play! zine

br. 183 | Oktobar 2024.

HARDWARE:
GLORIOUS MODEL O

PLAY! BIRA:
IGRE KOJE SU NAS ŽESTOKO NAMUČILE

GAMESCOM 2024:
KOJI STUDIJI SU PREDSTAVLJALI SRBIJU?

PRVI UTISCI:
HERETICAL

IGRA MESECA
ASTRO BOT

BROJ 183 - OKTOBAR 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

DOBRODOŠLI

Ko bi rekao da bi od jednog tutorijala nastala kompletna, a pritom fenomenalna video igra, i to deset godina kasnije? Posle nekoliko uvertira koje su delimično služile kao demonstracija DualSense PS kontrolera, Astro Bot robotić nas je odveo na uzbudljivu avanturu koju ćemo zauvek pamtiti i koja će poslužiti za primer svim budućim 3D platformerima.

Nakon što smo mu pomogli da sklopi njegov svemirski brod, naš veseli drugar nas je odbacio do družine Space Marinaca kako bismo im se pridružili u opasnoj operaciji ''detiranizacije'', a u povratku smo isporučili zalutalu pošiljku sa simpatičnom ekipom svemirskih kamiondžija (uz pomoć dispečera naravno). Posle rutinske inspekcije naše fabrike i zaposlenih koji su odradili i više nego zadovoljavajući posao, zatekli smo Zemlju u totalnom haosu. Pih, danas ne možeš da odeš na poslovni put a da se cela planeta ne pretvori u zaleđenu pustinju...

Pošto je sezona grejanja počela malo ranije, u prijatnoj atmosferi našeg toplog doma smo isprobali demo verziju igre Heretical od domaćeg Three Swords Studija, koja je nedavno osvanula na Steam-u. Možete je isprobati već sada, a na narednim stranicama možete pročitati i naše utiske o igri! Kad smo kod domaće scene, ispratili smo Gamescom festival u Kelnu, koji je ove godine imao rekordnu posećenost. Pod okriljem Srpske Gejming Asocijacije (SGA), svoje projekte su predstavili i naši značajni studiji, uključujući Tricoman, Bohemian Pulp i Shosha Games. Ako vas zanima esports, u istoimenoj rubrici ćete pronaći reportaže sa dva događaja, među kojima je i Nations Cup gde je Srbija osvojila srebrnu medalju.

To bi bilo to za naš ''demo'' broja 183. Uživajte u full verziji!

40 IGRA MESECA: ASTRO BOT

56 REVIEW: EA SPORTS FC 25

18 ESPORTS: SRBIJA NA NATIONS CUP TURNIRU

FLASH VESTI 6

DOMAĆA SCENA:
Srpski studiji na Gamescom 2024 10
Play! bira: Igre koje su nas žestoko namučile 14

Esports:
RUR Blaze Cup Season 2 16
Srbija na Nations Cup turniru 18

PRVI UTISCI: Heretical 20

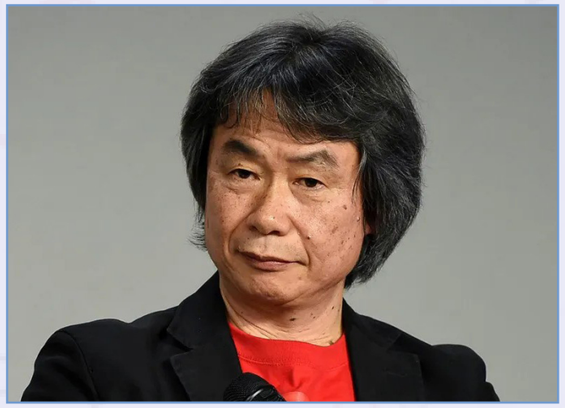
REVIEW:
Age of Mythology: Retold 24
Warhammer 40,000: Space Marine 2 28
NBA 2K25 32
Star Trucker 36
Astro Bot 40
Test Drive Unlimited Solar Crown 44
Frostpunk 2 48
Harry Potter: Quidditch Champions 52
EA Sports FC 25 56
Satisfactory 60

BESPLATNI KUTAK: Intoxicated Driver 64
U POKRETU: Overboss 65

HARDWARE:
Najbizarniji miševi u istoriji računara 66
Glorious Model O 68
Logitech G515 TKL 70

ENIGMATIKA: Sony Edition 72

EVO ŠTA ŠIGERU MIJAMOTO MISLI O VEŠTAČKOJ INTELIGENCIJI



Otac Super Maria i Zelde, Šigeru Mijamoto, izjavio je da Nintendo ima drugačiji pristup od ostatka gejming industrije kada je AI u pitanju, rekavši da bi se radije služio drugačijim metodama u odnosu na njegove kolege iz drugih AAA kompanija. Nasuprot tome, izvršni direktor EA je rekao da se "AI nalazi u samoj srži poslovanja kompanije".

Veštačka inteligencija za svrhu generisanja sadržaja je jedna od najaktuelnijih tema u svim kreativnim industrijama, uključujući gejming. Pored problema sa autorskim pravima i etičkih implikacija, mnogi umetnici strahuju da će ih AI jednog dana u potpunosti zameniti, zbog čega zahtevaju rigorozniju kontrolu i zaštitu od ove vrste tehnologije.

BLIZZARD IZGLEDA RAZVIJA FPS RPG U STARCRAFT UNIVERZUMU

Blizzard Entertainment je i dalje na udaru zbog veoma prosečnog Overwatch 2, ali se čini da aktivno rade na svom sledećem projektu, koji će navodno biti FPS RPG u StarCraft univerzumu. Informacije o ovom projektu su se pojavile na Linkedin profilu Krisa Mekabea, višeg direktora prodaje u kompaniji.

Profil ne otkriva mnogo osim da je igra u razvoju od aprila i da će biti dostupna za PC i konzole. Međutim, s obzirom na to da je Xbox ranije nagoveštavao povratak StarCraft serijala, fanovi spekulišu da Blizzard možda planira da ga vrati u život. Međutim, neki igrači su ipak skeptični pošto je Blizzard ranije otkazao dva StarCraft shootera, StarCraft Ghost (2014) i Project Ares (2019).

STIGAO JE PRVI TREJLER ZA THE LAST OF US SEZONU 2

HBO je predstavio prvi trejler za drugu sezonu The Last of Us serije, koji nas polako uvodi u sledeće poglavlje u avanturi Joela i Eli. U klipu možemo da vidimo likove koji su dobro poznati onima koji su igrali Part II, uključujući Abby čiju ulogu tumači Kejtlin Dever. The Last of Us sezona 2 izlazi 2025. godine i biće emitovana na HBO platformi. Tačan datum izlaska nam još nije poznat.

Prva sezona je dobila hvalospeve kako od strane kritičara, tako i od publike, a mnogi su je čak nazvali jednom od najboljih TV adaptacija jedne video igre. Ako ste igrali original iz 2013. godine, a kasnije nastavak i sve remastere, jasno vam je koliko je ovo težak podvig s obzirom na njihov kvalitet.

UGAŠEN CONCORD, SONY VRATIO NOVAC KUPCIMA

Skromno je reći da je live-service multiplayer hero shooter Concord jedan od najvećih first-party neuspeha u istoriji PlayStation platforme. Nakon zastrašujuće niskog broja igrača i slabe prodaje koja se procenjuje na 25.000 kopija, Sony je brzo sasekao problem u korenu - povukao je igru iz prodaje i vratio novac svim kupcima. Kompanija je obećala pune i automatske povraćaje za sve koji su kupili igru, bez obzira na platformu.

Sony je izjavio da je ''brzo uvideo da mnogi aspekti igre u praksi nisu funkcionisali''. Prilično je iznenađujuće videti da Sony prizna svoje neuspehe tako brzo nakon lansiranja igre. Biće zanimljivo videti ako se Concord kasnije vrati kao free-to-play naslov.

NINTENDO SWITCH 2 UŠAO U PROIZVODNJU

Nintendo Switch 2 i Sonijev PS5 Pro se trenutno ističu kao najiščekivanije konzole među gejmerima, ali Nintendo možda ima malu prednost s obzirom da je originalni Switch izašao pre više od sedam godina, tako da je hajp izraženiji.

Mnogi izveštaji potvrđuju datum izlaska za 2025. godinu, ali nema tačnih informacija o mesecu. Konzola je uveliko ušla u masovnu proizvodnju, a spekuliše se da će biti puštena u prodaju oko marta ili aprila, što zavisi od zarade kompanije u tekućoj fiskalnoj godini.

Osim glasina o datumu izlaska, većina specifikacija uređaja je već procurila, uključujući PS4 Pro-like performanse. Ovo bi trebalo da bude ogromna nadogradnja za fanove Nintendo ekosistema.

ASSASSIN'S CREED SHADOWS ODLOŽEN ZA 2025. GODINU

Prvobitno planirano za 12. novembar 2024. godine, novo poglavlje u Assassin's Creed serijalu je sada odloženo za 14. februar 2025. godine. Developeri su izjavili da im je potrebno više vremena da "ispoliraju igru i usavrše nekoliko ključnih detalja".

U istoj najavi, Ubisoft je potvrdio da će igra biti dostupna na Steam-u na dan izlaska, za razliku od PC verzije njihovog poslednjeg ostvarenja, Star Wars Outlaws. Ubisoft je naveo da je ACS "tehnički spreman za release", ali da ih je trenutna situacija navela da ulože dodatno vreme kako bi "ispeglali igru do savršenstva".

Ove vesti nam dolaze u prilično teškom periodu za Ubisoft, tokom koga je vrednost akcija kompanije drastično opala.

ZVANIČNO PREDSTAVLJEN PLAYSTATION 5 PRO – IZLAZI U NOVEMBRU SA CENOM OD 799€

Skoro četiri godine nakon originala, Sony je konačno predstavio PlayStation 5 Pro. U prodavnicama će se pojaviti 7. novembra i koštaće paprenih 799 €. Tokom tehničke prezentacije, Sony je otkrio ključne karakteristike nove konzole, uključujući poboljšan GPU, napredan ray tracing i AI upscaling. Imaće 2TB SSD i bežični DualSense kontroler, ali će se prodavati bez disk drajva.

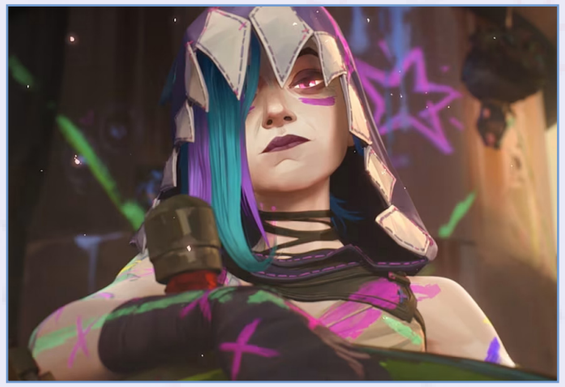
Treba istaći da će sve igre za PS5 biti dostupne na PlayStation 5 Pro. Igara koje će najbolje iskoristiti poboljšanja PS5 Pro konzole su Alan Wake 2, Assassin's Creed: Shadows, Demon's Souls, Hogwarts Legacy, Horizon Forbidden West, Marvel's Spider-Man 2, The Last of Us Part 2 Remastered i mnoge druge.

DRUGA SEZONA SERIJE ARCANE KONAČNO DOBILA DATUM IZLASKA!

Netflix je zvanično otkrio datum izlaska dugoočekivane druge sezone Arcane-a, serije bazirane na League of Legends univerzumu. Za manje od dva meseca, stiže nam poslednje poglavlje priče o Vi i Jinx, koju pratimo još od 2021. godine.

Kao i prva, i ova sezona će biti podeljena na tri acta koji će izlaziti na nedeljnom nivou, svake srede. Za sada pretpostavljamo da će se svaki act sastojati iz tri epizode, tako da ponovo očekujemo devet epizoda. Prvi act izlazi 9. novembra, drugi 16. novembra, a treći 23. novembra.

Uz ovu najavu, Netflix je predstavio još jedan odličan trejler. U klipu ćete videti skoro neprepoznatljivu Vi, koja se bori za život u ringu duboko u podzemlju Zauna.



UBISOFT NAJAVIO STEAM IZDANJE ZA STAR WARS OUTLAWS

Iz Ubisoftovog novog finansijskog izveštaja saznajemo da je kompanija i više nego svesna da Star Wars Outlaws nije ispunio očekivanja. Ovu izjavu prati i najava izdanja igre za Steam, koje izlazi 21. novembra. Ubrzo nakon izlaska igre 26. avgusta, Ubisoftove akcije su dostigle najnižu vrednost u poslednjih deset godina.

Ubisoft je saopštio da je početna prodaja Star Wars Outlaws-a bila slabija od očekivane, uprkos solidnim ocenama kritičara i igrača. Kao odgovor na kritike, Ubisoft je sada prebacio fokus na ispravke i apdejte kako bi poboljšao iskustvo igrača i privukao širu publiku tokom praznične sezone, u nadi da će se Star Wars Outlaws dugoročno pokazati kao "uspešna igra".

USPEŠNO ODRŽANA NEDELJA SRPSKIH IGARA NA STEAMU

Od 19. do 26. septembra održan je Serbian Games Week, specijalna Steam promocija igara iz srpske gejming industrije. Steam je opisao ovu nedeljnu rasprodaju kao „creme de la creme" srpskog game developmenta, sa ponudom brojnih popusta na igre, kao i promocijom nadolazećih naslova. Igre koje su bile na čelu SGW-a su Scorn, Going Medieval, UnderRail, Scars Above, Tavern Master, ali i mnoge druge.

Serbian Games Week je organizovan u saradnji Srpske Gejming Asocijacije (SGA) i kompanije Valve. Jako nas raduje kada vidimo ovakvu lepo organizovanu saradnju i rasprodaju igara domaćih developera, koji su imali priliku da predstave svoje projekte desetinama miliona korisnika Steam platforme.

RISK OF RAIN DEVELOPERI PREŠLI U VALVE, POTENCIJALNO ZA NOVI HALF-LIFE

Valve je zaposlio developere u Hopoo Games, tim iza Risk of Rain serijala, pre nego što je IP kupljen od strane Gearboxa. U izjavi, Hopoo Games je potvrdio da će sa svojim developerima koji se sele u Valve-ove kancelarije početi da radi na raznim in-development projektima kompaniji.

Zanimljivo je da ovaj potez dolazi odmah nakon što su datamineri otkrili da Valve radi na novoj single-player Half-Life igri. Situacija je sva vrlo slična Valve-ovoj akviziciji Campo Santo još 2018. godine, nakon što su se ti developeri preselili u Valve-ovu kancelariju. Tada su odbacili svoje planove za najavljenu igru, Valley of the Gods, i umesto toga počeli da rade na Half-Life: Alyx.

NAJAVLJEN GHOST OF YOTEI, IZLAZI 2025. GODINE

Tokom State of Play prezentacije smo konačno saznali šta se to krčkalo u Sucker Punch kuhinji od izlaska njihovog čuvenog hita, Ghost of Tsushima. Na naše oduševljenje, najavljen je nastavak Ghost of Yotei, planiran za 2025. godinu.

Treba istaći da ovo nije direktan nastavak na Ghost of Tsushima. Kako je priča o Jin Sakaiju završena u prvom delu, Sucker Punch nas ovom prilikom vodi nekoliko vekova u budućnost, u 1603. godinu. U ovoj avanturi ćemo igrati kao samuraj ratnica Atsu koja je odbegla od grupe ronina na planinu Yotei. Studio je takođe nagovestio nove mehanike i vrste oružja ali osim trejlera nismo dobili nikakve konkretne informacije, što je i očekivano za prvu najavu.

GAMESCOM 2024

KOJI STUDIJI SU PREDSTAVLJALI SRBIJU NA NAJVEĆEM SVETSKOM GAMING FESTIVALU?

Gamescom 2024, najveći svetski festival posvećen video igrama tradicionalno je održan u Kelnu od 21. do 25. avgusta. Konferencija je ove godine okupila oko 335.000 posetilaca i ugostila preko 450 izlagača iz celog sveta, uključujući velike izdavače, indie developere i tech kompanije, čime je postavljen novi rekord posećenosti ovog događaja. Među ovim izlagačima bili su i predstavnici srpske gaming industrije.

