica, ili bi makar bila da je sam tenis u teniskoj igri zabavan. Najveća travestija ovde jeste karijerni režim, koji iako donosi impresivan broj vizuelnih opcija za kreiranje vašeg tenisera, potpuno zabranjuje da ga unapređujete, iako se navodno „levelujete" kako budete prolazili kroz turnire. Ovo deluje kao da je ova opcija neimplementirana i dodaje na već postojeći osećaj da igra jednostavno nije završena i da je izbačena znatno ranije od planiranog datuma. Igrača nećete unapređivati, već ćete sa početnim statis-

SERVIS IGRA JE BAZIČNA, VOLEJI TAKOĐE, DOK SU SPECIJALNI UDARCI JEDNOSTAVNO NEFUNKCIONALNI I U VEĆINI SLUČAJEVA NEPOTREBNI

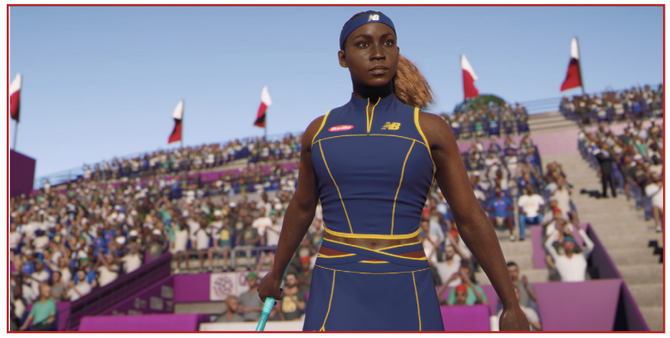
tikama igrati celokupnu karijeru, oduzimajući svaki osećaj progresije, uprkos nekim drugim odličnim sistemima kao što je pravi nivo napredovanja kroz turnire, sponzorstva i slično, čime se ova karijera može sigurno nazvati najboljom u teniskim igrama da joj ne nedostaje glavni aspekat i razlog njenog igranja uopšte!

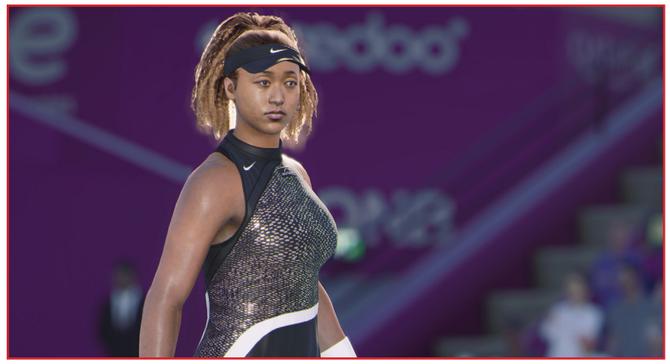
Ono čime se Tiebreak može pohvaliti jeste apsolutno najbolja postava tenisera u istoriji teniskih igara, sa više od neverovatnih 120 licenciranih tenisera i teniserki, uključujući i par legendi sporta, i jedina igra koja zapravo poseduje veliku trojku. Većina poznatih tenisera rangiranih od 50. mesta pa naviše su prisutni, dok je tu i opcija za kreiranje stadiona i tenisera koje možete deliti sa ostalim igračima, baš u stilu AO Tennis 2, što je svakako dobrodošla opcija. Pored toga, svi ATP i WTA turniri su licencirani u vidu serije 250, 500 i 1000, dok su gren slemovi ipak ekskluziva Top Spina, ali i to se lako rešava pomoću korisnički kreiranih stadiona.

Što se tiče vizuelne podloge, ovo jeste definitivno najlepša teniska igra na tržištu, pogotovu ako govorimo o modelima igrača koji izgledaju veoma verno svojim pandanima iz stvarnosti. Nažalost, o gejmpleju bih verovatno mogao da pričam još de-

set strana, ali nemamo toliko mesta u časopisu, pa je stvarno šteta što sam tenis nije ni blizu toga kako igra vizuelno izgleda. AnimacWije su veoma dobre, ali sve je to nebitno kada se sve svodi na isključivo vizuelnu satisfakciju.

Razočaravajući karijerni režim, užasavajuće nerealističan gejmplej i pregršt sitnih problema koji dolaze sa banalno glupim AI protivnicima rezultuju da je Tiebreak veoma teško preporučiti bilo kome, uprkos masivnom potencijalu koji je nosio tokom svog razvoja.





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

CENA:49,99€

RAZVOJNI TIM:
Big Ant Studios

IZDAVAČ:
Nacon

OCENA **4**

- ✔ Najveći broj licenciranih turnira i tenisera ikada u jednoj teniskoj igri
- ✔ Vizuelna podloga i animacije
- ✘ Karijera
- ✘ Gejmplej
- ✘ AI protivnika

Igru ustupio: Iris Mega

TEST PLATFORMA:
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 / 11
CPU: Intel i5 6600k (3.5 GHz) / AMD Ryzen 5 1600X
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1660 Ti / AMD RX 5700XT
RAM: 16 GB
HDD: 5 GB

DOMAĆI ŽDERAČ TAMNICA

Autor: Nikola Aksentijević

Uh kako volim kada vidim naše igre, pogotovu kada su projekti strasti sa nekim vrhunskim konceptualnim idejama. Upravo je takav i SUPER Dungeon Muncher, igra koju je kreirao jedan čovek iz Kragujevca i koju trenutno možete pored PC platforme pronaći i na Android telefonima.
U pitanju je mali slatki akcioni roguelike koji će vas staviti u ulogu heroja koji pokušava da pobegne od ogromnog crvenog monstruma koji proždire sve za vama. Kretnjom po limitiranoj stazi bežaćete u cilju da spasete živu glavu, međutim usput ćete skontati da monstrum koji vas prati nije jedini.

Ono što ovde moram da pohvalim jeste ingeniozna ideja da kako vas ogromni, takozvani Muncher prati i jede sve u realnom vremenu, preostali protivnici će u pravom i veoma fer roguelike fazonu da se kreću samo kada se vi pomerite. Ovo pretvara igru u ritmičku zagonetku, pogotovu u kasnijim sekvencama, gde morate iskalkulisati kuda i kako je bezbedno proći, dok vas ogromni Muncher tera da razmišljate što brže jer vam se sve više i više približava. Kretaćete se po kvadratnim poljima koja, pored neprijatelja, mogu biti isprepletana i raznim tajnama, bilo da su u pitanju kovčezi sa oružjem i dodatnim unapređenjima, bilo da su jednostavno objekti koji će vam donositi sve veće ukupne poene koji se kalkulišu na kraju vašeg prelaza.

Često ćete imati opcije i da usporite Munchera, kao i da otkrijete nove puteve, dok će i pojedine deonice od vas zahtevati da posedujete neko od neophodnih oruđa u vidu mača, sekire ili čekića. Igra ne oprašta greške lako i često vas može navesti na rutu bez izlaska, upropašćujući vam trenutni prelaz, pa neretko budeći i frustracije kada govorimo o balansu određenih nivoa.

U većini slučajeva doduše, proceduralna generacija funkcioniše besprekorno, te sam naišao i na sekvence koje su zahtevale da sačekate Munchera

MUNCHER NE OPRAŠTA GREŠKE LAKO I ČESTO VAS MOŽE NAVESTI NA RUTU BEZ IZLASKA

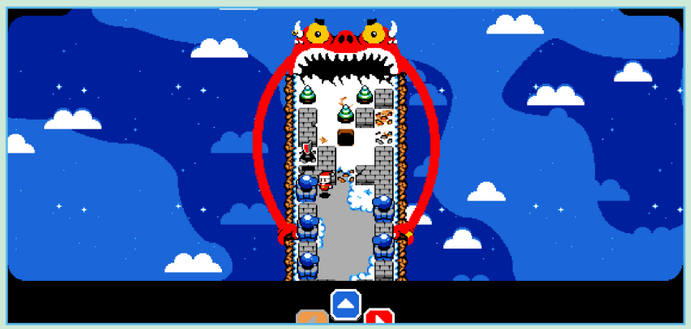
da vam se približi, kako biste imali bolji uvid šta se nalazi ispod vas. Preglednosti terena zavisi i od toga koliko vam je Muncher blizu, što svakako unosi dodatnu dinamiku. Svakako, primetićete da postajete sve brži i bolji kako budete prelazili igru u pravom roguelike smislu.

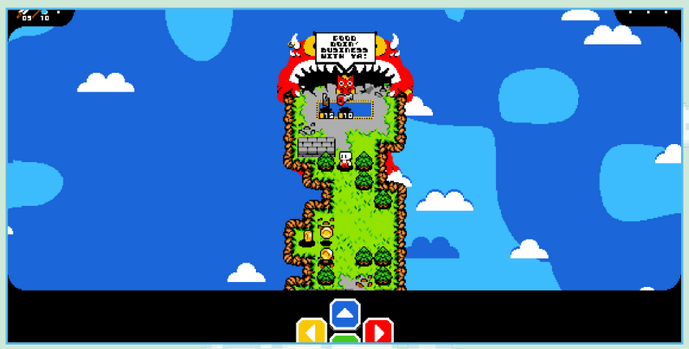
Nažalost, igra nema dodatne modove, te bih mogao zamisliti da će nexy u budućnosti ubaciti određeni challenge mode ili slične zavrzlame. Što se tiče dodatnog sadržaja, osvajanjem određenih ačivmenta otključavaćete nove karaktere koji poseduju specijalne sposobnosti koje dodatno olakšavaju dalje prelaze, što će bitno uticati na vaš stil igranja i pristup prostornim zagonetkama. Što se tiče grafike, pikselizovani retro fazon koji najviše podseća na ostalu ekipu sa SUPER prefiksom, a la Mario Bros i slično, savršeno odgovara igri, uz jako sladak dizajn protivnika i Munchera pogotovu koji je moj favorit. Muzika ume postati repetitivna, ali se definitivno uklapa u ovaj jednostavan, ali stresan ambijent.

Uprkos frustracijama koje se mogu brzo napa-

KRETAĆETE SE PO KVADRATNIM POLJIMA KOJA MOGU BITI ISPREPLETANA RAZNIM TAJNAMA

kovati, što zbog čudnog vidokruga koji zavisi od vaše udaljenosti od Munchera, što zbog neoprostive štete koju će vam nanositi protivnici pri greškama, SUPER Dungeon Muncher stvarno pruža taj osećaj dopamina.