Zahvaljujući Srpskoj Gaming Asocijaciji (SGA) i podršci Privredne komore Srbije, pet nezavisnih razvojnih studija iz Srbije su dobili priliku da prikažu svoje projekte u najboljem svetlu, kao i da ostvare nove kontakte sa investitorima i izdavačima koji će im potencijalno pomoći u daljem razvoju i procesu objavljivanja. Ako sagledamo širu sliku, ovo je odličan način da srpski developeri prikažu čime naša industrija raspolaže, a da u kontekstu individualnih projekata istovremeno dobiju dragoceni feedback od gamera najrazličitijih profila.

Kao posetilac sajma drugu godinu zaredom, Srbija je bila prisutna u dve ključne zone na Gamescom 2024 – u biznis zoni i konzumerskoj zoni. U biznis delu festivala, SGA je imao štand zajedno sa kompanijom Allcorrect, dok su se indie timovi iz Srbije, Shosha Games, Tricoman Studios, Bohemian Pulp, OOX Limited i Studio BEDEM smestili u konzumerskom delu festivala. Nije što su naši, ali su nas njihovi projekti zaista oduševili!

SHOSHA GAMES – WATER ME & YOU

Osnovan 2022. godine, Shosha Games je relativno mlad studio, ali je stvaralaštvo njegovih članova počelo mnogo ranije. Oplemenjeni ranijim iskustvima sa novim fokusom na video igre, Shosha Games ekipa je predstavila Water Me & You, simpatičnu co-op avanturu/platformer sa veoma dirljivom pričom, ali i vrlo značajnom porukom. Na prvi pogled, Water Me & You je čekirao sve stavke kada je ovakav žanr u pitanju, a prvenstveno mislimo na elemente zbog kojih su mnogi inicijalno zavoleli video igre – prijateljstvo i zabavu.

Očekuje se da će Water Me & You izaći krajem 2025. godine.

TRICOMAN STUDIOS – GODFORGED: ORIGINS OF OZGALOR

Zamišljen kao izometrijski akcioni RPG, Godforged: Origins of Ozgalor nam isprva deluje kao najambiciozniji projekat na ovoj listi, kako u pogledu gejmpleja, tako i u pogledu sveta igre. Sa mehanikama koje kombinuju nekoliko žanrova, možete očekivati unikatan combat sistem i kompleksnu klasnu progresiju, što će fanovi ARPG-ova oberučke pozdraviti. Posebno moramo da naglasimo koliko truda i ljubavi je ekipa iz Tricomana uložila u lore i istoriju samog sveta u kom se radnja igre odigrava.

BOHEMIAN PULP – LET BIONS BE BYGONES

Na čelu sa Đorđem i Jasminom Marković, Bohemian Pulp je 30. aprila 2024. godine gamerima širom sveta predstavio svoj prvi projekat – Let Bions be Bygones. U pitanju je point-and-click, narativna avantura smeštena u distopijsku budućnosti planete Terrahive koja odiše neonskom cyberpunk estetikom. Zajedno sa prelepim pixel-art stilom, detaljno razvijenim likovima, atmosferičnim okruženjima i kompleksnim narativom nalik na detektivske noir romane, Let Bions be Bygones je privukao pažnju ne samo fanova žanra, već i šire gaming zajednice.

STUDIO BEDEM – SWORDS AND HEXES

Swords and Hexes je jedinstveni i šarmantni hibrid igara sa elementima strategije, razgradnje, menadžmenta resursa i klasičnih card game mehanika. Sa stilizovanom grafikom i postavkom koja podseća na društvene igre, Swords and Hexes je prava poslastica za ljubitelje poteznih PvP strategija... i heksagona! Studio BEDEM je nedavno predstavio i trejler za Swords and Hexes, koji nas na veoma šaljiv i simpatičan način uvodi u svet igre.

OOX LIMITED

Kao jedan od vodećih srpskih studija koji se bave razvojem mobilnih igara, OOX Limited je na Gamescom 2024 sajmu predstavio svoj portfolio, uključujući nekoliko prototipa novih igara. Ono što OOX Limited izdvaja od drugih studija je njegova samostalnost – od same ideje pa do gotovog proizvoda, svaki aspekt razvoja se obavlja unutar tima koji samostalno razvija i izdaje igre, zadržavajući punu kontrolu nad svakim projektom, zadržavajući veoma visoke standarde uspostavljene unutar studija. Moramo da pohvalimo ovaj metod rada, posebno u industriji mobilnih igara koja evoluira iz dana u dan.

ALLCORRECT

Kao internacionalna kompanija sa četiri kancelarije, uključujući jednu u Novom Sadu, Allcorrect pruža usluge lokalizacije, QA testiranja i mnogih drugih aspekata razvoja jedne video igre, kako bi pomogli studijima širom sveta da brzo i efikasno izdaju svoje igre i da ih prilagode različitim tržištima. Sa kompanija sa dugogodišnjim iskustvom u industriji, Allcorrect je u saradnji sa gaming studijima, i malim i velikim, učestvovao u razvoju preko 1000 projekata.

UTICAJ I POTENCIJAL SRPSKE GAMING INDUSTRIJE

Kako broj talentovanih stručnjaka i kreativnih gaming studija iz naše zemlje raste, verujemo da će prisustvo i uticaj Srbije na narednim izdanjima Gamescom sajma postati sve jači i jači. Srbija je tokom godina postala jedan od glavnih gaming centara u Evropi, a uz podršku SGA, sigurni smo da će se naša pozicija na ovom planu dodatno poboljšati. Jedva čekamo da vidimo šta će domaći gaming studiji spremiti za Gamescom 2025!

GAMES.CON
BELGRADE GAMES AND POP CULTURE FESTIVAL
22-24.
NOVEMBAR
HANGAR
LUKA BEOGRAD

PLAY! BIRA:

IGRE KOJE SU NAS ŽESTOKO NAMUČILE

Igor Totić

Kako bismo definisali težinu? Da li je teška igra dizajnirana da bude teška ili mi jednostavno ne leži? Sa pretpostavkom da je igra fer i bez bagova, svaka može da se pređe i savlada.

To bi onda značilo da su najteže igre iz moje perspektive PvP igre. Bilo da je to DOTA, LoL, Overwatch, WoW PvP, ili bilo koja druga kompetitivna igra, ove igre su iz mog iskustva ubedljivo najteže. Ono što PvP najviše razlikuje od PvE igre je nepredvidivost zbog drugih živih protivnika.

Iz ličnog primera mogu da spomenem težinu WoW Arene. Svakodnevno treniranje, taktike, razumevanje drugih klasa i kompozicija kao i odlična komunikacija sa drugim članom ekipe je bilo neophodno i oduzimalo je vremena koliko i energije – što mi je danas nepojmljivo s obzirom na sve obaveze koje imamo u životu.

Nikola Savić

Bez da previše lomim glavu, idem sa prvom igrom koja mi je pala na pamet kada sam video ovo pitanje, a to je Crash Bandicoot. Koliko sam samo živaca izgubio igrajući originalni Crash. Igra zbog koje skvičiš od besa u nemoći.

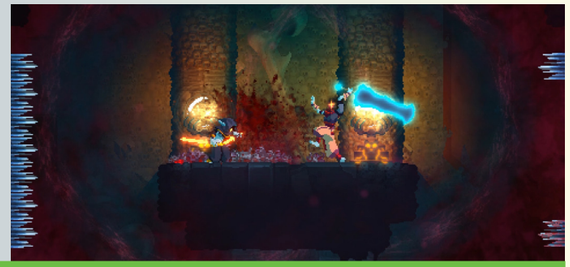
Svaki pogrešan korak život manje, a svaki život manje korak bliže ka resetovanju nivoa. Malčice pogrešan tajming – poginuo si. Loša percepcija dubine prostora – poginuo si. Loša procena gde će platforma da završi – skačeš u bezdan. Skok na neprijatelja u pogrešnom trenutku – poginuo si. Začarani krug nestrpljenja i živciranja, pa onda rejdžkvit, pa onda opet Jovo nanovo.

Miloš Živković

Kada se kaže "game difficulty", jasno je da se govori o delu kada ulazimo u podešavanja igre ne bi li izabrali najpodobniju težinu za sebe.
Ali kako u životu nekada nije moguće birati težinu, tako i neke igre, što bi se reklo po defaultu obećavaju dosta aritmija i tahikardija kao i znojenja dlanova, urlika a ponekad i poneki polomljeni predmet. Jedna od takvih igara je Black Myth: Wukong, koga sam lično nedavno uspeo da pređem. Kako? E pa ne lako, ali uz obilje gore navedenih simptoma i situacija.
Neke boss borbe su lakše od drugih ali garantujem vam da ćete bar nekoliko njih proklinjati iz dubine duše jer su vam zadale toliko muka da ste u nekom momentu pomislili da odustanete. Skromno je reći da je Black Myth: Wukong testirao moje granice do apsolutnog maksimuma.

Nikola Aksentijević

Težina u video igrama može biti veštačka, koja će sa svakim nivoom samo povećavati štetu i snagu neprijatelja, nepotrebno razvlačeći igru i iziskujući veće strpljenje. Postoji i prava težina, koja će učiniti AI protivnike pametnijim ali koja pritom ne sputava vaše delanje u odnosu na niže nivoe.
U svetu teških igara, retko šta me je pomučilo kao Dead Cells. Naspram nekih igara koje mogu da „kliknu" u određenom trenutku (npr. souls-like igre), Dead Cells naivno krene sa lakše strane, gde težina veoma brzo skače sa svakim sledećim prelazom.
Sa svakim prelazom otključavate novu boss ćeliju koja ume da zakuva ne samo obične protivnike, već i bossove protiv kojih ćete se boriti. Ali taman kada mislite da ste naučili igru, sledeća boss ćelija će se potruditi da vam tu kulu sruši.



Milan Živković

Kada iza sebe imate hiljade odigranih igara, jako je teško izdvojiti neku po bilo kom kriterijumu. Sa tim u vidu, ipak sam iskusio nekoliko naslova koji su me slomili na najlepši mogući način. Kao jedno od svežijih sećanja nameće mi se Super Meat Boy, jedan od sinonima za težinu u video igrama.

Provodio sam sate pokušavajući da pređem pojedine nivoe i zbilja umeju da budu užasno teški. Ali kao razlog zašto ovu igru pominjem kao možda i najtežu koju sam ikada zaigrao, nameće se nivo nakon što pređete glavnu priču. Jedan nivo, koji u celosti staje na ekran, igrao sam satima. Nekako uvek nadomak kraju ali uvek nedostaje taj delić osećaja kako bi se uopšte pojmio način kako da se provučeš kroz tri smrtonosna piksela.
A zatim prelazak! Ne bih li samo uvideo da je ovo tek prvi od desetinu nivoa, gde je već drugi bio duplo teži. Volim meso u svim oblicima, ali Meat Boy-e, ovo je bio trenutak za uninstall i zbogom.

EKIPA BAKLAVA GAMING TRIJUMFOVALA U 2. SEZONI RUR BLAZE KUPA!

U subotu, 21. septembra okupili smo se uživo u prostorijama Srpskog Saveza Elektronskih Sportova i Esportova (SESE) kako bismo ispratili veliku LAN završnicu 2. sezone RUR BLAZE KUPA powered by Lenovo, gde su se najbolji Counter-Strike igrači sa naših prostora borili za titulu šampiona i novčanu nagradu od 1500 €. Kroz dva kvalifikaciona turnira, za LAN finale su se plasirali timovi Topola Raptors, Team Secret, Built Different i Baklava Gaming.

Finalnu fazu turnira otvorili su Baklava Gaming i Topola Raptors sa veoma uzbudljivim mečom. Ekipe su u većini meča bile izjednačene, ali su momci iz Baklava Gaminga ipak bili spremniji. Sa 2-0 pobedom (13-9; 13-11), obezbedili su plasman u veliko finale.

Još žešću borbu smo gledali u drugom polufinalnom okršaju između timova Build Different i Team Secret. Ovaj meč se odužio do treće mape, na kojoj je trijumfovao Build Different (9-13; 13-6; 13;8).

Usledilo je veliko finale i borba za titulu šampiona 2. sezone RUR BLAZE KUPA. Bilo je jasno da gledamo najbolje ekipe na turniru, pošto su nam Baklava Gaming i Built Different priredili zaista fenomenalan kanter. Sa 1-1 rezultatom, sve se svelo na odlučujuću mapu, dobri stari Dust 2.

Nakon prvog i jedinog produžetka na turniru i finalnog rezultata 16-14, Baklava Gaming je osvojio titulu šampiona 2. sezone RUR BLAZE KUPA i novčanu nagradu od 1000 €. Drugoplasirani Built Different je osvojio novčanu nagradu od 500€. Čestitamo!

RUR bi želeo da se zahvali svim ekipama i gledaocima koji su podržali naše najbolje kanteraše. Vidimo se na sledećem BLAZE KUPU!

Ako ste propustili prenos turnira, sve mečeve LAN završnice možete pogledati OVDE!

BAKLAVA GAMING SU:

DESPOT "LEO" STOJANOVIĆ
MIRO "MIWO" MARJANOVIĆ
STEFAN "DIGITRONAC" VASILJEVIĆ
VLADIMIR "VENO" STANKOVIĆ
NIKOLA "TOLANN" TOMAN

SRBIJA OSVOJILA SREBRNU MEDALJU NA NATIONS CUP TURNIRU NA JAHORINI!

Tokom vikenda 21. i 22. septembra, na Jahorini je održan Nations Cup turnir u igri EA FC 24, pod okriljem eAdriaticLeague (EAL), koju podržava i Evropska Esports Federacija (EEF). Turnir je okupio najbolje esportiste iz više zemalja, a Srbiju su predstavljali Nemanja Pejović i Igor Đorđević.

Srpski tim je nastupio u izuzetno teškoj grupi sa reprezentacijama Turske, Slovenije i Bugarske. U neizvesnoj završnici, Pejović i Đorđević su uspeli da obezbede prolaz u narednu fazu, nakon čega su nastavili niz sjajnih partija. U nokaut fazi, savladali su Gruziju i Luksemburg, oba puta ubedljivim rezultatom 3-0, čime su obezbedili mesto u četvrtfinalu.

U finalu ih je dočekala reprezentacija Bosne i Hercegovine, koja je pokazala odličnu pripremljenost i vrhunski nivo igre. I pored odličnih šansi i nekoliko izvanrednih golova srpskog tima, protivnici su uspeli da osvoje pobedu sa 3-1. Iako ostaje žal nakon finala, ponosni smo na naše momke koji su pokazali da imaju svetlu budućnost kada je u pitanju EA FC!

EA FC Nations Cup je bio uspešno organizovan od strane eAdriatic League, uz podršku Evropske Esports Federacije (EEF). Ovaj događaj može poslužiti kao odličan temelj za buduće turnire, sa nadom da će ovakva esports takmičenja postati sve češća u regionu.

Lenovo
LEGION

Lenovo Legion Pro 7i
with Lenovo AI Engine+
Gear up at Lenovo.com/Legion

Windows 11
Power Play

REACH YOUR IMPOSSIBLE

Smarter technology for all
Lenovo

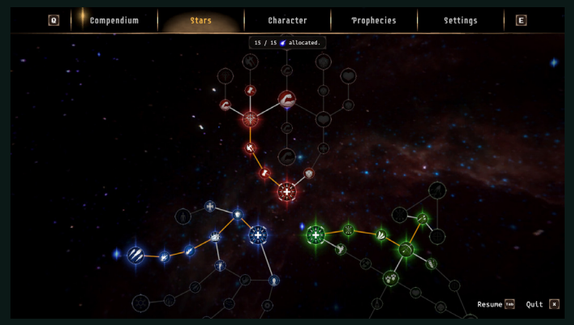
KAO DOBRA SARMA, MORA JOŠ DA SE KUVA

Autor: Igor Totić

Za Heretical sam sasvim slučajno čuo tokom Asmongoldovog strima, kada je developerima iz srpskog Three Swords Studija dodelio 3000 dolara za nastavak razvoja igre. Pošto sam veliki ljubitelj ARPG-ova, Heretical mi se dopao na prvi pogled, ali tokom igre se pokazalo da je igra mnogo drugačija nego što izgleda.