PLATFORME: PC

RAZVOJNI TIM: n_nexy

CENA: 3,99€

IZDAVAČ: n_nexy

OCENA **8**

- ✔ Prezanimljiv, iako jednostavan koncept
- ✔ Interesnatne ritmičke zagonetke
- ✔ Dizajn munchera i ambijenta
- ✘ Nedostatak dodatnih modova i sadržaja
- ✘ Povremeni problemi sa balansom nivoa

Igru ustupio: n_nexy

TEST PLATFORMA: PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: 64-bit procesor
GPU: Integrisana grafička kartica
RAM: 512 MB
HDD: 50 MB

TIPS & TRIKS

VAŠ OMILJENI GAMING YOUTUBE KANAL

DJURA

BEKI

LUKSI

POWERED BY TRIK

GLIBAVI ODJEK NOSTALGIJE

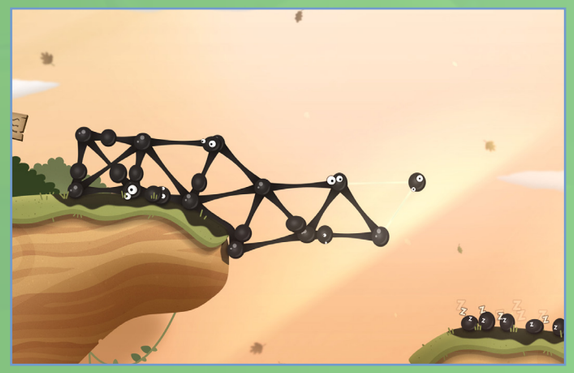
Autor: Milan Živković

Neko se orijentiše koliko je vremena proteklo kada pogleda decu koliko su porasla. Ja to činim gledajući kada su neke video igre prvobitno objavljene. Ne mogu da verujem da je prošlo skoro polovina mog života od kada je prvi World of Goo ugledao svetlost dana!

Da li u kombinaciji sa mojim tadašnjim mentalnim sklopom, godinama ili prosto raspoloženjem koje me je obuzimalo te davne 2008. godine, World of Goo je nesumnjivo postala jedna od mojih omiljenih video igara dvehiljaditih godina. A verovatno i uopšteno.

Prvenac studija 2D Boy koji je kasnije prerastao u Tomorrow Corporation, bila je igra koja je svojom postavkom možda podsećala na neke druge logičke igre zasnovane na fizici i sličnim pravilima, ali je istovremeno posedovala neverovatan šarm, predvođen unikatnim vizuelnim stilom i atmosferom koja se gradila kroz muziku i simplističku prezentaciju.

Iako su u međuvremenu objavili još nekoliko igara drugačije postavke ali istog duha, potpuno niotkuda čak 16 godina kasnije, World of Goo dobija i svoj zvanični nastavak. Igra koja je već pri prvom pokretanju učinila da mi oči zacakle kao da reflektuju deceniju i po staru svetlost monitora. Momentalni fokus i rasplamsavanje



KOLIKO GOD DA JE PRVA IGRA IMALA MAŠTOVITE MEHANIKE, ČINI SE DA NASTAVAK TO RADI TROSTRUKO SNAŽNIJE I RAZNOVRSNIJE

emocija.
Kao i njegov prethodnik, World of Goo 2 zasniva gejmplej na istim pravilima. Koristeći malene glibove, odnosno "goo" loptice, formirajte na ovaj ili onaj način putanju ka cevi koja će ih usisati u "bolju budućnost". Pa dok inicijalna pravila zvuče simplistički, kao i u originalu, ovo se iz nivoa u nivo menja.

Vrste malih glibavaca variraju, pomagala se menjaju a pravila prilagođavaju progresu u toj meri da nijedan naredni nivo neće biti moguće sasvim poistovetiti sa prethodnim.
Koliko god da je prva igra imala maštovite načine za upregnuti i koristiti šarenolike ljigavce, čini se da nastavak to radi trostruko snažnije i raznovrsnije.

Objašnjavati mehanike čini se suvišnim. Ovo je svakako nešto što morate iskusiti sami. Ali ukoliko osetite da igra na neki način usporava po pitanju držanja vaše pažnje, budite sigurni da je neka vrsta obrta tu iza ćoška. Kao po običaju, razvojni tim ima dara da igru povede u potpuno drugom i neočekivanom smeru.
Moram da priznam da sam se u više navrata osećao izgubljeno pa čak i bespomoćno, što nije nešto što se sećam da sam iskusio u prvoj igri. Rekao bih da je ovde previše varijabli u igri pa "efekat leptira" jednim lošim potezom lako može da pokvari dalji tok. Na svu sreću, tu je "undo" opcija kojom možete vraćati poteze u nazad, klikom na vrlo suptilno leteće stvorenje koje poigrava u pozadini svakog od nivoa.

Ubedljivo najveći adut ovih igara, za mene je bila muzika i priča koja se bavi nekim od uvek aktuelnih tema potrošačkog društva. World of Goo 2 uzima muziku originala i udahnjuje joj novi život. Koliko sam razumeo, sijaset umetnika se udružio ne bi li svi zajedno dali svoj

KONTROLA KAMERE JE JEDNA OD NAJPIPAVIJIH IKAD

UKOLIKO STE VOLELI ORIGINAL, SIGURNO ĆETE VOLETI I OVU IGRU, SAMO MOŽDA NE BAŠ TOLIKO...

dajući prostora igraču da sam doživi svoja nadahnuća. Zvučaću možda previše umetnički nastrojeno, ali kompletna igra deluje kao nadrealna vežba disanja.

Vizuelno, može vam se učiniti da World of Goo 2 izgleda identično kao prethodnik, ali to je tako daleko od istine. Svet je ovde neuporedivo bogatiji i prosto deluje organski u svojim harmoničnim pokretima. Igru smo testirali na Switch-u na kom izgleda dosta dobro i putem kontrola osetljivih na dodir, pruža odličan način igranja. Ali ja nisam mogao da odolim i da igru ne isprobam i na računaru, gde je iskustvo još bolje.

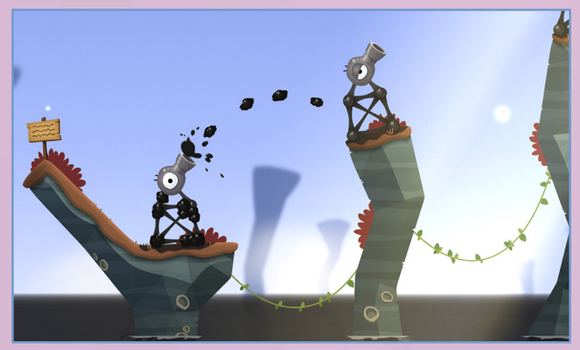
doprinos muzičkom albumu igre. Pesme zasnovane na prepoznatljivim temama originala kao i potpuno nove, jezive i epski razvijene melodije, daju neverovatnu dubinu ovom univerzumu.

Priča je ispričana kroz neke animacije ali najviše je vođena tekstom koji otkrivate usput, baš kako je to bio slučaj i u originalu. Egzistencijalna pitanja kao i nagoveštaji onog večitog o svrsi postojanja, domišljato golicaju maštu igrača, kao da tek tu negde iza ćoška, kriju odgovor na univerzalno "zašto?".

Igra istovremeno sebe shvata i ozbiljno i neozbiljno,

Kako zbog kontrole mišem koja nekako deluje prirodnije, tako i zbog više definicije prikaza slike. 4K rezolucija iz ove igre izvlači zaista onaj najslađi maksimum. Ukoliko ste u mogućnosti, preporučujem vam da igru igrate isključivo na taj način.

Priznaću, igra je na mnoge načine napredak, ali mi prosto nije legla tako savršeno kao original. Ponavljam, da li zbog tadašnjeg mentalnog sklopa, godina ili raspoloženja, World of Goo je bilo jedno savršeno iskustvo. Sada, kao da je 16 godina bilo previše razmaka da bi se dve glibave loptice mogle spojiti onako kako dolikuje.



ZVUČAĆU MOŽDA PREVIŠE UMETNIČKI NASTROJENO, ALI KOMPLETNA IGRA DELUJE KAO NADREALNA VEŽBA DISANJA

Siguran sam da će igra baš iz ovih razloga za svakog igrača predstavljati unikatno iskustvo. Zato je nemoguće biti objektivan po pitanju preporuke. Od mene ona svakako postoji, jer šanse su da ćete uz igru doživeti neku vrstu meditativnog i vanvremenskog iskustva, ukoliko vaše raspoloženje bude na istoj frekvenciji sa njenim šarenim vibracijama.

Zato od mene u ovom trenutku, ocena je samo jakih osam. Kakav god da je momenat, World of Goo uvek u srcu ću da nosam...

RAZVOJNI TIM:
2D Boy, Tomorrow Corporation

IZDAVAČ:
Tomorrow Corporation

PLATFORME:
PC, Nintendo Switch,

CENA:27,99€

OCENA **8**

- ✔ Nastavak jedne od najneobičnijih igara ikada
- ✔ Zagonetke koje razmrdavaju um
- ✔ Muzika opet spektakularna
- ✘ Kontrola kamere pomalo izluđuje
- ✘ Ponekad preteško usled previše slobode

Igru ustupio: Tomorrow Corporation

TEST PLATFORMA:
Nintendo Switch

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-2500k
GPU: NVIDIA GeForce GTX 960
RAM: 8 GB
HDD: 1GB

JOŠ JEDAN KONKORD PAO

Autor: Igor Totić

Još jedan mesec i još jedna Sonijeva live service igra. Posle ogromnog uspeha Helldivers 2, Sony je osladio brk i nadao se da će Destiny 2 i Concord biti dodatne zlatne koke za ovog ogromnog izdavača. Ali ono što nisu uzeli u obzir je, da bi igra bila uspešna, mora da bude dobra.

Concord je PvP FPS iz prvog lica koji dosta podseća na Destiny 2 PvP. To nije ni čudno s obzirom da su vodeći developeri iz Firewalk studija bivši Bungie developeri. Čim uđete u igru imaćete osećaj da igra ima Destiny identitet, ali joj fali taj neki tajni začin koji ovakav gejmplej zapravo čini zabavnim.
Iako je Concord timski shooter, Firewalk je rešio da ubaci gomilu visokobudžetnih animacija koje približavaju karaktere i svet igraču. Ono što je problem je to što su pre deset godina pogledali Guardians of the Galaxy film i zaključili da vreme stoji i da će biti dobra ideja da bukvalno pokupe sve fore, ponašanja i slične dijaloge iz filma i prebace u igru. Square Enix je to uradio ali sa Guardians of the Galaxy igrom (koja je fenomenalna) i to kako treba. Concord se previše trudi da vam kaže kako su svi likovi kul i zanimljivi i kako je univerzum super zabavan. Ali se više trude da vas ubede nego što vam zapravo pokazuju.

Ali šta je zapravo Concord? Ukratko, vrlo standardni hero shooter koji ne nudi baš ništa posebno. Standardni kompetetivni shooter gde svaki heroj ima svoj kit koji je više orjentisan na individualnost nego na timsku sinergiju. Pod ovim mislim da skoro svaki heroj može sam da se obračuna 1v1 i samim tim se ne naglašava timska igra niti zavisnost od drugih saboraca – što je potpuna suprotnost na primer Overwatch-u. Time-to-kill ili vreme koje vam je potrebno da ubijete neprijatelja je poprilično veliko a neki heroji imaju ogroman health pool što znatno usporava igru ali ne zahteva napredniju taktiku nego se na kraju svodi na „lupaj glavom u zid dok ne probiješ". Ne pomaže ni to što se većina tenkova izuzetno sporo kreće i dodatno usporava kako igru tako i zabavu.

CONCORD JE STANDARDNI HERO SHOOTER KOJI NE NUDI BAŠ NIŠTA POSEBNO

Dizajn karaktera je većinski generičan i dosadan. Pošto se trude što više da budu Guardian-i, karakteri su jako retro sci-fi dizajnirani ali izgledaju vrlo dosadno. Ni u jednom momentu se nisam oduševio nekim dizajnom niti ću ih pamtiti u budućnosti. Na primer, uvek ćete se setiti svakog Widowmaker piksela kad vas neko bude pitao za deset godina. Setićete se i kretanja, ponašanja i zvukova oružja svakog heroja u Overwatch-u, dok ništa od ovoga Concord nema.

Igra za sada ima tri moda, Brawl (klasičan Deathmatch), Overrun (zauzimanje pointova) i Rivals (Counter-Strike u svemiru). Prva dva su potpuno standardna moda za ovakav tip igre, ali ono što barem malo izdvaja Concord od drugih hero shootera je Rivals. Rivals funkcioniše jako slično CS rundama gde vam je smrt permanentna do početka sledeće runde. Ovo vas tera da igrate sa timom i da se igrate oko objektiva. Jedini mod koji zapravo zahteva timsku igru ali mislim da skup kit-ova nije dobro balansiran oko ovog moda jer nema dobre sinergije između likova i klasa.

Klase su potpuno druga priča i nepotrebno zakomplikovan rusvaj. Postoje Anchor, Breacher, Haunt, Ranger, Tactician i Warden klase i toliko su opskurno objašnjene da će vam trebati dosta vremena da sve pohvatate, što je mana u jednoj ovakvoj hero shooter PvP igri. Svaka od ovih klasa ima neki svoj „buff" koji vam ostaje do kraja igre, a pošto birate svoj skup heroja pred partiju (ali i menjate tokom), morate da zapamtite ikonice i koji buff vam ostaje za ostatak partije ili koji buff želite da imate u nastavku. Ovaj buff se odnosi samo na vas a ne na ceo tim što je po mom mišljenju velika greška. Ovo znači da ako hoćete da main-ujete nekog karaktera, u interesu vam je da on bude nabafovan raznim poboljšanjima drugih likova.

Da biste dobili buff, morate da izaberete lika u klasi, umrete, izaberete drugog lika u klasi, umrete ponovo a onda tek posle nekoliko puta izaberete svog main-a koji je sad nabafovan. Desilo mi se par puta u partiji da saborci namerno ginu samo da bi nafarmovali bafove što pre – vrlo glup dizajn. Čak iako igram sa ovim pris-

DIZAJN KARAKTERA JE VEĆINSKI GENERIČAN I DOSADAN

tupom gde jurim bafove za svog main-a, može da se desi, kada taj karakter dođe na red, da ga je neko drugi već izabrao a igra ne dozvoljava iste klase u grupi – opet, glup dizajn.

Pored svega ovoga, svaka klasa ima svoju varijantu. Varijante daju sitne, ali nekada bitne promene u kit-u klase, na primer brži reload ili veća brzina kretanja, ali se svaka varijanta klasifikuje kao posebna klasa pri izboru. Pošto se vaša „posada" pravi pre meča (unapred birate likove koje biste želeli da igrate), svaka varijanta zauzima po jedan slot, što vas izuzetno ograničava sa izborom. Varijante bi trebalo da budu slobodne promene pri izboru karaktera tokom meča jer biste tako birali varijantu čije sposobnosti se bolje snalaze u trenutnoj situaciji tokom meča. Pošto možete da pravite više grupa svoje „posade", developeri su hteli da ubace neku meta igru pred svaki meč gde pravite neki build. Ali je previše komplikovano i nepotrebno jer poenta ovih igara je da budu nepredvidive a na vama je da se adaptirate u letu, što vam igra ne dozvoljava.

Druga polovina dobrog PvP shootera su mape i Concord se poprilično potrudio da skoro sve mape budu bazične i dosadne. Cela poenta igre je retro sci-fi ali sve mape su neka standardna skladišta, vojna postrojenja, platforme i druge generične lokacije. Stvarno mi nije jasno kako nisu mogli da ubace neke bitke na asteroidima gde gomila tunela vezuje male arene ali su svi tuneli polu-otvoreni i na drugačijim visinama i nagibima. Ova ideja zadržava svemirsku estetiku, dodaje element visoke pozicije i uzanih lokacija u tunelima. Firewalk, eto ideja za džabe, neću se buniti ako implementirate ovo na neki način.

Concord jako lepo radi, igra je prelepa i animacije su izuzetno visokog kvaliteta. Da je ovo bila singlplejer ili co-op igra, mislim da bi odlično prošla. Ali to što pokušavaju da budu live service igra u žanru koji već ima gigante, neće im se isplatiti i očekujem da ćemo vrlo brzo u budućnosti čitati čuveni tweet koji se sastoji iz jpg slike sa žutom pozadinom gde se developeri izvinjavaju što moraju da ugase servere. Pored svega, igra čak nije ni free-to-play nego košta 40 evra – svaka odluka koju su doneli je loša. Ono što je odmah trebalo da se zapitaju je: „Zašto bih igrao Concord umesto Overwatch-a?". Ne verujem da su postavili ovo pitanje ali bi odgovor svakako bio „ne bih".

ONO ŠTO BAREM MALO IZDVAJA CONCORD OD DRUGIH HERO SHOOTERA JE RIVALS MOD

RAZVOJNI TIM:
Firewalk Studios

PLATFORME:
PC, PS5

IZDAVAČ:
Sony Interactive Entertainment

CENA: 39,99€

OCENA **4**

- ✔ Jako lepa igra
- ✔ Animacije su izvanredne
- ✘ Generičan hero shooter
- ✘ Meta sistemi su loše dizajnirani
- ✘ Karakteri su neverovatno neinteresantni

Igru ustupio: PlayStation

TEST PLATFORMA:
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i7-8700K / Ryzen 7 2700X
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2070 SUPER / Radeon RX 5700 XT
RAM: 16 GB
HDD: 30 GB

ZVEZDANI RATOVI SE ODMETNULI

REKLI BISMO DA JE KEJ VES SVOJEVRSTAN OMAŽ HAN SOLU, TAKO DA ĆE OVA IGRA VEROVATNO OBRADOVATI SVE NJEGOVE FANOVE

Autor: Miloš Živković

U vremenu kada Dizni crpi svaku kap plemenitog soka Star Wars univerzuma, izlazi nam igra pod imenom Star Wars Outlaws, naslov koji u odnosu na neke prethodnike ima jednu značajnu razliku a koja se ogleda u tome da sada kontrolišete karaktera koji nije dželdaj ili predodređen da to bude. Ovoga puta bićete u kontroli Kej Ves, protagonistkinje koja se bavi prevarama i na taj način pokušava da pronađe svoj put slave u galaksiji. Rekli bismo da je Kej Ves svojevrstan omaž Han Solu, tako da će ova igra verovatno obradovati sve njegove fanove jer će im pružiti priliku da galaksiju dožive iz ugla jednog krijumčara i plaćenika.

Radnja je smeštena u vremenu između "Imperija uzvraća udarac i "Povratak Dželdaja". Naša glavna junakinja Kej, po već dobro oprobanom receptu, neće sama uploviti u ove galaktičke avanture jer će joj verni saputnik biti životinjica po imenu Niks, pripadnik vrste „Merqaal-a". Ili bar tako kažu... Niks će izvoditi pregršt trikova koji će vam pomoći da lakše savladate specifične deonice. Neke od njegovih veština biće da sabotira određene elektronske sisteme i uređaje koji će ukloniti zaštitu sa određenih, vama zanimljivih lokacija. Ili recimo da skrene pažnju protivnicima dok vi sami to ne uradite. Pored toga, sa njim možete i da napadate protivnike i da im kradete kredite, a ako ste ljubitelj kockanja, takođe vam može pomoći da iz prikrajka vidite karte vaših protivnika u igri „Sabacc". U pitanju je mini-igra koja se na filmskom platnu pojavila prvi put 2018. godine u filmu Solo: A Star Wars Story, a korene vuče iz još davne 1983. kada je pomenuta u noveli "Lando Calrissian and the Mindharp of Sharu".

Ono što nam je odmah privuklo pažnju jeste što je u ovoj igri implementiran nešto drugačiji pristup glavnom akcionom tasteru - ovde je to R3. U starte smo bili veoma skeptični povodom ovog nesvakidašnjeg izbora ali smo kroz igru polako postali čak i oduševljeni ovom idejom i koliko je zapravo taj mali detalj olakšao mnoge stvari. Taster je značajno pristupačniji nego što biste na prvu loptu pomislili i skraćuje reakciono vreme.

Pomenuli bismo i zanimljiv način provaljivanja sefova ili takoreći dešifrovanje kodova istih. To ćete raditi pomoću „data spike" uređaja i praćenjem ritma zvukova koje čujete, a ujedno pritiskanjem tastera u istom ritmu. Veoma zanimljiv i inovativan način. Drugi način za dekodiranje nekih kompjutera je bukvalno igra „Skočko" iz „Slagalice". Ako ne verujete, zaigrajte i uverićete se sami. Bukvalno birate od ponuđenih simbola i kompjuter vam kaže koliko je na pravom mestu a koliko nije i tako dok ne rešite. Naravno, što pre to bolje.

Što se tiče misija i svetova, i u ovoj igri ćete moći da putujete sa planete na planetu. Ceo proces ume da bude naporan jer ćete morati da dođete do broda, isplovite iz luke, zađete u galaksiju a zatim pristupite meniju odabira do koje planete želite da dođete. Onda sledi animacija prelaska u hiper pogon, pa kada dođete u željenu galaksiju i približite se planeti, imaćete mogućnost da odaberete u koji grad želite da sletite. Pa tu onda ponovo sledi animacija sletanja...

Dobro, sve to doprinosi na osećaju realizma, odnosno koliko je muke i vremena potrebno da se dođe sa jedne planete na drugu. Ali ceo ovaj proces vremenom može da bude jako zamoran. Sva sreća ono što će ceo taj proces smanjiti je „fast travel" opcija. Naime, na planetama postoje određene tačke na koje ćete moći brzo da se teleportujete, ali njih treba prvo otključati. Svakako nije veliki posao, ali istovremeno zahteva i dobar staž u gejmpleju i progresiju u priči da biste mogli mnogo brže i lakše da putujete i rešavate misije. Svetovi zaista izgledaju predivno, iako teksture određenih objekata ne bi škodilo unaprediti. Smena dana i noći je čini nam se malo brža nego u većini igara zarad dinamike i uživanja u predelima sa različitim osvetljenjem.