Heretical jako liči na standardan izometrijski ARPG, ali se već na početku vide elementi igara kao što su Hades, Halls of Torment i Death Must Die. Jako lepa mešavina žanrova koja nagrađuje upornost i preciznost ali zahteva i malu dozu sreće. Vaš prvi lik (a otključavaćete ih nekoliko tokom igre) je standardni ratnik sa mačem i štitom, sa kojim se WASD kontrolama krećete kroz voxel dizajniranu mapu koja jako podseća na stari Souls dizajn. Uz to da je stil gotska fantazija, atmosfera u igri je komplementarna dizajnu i jako lepo izgleda.

Vaš običan napad se kontroliše levim klikom miša dok se magije ispaljuju automatski na neprijatelje. Kako neprijatelji umiru, tako skupljate opremu i nove magije. U datom trenutku možete da nosite dva oružja koje menjate kad god želite, ali ćete uvek imati dostupan samo jedan tip oklopa. U tom smislu ne postoji inventar u kom skupljate raznu opremu, nego tokom igre birate da li ćete zameniti to što trenutno nosite sa nečim boljim ili lošijim. Magije



ispadaju kako dobijete level, sa tri nasumična izbora koje uklapate u svoj build. Kasnije otključavate nove magije i svaka se unapređuje kroz igru po sistemu sličnim Vampire Survivors i Halls of Torment.

Igra je poprilično izazovna i početak će biti vrlo spor dok ne otključate neka neophodna unapređenja. Progres se vrti oko Predskazanja – vrsta misija koje ćete ispunjavati tokom svakog pokušaja. Ispunjavanjem Predskazanja, otključavaće vam se nove magije i oružja koje mogu da ispadnu od neprijatelja. Pored Predskazanja, igra ima i skill tree koji je vrlo širok i kompleksan, ali za njegovo popunjavanje po mapama morate da tražite (ponekad dobro skrivene) fragmente koji vam daju poene za trošenje. Pošto ovi pasivni elementi nisu nebitni, pametno je što bolje istražiti svaki ćošak.

Kao što sam spomenuo, dizajn mapa je sličan Souls igrama. Posle par prolazaka osnovnim putem koji je repetitivan, otključavaju se prečice koje vas vode dalje kroz mapu i čime preskačete početnu lokaciju. Na vama je da odlučite da li ćete da grindate početnu zonu ili da krenete odmah dalje među teže neprijatelje.

Iako je combat simplističan, ono što mi trenutno mnogo smeta je sam osećaj oružja i napada. Bilo da li nosite mač i štit, luk i strelu ili moćni magični štap, oružja zvuče kao da neprijatelje udaram jastucima. Mnogo malo povratne informacije ima sem brojeva koji iskaču i vizualnog HP-a protivnika. Ambijentalni zvuk je vrlo atmosferičan ali su oružja i povratne

IAKO JE COMBAT SIMPLISTIČAN, ONO ŠTO MI TRENUTNO SMETA JE SAM OSEĆAJ ORUŽJA I NAPADA

IGRA JE POPRILIČNO IZAZOVNA I POČETAK ĆE BITI VRLO SPOR DOK NE OTKLJUČATE NEKA NEOPHODNA UNAPREĐENJA

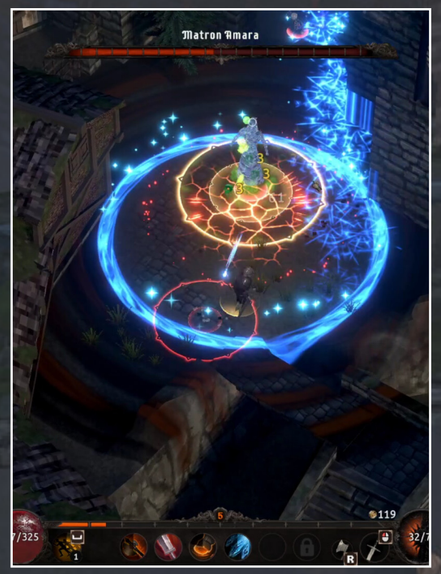
Prvi utisci

informacije borbe jako slabe.

Postoji i nivo korupcije koji se akumulira kako ubijate protivnike. Kada pređete određenu količinu, igra vas baca u mini boss arenu gde se bijete protiv nekih Cthulhu pipaka koji postaju sve teži sa većom korupcijom. Nisam siguran da li je ovo dizajnirano da razbije standardan loop, poveća težinu ili da vas namerno vraća na početak igre ako vam ide previše dobro, ali mislim da svakako mora malo više da se izbalansira, pogotovo u početku.

Svakako, Heretical je zabavna igra i ova beta mi je dala nade da može da postane lider u žanru. Ima poznate elemente iz drugih priznatih igara, ali ubacuje dovoljno ličnog identiteta da bi se izdvojio od ostalih. Mada, igra mora još da se kuva i očekujemo uskoro izbacivanje igre u Early Access. Nastaviću da pratim progres i jedva čekam da vidim finalno izdanje.

HERETICAL JE ZABAVNA IGRA I OVA BETA MI JE DALA NADE DA MOŽE DA POSTANE LIDER U ŽANRU



RAZVOJNI TIM:
Three Swords Studio

IZDAVAČ:
Three Swords Studio

PLANIRANI DATUM IZLASKA:
2025.

PLATFORME:
PC

TEST PLATFORMA:
PC

BOGOVI SU NAM USLIŠILI ŽELJU

Autor: Nikola Savić

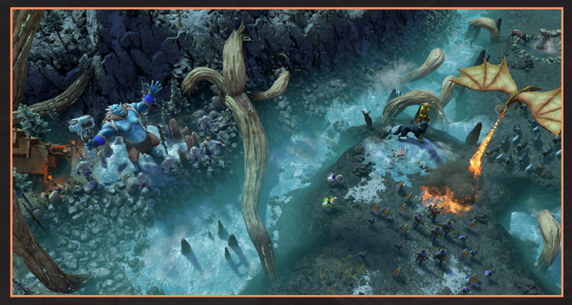
Tinejdžersku verziju mene je ranih dvehiljaditih potpuno hipnotisao jedan tada veoma popularan žanr video igara - strategije u realnom vremenu, poznatije skraćeno kao RTS igre. Kada sam prvi put u PC igraonicama video starije momke kako na ekranima manevrišu grupama jedinica, prave baze i razvijaju strategije kako bi pobedili suparničku stranu, momentalno sam bio očaran konceptom takve igre pa sam i sam počeo da istražujem žanr.

I tako sam se sa oduševljenjem upoznao sa takvim remek-delima epohe kao što su StarCraft, Age of Empires II i Red Alert 2, kulminirajući kasnije sa Warcraft 3, igrom kojoj sam ostavio srednjoškolske dane, i koja je na mnoge načine (verujte mi da ne preterujem) definisala moj život. U tom moru RTS igara koje sam igrao našao se i Age of Mythology, mitološka verzija Age of Empires igara, izašla 2002. godine, svega nekoliko meseci nakon Warcraft III: Reign of Chaos.

I sada, 22 godine kasnije, pred nama je rimejk originalne igre. Age of Mythology: Retold je napravljen od nule u novom endžinu, onom koji je korišćen za Age of Empires IV, i mada dolazi sa značajnom listom unapređenja i promena, cilj nije bio da se napravi nova igra, već da se original što je moguće vernije dovede u moderno dobra. Developeri su pažljivo izvagali šta je u redu menjati, a šta zadržati isto.

Naravno, glavna novina i nešto o čemu treba prvo pričati jeste osveženo vizuelno ruho. I mogu da kažem da su ovde uspeli da odrade vrhunski posao. Retold je igra koja izgleda jako lepo i moderno, a pri tome je zadržala sav šmek originalne igre. Okruženja na mapama su poprilično detaljna i živopisna, počev od veoma dinamičnih i realističnih vodenih površina, preko šumskih oblasti koje izgledaju živo i veoma prijatno, do pustinja, planina i snegom zavejanih prevoja. Tim zadužen za level dizajn je kreirao raskošne mape bogate detaljima, koje pri tome ne staju na put dizajnu nivoa u gejmplej

AGE OF MYTHOLOGY: RETOLD JE NAPRAVLJEN OD NULE U NOVOM ENDŽINU, ONOM KOJI JE KORIŠĆEN ZA AGE OF EMPIRES IV



smislu.

Ista stvar se može reći i za građevine svih frakcija. Sve su to one iste zgrade koje prepoznajete iz originalne igre, ali sada sa milion puta više detalja na njima i prava je milina gledati vaša naselja kako se grade i šire. Zahvaljujući opcijama zumiranja i rotacije kamere, možete da uživate u gomili sitnih elemenata na objektima koji možda nisu toliko važni, ali daju jednu dodatnu dimenziju imerzije u svet igre.

I novi modeli jedinica su fantastični. Ovde su developeri uspeli da naprave dobar balans između potreba RTS igre i želje za detaljima. Kao što svaki ljubitelj RTS igara zna, strategije u realnom vremenu su veoma osetljive na takozvanu „vizuelnu buku“, odnosno kada se previše stvari dešava na ekranu, što igraču otežava preglednost i mogućnost da jasno i momentalno vidi i razume šta se odigrava na mapi. Zato je uvek potrebno napraviti dobar balans između realističnosti i lakoće čitanja dešavanja.

To vizuelno „kodiranje“ dešavanja je ovde odlično urađeno, i veoma brzo sam se uhodao i navikao ruke i oči na razaznavanje dešavanja, jedinica i objekata. Ovo je nešto što zaista želim da naglasim, jer je neverovatno bitno za dobro i glatko iskustvo igranja RTS igara.

Ukoliko igrač ima problema da čita dešavanja na ekranu, niste uradili dobar posao kao dizajner RTS igre.
Sa druge strane, što se tiče animacija jedinica, one izgledaju donekle kruto, ali mi se čini kao da je ovo urađe-

no namerno, jer upravo zbog te specifične animacije kretanja i borbe jedinica sam imao osećaj kao da igram autentični Age of Mythology, a ne neku potpuno novu igru. Da se razumemo, animacije nikako nisu loše, daleko od toga, ali imaju taj specifični ukočeni osećaj koji je karakterističan za starije Age of igre, što meni lično nije mana, jer je time zadržan vajb originalne igre.

Što se gejmpleja tiče, jednostavno rečeno – ukoliko ste voleli originalnu igru, apsolutno ćete uživati i ovde. Developeri su napravili minimalne izmene, koje, po mom mišljenju, dodatno unapređuju iskustvo. Božanske moći su sada nešto što možete koristiti više puta

UKOLIKO STE VOLELI ORIGINALNU IGRU, APSOLUTNO ĆETE UŽIVATI I OVDE

u partiji (imaju tajmer i koštaju solidno puno Favor), tako da sada imaju mnogo veću stratešku ulogu nego u originalu. Moja lično omiljena promena je što je limit populacije podignut na 160, što je skoro duplo više nego u originalu (100). Ovo je promena koja otvara vrata za potencijalne epske bitke sa ogromnim armijama.

Još jedna novina je uvođenje Wonder doba. Original iz 2002. godine je imao četiri doba: Archaic, Classical, Heroic i Mythic. Wonder je end-game doba, koje značajno ojačava mitološke jedinice, i čiji je cilj da prirodno privede partiju kraju. Po pitanju ostalih gejmplej elemenata, ne bih se tu previše zadržavao jer su isti kao i u originalnu, osim da jednostavno potvrdim da je Age of Mythology još uvek neverovatno zabavna strateška igra.

Što se muzike tiče, onog trenutka kada sam prvi put upalio igru me je udario težak nalet nostalgije, one najlepše iz detinjstva, kada sam čuo glavnu temu igre. Ukoliko ste uživali u numerama iz originalna (nemate ukusa ako niste!), bićete oduševljeni kada čujete da je simfonijski orkestar sada snimio uživo svaku numeru za potrebe Retold, pa sada možemo da uživamo u ovim epskim trakama uz neverovatno bogat i kristalno čist zvuk.

Glasovna gluma je definitivno nešto što je podelilo fanove. Developeri su želeli da podignu kvalitet produkcije i po ovom pitanju, ali kako nisu svi originalni glasovni glumci bili dostupni, za neke stvari su morali da unajme nove. Meni lično ovo nije smetalo, makar ja nisam osetio u igranju, ali neki fanovi su ljuti zbog ovoga. Ostaviću na vama da procenite da li su vam novi glumci dobri ili ne. Ti novi glumci su isključivo za potrebe glavnih likova u kampanji, ne i za same jedinice.
Kada smo kod kampanje, osnovna verzija igre sadrži tri kampanje na koje možete potrošiti dobrih 70-80 sati ukoliko igrate sporo (volite da se izgradite, što bi ljubitelji strategija rekli) i mučite se na težim nivoima kao ja. Priča i misije su identične kao u originalnoj igri, te je i dalje pravo uživanje prelaziti kampanju. Kampanje nas vode kroz mitove i legendarne lokacije trenutno dostupnih frakcija u igri – Egipat, Stara Grčka i Skandinavija - gde pratimo naše heroje na epskim putovanjima.

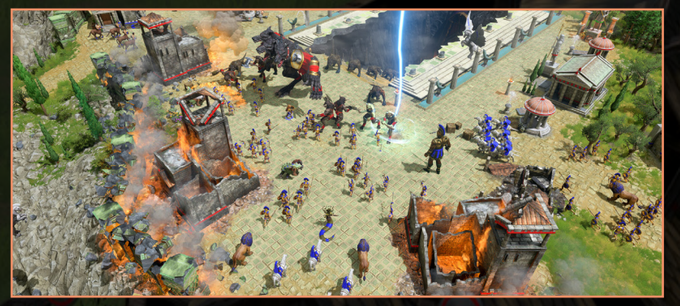
Ukoliko volite tradicionalne tipove misija za RTS igre i prosto uživate u istraživanju novih lokacija koje vam se otvaraju kroz misije, onda je Retold prava igra za vas. Istina, zbog toga možda kampanja nekome može da izgleda donekle zastarelo, ali imajte na umu da je to i bio cilj, da se autentično iskustvo verno prenese u moderno okruženje. Treba napomenuti da su ove tri kampanje samo početak, i da će buduće ekspanzije dodati nove civilizacije, sa novim kampanjama.

Od negativnih stvari pomenuo bih pre svega pathfinding, nešto što je krucijalni aspekt svake dobre RTS igre. Nažalost, jedinice često umeju da se pogube i da koriste ne baš optimalne putanje od tačke A do tačke B, te ćete često morati da držite oči na njima. Neretko neće ni znati kako tačno da dođu to krajnje lokacije, a dešavalo mi se i da se zaglave između drveća. Sve ovo ume da bude jako frustrirajuće, ali su developeri svesni tih problema i rade na popravkama.

Druga frustrirajuća stvar jeste ponašanje radnika koji često nisu sigurni gde trebaju da isporuče resurse, pa se šetkaju kao mravi do drugog dela mape umesto do mlina ili rudnika koji se nalaze odmah pored njih. Mogućnost automatizacije sakupljanja resursa na osnovu predefinisanih potreba je u praksi veoma korisna stvar, ali u teoriji često ne radi kako treba i ume da dodatno zbuni ionako pogubljene radnike.

Na kraju, sistem čuvanja je mogao biti unapređen stvarima kao što su „Quick Save", „Continue" i svrstavanje sejv fajlova po vremenu/datumu, a ne samo po imenu. Nedostatak ovih stvari mi je učinio sejvovanje u kampanji jako napornim, i voleo bih kada bi developeri implementirali ove funkcije koje su već decenijama standard u industriji.

I tu bi se otprilike završila moja lista stvari kojima nisam zadovoljan. Za sve ljubitelje Age of franšize i strategija u realnom vremenu, mislim da nema potrebe da vam uopšte govorim da morate igrati ovu igru. Sve što ste voleli pre dvadeset i kusur godina je još uvek tu, samo modernizovano i obučeno u prelepo odelo moderne grafike sa zadivljujućim detaljima.