SVETOVI ZAISTA IZGLEDAJU PREDIVNO, IAKO TEKSTURE ODREĐENIH OBJEKATA NE BI ŠKODILO UNAPREDITI

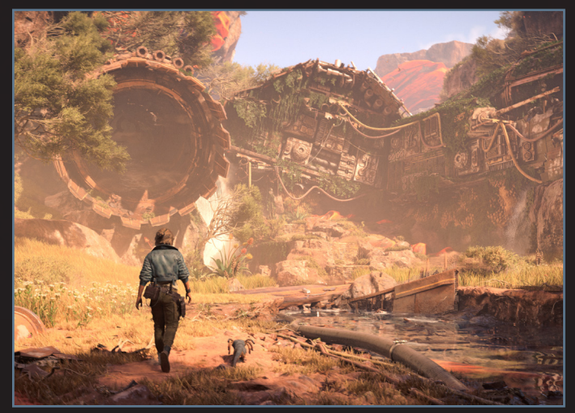
like posledice u tim kolizijama i sudarima, što malo ubija konačan utisak o atmosferi. Ako vozite pažljivo onda ove situacije možete izbeći, pa samim neće imati toliki uticaj.

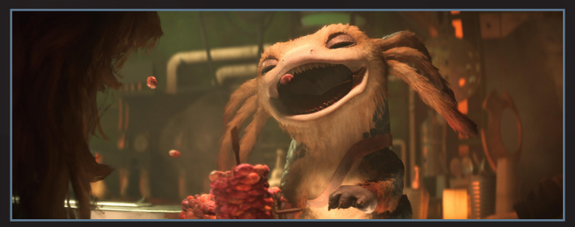
Misije su raznovrsne i nisu dosadne, priča je dobra, ali za one koji su fanovi svetlosnih sablji i dždedaja sve ovo bi moglo da bude malo dosadno. No ako ste kežual gejmer, onda bi svakako mogli da uživate u ovoj igri. Svakako ne smemo da zaboravimo muziku i zvučne efekte koji su zaista sjajni i koji dosta doprinose tome da se lakše uživite u svet. Ovo izuzetno utiče i podiže celokupnu atmosferu.

Ono što ne možemo da ne pomenemo jer jednostavno živimo u "woke" svetu, jeste da nametanje savremenih vrednosti nije toliko evidentno, bar ne ako ne zagledate i ne tražite iza svakog ćoška. Da li je to povezano sa nedavnim otkazivanjem serije "The Acolyte" koja je zbog prenametljive „woke"

Ono što je minus i što moramo pomenuti jeste da igra i dalje ima značajnu količinu bagova. Oni uglavnom nisu toliko strašni ali utiču na celokupan osećaj. Neki od najčešćih su problemi sa kamerom i kako se ona ponaša u skučenim prostorijama ili dok ste na vašem speeder-u. Takođe moramo napomenuti da kolizija sa objektima i živim bićima u najmanju ruku nije idealna. Ne postoje nikakve ve-

VELIKI MINUS JE ŠTO IGRA I DALJE IMA ZNAČAJNU KOLIČINU BAGOVA





ideologije doživela revolt kod fanova i po ocenama i kritikama svela se na najniže grane, ili je to pak proizvod nekih drugih razmišljanja, nismo ni sami sigurni. Ali svakako podržavamo umerenost u svakom smislu i mislimo da je ovo pravi put kojim treba nastaviti, ne samo kada je Star Wars u pitanju već i ostala gejmerska ostvarenja.

Dakle da poentiramo! Star Wars Outlaws je dobra igra koja je sa nekim rizičnim potezima uspela da napravi nešto novo i zanimljivo, a da pritom zadrži duh prethodnih igara na ovu temu. Isto tako je zadržala i duh Ratova Zvezda i pružila obožavaocima jedan drugi i novi način kako mogu da dožive galaktička prepiranja i borbu za prevlast. Ovu igru svakako preporučujemo svim Star Wars fanovima pa i onima koji to nisu jer verujemo da će vam ona pružiti mnogo više pozitivnih emocija i doživljaja, nego onih negativih.

Do sledeće prilike, neka je Sila sa vama, jer Silom prilika njušimo da će sličnih naslova iz Star Wars univerzuma biti još dosta...

R3 JE GLAVNI AKCIONI TASTER U OVOJ IGRI

RAZVOJNI TIM:
Massive Entertainment

PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series X/S

IZDAVAČ:
Ubisoft

CENA:69,99€

OCENA **7,7**

- ✓ Inovativno rešenje za action button
- ✓ Odlična muzika i audio efekti
- ✗ Kamera ume da baguje u određenim situacijama
- ✗ Generalna neispoliranost

Igru ustupio: Ubisoft

TEST PLATFORMA:
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

Windows 10/11 64-bit
CPU: AMD Ryzen 5 5600X / Intel Core i5-10400
GPU: AMD Radeon RX-6700 XT / NVIDIA GeForce RTX 3060 TI
RAM: 16 GB
HDD: 65 GB

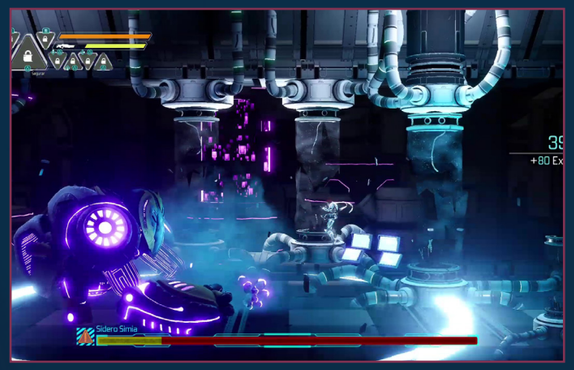
TOTALNI METROIDVANIA OPOZIV

Autor: Stefan Mitov Radojičić

Jako mi je drago što metroidvania žanr dobija sve više i više novih kvalitetnih naslova koji ne dolaze samo iz indie studija, već i iz nekih poznatijih kompanija. Ovaj žanr je tokom godina takođe poslužio kao velika odskočna daska za mnoge nove developere i studije. Priča sa Mars 2120 je malo drugačija međutim.

Igra počinje sa velikom katastrofom, kada se vaš brod sruši u blizini prve ljudske kolonije na Marsu. Glavna junakinja Anna ''Thirteen'' Charlotte ubrzo saznaje da je kolonija praktično uništena i da ruševinama sada haraju čudovišta, deformisani eksperimenti i poludeli ljudi. Na njoj je da sazna šta je dovelo do uništenja kolonije, preživi i po mogućstvu zaustavi sve odbegle eksperimente.

Brazilski dev tim QUByte u samom startu navodi kako su im inspiracije za Mars 2120 bili naslovi kao što su Super Metroid, Castlevania: Symphony of the Night i Guacamelee, što se odmah primećuje pri pokretanju igre i upoznavanju sa osnovnim kontrolama.
Samim time znate da možete očekivati veoma kompetentnu i kvalitetno napravljenu metroidvania igru. Svi

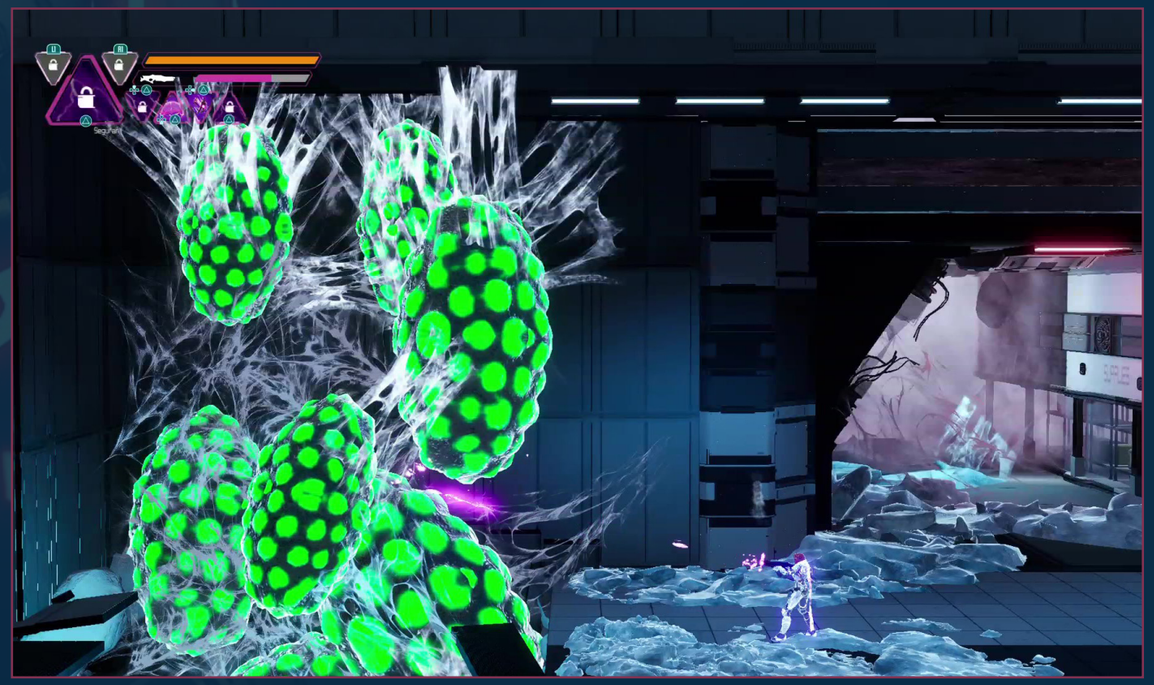


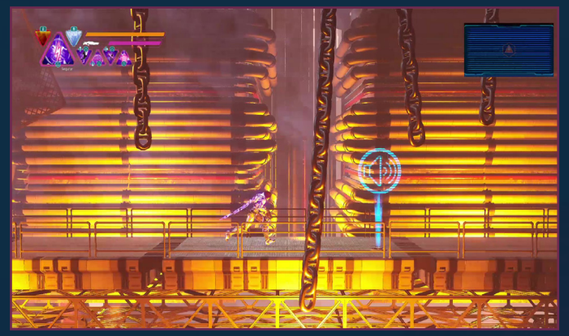
ZA RAZLIKU OD OBIČNIH PROTIVNIKA, BOSSOVI SU ODLIČNO DIZAJNIRANI

sistemi, nivoi, napredovanje i generalni gejmplej su veoma korektni, što znači da će se svi redovni metroidvania fanovi odmah osećati ''kao kod kuće''.

Thirteen se u borbi oslanja na svoje pesnice i na oružja koja ćete otključavati tokom igre, kao što su električna puška, ledena pumparica i bacač plamena. Sistem borbe i istraživanja se najviše oslanja na mehaniku elementalnih napada (munja, led, vatra). Različiti elementi su efikasni protiv specifičnih neprijatelja, a ti isti elementi, iliti sposobnosti koji idu uz njih, će vam pomagati da otključavate nove delove mape.

Velika mana borbe u igri leži u dizajnu protivnika. Loš balans je doveo do toga da veoma lako mogu da vas ukopaju u zemlju sa kombinovanim napadom, ili jednostavno zato što su suviše mali, brzi i iritantni. Lako mogu da vas zamrznu i potom gurnu sa ivice mape, a ponekad je potrebno previše municije ili udaraca da biste ih uklonili. Jedina stvar koja ''izvlači'' combat je veoma zanimljiv dizajn bossova.
Svaki od njih će imati sopstvenu arenu i jedinstvene napade koji od igrača zahtevaju poseban pristup i dosta planiranja. Obično ćete morati da rešite neku specifičnu zagonetku kako biste pronašli najefikasniju strategiju za svakog bossa. Mogu da kažem da su me neke borbe baš prijatno iznenadile, toliko da sam željno iščekivao svaku





GRAFIKA U MARS 2120 JE ODLIČNA, ALI IZGLEDA TOLIKO LEPO DA ODAJE UTISAK KAO DA PRIPADA U NEKOJ DRUGOJ IGRI

naredna.

Pored opreme i vaših elementalnih napada, imaćete opciju da unapređujete sve što otključate. Ovde dolazimo do drugog velikog problema. Za unapređivanje ćete koristiti XP poene koje ćete lako sakupiti, toliko da ćete ih već na pola igre imati i više nego dovoljno. Problem leži u tome da vam XP nije dovoljan, već ćete željeni upgrade takođe morati da pronađete negde na mapi. Ovakav stil nalaženja, odlaženja do specifične lokacije i plaćanja je nepotreban i ceo sistem se sastoji iz previše koraka. Situacija je još gora ako niste tip igrača koji će pogledati u svaki kutak i razbiti svaki napukli zid, pošto ćete u tom slučaju igru verovatno završiti bez polovine pronađenih unapređenja. A oni dosta utiču na samu težinu igre.

Danas, ekstremno dobra grafika je uglavnom odlika RPG-ova, pucačina i akcionih avantura. Metroidvania je jedan od žanrova koji ne zahteva da se glavnom liku vidi svaka pojedinačna dlaka na glavi, delom zato što će kamera najčešće biti veoma daleko. Drugi razlog je što mnogo manje detaljni likovi i prostije pozadine u 2D ili 2.5D okruženju često izgledaju mnogo prijatnije za ovaj tip igara. Nemojte pogrešno da me shvatite. Grafika u

Mars 2120 je odlična, ali izgleda toliko lepo i detaljno da odaje utisak kao da pripada u nekoj drugoj igri. Vizuelni utisak je pozitivan, ali sam se ipak malo razočarao zbog previše jednostavnog dizajna običnih protivnika, kao i generalno prostog izgleda bioma kroz koje prolazite.

Glasovna gluma na audio snimcima koje ćete nailaziti je fino odrađena. Problem je što glavna junakinja, iliti Thirteen, ne progovara ništa tokom cele igre iako ima dosta prilika da mnogo bolje prenese situaciju i priču od nekih random audio logova. Muzika je takođe sasvim korektno odrađena ali ne mogu da kažem da me je oduševila.

AKO NISTE DOVOLJNO "PEDANTNI", IGRU ĆETE VEROVATNO ZAVRŠITI BEZ POLOVINE PRONAĐENIH UNAPREĐENJA

Bagovi u igri su se uglavnom svodili na zaglavljivanje i neposlušnost kontrola. Najveći problem je definitivno kamera koja zbog nekih nerazumnih razloga insistira da ostane u mestu dok se lik pomera, pa čak i kada izađe iz kadra. Ovo je prilično loše za ovaj tip igara pošto lako možete da se izgubite ili da greškom skočite u provaliju.

Vizuelno, razvojni tim je pokazao da ume da dizajnira kvalitetnu metroidvania igru. Za cenu koja se traži, definitivno ćete izvući pristojan broj sati ako ste fan ovog žanra, pogotovu ako želite da pronađete sve skrivene zone. A čak iako vam je Mars 2120 među prvim igrama u ovom stilu, sasvim je solidna opcija za početak jer ćete moći da iskusite mnoge standardne tropе žanra.

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

RAZVOJNI TIM:
QUByte Interactive

IZDAVAČ:
QUByte Interactive

CENA:19,50€

OCENA **5**

- ✔ Laka igra
- ✔ Zanimljive boss borbe
- ✔ Elementarno platformisanje
- ✘ Neprijatelji su previše izdržljivi
- ✘ Loš sistem za unapređivanje
- ✘ Nedostatak ličnosti glavnog lika

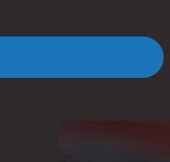
Igru ustupio: QUByte Interactive

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5-750 / AMD Phenom II X4 965
GPU: Nvidia GeForce GTX 670 / AMD Radeon HD 7950
RAM: 8 GB
HDD: 10 GB

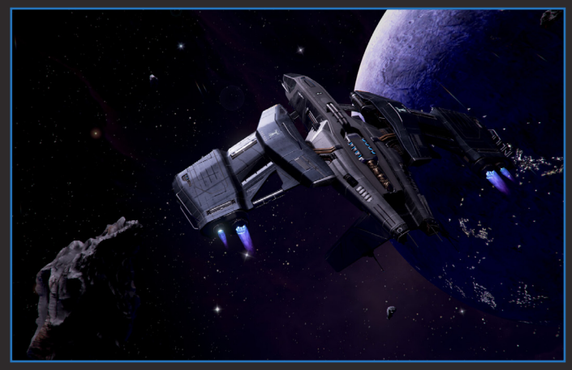
PUTOVANJE KROZ VREME NIKADA NIJE IMALO MANJE SADRŽAJA



Autor: Nikola Aksentijević

X serijal je kroz godine bio jedan od glavnih divova svemirskih simulacija, iako se, rekao bih provlačio ispod radara nekoj široj javnosti, makar dok nije izašla četvrta instalacija nazvana X4: Foundations, sada već pre čak šest godina. Od tada, X4 je prošao kroz par iteracija, nadogradnji endžina, gde je svake godine izlazila velika ekspanzija koja je donosila ogromne promene, dodatke i osvežavala igru, kako grafički tako i sa ogromnim brojem mehanika i opcija. Timelines je poslednja od ovih velikih ekspanzija i značajno se razlikuje po sadržaju koji dodaje i po načinu na koji ga dodaje, u vidu odvojenog igračkog moda, zaobilazeći u većoj meri glavni Open Universe sandbox mod.

TIMELINES SE FOKUSIRA NA NOVE IGRAČE I SADRŽAJ BESPLATNOG DELA 7.0 APDEJTA KOJI JE DOŠAO SA EKSPANZIJOM



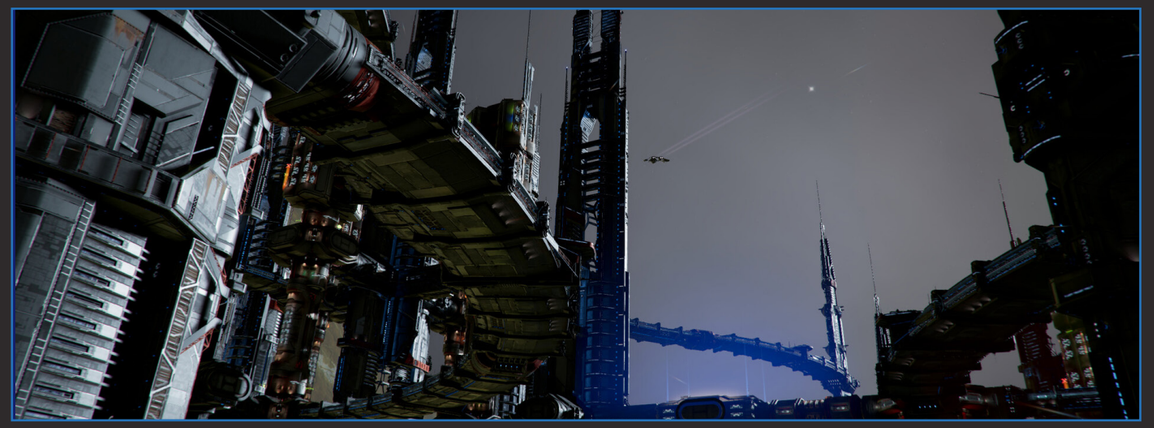
Timelines je potpuno odvojen mod koji će kreirati odvojeni save file i baciti vas u potpuno odvojeno avanturu na misterioznoj stanici koja će vas slati na raznorazne misije kroz prostor i vreme. Kako budete završavali misije, vraćaćete se u glavnu stanicu, dobijajući sve veći uvid glavne narativne niti koja se provlači kroz naočigled nepovezane misije. Neke od ovih misija nude čak i originalne aktivnosti koje nisu prisutne u ostatku igre, kao što je trkanje svemirskim brodovima.

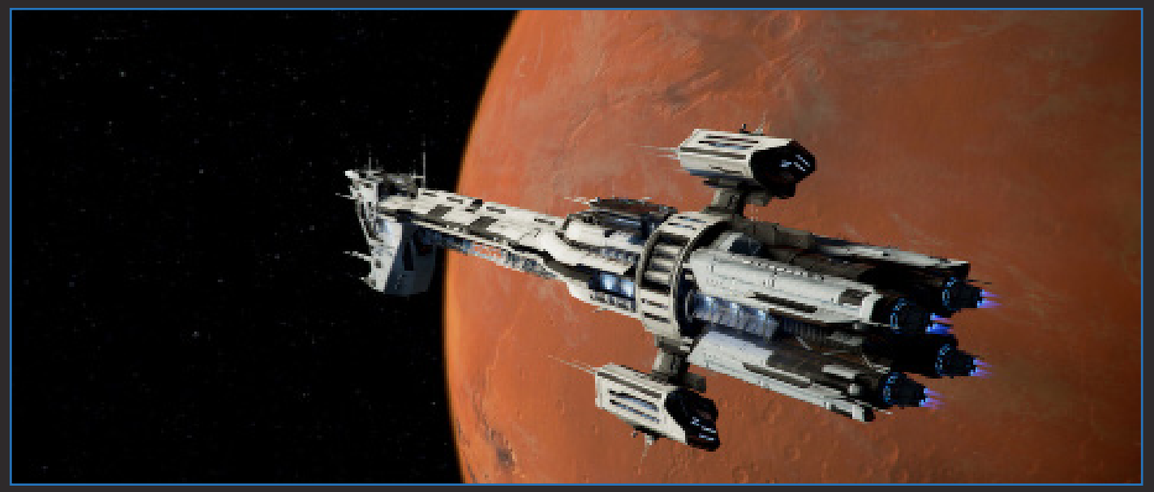
Takvi scenariji su samo deo kolača, pa će misije često obuhvatati sve od rudarenja resursa, pa sve do plutanja po svemiru u vašem odelu u borbi za kiseonik. Iako je većina gejmpleja Timelines ekspanzije sadržana u ovim zatvorenim misijama, završavanje ovih misija će otključavati nove stvari i aktivnosti u Open Universe modu, što sve kulminira u grandioznom epilogu koji će vas upoznati sa potpuno novom frakcijom.

Zbog strukture ovog moda, teško je ući u sam gejmplej koji se sastoji iz raznoraznih, uglavnom već postojećih aktivnosti u igri, gde Egosoft ovo vidi više kao ekstenziju tutorijala, dozvoljavajući igračima da se oprobaju u određenim stilovima igranja u izolovanim okruženjima gde greške neće napraviti haos i ogromne gubitke u dugotrajnim kampanjama u otvorenom univerzumu. U klasičnom X4 fazonu, neke od ovih misija mogu biti konfuzne sa svojim ciljevima, baš kao i u glavnom modu, dok će neki vremenski limiti ili jednostavno težina određenih borbi biti brutalna za pojedine igrače. Sve misije su podeljene u grupe zvane grafovima, gde kada završite finalnu misiju grafa, otključavate sledeći graf. Misije ne zahtevaju da ih kompletirate, već samo da ih pokušate kako biste otključali finalnu misiju grafa, ali istovremeno zahtevaju i određen broj zvezdica (od 1 do 3) na svim misijama, ne limitirajući igrače da rade baš sve misije koje ne žele, ili u kojima nisu vični.