RAZVOJNI TIM:
Forgotten Empires, World's Edge

PLATFORME:
PC, Xbox Series X/S

IZDAVAČ:
Xbox Game Studios

CENA:29,99€

OCENA **8,2**

- ✔ Vizuelno savršen rimejk
- ✔ Minimalne, ali pametne gejmplej izmene
- ✔ Još uvek vrhunska strategija
- ✘ Pathfinding ume da bude loš
- ✘ Radnici umeju da skroz zabaguju

Igru ustupio:
Autor

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
OS: Windows 10 64-bit
CPU: 3.6 Ghz i5 / sličan AMD
GPU: GTX 970 / AMD Radeon RX 570
RAM: 16 GB
HDD: 25 GB

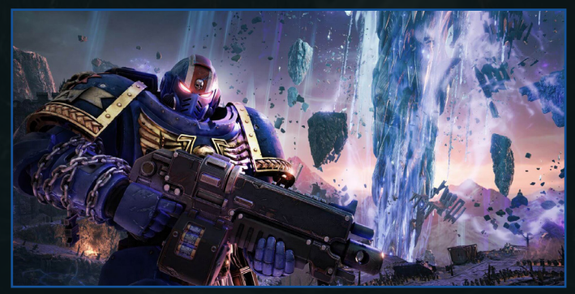
NASTAVAK ILI ODLIČAN RIMEJK?

Autor: Igor Totić

Eksplozije i buka prevazilaze sve ostalo u početnom sinematiku igre. Siluete Space Marinaca nam jasno stavljaju do znanja da će njihov Thunderhawk brod biti napadnut, ali niko na brodu ne pokazuje ni trunku straha. Ovi hrabri članovi Deathwatch odreda Inkvizicije imaju zadatak da urade samo jedno – da istrebe sve što nije ljudsko. Rampa Thunderhawk-a se kida i gomila tiranidskih Gargojela napada Marince i upada u brod. Jedan hrabri marinac uspeva da se izbori i iskoči iz broda i padajući ubije gomilu Xeno bagre. Marinac je preživeo pad i sada ima zadatak da se pronađe ostatak odreda i aktivira bio-bombu koja će istrebiti prljave Tiranide. U tom momentu, igrač dobija kontrolu nad hodajućim tenku zvanom Space Marine. Igra nas baca u prelepu džunglu koja je prepuna Tiranida, imamo mač, Bolt pištolj i vekove iskustva za nama – kreći u istrebljavanje.

To je to, 10/10, igra godine. Nek neko javi Džefu Kiliju da ne mora da organizuje VGA ove godine, jer već znamo pobednika iz samo ove intro scene. Ja znojav od uzbuđenja brišem ruke i kontroler i nastavljam dalje sa svojim Deathwatch Space Marincem.

Kroz intro nivo upoznajemo se sa osnovnim elementima igre i saznajemo da je naš Deathwatch Marinac zapravo Demetrian Titus, protagonista prvog dela. Titus je u prethodnom delu nepravedno optužen za jeres i sada se dokazuje u Inkvizitorskom odredu Deathwatch gde ga šalju na nemoguće misije. Ali, ovo je izgleda poslednja jer uprkos truda, gubi bitku od ogromnog Carnifex Tiranida. Srećom, njegova Ultramarine braća ga spašavaju i podležu ga specijalnoj proceduri koja ga pretvara u Rubicon Primarisa (generalno jača verzija Marinca).



Iako se vratio svojim voljenim Ultramarincima, Titus i dalje ne može da se otarasi sumnje da je potpao pod jeretički uticaj i svi članovi ga drže pod oštrim okom. Na Titusu je sada da verno služi Imperatoru i dokaže svoju nevinost kroz službu, čast i bratstvo.

Sad kad sam sve ovako nahajpovao, hajde pre sve ga porazgovaramo o priči. Nažalost, priča je poprilično iskopirana iz prvog dela sa malim promenama. Umesto Orkova, sad su Tiranidi ali ostalo je manje više isto. Priča se i dalje vrti oko istog artefakta (koji bi trebalo da je već uništen), Armije Haosa koja pokušava da se domogne artefakta, vrlo očiglednih izdajnika i obrta u priči. Poslednje poglavlje se znatno ističe od ostatka priče gde ima mnogo iznenađujućih momenata na koje će fanovi franšize vrištati od sreće. Na kraju, otkrivaju se neke tajne i ostavlja se mesto za nastavak. Iz tog razloga, Space Marine 2 iz moje perspektive više podseća na rimejk prvog dela nego na nastavak. Ne pomaže to što kampanja traje otprilike 10 sati bez sporednih misija (sa njima oko 16). To ne znači da se nisam zabavio, naprotiv, samo bih voleo da je zabava duže trajala.

Tokom kampanje, Titus na raspolaganju ima bogat arsenal sa kojim rešava sve svoje probleme. Od oružja, pokriveni su svi bitni tipovi. Od bolta, preko melte i plazme do najjačih laserskih oružja. Svaki deo opreme zvuči izuzetno autentično i unikatno, što je izazovno za bukvalno preko 10 različitih bolt tipova. Tokom misija ćete na svakom ćošku imati razni izbor oružja tako da vas igra ne tera da se pridržavate jednog tipa. Ono što će vam igra nuditi su situaciona oružja, na primer snajpere ako ulazite u deo mape koji ima protivničke snajpere.

Od hladnog oružja kampanja nudi identičan izbor kao u prvom delu, mada se izbor širi u Operacijama o kojima ću pričati kasnije. Pored standardnog noža, vrlo brzo ćete otključati chainsword koji tako lepo kida i cepa da ćete retko menjati na bilo šta drugo. Kasnije se otključava i Power Sword kao i Thunder Hammer i tada igra postaje apsolutni genocid. Pored glavnog i hladnog oružja imate razne tipove granata i mogućnost da privremeno nosite treće, teško, oružje koje koristite dok ima municije. Multi-melta ili Heavy Bolter apsolutno cepaju sve pred sobom i koristio sam ih kad god ih mi je igra ponudila. Titus opet ima jednu specijalnu sposobnost koja mu povećava štetu koju čini i regeneriše ga kada je aktivira. Šteta što nisam mogao da je menjam ili da na bilo koji način unapredim Titusa tokom kampanje, ali tome služe Operacije.

Gejmplej je samim tim poprilično jednostavan ali dovoljno izazovan. Iako imate ogroman arsenal naoružanja na raspolaganju, protivnika je daleko više pa ćete morati pametno da balansirate korišćenje hladnog i vatrenog oružja. Melee ima malu prednost jer vam dozvoljava parry mehanike kao i stagger koji otvara protivnika za brutalnu egzekuciju koja vam vraća potrošeni oklop. Osećaj igre me je dosta podsetio na Gears of War jer je pristup jako sličan. Marinci imaju osećaj težine i svaki zamah mačem se oseća kako kroz kontroler tako i kroz zvučne i vizualne efekte. Apsolutni balet krvoprolića.
Verodostojnost 40k univerzumu je ogroman fokus u ovoj igri. Od detalja na oklopima, preko mapa i datasle-

GEJMPLEJ JE POPRILIČNO JEDNOSTAVAN ALI DOVOLJNO IZAZOVAN

jtova koje nalazite tokom kampanje, imaćete utisak da je ovaj univerzum mnogo veći nego što se prikazuje u igri – a i jeste. Developeri su obratili pažnju na detalje tako da na primer članovi Aedeptus Mechanicus-a će razgovarati na binarnom, drugi Ultramarinci će praviti bdenja i oltare svojoj paloj braći a servitori će se šetkati unaokolo i raditi svoje zadatke. Svaki momenat u HUB delu je prepun ovakvih detalja koji doprinose atmosferi koju će prosečni igrači primetiti, ali i pokazuju poznavanje 40k univerzuma koje će fanovi ceniti.
Mape su odličan primer za ovo. Kroz celu igru sam imao

VERODOSTOJNOST 40K UNIVERZUMU JE OGROMAN FOKUS U OVOJ IGRI

osećaj da su sve lokacije, od ljigave močvare do gotičarskih katedrala prvo dizajnirane od poda do plafona a onda ručno urušene. Pod ovim mislim da su developeri imali gotove prelepe lokacije a onda su primenili premisu da u mračnoj budućnosti 41. milenijuma postoji samo rat i time su pobacali gomilu bombi svuda. Svaka mapa ima neki glavni put koji vodi negde i sve ima smisla, ali je na primer most urušen što vas primorava da idete zaobilaznom putanjom. Nisam primetio mnogo onih „gaming" vođenih mapa koje nemaju smisla u svetu ali imaju smisla u igri. Space Marine 2 radi obe stvari – ima smisla u svetu ali ima smisla i u igri, što je vrlo osvežavajuće.
Kao što rekoh, osnovna kampanja je kraća nego što sam očekivao, ali tokom igre se otvaraju sporedne misije ili Operacije.

Operacije su prikazane vrlo lepo u smislu da se dešavaju paralelno sa kampanjom. Na primer, Titus ide na misiju i treba mu distrakcija pa mora da pošalje trojicu marinaca da mu obezbede istu. To otvara Operaciju gde tri nasumična marinca moraju da ispune zadatak da bi Titus nastavio misiju. Tokom kampanje, ne morate da radite ove sporedne misije i igra podrazumeva da je operacija uspešna (to se i komunicira tokom misije). Ali ono što razlikuje Operacije od kampanje je odabir klase. Tactical, Assault, Vanguard, Bulwark, Sniper i Heavy su trenutno dostupne klase i svaka ima svoj kit i skup naoružanja. Na primer, Bulwark ima štit, Assault ima jetpack a Heavy nosi teško naoružanje. Svaka klasa može da se dodatno nadograđuje sa perkovima koje otključavate tako što uspešno prelazite Operacije i možete da pravite neke rudimentarne build-ove za vašu odabranu klasu. Pored perkova, oružja koja koristite mogu da se dodatno unapređuju pasivnim sposobnostima što ih čini znatno jačim.

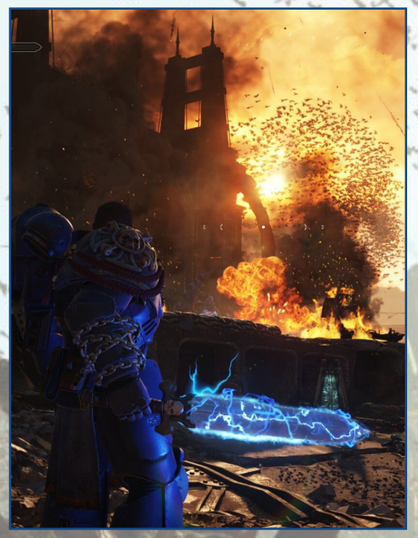
Trenutno ima šest Operacija, što je okej za početak ali će ubrzo postati vrlo repetativno. I Operacije i kampanja mogu da se igraju u 3 igrača co-op, što je moja preporuka jer je A.I. na lošijoj strani. Operacije dosta produžavaju vreme igranja, ali samo ako vam ne smeta grind sa prijateljima. Kozmetika se takođe otključava preko Operacija ali na vrlo čudan način. Na primer, ako pobedite sedam operacija, otključavate boju za jedan Marinački odred, a ako pobedite osam onda otključavate emblem za drugi. Jako je konfuzno i nepotrebno jer na sve to imate neke poene koje možete da trošite na kozmetiku. Mislim da moraju da smisle malo bolji sistem nagrade umesto "samo vrti misije ad infinitum".

PRIČA JE VEOMA SLIČNA PRVOM DELU, SAMO SU ORKOVI ZAMENJENI TIRANIDIMA

Pored operacija, Space Marine 2 ima i PvP. Nažalost tokom review perioda, bilo mi je vrlo teško da pronađem partiju jer nije mnogo ljudi igralo u vreme kad i ja. U suštini, PvP ima tri moda (Hardpoint, Domination i TDM) i koristi iste klase. Generalno, Imperijalni Lojalisti se bore protiv Haos Izdajnika i par puta kad sam uspeo da upadnem bilo mi je mnogo zabavno. Arene su zanimljive i pametno dizajnirane i TTK nije ni predugačak ni prekratak, baš je kako treba. Ali ja generalno nisam ni u prvom delu igrao mnogo PvP-a jer mi ubija imerziju. Svakako, PvP je dostupan svima po izlasku igre.

Igru sam testirao na PS5 i performanse nisu bile najbolje. Lično uvek biram Performance mod u svakoj igri jer mi više znači frejmrejt nego RayTracing. Međutim, FPS je bio vrlo nestabilan tokom cele igre. Ono što sam primetio je da je bio nepravilno nestabilan, u smislu ako me napadne horda Tiranida, igra je zakucana na 60FPS ali čim izađem na neki otvoreni deo mape gde ima dosta građevina u pozadini, FPS opadne ispod 40, a nekad ode i do 20. Malo pre early access perioda je izašao patch i nisam siguran da li je placebo efekat ili je FPS malo poboljšan. Svakako, ako vam ne smetaju FPS fluktuacije, ili volite da igrate na 30FPS, ovo vam neće uticati na kupovinu.

Na kraju, Space Marine 2 ipak nije 10/10 ali mislim da je jako blizu. Iako sam imao osećaj da je cela igra jedan ozbiljni rimejk prethodnog dela, iznenadila me je svojom prezentacijom, izvođenjem i poštovanjem prema 40k univerzumu. Nadam se da je ovo priprema za treći deo jer kraj igre nema cliffhanger (što je popularno u modernim igrama). Space Marine 2 je omaž Xbox 360 gaming periodu koji je pretočen u moderne sisteme, ali je zadržao dušu originala i igara te generacije. Što se mene tiče, ova igra od mene ima ogromnu preporuku – u ime Imperatora.



PLATFORME: PC, PS5, Xbox Series X/S

RAZVOJNI TIM: Saber Interactive

IZDAVAČ: Focus Entertainment

CENA:59,99€

OCENA **8,5**

- ✔ Apsolutni balet krvoprolića
- ✔ Neverovatno verodostojno 40k univerzumu
- ✔ Zabavan gejmplej
- ✘ Kraća kampanja
- ✘ Frejmrejt na PS5 je vrlo varijabilan
- ✘ Priča je manje-više prepričana iz prvog dela

Igru ustupio: Iris Mega

TEST PLATFORMA: PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10/11 64-bit
CPU: AMD Ryzen 7 5800X / Intel Core i7-12700
GPU: AMD Radeon RX 6800 XT / Nvidia GeForce RTX 3070
RAM: 16 GB
HDD: 75 GB

2K I DALJE GURA JAKO ALI I SKUPO

Autor: Miloš Živković

Kada pomislite na košarkašku simulaciju u bilo kom obliku, nekako je nemoguće a da vam na pamet ne padne izdavačka kuća 2K i njen ljubimac 2K NBA, kojeg pod svojim krilima a bogme i na njima nosi još od davne 1999. godine. Tada je objavljena prva iteracija ove legendarne franšize pod nazivom "SEGA Sports NBA 2K".

Kvalitet koji je nametnut od starta je nekako sistematski potisnuo EA-ovu košarkašku simulaciju koja je nešto ranije počela svoju odiseju. Preciznije od oktobra 1994. godine, kada je i izbacila svoj prvi naslov pod imenom "NBA Live 95" i do neke sredine 2000-tih godina u potpunosti držala primat.

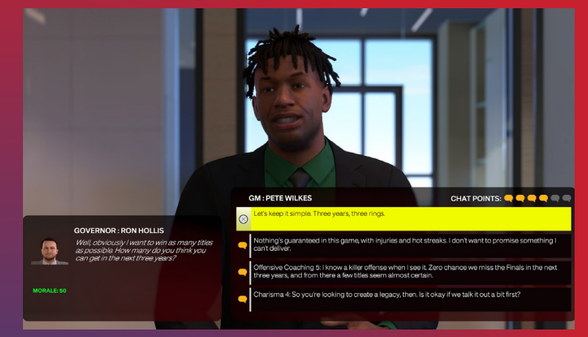
Totalna dominacija 2K nad konkurentom iz EA je dovela do niza neželjenih događaja za ljude iz EA-a. Prvo je NBA live 13 otkazan. Takođe, 2016. godine nije ni izašlo valjano izdanje nego je postojala samo verzija za mobilne telefone. I na kraju dolazimo do 2019. godine i otkazivanja NBA live 20 kao i svih nastavaka do dana današnjeg.

Sa ovakvim uvodom nedvosmisleno se vidi da se radi o najboljoj košarkaškoj simulaciji na tržištu, što je svakako velika titula, ali ta titula sa sobom nosi i određenu odgovornost. Opšte je poznato da je put do vrha težak ali ono što je još teže je zadržati se na vrhu, a kako se sa tim izazovom nosi naš današnji "kandidat", pokušaćemo da odgonetnemo u nastavku teksta.

Na prvu loptu (košarkašku naravno), reklo bi se da najupečatljivija stvar koja prva upada u oko je unapređenje pokreta igrača na terenu i dodavanje niza novih animacija koje doprinose potpunijem košarkaškom iskustvu. Svi driblinzi i pokreti su nekako usporeniji, ali ujedno deluju realističnije. Sa ovim novim dodacima Jokićev "Sombor Shuffle" sija u punom sjaju kao i njegova, iz nama nepoznatih razloga, podmlađena faca. Jokić izgleda bar pet godina mlađe bez i jedne dlačice na licu, kao da se nije onomad na olimpijskim igrama pojavio sa nekim pokušajem musketarske bradice koja je na određenim delovima lica nicala na mahove.

Ako zanemarimo njegov izgled, pokreti izgledaju zaista realistično a i vredi pomenuti da je i ove godine Jokić najbolje ocenjeni košarkaš, iako je u ukupnom rejtingu izgubio jednu ocenu u odnosu na prošlu godinu – sa 98 je pao na 97. Rame uz rame sa njim na vrhu liste su Luka Dončić i Janis Adetokumbo.

Osim Jokića pomenućemo i ostale srpske igrače koji se nalaze u ovom izdanju igre, a koji su po našem skromnom mišljenju pomalo i potcenjeni. Tu je naravno Bogdan Bogdanović, as Atlantinih sokola iliti Atlanta Hawks-a i kapiten naše reprezentacije koji ove godine ima rejting od skromnih 79, Vasilije Micić 75, Nikola Jović 76, Nikola Topić 72, Tristan Vukčević 70 i poslednji,



iako bez kluba, Boban Marjanović sa rejtingom 72. Ako smo nekoga izostavili neka prašta našu površnost. Dakle budućnost srpske košarke u kontekstu ove igre nije baš sjajna.

A kada već govorimo o našim košarkašima želeli bismo i da ukažemo na to da da je opšti utisak da u 2K nemaju nameru da igračima približe malo i evropsku košarku koja je iz godine u godinu sve jača i koja definitivno zaslužuje više pažnje.

U 2K su se samo jednom opredelili da sklope dogovor sa čelnicima Evrolige i da ovo prestižno takmičenje ubace u svoju igru. To je bilo 2017. godine i po nama, to je bio pun pogodak ali po ljudima iz 2K izgleda nije, jer je Evroliga već sledeće godine izbačena. Da ne pominjemo kako se o reprezentativnim evropskim i svetskim takmičenjima ni ne razmišlja, a ni o Olimpijadi koju Ameri ipak toliko cene. Ostaje samo nada da će se neko iz 2K "smilovati" i ponovo uzeti u razmatranje košarku i sa ove polovine Zemljine kugle.

AKO ŽELITE DA DOŽIVITE SVE ŠTO IGRA PRUŽA U PUNOM SJAJU, BIĆE VAM POTREBAN DEBELI NOVČANIK

SVI DRIBLINZI I POKRETI SU NEKAKO USPORENIJI, ALI UJEDNO DELUJU REALISTIČNIJE

Što se tiče glavnih modova u igri, oni su isti kao i prošle godine. Ako želite da doživite sve što igra pruža u punom sjaju, biće vam potreban debeli novčanik - dosta sadržaja u igri možete, ili je poželjno kupiti. Posebno tu mislimo na kartice igrača u myTeam modu igranja.

Izbornici i prozori u igri su redizajnirani a dodate su i neke promene na terenima u vidu printova i kozmetičkih detalja. Ali uzimajući sve u obzir, nekako deluje da je svako novo izdanje ove igre samo ažurirana verzija prethodnog. Kad već igrači troše tolike pare na kupovinu sadržaja u igri, NBA2K bi opušteno mogao da postane "free to play" kao što je to pre koju godinu uradio Konami sa svojom fudbalskom simulacijom. Znamo da se to verovatno neće desiti sada a ni u skorije vreme, ali svakako verujemo da bi tako bilo najpoštenije.

Da rezimiramo. Ovo izdanje NBA2K je doživelo neka unapređenja koja ga i dalje drže na vrhu kada su u pitanju košarkaške simulacije (ruku na srce nemaju ni neku konkurenciju), ali sve te promene iz godine u godinu deluju više kao sezonska unapređenja nego kao nova izdanja. Ako vam nije problem da izdvojite određenu svotu novca i kupite ovu igru a onda potrošite još novca ne bi li je bolje doživeli, onda svakako samo napred! Ova igra će vam pružiti sve što vam je potrebno, pogotovo ako ste košarkaški zaljubljenik. U suprotnom, ako vam košarka nije omiljeni sport i želite samo ponekad da odigrate meč sa vašim prijateljima, onda vam savetujemo da se zadržite na prethodnom izdanju i ne trošite dodatni novac. Stvarno nema velike potrebe...

NEKAKO DELUJE DA JE SVAKO NOVO IZDANJE OVE IGRE SAMO AŽURIRANA VERZIJA PRETHODNOG

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

RAZVOJNI TIM:
Visual Concepts

IZDAVAČ:
2K

CENA:69,99€

OCENA **7,7**

- ✓ Sjajna grafika
- ✓ Unapređena fluidnost i realističnost pokreta
- ✓ Brdo modova
- ✗ Mikrotransakcije biju po džepu
- ✗ Mnogo para malo muzike (noviteta)

Igru ustupio:
CD Media

TEST PLATFORMA:
PlayStation 5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-Bit
CPU: Intel Core i5-10600 / AMD Ryzen 5 3600X
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2070 / AMD Radeon RX 5700 8 GB
RAM: 16 GB
HDD: 150 GB

play! RETRO

PLAY!RETRO SPECIJAL BROJ 4!

BESPLATNO IZDANJE NA NAŠEM SAJTU

PLAY.CO.RS

PAJA I JARE U SVEMIRU!!!

Autor: Stefan Mitov Radojičić

Posle decenija vožnje kamiona po Evropi i Americi, konačno je došlo vreme da krenemo u novu pustolovinu, i to komplet van atmosfere planete Zemlje. Prosto mi je toplo oko srca kada zamislim sastanak razvojnog tima na kom neki developer predloži ideju simulacije vožnje kamiona, ali u svemiru, i kako ostali samo klimaju glavom, razmišljajući kako bi sve to izgledalo i funkcionisalo.

Ovakav tip igara, bar što se zemaljskih verzija tiče, obično nema razvijenu priču, ako je ima uopšte. Međutim, u Star Trucker je situacija malo drugačija. Vaša avantura počinje nakon katastrofalnog sudara sa svemirskim đubretom, usled čega ćete morati da popravite svoj kamion i završite isporuku. No tu su druge kamiondžije koje će vas navoditi preko radija, a kako vaša karijera napreduje, davaće vam i sporedne posliće koji skupa zapravo predstavljaju glavnu priču igre.

Količina posvećenosti razvojnog tima da napravi pravu simulaciju vožnje transportnog vozila kroz svemir se primećuje od prvog momenta kada uskočite u vaš kamion. Gravitacija, inercija i brzina će i te kako imati uticaja prilikom vožnje, kao i gomila prepreka i neprilika sa kojima se možete susresti samo u svemiru. Postoji opcija da isključite pomoćne auto-žiroskope i nivelaciju kako biste uštedeli energiju, ali u tom slučaju slobodno možete da se oprobate u vožnji pravog spejs šatla pošto je manevrisanje svemirskog kamiona sa tovarom izuzetno teško. Sam tovar je bitan u stavkama koje se svode na to šta prevozite i koliko brzo morate da prevezete isti na drugu lokaciju. Opasnije, skuplje, lomljivije i veće tovare otključavate sa skill poenima kako napredujete kroz igru. Imaćete priliku da unapredite svoju licencu iliti svog lika i da na taj način otključate bonuse, delove priče i pristup novom tovaru.

KOLIČINA POSVEĆENOSTI RAZVOJNOG TIMA SE PRIMEĆUJE OD PRVOG MOMENTA KADA USKOČITE U VAŠ SVEMIRSKI KAMION

SVAKI SOLARNI SISTEM KOJI ĆETE POSETITI JE JEDINSTVEN NA NEKI SVOJ NAČIN

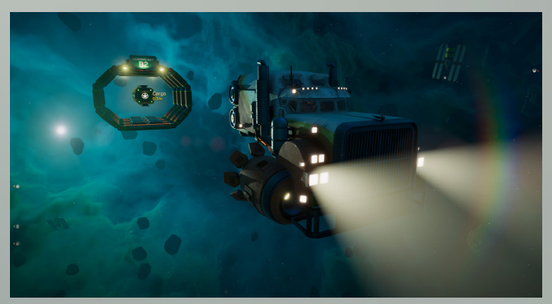
Drugi tip poboljšanja se odnosi na sam kamion, na kom ćete unapređivati brzinu, izdržljivost, efikasnost i otpornost na razne efekte. Nažalost za sada ne postoji izbor drugačijeg dizajna vašeg kamiona - jedina karakteristika po kojoj se razlikuje od drugih na ''svemirskim auto-putevima'' je boja. I vi ćete moći da ofarbate svoj kamion i da ga doterate posle određenog momenta u priči.

Za razliku od mnogih simulatora ovog tipa, moći ćete da ustanete iz sedišta i da se prošetate po kamionu. Sam enterijer nije preterano veliki ali nudi dosta aktivnosti, kao što su sređivanje predmeta koje pronađete na vašem putovanju, zamena baterija, mikro ploča i filtera za vazduh, koji su neophodni za preživljavanje u hladnim dubinama svemira. Tu su i sistemi za reciklažu vazduha, punjenje zaštitnog odela i slično.

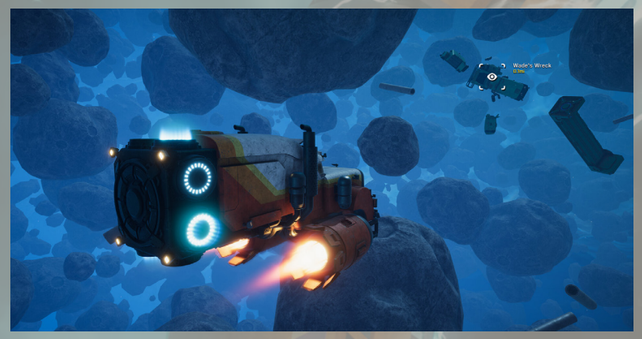
Ono što takođe morate imati u vidu jeste gomila svemirskog smeća koje pluta van glavnih putanja, kao i da kretanje između solarnih sistema troši veliku količinu vremena. U prosečnoj ''kamiondžija igri'' ćete se samo voziti, ponekad nešto popraviti ili platiti kaznu za brzu vožnju. Ovde ćete nasuprot toga manje putovati između lokacija koje bi mogle da se okarakterišu kao gradovi u drugim igrama, ali ćete se mnogo više kretati po samim lokacijama, u potpunosti u 3D ravni gde možete da radite svakojake akrobacije tokom letenja. Čak je parkiranje prikolice lakše kada imate komplet veliku površinu u sve tri ravni.

Uprkos prelepoj grafici, Star Trucker nije preterano zahtevan. Efekti na koje budete naletali u kasnijim sektorima mogu biti šljašteći, ali većina igre je veoma prosto dizajnirana i sa taman dovoljnom količinom detalja. No to ne znači da svemir i lokacije koje budete obilazili neće izgledati zadivljujuće. Zapravo, svaki solarni sistem koji ćete posetiti je jedinstven na neki svoj način.

Muzika u igri je odlična i budi taj efekat ''svemir-



skog kamiondžije'' sa svojim ''space country'' numerama. Problem je što imate pristup samo jednoj radio stanici koja će posle sat, dva da vam se skroz izvrti, zbog čega bih voleo da razvojni tim ubuduće doda još pesama ili možda čak neki podcast.



Glasovna gluma je takođe sjajna. Preko vašeg radija možete veoma opušteno razgovarati sa drugim vozačima, ali samo tokom priče. Bilo bi lepo da možete da se javite kamiondžijama u prolazu i da ih pitate gde ima gužve ili nepogoda ili samo da čujete neku glasinu.

Najveća mana igre je sistem resursa i koliko se brzo troše tokom vožnje. Ako ne koristite sitne trikove gde ćete gasiti određene sisteme po kamionu ili čak svetla kako biste uštedeli energiju, imaćete veoma loše iskustvo. U tom slučaju ćete se istrošiti kupovinom baterija, goriva i mikro ploča, pa će vam preostati veoma malo novca za bilo šta drugo. Druga mana, na kojoj tim developera već radi je slobodno menjanje kontrola.

Iako igra ima neke iritantne mane, one mogu da se koriguju sa Custom modom za težinu u kome možete isključiti ili modifikovati pregršt opcija, uključujući potrošnju resursa i količinu para koju zarađujete po poslu. Naravno, iskusni igrači ovakvih igara će igrati po osnovnim podešavanjima ili čak na većim težinama, ali je bitno da postoji ovakva opcija za one koji traže opuštenije iskustvo.

Ako ste dugogodišnji vozač i ljubitelj ovakvog tipa igara i hoćete da probate nešto novo i ludo, onda vam toplo preporučujem da isprobate Star Trucker. Ako vam je vožnja po zemlji dosadna ili ste igrali Elite Dangerous ili slične igre, onda je ovo odlična nova prilika da istražite nove granice svemira.

VOŽNJA BEZ SISTEMA AUTOMATSKE ASISTENCIJE JE APSOLUTNI KOŠMAR

PLATFORME:
PC, Xbox Series X/S

RAZVOJNI TIM:
Monster and Monster

IZDAVAČ:
Raw Fury

CENA:24,50€

OCENA **8**

- ✓ Pregršt novina za žanr
- ✓ Menadžment sporednih sistema
- ✓ Imerzija
- ✗ Energija i drugi resursi se previše brzo troše
- ✗ Početak igre je dosta spor

Igru ustupio:
Raw Fury

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: i7 / Ryzen 7
GPU: Nvidia RTX 3060 / RX 6600 XT
RAM: 16 GB
HDD: 5 GB

SIMFONIJA PLAYSTATIONA

Autor: Milan Živković

Ukoliko neki brend ima pristojno dugu tradiciju, obično ima i maskotu koja vas odmah asocira na njega. U industriji video igara, ovo je čini se decenijama duga praksa.

Sega je imala Sonika, Nintendo Marija, Xbox Mastera Čifa, a Soni... Kreša? Ne, čekajte, zmaja Spajra? U stvari Sekboj. Ne, ne... Izgleda da je, kada je Soni u pitanju, situacija sa maskotama malo haotična. Japanska kompanija čini se tu voli da menja stvari, s vremena na vreme.

No, čim je PlayStation 5 ušao u naše domove, sa sobom je uneo i besplatnu igru koja je kroz promociju svih noviteta konzole promovisala i jače ustoličila poslednju u nizu PlayStation maskota – Astro Bota. Prvo pojavljivanje simpatičnih robotića, bilo je u sjajnoj VR igri iz 2018. godine da bi nam najnovije i ujedno treće izdanje došlo u vidu upravo ove, najgrandioznije do sada. Avanture koja nosi jednostavno ime – ime svog protagoniste.

Da je u pitanju aktuelna Sonijeva maskota, lako je uočiti igrajući ovu igru. Hrpa PlayStation elemenata i kultnih likova su predvođeni upravo Astro Botom, kao nekakvim mesijom koji PlayStation vodi u još svetliju budućnost.