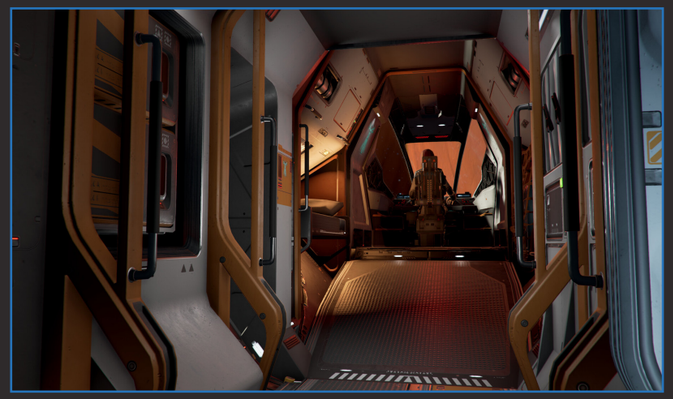
Nažalost, Timelines kao ekspanzija nije najbolje izvela neke ideje koje je inicijalno htela. Njeni najveći aduti

AKO STE VETERAN SERIJALA, VEROVATNO ĆETE SE RAZOČARATI U TIMELINES





su fokus na nove igrače i sadržaj besplatnog dela 7.0 apdejta koji je došao sa ekspanzijom. Sam apdejt 7.0 dodaje velike opcije za modifikaciju interfejsa, koji i sam poboljšava, takođe donoseći sa sobom solidnu količinu glasovne glume za brojne akcije i ambijentalne zvukove. Najzapaženiji dodatak jesu svakako E variant Teladi i Argon kapitalni brodovi koji su korisni u toj meri da olakšavaju borbu sa protivničkim frakcijama u otvorenom univerzumu, vraćajući i neke od starih brodova iz prethodnih delova franšize. Sam narativ je interesantan i ne bih želeo da ga otkrivam radi par solidnih iznenađenja, međutim sama Timelines ekspanzija ostavlja mnogo toga za poželeti ako niste novi igrač, te bih svakom veteranu serijala preporučio da ovo iskustvo ipak preskoči kako nije vredno novca koji traži.



NAJZAPAŽENIJI DODATAK JESU SVAKAKO E VARIANT TELADI I ARGON KAPITALNI BRODOVI

RAZVOJNI TIM:
Egosoft

PLATFORME:
PC

CENA:14,99€

IZDAVAČ:
Egosoft

OCENA **6**

- ✓ Ekspanzija idealna za novajlije serijala
- ✓ Novi brodovi inspirisani kultnim delovima serijala iz prošlosti
- ✓ Poboljšanje korisničkog interfejsa
- ✗ Premalo sadržaja relevantnog za stare igrače

Igru ustupio:
Egosoft

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: Intel Core i7-6700
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1070
RAM: 16 GB
HDD: 50 GB

play! zine

PATREON | PLAY!ZINE

PODRŽI PLAY!ZINE.

POMOZI NAM DA OSTANEMO BESPLATNI!

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

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

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

BECOME A PATRON

PATREON.COM/PLAYZINE

Autor: Milan Janković

PREDECESSOR

Predecessor, besplatna MOBA iz trećeg lica razvijena od strane Antonym Studiosa, 20. avgusta je izašla iz early access faze. Iako igra nudi solidno iskustvo sa zanimljivim gejmplejem i raznolikom postavom heroja, nije bez svojih nedostataka.

Gejmplej Predecessora podseća na klasične MOBE kao što su League of Legends i Dota 2, ali i na modernije, ''third person'' varijante kao što je SMITE. Igra je bazirana na formuli standardne MOBE - igrači biraju heroje, od kojih svaki ima jedinstvene sposobnosti i stilove igre, a njihov cilj je da unište neprijateljsku bazu dok istovremeno brane svoju. Osnovne mehanike su odrađene skroz korektno, a tempo svake partije je generalno uravnotežen.

Očekivano za ''mladalačke dane'' svake MOBE ili hero shootera, trenutni roster heroja je veoma raznolik (trenutno ih ima 38). Kao i u LoL-u, u igri postoji besplatna rotacija, u ovom slučaju od osam heroja. Međutim, Predecessor nema baš tako sjajan tutorijal, tako da je možda malo manje pristupačan od prosečnih MOBA.

Ono što nam se nije dopalo su mikrotransakcije. Developeri su nedavno uveli in-game valutu ''Amber'', ali sa njom trenutno možete kupovati samo heroje. Mnogo gori je Affinity sistem, lični battle pass za svakog heroja koji od vas praktično zahteva da trošite pravi novac. Ni matchmaking nije najbolji, ali ovo je standardna boljka MOBA igara.

Uprkos svim manama, Predecessor je vredan vaše pažnje ako ste ljubitelji MOBA, posebno ako uzmemo u obzir da se tek nalazi u beta fazi.

RAZVOJNI TIM/IZDAVAČ:
OMEDA STUDIOS

GDE PREUZETI:
https://store.steampowered.com/app/961200/Predecessor/

THE DARKSIDE DETECTIVE

The Darkside Detective je point-and-click avantura koja igrače vodi na nadrealno putovanje kroz grad Twin Lakes. Kao detektiv Francis McQueen, udružićete se sa svojim nespretnim partnerom kako biste istražili seriju bizarnih slučajeva.

Ton igre je izrazito humoristički, sa mnoštvom referenci na popularnu kulturu - zamislite Dosije X, ali kao komediju. Slično avanturama Moldera i Skali, slučajevi su i ovde prožeti natprirodnim fenomenima.
Zagonetke održavaju solidan balans logičnog i bizarnog, što je veoma važno za svaku point-and-click avanturu. Nikada se nećete predugo zaglaviti, što će vam dati prostora da se fokusirate na priču i dijaloge sa likovima. S druge strane, humor i dijalozi nisu baš najbolje izbalansirani - svaka druga rečenica je neka ''fora'', što posle nekog vremena postaje veoma naporno, čak iako su šale dobre.

The Darkside Detective izgleda i zvuči fantastično. Pixel art je odličan izbor za avanturu ovog tipa, dok se muzika savršeno uklapa u sablasno-humorističku atmosferu igre, tako da je Spooky Doorway sa te strane ''pogodio pravo u centar''.

The Darkside Detective je dosta kratak, ali je, rekli bismo, natprosečna i to vrlo jeftina point-and-click avantura. Možda nije najbolja igra za novajlije u žanru, ali se dugogodišnji fanovi sigurno neće pokajati.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android

RAZVOJNI TIM/IZDAVAČ
Spooky Doorway

CENA:
Besplatno/IAP

IGRA DOSTUPNA NA:
Android, IOS

TEST UREĐAJ:
Galaxy s23

OCENA DA

Zaopin Z2

Autor: Stevan Starović

VRHUNSKI ERGO-BUDŽETLIJA

Budžetski segment gejming miševa definitivno ne namerava da uspori sa ekspanzijom u ovoj 2024. godini i tu pre svega mislimo na one najkvalitetnije predstavnike tog segmenta.
ZAOPIN je još jedan u nizu kineskih mini-brendova koji su prigrlili filozofiju da kvalitet ne mora da dolazi po veoma visokoj ceni, što im se definitivno isplaćuje, obzirom na recenzije i korisnička iskustva vezana za njihove miševe. Nakon Zaopin Z1 modela koji je bio svojevrsna unapređena reinkarnacija Razerovog Orochi V2 miša, ovaj brend je izbacio i najnoviji model sa oznakom ZAOPIN Z2, koji danas ovde i predstavljamo.

U pitanju je gejming miš ergonomskog oblika školjke namenjen dešnjacima (bočni tasteri nalaze se sa leve strane) i svima onima sa srednjom ili velikom šakom. U crnom pakovanju uz sam miš dolaze i USB kabl, 4K wifi risiver, grip-tejpovi, mali šrafciger, zamenski skejtovi, vrećica za nošenje i šest setova dodatnih različitih mehaničkih svičeva, ali o njima nešto kasnije.

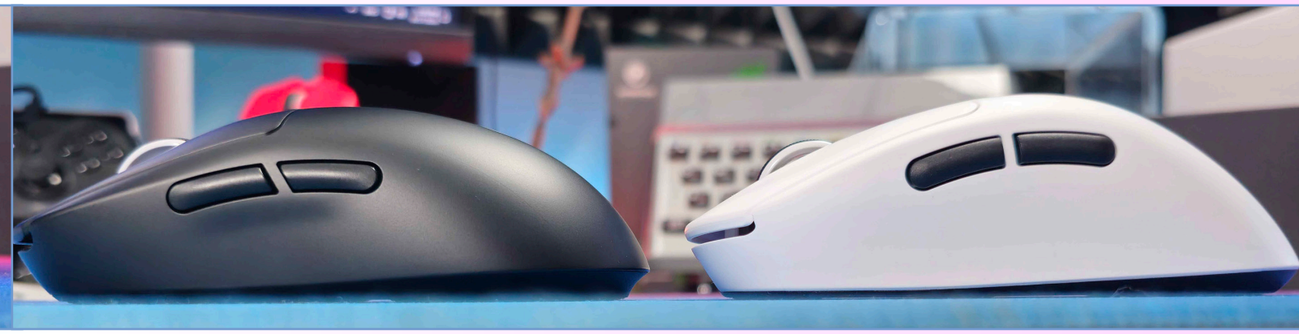
Dimenzije školjke miša su sledeće: dužina 123mm, širina u najužem delu tzv. „struku“ 64mm a visina u najvišoj tački tzv. „grbi“ je 39.5mm. Kao i većina mainstream gejming miševa, i težina Z2 modela spada u „light“ kategoriju sa svojih 65 grama.

Primerak na testu dolazi nam u beloj boji sa crnim detaljima. Površinska puder-tesktura sa mat-finišem je odlična i obezbeđuje stabilno ležanje uređaja u ruci, bez proklizavanja. Oblik školjke generalno deluje kao da je neko prekinuo na pola puta metamorfozu Logitechovog Superlight 2 modela u npr. Razerov Deathadder V3 Pro model. Dakle radi se o nekom „blago-hibridnom“ obliku školjke čije su bočne stranice prilično ravne i gde je grba miša najviša pri levoj bočnoj ivici, odakle se blago spušta ka desnoj bočnoj ivici. Po obliku, miš je najpogodniji za „palm grip“ ili „fingertip grip“ stilove zahvata miša, a ukoliko imate „claw grip“ zahvat i nešto manji dlan, onda ovo definitivno nije miš za vas.

ZAOPIN Z2 PO VRLO PRISTUPAČNOJ CENI OBEZBEĐUJE VRHUNSKE GEJMING PERFORMANSE ČAK I ZA NAJZAHTEVNIJE KORISNIKE

M1 i M2 tasteri miša su vrlo dobro i tesno pozicionirani, bez bočnog zazora i imaju kratak vertikalni hod, tj. „pre-travel“. Ispod njih kriju se mehanički GOLD TTC 60M svičevi koji su srednje tvrdi i izuzetno „hrskavi“, a samim tim i veoma brzi. I upravo tu dolazimo do velikog bonusa koji ovaj miš nudi – a to je hot-swap switch sockets! U prevodu – postojeće svičeve možete lako i brzo zameniti nekim od dodatnih šest setova mehaničkih svičeva koji dolaze u paketu (Huano, Defond, Kailh, TTC), ukoliko pak želite da vam M1 i M2 klikovi budu tvrđi ili mekši, ili pak mekši ili taktilniji i sl.

Prva zamena svičeva podrazumeva da ćete morati da uklonite defaultne skejtove tj. klizače sa baze miša i zamenite ih skejtovima koji dolaze u pakovanju i koji imaju otvore na mestima gde su šrafovi, što znači da ćete moći svaku narednu izmenu svičeva da obavite bez uklanjanja ovih klizača. Autoru ovih redova npr. omiljeni su Huano Blue Shell Pink Dot mehanički svičevi, koji su najbrži i najmekši od svih u paketu i veoma su zastupljeni u mnogim visokobudžetnim gejming miševima



danas.

Skrol točkić ima izražene taktilne „korake“, srednje je glasan pri okretanju i ima lepu gumiranu gornju površinu. Ispod njega krije se TTC Gold E-Sport wheel enkoder. Što se bočnih M4 i M5 tastera tiče i oni su veoma kvalitetni, imaju srednje izraženi pre-travel, kompaktno leže u svojim slotovima, taktilni su i imaju izražen glasan klik.

Srce sistema unutar miša čini Nordic MCU 52840 mikro-kontroler koji u sprezi sa top-tier PixArt PAW3395 optičkim senzorom i wifi konektivnošću od 4000Hz obezbeđuje vrhunske gejming performanse čak i za najzahtevnije korisnike. Osim toga tu je i Bluetooth opcija konektivnosti, pogodna za laptop korisnike. Još jedan pohvalan detalj je i baterija nešto većeg kapaciteta – od 500 mAh, koja obezbeđuje dužu autonomiju rada čak i u 4K modu, što je uglavnom kritična tačka kod lakših miševa sa baterijama duplo manjeg kapaciteta.

Softver za Zaopin Z2 je vrlo jednostavan. U njemu možete bindovati funkcije svih tastera, definisati debounce vrednost, definisati vrednosti svih DPI koraka, LOD vrednost kao i aktivni polling rate WiFi konektivnosti. Takođe, tu je i opcija za Long-distance mod koji pojačava signal između miša i WiFi dongle-a kada su isti više udaljeni u prostoriji, što neznatno više troši bateriju. Autor ovih redova preferira 2000Hz polling rate mod, kao optimalni odnos brzine wifi konektivnosti i potrošnje baterije, koja u tom slučaju traje nekih 7 do 10 dana intenzivnog rada.

Senzor miša pozicioniran je malo iznad sredine baze miša, sa njegove leve strane nalazi se Power taster, a sa desne DPI taster. Defaultni skejtovi su solidni i srednje-brzi, ali ukoliko volite najbrže skejtove, tu su uvek pristupačne custom opcije brendova poput X-Raypad i sl.

Izuzetan komfor u ruci, konzistentno kretanje po platnenom mousepadu i vrhunski treking u brzim competitive FPS multiplejer igrama, stavke su koje je ovaj miš redom uspešno čekirao tokom tri nedelje testiranja.

Kada pogledamo kvalitet izrade, vrhunske komponente i performanse kao i hot-swap opciju i prateće dodatne svičeve, zaključujemo da u je cenovnom rangu do 50eur ZAOPIN Z2 jedna od najboljih opcija, pod uslovom da vam odgovara sama ergonomija miša. Ako ciljate na miš kao što je Logitech Superlight 2 a pritom ne želite da platite basnoslovnu cenu za isti, ovo je definitivno „second best“ opcija koju zdrav razum ekonomije gotovo prirodno nameće.

UKOLIKO IMATE „CLAW GRIP“ ZAHVAT I NEŠTO MANJI DLAN, ONDA OVO DEFINITIVNO NIJE MIŠ ZA VAS

POSTOJEĆE SVIČEVE MOŽETE LAKO I BRZO ZAMENITI NEKIM OD DODATNIH ŠEST SETOVA KOJI DOLAZE U PAKETU SA MIŠEM

HORI SPLIT PAD COMPACT ATTACHMENT SET - LAVENDER

Autor: Milan Živković

Nintendovi JoyCon kontroleri su zaista impresivan komadić hardvera. Inovativno postavljanje na samu konzolu, precizne kontrole osetljive na pokret i delikatan set vibracija, samo su neke od funkcija koje su veliki plus u njihovom asortimanu mogućnosti. Međutim, kada je u pitanju dizajn, naročito u smislu veličine dok igrate vaš Switch u prenosnom režimu, kupovina alternative je nešto što u potpunosti podržavam. Jedna takva zamena, danas je preda mnom u vidu Split Pad Compact Attachment Seta kompanije Hori.

Ono što prvo ističe kontrolere, nesumnjivo je boja. Nama je stigla varijanta u svetloj boji lavande, što je apsolutno fantastičan odabir kako čini da ovaj set s lakoćom dolazi do izražaja pored gotovo svake vrste igračkog hardvera. Živopisna boja i sam dizajn, predstavljaju stvarno atraktivnu kombinaciju.

Kako je u pitanju JoyCon zamena, kontroleri se mogu koristiti na dva različita načina. Prvi je kačenjem na samu konzolu, dok je drugi povezivanje na poseban "grip" odnosno držač čime kontoleri više podsećaju na običan gejmped. Ovako nešto imamo i na zvaničnim Nintendovim kontrolerima, siguran sam da se sećate.

Po pitanju kvaliteta izrade, Hori ovde nije razočarao. Plastika deluje jako kvalitetno i ne škripi pod prstima kao da otkucava sate do trenutka kvara. Ovo isto važi i za dugmiće od kojih većina pruža odličan osećaj pri pritiskanju, dok svega par deluju nešto labavije. Reč je o ZL i ZR dugmićima sa strane koji ne pružaju isti osećaj čvrstine kao ostatak kontrolera. Ako mene pitate, ne toliko važno koliko "krstić" koji baš odaje utisak Nintendo proizvoda.
Ukoliko ih prikačite na Switch konzolu, razlika u odnosu na zvanične kontrolere je kao nebo i zemlja. Daleko prijatnije i komfornije iskustvo koje u startu daje osećaj da se ruke neće umoriti ni nakon više sati konstantnog igranja. Ovo naročito važi za igrače sa nešto većim šakama, dok bi oni sa manjim možda trebalo da potraže drugačiju soluciju.

Uzmite u obzir i činjenicu da će povećana veličina kontrolera sigurno uticati na mogućnost da Switch smestite u dosadašnje torbice i futrole. Ukoliko ne posedujete neku sa pozamašnim luftom, verovatno ćete morati da kupite novu kako biste konzolu nosili sa prikačenim kontrolerima.

ŽIVOPISNA BOJA I SAM DIZAJN KONTROLERA PREDSTAVLJAJU STVARNO ATRAKTIVNU KOMBINACIJU

Svaki od njih poseduje i turbo funkciju, gde možete aktivirati brzo pritiskanje bilo kog dugmeta, kao i funkciju za dodeljivanje, gde dva dodatna dugmeta sa donje strane kontrolera mogu klonirati taster po izboru. Ništa revolucionarno, ali u par scenarija će vam sigurno dobro doći.
Ukoliko se pak odlučite da kontrolere koristite prikačene na držač, u vidu klasičnog gejmpeda, na raspolaganju ćete imati čak i povezivanje slušalica ili nekog drugog audio uređaja putem kabla. Ovo je pomalo neočekivano, ali svakako korisno, naročito ukoliko ne posedujete ili ne volite da koristite "bluetooth" slušalice.

RAZLIKA U ODNOSU NA ZVANIČNE KONTROLERE JE KAO NEBO I ZEMLJA

Za sav ovaj ponuđeni kvalitet i komfor, osim cenom koja nije baš pristupačna, za ovaj set kontrolera plaćamo i nekolicinom nedostataka ili manje popularnih rešenja. Prvo je evidentno, a to je činjenica da ovo nisu bežični kontroleri. Bez obzira da li su na držaču ili konzoli, nemaju baterije i nisu nezavisni. Na držaču, kontroleri će biti povezani sa konzolom putem izuzetno dugog i kvalitetnog kabla. Ali dok su na samom Switch-u, sitnice kao recimo nemogućnost da konzolu pokrenete pritiskom "home" dugmeta, mogu da zasmetaju. Jednostavno, dok se Switch ne pokrene, ovaj set nema nikakvu kontrolu nad njime.

Vibracija i NFC funkcije takođe nisu prisutne kao ni žiroskop, tako da ukoliko ste neko ko ove mogućnosti zvaničnih kontrolera često koristi, Split Pad Compact ipak nije nešto što će zadovoljiti vaše potrebe.

Ovo je jedan izuzetno kvalitetan i udoban set kontrolera koji se najbolje pokazuje dok je prikačen na samu konzolu. Dovoljno prostora za prste i olakšano držanje konzole u kombinaciji sa jako atraktivnim dizajnom, najveće su prednosti koje dobijate ovom kupovinom. Ukoliko je to ono što tražite, teško da će mi na pamet pasti mnogo boljih alternativa.

Sa druge strane, ako tražite set koji podržava sve osnovne funkcije zvaničnih JoyCon kontrolera, potražite ga na drugom mestu. Ovo je ipak gejmped usmeren ka korisnicima koji traže svega nekoliko opcija, ali koje će raditi besprekorno dobro.

POVEĆANA VELIČINA KONTROLERA ĆE SIGURNO UTICATI NA MOGUĆNOST DA SWITCH SMESTITE U DOSADAŠNJE TORBICE I FUTROLE

BATERIJA NUDI OKO DESET SATI NEPRESTANOG IGRANJA

Konzole iz prethodne generacije se i dalje mogu naći na tržištu što može biti vrlo dobra kupovina jer su dosta jeftinije, a nekim mlađim igračima mogu pružiti sate i sate zabave i lakši ulazak u svet video igara. Pritom iako najnoviji naslovi ne izlaze za PlayStation 4 zbog većih grafičkih zahteva, ove konzole i dalje imaju ogromne biblioteke kvalitetnih igara, a i igre koje izlaze svake godine kao što su sportske simulacije ili Call of Duty će sigurno gledati da se tu zadrže još koju godinu. Međutim tu dolazimo do problema da, iako su konzole dosta povoljne, pogotovu polovne, dodatna oprema kao što su originalni gamepadovi može biti jako skupa. Tu na scenu stupaju drugi proizvođači koji sada u mnogo većem obimu nude zamenske kontrolere po značajno nižim cenama.