MOŽDA I NAJVEĆA ZVEZDA IGRE, JESTE ISKUSTVO KOJE PRUŽA DUALSENSE KONTROLER

ASTRO BOT JE BUKVALNO SUPER MARIO NA SONIJEV NAČIN

Za početak, važno je napomenuti da je ova igra 3D platforma. Pripadnik žanra koji je izgubio na popularnosti proteklih deceniju i po, ali i te kako zaslužuje da se vrati u punoj slavi. Sa zadovoljstvom mogu da izjavim da je Astro Bot savršen primer i obrazloženje zašto je to apsolutna istina. Ovo je jedna od najlepših iteracija 3D platformera na modernoj pozornici.

Premisa igre je veoma jednostavna. Džangrizavi vanzemaljac je ukrao jezgro svemirskog broda kojim su robotići putovali kroz kosmos. Ovo je učinilo da se brod raspadne na sastavne delove, posada rasturi po mnogim svetovima a Astro Bot dobije za zadatak da sve vrati u prvobitno stanje i usput se osveti zelenom napasniku.

Kroz igru, spašavaćete članove posade dok je glavna nagrada svakog od svetova, neki od centralnih delova srušenog svemirskog broda. Brod je zapravo u obliku PS5 konzole, a delovi su procesor, grafička jedinica i ostali hardver. Vrlo domišljato, vrlo linearno, a više od svega zabavno!

Pronaći sve članove, povod je za detaljno istraživanje. A svetovi su dušu dali za velike količine zavirivanja u svaku pukotinu i razmatranje mogućih skrovišta i zagonetki. Među ovim robotićima, nalaze se i VIP članovi, odnosno robotizovane verzije nekih od najznačajnijih likova bogate PlayStation istorije. Kratos, Nejtan Drejk pa i Bloodborne lovac, samo su neki od njih. A dok većinu samo spašavate, neke od njih možete i da kontrolišete u specijalnim nivoima!

Astro Bot je bukvalno Super Mario na Sonijev način. Kontrole su utegnute, načini za pobediti protivnike maštoviti i raznovrsni a nivoi spektakularno dizajnirani. Specijalne alatke koje dobijate u pojedinim misijama, svaki put su uspevale da mi izmame osmeh na lice, ali kada pogledam igru u globalu – a šta nije? Kompletno iskustvo je jedno intenzivno i osvežavajuće krstarenje i evociranje ne samo na neke davne igre, već i na sam osećaj kako je to bilo iskusiti čari interaktivne zabave po prvi put.

Možda i najveća zvezda igre, jeste iskustvo koje pruža DualSense kontroler. Nesumnjivo smo se do sada navikli na njegove mogućnosti – prvenstveno HD vibracije i trigere koji pružaju otpor pri pritiskanju. Ali baš kako je to i ASTRO's playroom po pojavljivanju PlayStation 5

konzole učinio, Astro Bot kao da je usavršio.

Svaki korak, udarac, skok, zapljuskivanje vode, prolazak kroz lišće, šrafove, prepreke – sve ćete osetiti kroz kontroler. Verovatno najzabavniji momenti ovog tipa, bili su mi trenuci kada vraćate svemirski brod u prvobitni oblik. Instaliranje hardvera sa sve zavrtanjem šrafova, uglavljivanjem delića i pranjem i glačanjem šasije, nešto su što želim da demonstriram celoj familiji, prvom prilikom kada mi dođu u goste. Da, igra čini da malo podetinjiš!

Vizuelno, Astro Bot gotovo da nema nikakvu manu. Ja sam konstantno imao utisak da je rezolucija varirala, pa je povremeno padala ispod 4K kako performanse ne bi trpele. To mi je bila i jedina zamerka, jer sam imao neodoljivu potrebu da prikaz slike bude što oštriji.

Što se modela, efekata i generalnog dizajna tiče, tu je sve apsolutno savršeno. Da ne pominjem animacije, koje su toliko simpatične da ne mogu da se setim kada sam poslednji put uz igru bio toliko očaran njenim simpatičnim šarmom i humorom.

Ovo počinje da se ističe naročito kada uspete da povratite određen broj izgubljene posade. Što ih je više, to su luđi i zanimljiviji. U centralnom nivou gde popravljate brod, možete i istraživati okolinu za šta je potrebno da imate i što veću posadu. A kada ona počne da broji i nekoliko stotina robotića koji haotično u maniru Pikmina prate vođu i zajedničkim naporima premošćuju prepreke, nema tog igrača koji se bar na tren neće ponovo osetiti kao da kontroler drži po prvi put u životu, oduševljen onim što vidi.

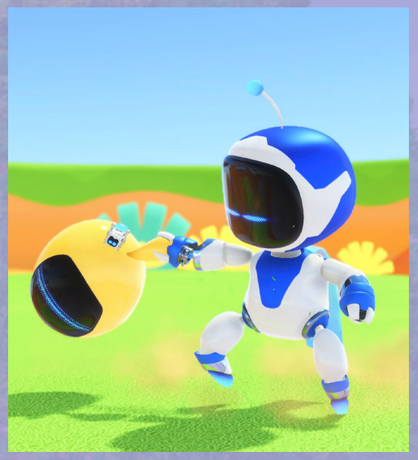
Šarm se naravno ne zaustavlja na gejmpleju i vizuelnom utisku, već je u potpunosti kompletiran audio podlogom. Osim što ćete iz kontrolera čuti sijaset zvukova kako biste se što dublje uživeli, pozadinska muzika je očekivano zarazna i neće vam dosaditi. Varijacije tema iz prethodih naslova i neke nove, stavljaju konačni pečat na celu atmosferu. Ako ništa, poslušajte numeru pod imenom Tite Mites (Crystal Cave) i kažite mi da nije u pitanju nešto što biste krišom i sa zadovoljstvom slušali!
Celokupna avantura traje desetak sati, ali ovo će varirati

KONTROLE SU UTEGNUTE, A NIVOI SPEKTAKULARNO DIZAJNIRANI

u zavisnosti od toga koliko ste detaljni. Ukoliko želite da pronađete baš svakog robotića i otključate svaki skriveni nivo, broj sati bez problema može da se duplira nakon prvog prelaska glavne priče.
Pre nekoliko dana me je drugarica pitala kakva je Astro Bot igra, na šta sam joj odgovorio da je to nemoguće opisati i da će morati sama da je isproba. Svega par sekundi nakon toga, uvideo sam da zapravo moj posao i jeste da igru opišem i da me pisanje recenzije čeka ovog popodneva. Ovo je iskreno učinilo da se uspaničim na trenutak! A sada gledajući na upravo otkucan tekst, vidim da je razlog za strah bio delimično opravdan. Gotovo je nemoguće iskustvo igranja ove igre preneti na papir!

Jedino što mi je preostalo, jeste da dočaram svoje oduševljenje igrom, a ono je rekao bih bilo dosta evidentno u onome što ste upravo imali priliku da pročitate. Ako volite 3D platforme ili bar igre prožete dečijom energijom, neoprostivo bi bilo da ovoj ne date šansu. Jedno od najsimpatičnijih osveženja ove godine. Nemojte da ga propustite!

SVAKI KORAK, UDARAC, SKOK, ZAPLJUSKIVANJE VODE, PROLAZAK KROZ LIŠĆE, ŠRAFOVE, PREPREKE – SVE ĆETE OSETITI KROZ KONTROLER



PLATFORME:
PlayStation 5

RAZVOJNI TIM:
Team Asobi

IZDAVAČ:
Sony Interactive Entertainment

CENA:69,99€

OCENA **9,5**

- Neverovatno imerzivno i šarmantno iskustvo
- Dizajn nivoa, likova i dešavanja
- Audio-vizuelna harmonija
- Povremeni skok težine će smetati mlađim igračima
- Dinamička rezolucija nije dobrodošla!

Igru ustupio:
PlayStation

TEST VOŽNJA JE BILA NEUSPEŠNA

Autor: Nikola Aksentijević

Test Drive je jedna od najstarijih trkačkih franšiza i nakon prvog oživljavanja tokom 2000-ih, zbog propasti Atarija, TDU je zamro na duže vreme. Nakon 13 ,,tričavih" godina, dočekali smo i nastavak, koji nažalost, ne samo da ne obuhvata ono što je TDU činilo originalnim i drugačijim od ostalih trkačkih igara, već i manjka na drugim, nekim znatno osnovnijim poljima koja čine neku igru dobrom i zabavnom.

AI PROTIVNICI SU PREJAKI I ČESTO VARAJU U TRKAMA SA OČIGLEDNOM MEHANIKOM SUSTIZANJA

Prvo što sam iskusio je jeziv broj neuspelih log-in pokušaja kako bih uopšte započeo TDU Solar Crown, novo čeljade KT Racing-a, poznatog po relativno mediokritetnim WRC igrama. To vam već govori da ova singlplejer igra zahteva konstantnu onlajn konekciju, što se u prošlosti već pokazalo kao loša praksa u brojnim slučajevima. Kada konačno dođete do igre i kreirate svog karaktera, bivate regrutovani za visokoprestižno takmičenje Solar Crown koje se održava na Hong Kong ostrvu. U stilu prethodnih TDU naslova, ovde socijalni aspekt igra znatno veću ulogu, u vidu posećivanja virtuelnih kazina, kupovine stanova i kuća, pa i odeće za vašeg lika. Solar Crown je uspeo da uprosti sve ove elemente, čineći ih jezivo bazičnim i oduzimajući ono malo ličnosti TDU-a koju je ova igra mogla da zadrži. Štaviše, može se reći da je skoro svaki aspekat TDU 2 doživeo ozbiljno unazađivanje od strane naslednika. Stanovi se ne kupuju, već ćete vaš apartman nadograđivati kako budete levelovali vašeg karaktera, dok je garaža limitirana drastično sa brojem automobila koje možete izlagati. Odeća je tu, ali vaš karakter nažalost neće imati mnogo lokacija niti prilika da se pokaže drugim igračima, što u vizuelnom, što u socijalnom smislu, pa ostaje da se zapitamo - koja je poenta ovog dela igre uopšte?

Hong Kong je odlična lokacija za trkačku igru sa otvorenim svetom, a sama lepota ovog ostrva, makar sa verne rekreacije nekih lokacija stvarno ume da bude prava poslastica za igrače, ali nažalost ovaj potencijal je ostao veoma neiskorišćen. Otvoreni svet je izostavio ljude, tako da osećaj nekog urbanog epicentra potpuno izostaje, gde i najveći delovi metropole izgledaju prazno

OSEĆAJ NEKOG URBANOG EPICENTRA POTPUNO IZOSTAJE, GDE I NAJVEĆI DELOVI METROPOLE IZGLEDAJU PRAZNO I MRTVO, UPRKOS SVOJOJ VELIČINI I VELELEPNOSTI

i mrtvo, uprkos svojoj veličini i velelepnosti. Elevacije i brda po ostrvu su takođe verno prikazana, ali i one pate od istog problema gde jednostavno nemate osećaj kao da je ovo svet u kojem se živi, a ne samo vozi. Kada to uparite sa svega par tipova trka u vidu tipičnih sprintova, offroad trka i kružnih vožnji, ostaje iskustvo koje brzo postane repetitivno i dosadno.

Moram pohvaliti doduše samu vožnju automobila koja ponovo ovde balansira između neke potpune arkade i takozvane simkade, gde se i automobili ipak solidno razlikuju među sobom. Da, tu su i klanovi, to jest klanovske trke koje su iste kao i obične, osim što donosite poene i prevlast jednom od dva sukobljena klana koje ćete birati u ranoj fazi igre. Uz repetitivne trke, koje se nažalost razvlače kroz par istih formata, javlja se i drugi problem - AI protivnici. Protivnici ne samo da su prejaki i često varaju u trkama sa očiglednom mehanikom sustizanja i apsolutno suludih skretanja i brzina, već ne možete ni birati njihov nivo težine koji će igra automatski određivati u skladu sa vašim nivoom. Kao neko ko igra trkačke igre godinama i to generalno na najvećim težinama, bilo da su potpune arkade i simulacije, nikada nisam imao većih problema sa protivnicima koji su apsurdno nerealni, pored svoje velike težine.

Na lansiranju, TDU Solar Crown dolazi sa jedva 100 automobila, što je poprilično razočaravajuće za današnje standarde. Ima još manje automobila iz ove decenije, plus uz to ako ste fan azijskih automobila, na njih potpuno možete zaboraviti. TDU je nešto škrtiji sa davanjem automobila besplatno, te će ovde progresija zahtevati veći grajnd, međutim ovo i nije toliko užasavajuće za neke pristupačnije, a ipak moćne automobile jer daje bolji osećaj progresije nego a primer Forza ili The Crew. Ipak, kada su skuplji egzotici u pitanju, kad-

TDU SOLAR CROWN DOLAZI SA JEDVA 100 AUTOMOBILA, ŠTO JE POPRILIČNO RAZOČARAVAJUĆE ZA DANAŠNJE STANDARDE

tad ćete udariti u zid koji će delovati kao veštačka barijera kako biste se igrali što duže.

Iako sam napomenuo da je Hong Kong odlična lokacija za trkanje, makar sa strane dizajna i verno prenesenih puteva, pored svog mrtvila TDU pati i od ozbiljno zastarele grafike u većini slučajeva. Ovo se odražava ne samo na vizuale okoline već i na izgled automobila i karaktera koji deluju kao da kasne par generacija. Uprkos tome, igra ima ozbiljne optimizacione probleme i van lošeg serverskog koda. Česti padovi u frejmrejtu, bagovi i čudno osvetljenje su prisutni na svakom koraku.

Kao veliki fan ove franšize, jako mi je teško i krivo što je ova igra doživela ovako loš razvoj i teško mi je da budem optimističan za njen dalji put. Iako se ispod svega ovoga krije jedna zabavna trkačina, problemi na skoro svakom koraku čine je jednom od najgorih trkačkih naslova u poslednjih par godina.

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

RAZVOJNI TIM:
KT Racing

IZDAVAČ:
Nacon

CENA:49,99€

OCENA **3,5**

- ✓ Solidan i zabavan sistem vožnje
- ✓ Hong Kong je odlična lokacija za trkanje
- ✗ Apsolutno sve ostalo

Igru ustupio:
Iris Mega

TEST PLATFORMA:
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: Intel Core i7-11700K / AMD Ryzen 7 3700X
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2080 / AMD Radeon RX 6650
RAM: 12 GB
HDD: 50 GB

TIPS & TRIKS
VAŠ OMILJENI GAMING YOUTUBE KANAL
DJURA
BEKI
LUKSI
POWERED BY TRIK

FROSTPUNK 2

BENZIN, LED I POLITIKA

Autor: Nikola Aksentijević

Trideset godina nakon događaja u originalnom Frostpunk-u, svet je i dalje u jezivoj ledari, dok je društvo i dalje u haosu. Lokacija je ista - Novi London, ali ovoga puta sa mnogo većim i širim fokusom. Igrači preuzimaju ulogu Stjuarda, osobe zadužene da drži grad i sve u njemu živim i zdravim. Iako je ova premisa slična prvoj igri, kako igrači budu gradili grad, nadograđivali puteve i petljali sa uvek manjkavim resursima, skoro svaki aspekat originalne igre je proširen ili pak izmenjen, u dobrom, i lošem smislu. Grad je mnogo veći nego pre, pa pošto sada ne radite sa stotinama ljudi, već sa hiljadama, pa i desetinama hiljada, fokus sa individualnih priča i mikrokozma koji je vaš grad u prethodnoj igri predstavljao je prešao na nešto širu sliku.

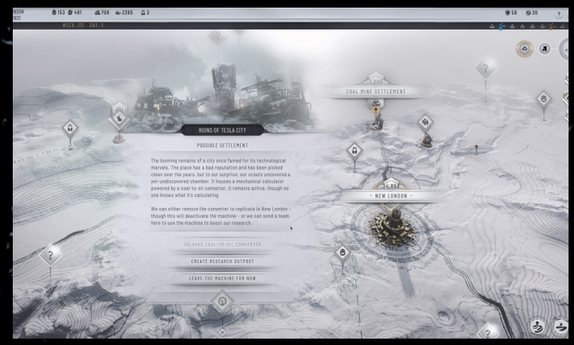
Ova narativna promena je uklopljena i sa mehaničke strane, te ako ste očekivali istu ili sličnu igru kao prvi Frostpunk, prevarili ste se. Igra se fokusira na nešto više politički aspekat, ponovo dajući veliki broj izbora igraču, najviše kroz svoj ogromni, petnaestočasovni tutorijal u vidu glavne kampanje koji vas priprema za Utopia Builder mod koji je faktički beskonačni city build-

RAZMERA IGRE JE PORASLA, ALI JE BRIGA O SVAKOM GRAĐANINU I GENERALNI CITY BUILDER ASPEKAT IGRE ZNAČAJNO OPAO

SAMA HLADNOĆA PREDSTAVLJA ZNATNO MANJU OPASNOST NEGO U PRETHODNIKU

er. Jedan od fokusa ovog nastavka jesu kolonije, gde možete slati svoje građane u nove kolonije kako bi tamo živeli, te povezivati te gradove u jednu ogromnu mrežu za razmenu resursa.

Iako i dalje postoje specijalne oluje koje uzrokuju da ljudi neće moći da rade i svodeći se na jednostavno korišćenje resursa koje ste do tada prikupili, sama hladnoća predstavlja znatno manju opasnost nego u prethodniku. Ovo ima možda narativnog smisla, ali ume malo da oduzme na onoj tenziji koju je prvi deo tako uspešno napravio. Tu je i gradski savet u kojem par frakcija ulazi u igru, gde svaka frakcija ima svoje želje i ideje za budućnost grada, kreirajući međusobni konflikt. Na vama je da balansirate između ovih frakcija i tehnički da pregovarate sa njima donoseći raz-



norazne zakone. Kako vreme bude prolazilo i vi budete donosili razne odluke ili istraživali nove puteve razvoja, nove frakcije će se pojavljivati unoseći sve veću pometnju u politički sistem Novog Londona. Igra će vas naterati da vrlo lako pogazite svoja moralna načela, a da ni ne primetite da ste to uradili, često zahtevajući kompromis, nikad ne dostavljajući sve na tacni.

U Frostpunk 2 ćete umesto puteva praviti cele četvrti koje će gostiti hiljade ljudi. Umesto sati i dana, cele nedelje će prolaziti kroz par sekundi. Na vizuelnom nivou ovo je takođe izraženo, gde igra zadržava svoj distinktni stil dizelpanka, ali megalomanski povećava celokupnu skalu naspram prve igre. Nažalost, u procesu se delimično gubi osećaj da ste vi izgradili taj grad, s obzirom da vreme i individualne građevine više ne zahtevaju vaš nadzor, malo oduzimajući i od osećaja da se u tom gradu zapravo živi, uprkos fascinantnom broju detalja kada zumirate do najmanje razmere. Ovde i dalje postoji doza mikromenadžmenta, gde ćete morati da šaljete brojne mašine u tundre

FROSTPUNK 2 SE NEŠTO VIŠE FOKUSIRA NA POLITIKU, PONOVO DAJUĆI VELIKI BROJ IZBORA IGRAČU

IGRA ĆE VAS NATERATI DA VRLO LAKO POGAZITE SVOJA MORALNA NAČELA, A DA NI NE PRIMETITE DA STE TO URADILI

kako biste prikupili resurse, kao i raznorazni bonusi i kazne od određenih rasporeda četvrti, što vertikalno, što horizontalno. Ovo uključuje zagađenje, kao i brojne druge aspekte. Više nećete moći da podešavate radnike određenim zgradama, već ćete kontrolisati proizvodnju celih četvrti koja će određivati koji procenat radnika će se zaposliti i baratati radnicima između različitih distrikta.

Frostpunk 2 je čudna igra i neće se svakome svideti, pogotovu fanovima prve igre koji su očekivali nešto slično u nastavku. Razmera igre je porasla, ali briga o svakom građaninu i generalni city builder aspekat igre su opali. Ipak su se okolnosti promenile, pa i ne zameram na porastu društvenih aspekata i smanjenju individualnosti, jer kako se društvo menja i raste u velikoj meri, tako se i manje brine o svakom pojedinačnom čoveku. Mislim da Frostpunk 2 to i pokušava da kaže svojom otuđenošću od građana o kojima brinete. Igra ima i svoje optimizacione probleme, mada ne u nekoj većoj meri koja bi prouzrokovala nezadovoljavajuće iskustvo. Svakako, topla preporuka, pogotovu ako ste spremi da dovedete sopstveni moral i ličnost u pitanje.

PLATFORME:
PC, PS5, Xbox Series X/S

CENA: 44,99€

RAZVOJNI TIM:
11 Bit Studios

IZDAVAČ:
11 Bit Studios

OCENA **8,5**

- ✔ Zanimljiva priča
- ✔ Stresno okruženje uz pregršt političkih intriga i odluka
- ✔ Vizuelni stil i prezentacija
- ✘ Manji fokus na izgradnju grada, veći na politiku
- ✘ Gubitak karaktera i brige vašim građina, naspram prve igre

Igru ustupio:
Terminals

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 / 11
CPU: Intel Core i7 2.8 GHz / AMD Ryzen 7
GPU: NVIDIA GeForce RTX 2060 Super / AMD Radeon RX 5700
RAM: 16 GB
HDD: 30 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

METLE I LOPTE

Autor: Nikola Aksentijević

Harry Potter Quidditch Champions je interesantno iskustvo, primarno namenjeno fanovima megapopularnog serijala o nešto manje popularnom izmišljenom magičnom sportu - kvidiču. Kako je u pitanju sport izmišljen radi narativnog aspekta u knjigama, sam koncept kvidiča je ostao poprilično nebalansiran i nedorađen, što je moglo vrlo lako da se uoči i u prethodnoj (sada već 20 godina staroj), kvidič igri Quidditch World Cup. Ovde, Unbroken Studios baš iz tog razloga malo menja formulu, oslabljujući poziciju tragača i formirajući nešto balansiranije iskustvo koje ima više smisla igrati u multiplejeru.

Naime, kvidič se sastoji iz četiri pozicije - goniča, razbijača, golmana i tragača. Goničima je cilj da crvenu loptu ubace kroz jedan od tri protivnička gola (prstena), dok razbijači, koristeći dve čelične omađijane lopte, čuvaju svoj tim od istih ili napadaju protivnike. Golmani čuvaju ove golove, sve dok tragač pokušava da uhvati malu zlatnu skrivalicu, lopticu sa krilima koja se pojavi nakon nekog vremena, u ovom slučaju kada se određeni metar pri vrhu napuni do kraja.

SAM GEJMPLEJ JE VRLO RESPONZIVAN I UPRKOS SVOJOJ ARKADNOSTI, UME BITI VEOMA ZABAVAN

Ovo je generalno na papiru jako zabavan sport, i uvek sam voleo te sekvence što u knjigama, što u filmovima i igrama. Nažalost, kada se oprobate malo duže u kvidiču, shvatate koliko je ovo zapravo glup sport, uprkos solidnim pokušajima Unbroken Studiosa da ga izbalansira. Ovde su tragači i dalje previše bitni, noseći 30 poena za svaku uhvaćenu skrivalicu. Svaki meč traje sedam fiksnih minuta, te ko ima više poena na kraju pobeđuje. Problem ovde jeste što sve igrače kontrolišete VI, te ćete tokom meča uvek imati opciju da se prebacite na jednu od tri preostale uloge, gde će se odraditi kratka jednosekundna tranzicija na datu poziciju.

Doduše, ovo unosi pometnju u tempo igre, uprkos veoma sposobnom AI-ju koji kontroliše preostalih šest saboraca u vašem timu. S obzirom da se mnogo stvari na terenu paralelno dešava, nikada nećete biti u kontroli u potpunosti, uprkos višečasovnim sesijama vežbanja. Golmani na primer mogu postavljati svetleće prstenove za svoje saigrače, iscrtavajući plan

OVDE SU TRAGAČI I DALJE PREVIŠE BITNI, NOSEĆI 30 POENA ZA SVAKU UHVAĆENU SKRIVALICU

NAŽALOST, TRENUTNO POSTOJI SAMO 3V3 MOD U MULTIPLEJERU, GDE SVAKI IGRAČ KONTROLIŠE GONIČA I PO JEDNU OD PREOSTALE TRI ULOGE

igre koji im daje dodatno ubrzanje pri letenju kroz iste. Ipak, u singlplejer modu, goniči su ubedljivo najbitniji i jedini vredni igranja aktivnije, s obzirom da ćete najviše poena postizati pomoću njih, s vremena na vreme se prebacujući na tragača radi hvatanja skrivalice. Ovu pometnju je teško kontrolisati, te sam otkrio da je najbolje jednostavno ignorisati uloge golmana i razbijača, primarno jer perspektiva kamere i opšti haos na terenu ne dozvoljavaju previše kontrole u ovom aspektu.

Sam gejmplej je veoma responzivan, i uprkos svojoj arkadnosti, ume biti veoma zabavan u određenim momentima ili modovima (primarno u multiplejeru). Singlplejer karijera nudi put od imanja Vizlijevih i treninga, preko čarobnjačkih turnira u Hogvortsu i tročarobnjačkog turnira između škola, pa sve do svetskog prvenstva koje nudi izbor između 20 različitih zemalja. Nažalost, ovde nema preterano velike razlike između timova u stilu igre, ali je svakako lepo imati selekciju za koga želite da igrate. Kreirate karaktera za svaku poziciju koju igrate, pa im kroz levelovanje istih dodeljujete iskustvene poene koji će poboljšavati njihove sposobnosti, što u vidu mobilnosti, što u vidu preciznosti ili snage, mada ovaj sistem ne ostavlja previše mesta za manevrisanje. Igra ima vrlo dopadljiv vizuelni stil koji je malo odmakao od realizma i lepo doprinosi i vizuelnoj preglednosti na terenu.

Ova igra je sa druge strane značajno bolja u multiplejeru, za koji je primarno i napravljena. Nažalost, trenutno postoji samo 3 na 3 opcija, gde svaki igrač kontroliše goniča i po jednu od preostale tri uloge. Ipak, zahvaljujući ovome, haos na terenu je znatno manji (ili veći, u zavisnosti od vaših saigrača i protivnika), ali je gejmplej znatno koherentniji i više sklon kontroli i strategiji, s obzirom da više ne kontrolišete šest likova odjednom. Uz to je i planiran 6 na 6 mod koji mislim da će mnogo doprineti igri i njenom potencijalu u multiplejer smislu.

QUIDDITCH CHAMPIONS JE ODLIČNO OPTIMIZOVANA IGRA U SVAKOM SMISLU, BEZ BAGOVA, PROBLEMA SA FREJMREJTOM I SERVERSKIM KODOM

Igra nema mikrotransakcije i otključavaćete brojni kozmetički sadržaj jednostavnim igranjem i rešavanjem raznih izazova i progresiranjem karijere. Nažalost, sadržaja ovde i dalje ima u premaloj meri rekao bih, jer igra poseduje svega šest arena sa blagim razlikama u vidu vremenskih prilika. Kroz par sati ćete iskusiti sve što ima da se vidi i uradi, te ostaje nada da će dodatak novog sadržaja biti konzistentan i da nećemo dugo morati da čekamo na neke nove multiplejer modove.

Quidditch Champions je odlično optimizovana igra u svakom smislu, bez bagova, problema sa frejmrejtom i serverskim kodom, te su bilo kakva pucanja u multiplejeru i van njega apsolutna retkost i za svaku pohvalu u vremenu veoma neispeglanih naslova. Igra svakako ima potencijala da bude zabavna sa svojim kratkim mečevima i interesantnim konceptom, uprkos svojim problemima u singlplejeru koji su više problemi kvidič sporta nego same igre.

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

CENA:29,99€

RAZVOJNI TIM:
Unbroken Studios

IZDAVAČ:
Warner Bros. Games

OCENA **7,5**

- ✔ Vrlo zabavno u multiplejeru
- ✔ Pregledan i vrlo dopadljiv vizuelni stil
- ✔ Tehnički najispeglanija igra u poslednjih nekoliko godina
- ✘ Singlplejer je haotičan, nebalansiran i nekoherentan
- ✘ Premalo sadržaja

Igru ustupio:
CD Media

TEST PLATFORMA:
PS5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 / 11
CPU: Intel Core i7-2700k / AMD FX-8300
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1650 / AMD Radeon R9 380
RAM: 8 GB
HDD: 15 GB

FUDBALSKO RECIKLIRANJE U VIRTUELNOM OBLIKU

Autor: Miloš Živković

Doba je godine kada sportske simulacije izlaze jedna za drugom a samim tim i naše vreme a i posao da vam ih opišemo i predstavimo na najbolji mogući način. Danas je, što bi se reklo na tapetu, EA SPORTS FC 25. „Zlatna koka" kompanije Electronic Arts iliti EA... Šta nam ona ove godine donosi a šta nam ne donosi, probaćemo da vam dočaramo u nastavku teksta.

Odmah na startu možemo da kažemo da nas kompanija EA ni ove godine nije iznenadila, jer se opet opredelila da svog ljubimca prodaje po ne tako niskoj ceni. Bez obzira što su se neki od konkurenata odlučili na, po našem mišljenju pošteniji potez, a to je da svoju igru učine besplatnom. Odnosno u prenesenom značenju da za igranje iste ne traže ni dinara a da eventualni profit pokušaju da ostvare kroz kupovinu virtualnih novčića koje će igrači kasnije moći da troše u igri, ne bi li kupovali kartice igrača i kozmetičke detalje.

Cena bi doduše i mogla da se opravda ukoliko bi napredak iz godine u godinu bio toliko značajan da imate utisak da zaista kupujete nešto novo, a ne da iz godine u godinu dobijate šminku najviše klase koja vešto prikriva sve bore na licu ove, ne zlatne već stare koke. Šminka koja pokušava da vam skrene misli sa činjenice da ta koka više ne leže jaja, ni zlatna ni obična. Koka je u poznim godinama i potreban joj je dostojan naslednik. Ovaj tip poslovanja igračima širom sveta polako počinje da stvara gađenje u guši svaki put kada se pomene FIFA. Istina, igra se više ne zove tako zvanično, ali je ovo i dalje naziv koji igrači obožavaju da s gađenjem upotrebljavaju. Ili bar tako kažu ptičice na grani...

Podsetimo, EA od skoro više ne polaže prava na korišćenje imena svetske fudbalske federacije (FIFA). Pretpostavljamo da se od nas igrača očekuje da zažmurimo i na tu činjenicu kao i na činjenicu da skoro svake godine ova igra gubi i pojedinačne licence za fudbalske klubove. Retko se koja vrati kao što je ove godine slučaj sa fudbalskim klubom AS ROMA koja je posle duže pauze ponovo u igri sa punom licencom.

CENA BI MOGLA DA SE OPRAVDA UKOLIKO BI NAPREDAK BIO TOLIKO ZNAČAJAN DA IMATE UTISAK DA ZAISTA KUPUJETE NEŠTO NOVO

A kada smo se već dohvatili Rome koja se vraća u ovu igru, reći ćemo da je i tu odrađen traljav posao, bar za sada. Jer domaći dresovi uopšte ni nemaju tačnu nijansu boje koju u pravom životu ovaj klub ima. A da ni ne spominjemo činjenicu da dugogodišnji igrač Rome, El Šaravi i dalje ima istu facu i frizuru kao što je imao i u FIFI 14. Hej, deset godina kasnije isti čovek! Pa nije li to sindrom neobičnog slučaja Bendžamina Batona napao jadnog Stefana El Šaravija?! Ili su prosto u EA toliko lenji i toliko malo poštuju sve druge lige osim Premier Lige pa im ovako nešto nije bitno...