ControlPlay gamepad dolazi u simpatično dizajniranoj kartonskoj kutiji koja sama po sebi nije ništa posebno, ali je sasvim dovoljno informativna da shvatite tačno o čemu se radi na prvi pogled. Sam džojped je izrađen od vrlo kvalitetne plastike i sasvim lepo leži svojim oblikom u ruci. Kada smo već kod oblika, on je dosta interesantan jer nije kao klasičan DualShock 4, već je više nekako „buckast", ali u dobrom smislu, bolje leži u ruci, slično kao džojpedi za Xbox konzole.

Sa prednje strane se nalaze sve klasične PlayStation 4 kontrole u potpuno standardnom rasporedu sa dva analogna kontrolera u donjem redu.

Spawn ControlPlay

Autor: Stevan Starović

PRISTUPAČAN GAMEPAD ZA PS4 KONZOLE

Treba primetiti da džojped podržava apsolutno sve funkcionalnosti PlayStation 4 kontrolera – tu je touchpad, priključak za slušalice, žiroskop i sve drugo što je potrebno. Dodatno, ovaj gamepad ima i dva dugmeta sa donje strane koje možete lako pritiskati i dodeliti im određene funkcije kroz softver. Tu je i turbo dugme koje vam pomaže da brže pritiskate tastere, što omogućava da vaš lik u igri brže reaguje.

Interesantno je i što gamepad poseduje osvetljenje oko analognih kontrolera i tastera, što mu daje vrlo lep vizuelni utisak, ali i olakšava da ga pronađete u zamračenoj prostoriji na primer.

SPAWN CONTROLPLAY SE PUNI PREKO USB-C PORTA

Kada smo već kod unapređenja u odnosu na originalni Dualshock 4 gamepad koji pravi Sony, zanimljivo je primetiti da se ControlPlay puni preko USB-C porta koji je mnogo noviji standard od Micro-USB na DS4, a što će vam olakšati život jer većina mobilnih telefona i drugih uređaja sada već koristi USB-C. Druga stvar koja će vam olakšati život jeste što baterija traje oko deset sati, što je poboljšanje u odnosu na Sony model koji često mora da se puni i nakon samo četiri do pet sati igranja.

Konačno, ovaj gamepad je moguće povezati i sa PC računarom, doduše samo preko kabla, ne i u bežičnoj varijanti, ali radi sasvim zadovoljavajuće i u ovom okruženju pa ga možete koristiti i za igre na PC-u gde se preporučuje kontroler, kao što su neki naslovi iz trećeg lica.

Zaključak

Spawn ControlPlay ne donosi ništa revolucionarno na polju kontrolera za konzolu, ali se ni ne trudi da to tako predstavi. Sve funkcije su iste ili malo bolje nego kod originalnog PlayStation kontrolera, cena je skoro duplo niža, a kvalitet izrade deluje i više nego zadovoljavajuće. Imajući u vidu da su kontroleri nešto što najčešće nastrada u žaru virtuelnih borbi, jedan ovakav uređaj još više opravdava isplativost ostanka na prethodnoj generaciji konzola za one koji nisu zagriženi da moraju imati baš sve najnovije i najbolje.

OVAJ DŽOJPED PODRŽAVA APSOLUTNO SVE FUNKCIONALNOSTI STANDARDNIH PLAYSTATION 4 KONTROLERA

HORIPAD TURBO - ZELDA

Autor: Milan Živković

Odabir odgovarajućeg gejmpeda, važan je izbor za svakog igrača. Kada su u pitanju konzole, naravno zvanični kontroler je često i najbolji izbor. Ali kako Nintendo Switch dolazi samo uz dva Joy-Con upravljača koji često umeju da budu nezgodni za igranje na televizoru, kupovina zvaničnog Pro kontrolera ili adekvatne zamene je po mom mišljenju od apsolutnog imperativa. Pa dok prva opcija nudi svakako najbolje ali i papreno skupo rešenje, danas je preda mnom jedna daleko jeftinija solucija koja vrši odličan posao.

Horipad Turbo kontroler je licenciran od strane Nintenda što u samom startu obećava kvalitet. U pitanju je gejmped sa kablom, što može odbiti igrače za koje je bežična konekcija nešto bez čega ne mogu da zamisle život poslednjih dvadesetak godina. Sa pozitivne strane, duži-

na kabla od tri metra zadovoljiće potrebe i najzahtevnijih korisnika. Osim ukoliko svoje konzole ne koriste prikačene na bioskopsko platno, pa im je potreban zvanični serviser da razvlači kablove preko bioskopske sale. Loše šale na stranu, ukoliko niste poznati kao neko ko se spotiče o kablove, ovo nije tako veliki minus.

Džojstik je izuzetno lagan što može da deluje kao manjak kvaliteta, ali zapravo sugeriše nedostatak „sadržaja" ispod šasije. Horipad Turbo ne poseduje funkcije vibracije, NFC kao ni žiroskop za kontrole osetljive na pokret. Ukoliko prosto ne možete da živite bez tih funkcija, ovaj kontroler verovatno nije dobar izbor za vas.
Po pitanju ergonomičnosti, ovo je jedan od prijatnijih gejmpeda za držanje u ruci. Plastika je čvrsta, finiš je mat pa vam sigurno neće s lakoćom skliznuti iz ruku, a oblik izuzetno podseća na Xbox One kontroler. Analogne palice pružaju osećaj kvalitetne izrade ali su istovremeno i za nijansu osetljivije nego što bi to bilo poželjno. Malo otpora bi umnogome doprinelo preciznosti pri igranju.

IZBAČENE SU FUNKCIJE KOJE NISU NAJVAŽNIJE ZA IGRANJE, A ZAMENJENE SU PRISTUPAČNIJOM CENOM I SOLIDNIM KVALITETOM

PORED OVE "ZELDA VERZIJE", GEJMPED JE MOGUĆE NABAVITI I U CRNOJ VARIJANTI SA SUPER MARIO MOTIVIMA

S obzirom da je u pitanju proizvod licenciran od strane Nintenda, proizvođač je imao i dozvolu da koristi pravi „D-pad" odnosno krstić koji je baš onakav kakav bi i trebalo da bude. Igranje 2D platformi ili tuča, izuzetno je prijatno uz ovaj kontroler. Ostali dugmići pružaju jednako dobar utisak, osim kada su u pitanju pomoćne komande odnosno plus, minus, home i slično. Pritiskanje istih deluje kao da u ruci držite neku malo kvalitetniju igračku, no na svu sreću ovo ne kvari celo iskustvo.

Od opcija koje nećete pronaći na zvaničnom gejmpedu, imamo turbo funkciju pomoću koje svako dugme može da simulira brzo pritiskanje. Ovo je opcija koja je retko kada korisna ali može da bude dobar dodatak, tako da je njeno postojanje ovde na mestu. Bar kao neka vrsta zamene za funkcije koje nedostaju.

Takođe, Horipad Turbo je moguće koristiti i na računaru. Ali ovo naravno zavisi od igre do igre, dok je igranje na emulatorima gotovo u svakom obliku podržano.
U moje ruke je stigla bela verzija kontrolera sa maslinasto zelenim dugmićima, što čini poprilično atraktivnu kombinaciju. A prisutna je i veoma suptilna sličica Linka iz serijala igara o Legendi o Zeldi na desnom rukohvatu kao i „Triforce" simbol na vrhu kontrolera. Vizuelno, gejmped izgleda jako lepo a moguće je nabaviti ga i u crnoj varijanti sa „Super Mario" motivima.

Iz svega priloženog, jasno je šta je proizvođač želeo da postigne sa ovim proizvodom. U pitanju je džojstik kompromisa, gde su izbačene one funkcije koje nisu najvažnije za igranje, a zamenjene su pristupačnijom cenom i solidnim kvalitetom.
Ukoliko ne želite da posegnete za još jeftinijim, kineskim solucijama koje je lako nabaviti i koje imaju još više opcija, već vas zanima izdržljiv i kvalitetan gejmped koji će nesumnjivo dugo trajati, Horipad Turbo je dobar izbor. A ujedno ga je veoma lako preporučiti ljudima koji znaju tačno šta žele od svojih kontrolera.

HORIPAD TURBO MOŽETE KORISTITI I NA RAČUNARU

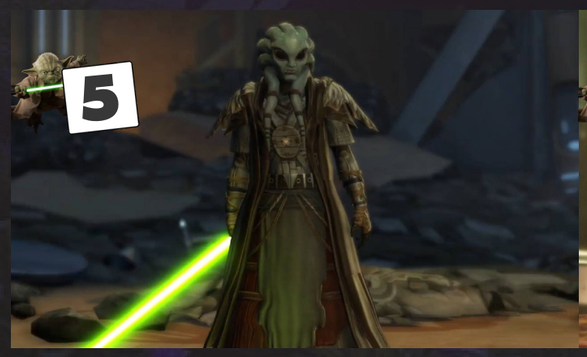
ENIGMATIKA
STAR WARS EDITION

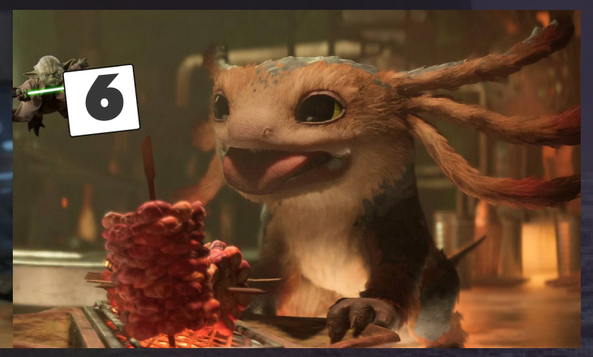
Novo izdanje Play!Enigmatike smo posvetili nezaboravnom univerzumu Ratova Zvezda, sa fokusom na video igra koje su na njemu bazirane. Od epizodnih avantura do kompleksnih RPG iskustava, Star Wars igre su kroz decenije ostavile dubok trag na gejming sceni, kao i dobro poznati filmski serijal.

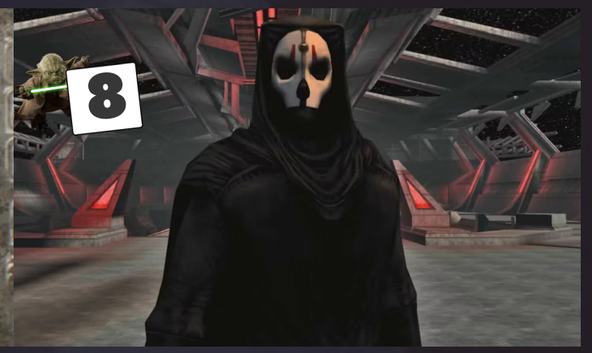
Pred vama je 10 slika koje prikazuju likove iz različitih Star Wars igara, a na vama je da ih prepoznate i imenujete! Isti zadatak vas čeka u klasičnoj igri rebusa.

Pošaljite nam vaše odgovore na **redakcija@play-zine.com** za šansu da osvojite poklon iznenađenja!

Tačne odgovore ćemo objaviti u sledećem broju!







REBUSI

Rešenja iz prošlog broja možete pogledati ovde.

play

zine