Kad već pomenusmo Premier Ligu, ona je zaista predstavljena na zavidnom nivou. Od dresova, stadiona i navijačkih pesama, sve do grafike mečeva, faca i frizura igrača, tetovaža... Sve to zaista liči na realističnu Premier Ligu. I to je za svaku pohvalu. Ali šta je sa ostalim ligama? Tek tu i tamo blesne neki klub i detalj koji bi mogao da nam pomogne da se dodatno uživimo. Sve ovo ne govorimo bez razloga, jer se iza ovoga svakako krije činjenica da najveće pare zapravo i donosi ta Premier Liga i da ovo nije slučajno kao ni činjenica da je za ovu igru i ove godine potrebno izdvojiti ne tako mali novac. Rekli bismo bez ikakvog ustručavanja da su se ljudi iz EA precenili, da su postali previše pohlepni i da ih je novac zaslepio. Nešto slično kao patuljke u Moriji... Ovakav vid poslovanja im očigledno za sada donosi profit ali da li će to tako biti i kada se novi konkurenti uključe u igru za fudbalsku simulaciju, to ćemo videti. Konami očigledno nema više toliku moć da se bori sa EA-om ali glasine kruže da su iz 2K stavili šapu na FIFA licencu i da planiraju da lansiraju svoju fudbalsku simulaciju. Ova vest je nešto što mora da obraduje svakog istinskog zaljubljenika u fudbalsku veštinu, jer čak iako ste fan FC-a, zdrave konkurencije nikad dosta!

Do sada ste sigurno primetili da još nismo ni jednu reč pomenuli o samom gejmpleju, verovatno vam je jasno i zašto. Ali ako nije, reći ćemo samo da je recikliranje odlična stvar i da time čuvamo našu životnu sredinu ali recikliranje u gejming svetu je nešto sasvim drugo i nikako nije poželjno. A izgleda da se iz EA-a prave ludi

DOK JE PREMIER LIGA URAĐENA VRHUNSKI, OSTALE SU DALEKO LOŠIJEG KVALITETA

i da iz godine u godinu nastavljaju da recikliraju svoju fudbalsku simulaciju. Možemo je slobodno zvati Green FC, koliko je samo virtuelnog otpada ovde dobrano iskorišćeno...

Dakle recimo da je igra u suštini ista kao i prošle godine uz neke manje promene taktičkog tipa, odnosno neke nove opcije u pogledu taktičkih zamisli. Ove godine je fokus očigledno na taktici, čak i FC ambasador koji u samom intro-u pokušava to da nam dočara. A on je ni manje ni više nego Zinedin Zidan, proslavljeni francuski fudbaler alžirskog porekla. Ali džaba Zinedine, nismo došli na trenersku akademiju, želimo samo dobru fudbalsku simulaciju i to za poštenu cenu!

Ipak ova igra donosi i nešto dobro a to dobro je novi sistem igranja odnosno novi mod za igranje koji se zove RUSH mode, a predstavlja fudbal na skraćenom terenu gde igraju 4+1 igrača na obe strane, dakle 4 igrača plus golman. Ovo najviše liči na prošlogodišnji mod malog fudbala, koji je pritom i ove godine prisutan ali samo u formatu 3 na 3. Iako podseća na mali fudbal ovo je ipak nešto sasvim novo i moglo bi vam pružiti dosta zabave pogotovo ako ovaj mod budete eksploatisali sa vašim prijateljima na vikend druženjima uz neki roštilj ili pivo - ko šta voli. Može i smoki i gusti sok ako ste dečko-devojčica! Šalu na stranu, šta god vas čini srećnim.

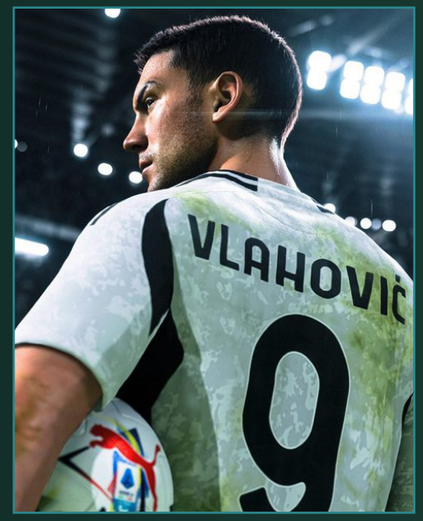
A kada već pomenusmo dečake i devojčice, i ove godine možete da mešate ova dva pola u vašoj ekipi u Ultimate team modu. Pitamo se šta je sledeće, da li će biti i non-binary osoba samo da bi se današnji svet zadovoljio i da bi se išlo u korak sa vremenom koje nam, reklo bi se polako ističe.

Osim svega što smo već gore naveli, moramo napomenuti da je igra ove godine puna bagova. I to bagovi tipa: igrač krene po loptu da izvede aut i zaglavi se u reklamama ili uđete u replay da vidite neki detalj iz akcije koju ste upravo odigrali i slika krene da vam se duplira. Dešava se i da ne možete da locirate igrača i pustite replay. Ono što je isto primetno je da je kretanje kursorom kroz meni nekako usporeno, pogotovo u UT modu. Ovo bi ipak okarakterisali kao hronični problem koji već godinama nije ispravljen, prisutan tek nešto kraće nego nesrećna frizura jadnog i već pomenutog Stefana El Šaravija. A ako volite izazove daćemo vam i jedan mini zadatak, da otkrijete ko je to još ostao zaustavljen u vremenu, jer nažalost Stefan nije jedini ali jeste najekstremniji primer.
Osim RUSH moda za igranje za pohvalu su i vizuelni detalji u igri kao i statistika koju je moguće pratiti tokom i posle meča. I koja je veoma podrobna. Sam osećaj u igri je okej ali gotovo identičan kao i u prethodnim delovima. Muzika je u istom stilu i ritmu kao i pre a izbornici gotovo identični.

IGRA JE OVE GODINE NAŽALOST PUNA BAGOVA SVIH VRSTA

Dakle! Ukoliko volite fudbal ne preporučujemo vam da se latite novčanika i kupite ovu igru. Slobodno ostanite na prošlogodišnjem izdanju ili ako imate opciju da sa nekim drugarom podelite pare (još bolje ako vas je više) i kupite ovu igru. Ako ništa drugo, zbog RUSH moda i ažuriranih postava timova i podataka.

U suprotnom možete i sačekati da se 2K uključi u igru i nadamo se malo prodrma ljude iz EA i podseti ih da se pare zaista moraju i zaraditi i da recikliranje u gejming svetu ne sme da bude praksa. Ovaj vid poslovanja nije održiv na duže staze i da konačno mora da završi u regularnoj kanti za smeće, a ne u onoj za reciklažu.



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

RAZVOJNI TIM: EA Canada & EA Romania

IZDAVAČ: EA Sports

CENA: 69,99€

OCENA **6,3**

- ✓ Grafika i vizuelni efekti na visokom nivou
- ✓ Rush mod igranja
- ✗ Igra je gotovo ista kao i prošle godine
- ✗ Malo promena za cenu koju i dalje drži
- ✗ Ažuriranja svih liga osim Premier su u fazonu - koliko se mora

Igru ustupio: Iris Mega

TEST PLATFORMA: PlayStation 5

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-Bit
CPU: AMD Ryzen 7 2700X / Intel Core i7 6700
GPU: AMD RX 5600 XT / Nvidia GTX 1660
RAM: 12 GB
HDD: 100 GB

VEOMA ZADOVOLJAVAJUĆE ISKUSTVO

Autor: Nikola Aksentijević

Satisfactory 1.0 je ovde, i prosto ne mogu da verujem da je prošlo već pet godina od mog teksta o prvoj Early Access verziji. I da, pre nego što krenem da taljigam o ovoj igri, ako ste se zapitali - da, Satisfactory je veoma... satisfactory. Eh, nakon ove fore, sa zadovoljenjem (evo, prestajem, obećavam), mogu reći da je Satisfactory jedno vrhunsko iskustvo, koje je u 1.0 verziji ispunilo i nadmašilo sva očekivanja koja smo imali.

Gubeći se u ovom trodimenzionalnom simulatoru automatizacije, otkrićete koliko je sve istovremeno teže i bolje kada se prebacite u nešto prisniji pogled iz prvog lica naspram sličnih igara kao što je Factorio. Glad, beskonačna glad, koja vuče da pravite još samo ovaj materijal i još samo ovaj pojas, će pojesti brojne i brojne sate logistike i petljanja. Sami ste na planeti čiji minerali se moraju izrudariti u ime humane i "totalno" ne-eskploatativne kompanije. Najveći dodatak 1.0 verzije jeste zapravo priča, posuta u mrvama kroz vaš progres i dostavljena od

NOVI AI ŠEF ĆE KOMENTARISATI VAŠE ORGANIZACIONE VEŠTINE SA VRLO ČESTO CINIČNIM TONOM

SATISFACTORY DAJE OSEĆAJ GRANDIOZNOSTI BOLJE NEGO BILO KOJA IGRA O AUTOMATIZACIJI

strane vašeg AI šefa, primarno vam govoreći kako će vaš projekat spasiti univerzum. Priča ostaje relativno interesantna, ali irelevantna jer generalno i nema neku veliku poentu u ovakvoj igri.

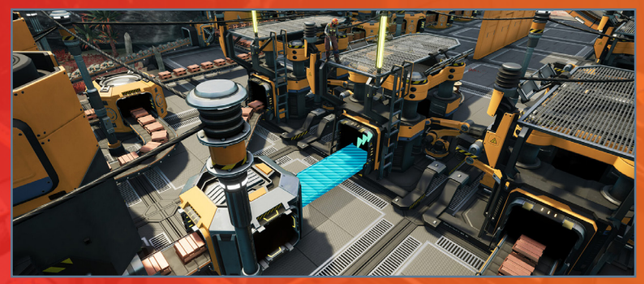
Satisfactory daje osećaj grandioznosti bolje nego bilo koja igra o automatizaciji, čak i naspram Dyson Sphere Programa koji smo takođe recenzirali u našem časopisu. Ovome upravo doprinosi taj pogled iz prvog lica, gde možete prošetati između vaših rafinerija i pojasa, koji će vam uporno prouzrokovati probleme preglednosti dok ne otključate raznorazna oruđa koja vam daju da prkosite gravitaciji. Ovde ćete raditi dosta matematike od koje će vam se nekada zavrteti u glavi čisto kao posledica ogromnog broja različitih resursa i materijala kojima ćete baratati, iako je prilično jednostavna. Igra će doduše uspešno prihvatiti i pedantnije igrače i one haotične kada je organizacija u pitanju, dajući opcije za precizno postavljanje vaših struktura. Interesantno je što pored novih tehnologija koje 1.0 donosi, vaš novi AI šef će često komentarisati vaše organizacione veštine sa vrlo često ciničnim tonom. Da napomenem, postoji i još jedan mračniji narativ ispod svega koji uključuje krv i hramove, ali to ću ostaviti za vas da sami otkrijete.

Kretanje je ovde predivno odrađeno, gde Satisfactory sa svojom kombinacijom džetpeka, ludog uklizavanja, pa i robotskih nogu koje vam daju veću brzinu trčanja i kuke za hvatanje kojom se možete

kačiti za razne kablove. Lansiranje po mapi je normalna pojava i dodaje na zabavu, ako je već niste dovoljno imali uz planiranje vaše fabrike. Satisfactory doduše ima probleme, u vidu povremenih izbacivanja iz igre koja nisu rešena iz doba rane faze razvoja. Alternativni recepti koje otključavate iz hard diskova su retko korisni, iako ima par izuzetaka, ali generalno ovaj aspekat nije najbolje izbalansiran sa određenim osnovnim receptima na koje sam ja možda previše navikao.

Sve u svemu, malo mi je i teško da nađem stvari koje i mogu zameriti u pravom smislu, jer Coffee Stain Studios stvarno zna šta radi, i jedva čekam njihov sledeći naslov, dok mi ostaje samo da uložim još par stotina sati u ovo remek-delo.

SA KOMBINACIJOM DŽETPEKA, LUDOG UKLIZAVANJA I ROBOTSKIH NOGU, KRETANJE JE PREDIVNO ODRAĐENO



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

RAZVOJNI TIM:
Coffee Stain Studios

IZDAVAČ:
Coffee Stain Publishing

CENA:38,99€

OCENA **9,6**

- ✔ Skoro sve
- ✘ Povremeni bagovi i izbacivanja iz igre
- ✘ Pojedini nacrti koje nalazite su beskorisni

Igru ustupio:
Autor

TEST PLATFORMA:
PC

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 11
CPU: Intel Core i5-12400 / AMD Ryzen 5 5600X
GPU: NVIDIA RTX 2070 / AMD Radeon RX 5700
RAM: 16 GB
HDD: 20 GB

Autor: Milan Janković

INTOXICATED DRIVER

Kao što njen naziv sugeriše, Intoxicated Driver je indie igra koja je izazvala kontroverzu zbog svoje tematike koja se vrti oko pijane vožnje. U osnovi je trkačka/vehicular combat igra, s tim što simulira simptome teškog pijanstva, kao što su dupli i zamagljen vid, oslabljena motorika i dezorijentacija. Sa ovim efektima u priči, igra nije nimalo laka!

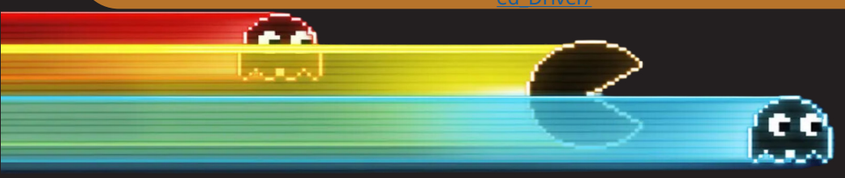
Kao co-op trkačina, Intoxicated Driver poseduje ogroman broj game modova koji su karakteristični za žanr, kao što su race i capture the flag. Tu je i nekoliko unikatnih modova, uključujući little VS big, bombs, deadly lines, hot potato i cop chase, u kom morate da pobegnete od policijske patrole.

Pored toga što igrate ulogu pijanog vozača, imamo utisak kao da je Intoxicated Driver predviđen da se igra kao drinking game u društvu. Posle nekoliko čašica, efektivno ćete igrati u stanju ''duplog pijanstva'', pokušavajući da pobedite u mini igrama koje mogu biti teške čak iako ste trezni. Developeri su se baš potrudili da nas napiju!

Ako su vam dosadile klasične trkačke igre ili prosto želite da se zabavite i ubijete vreme sa drugarima, isprobajte nekoliko kratkih sesija Intoxicated Drivera. Naravno, nikako nemojte ''igrati'' ovu igru u stvarnom životu!

RAZVOJNI TIM/IZDAVAČ:
GAME BARRIER

GDE PREUZETI:
https://store.steampowered.com/app/2701080/Intoxicated_Driver/



OVERBOSS

Baziran na popularnoj društvenoj igri Boss Monster iz 2013. godine, Overboss je prava poslastica za ljubitelje strategija, ali pre svega za one kojima je dosadilo da budu dobri momci i koji žele da pređu na stranu zlikovaca. U ulozi ultimativnog Overbossa, igrači imaju zadatak da izgrade najmoćniju teritoriju koristeći se terenskim pločicama, monster tokenima i drugim građevinama koje donose poene.

U svakoj rundi, igrači naizmenično postavljaju terenske pločice i žetone na tablu. Svaka vrsta terena, kao što su šume, močvare, pećine i groblja, donosi specifične bonuse u kombinaciji sa zlikovcima koje igrači takođe postavljaju. Pored toga, različiti tipovi zlikovaca donose dodatne poene, u zavisnosti od toga kako su postavljeni u odnosu na teren i druge zlikovce.

Overboss možete igrati i kao pravu, fizičku društvenu igru, ali je GoblinzPublishing veoma uspešno preneo ovo unikatno iskustvo i u digitalnu verziju, koja je zadržala karakterističan, pikselizovani retro stil.

Mi smo isprobali mobilnu verziju igre, ali na Steamu takođe možete pronaći izdanje za PC. Nismo sigurni kakva je situacija u ovom trenutku, ali je Steam verzija na izlasku dobila ogroman broj negativnih komentara i recenzija na račun bagova i tehničkih problema.

Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android

RAZVOJNI TIM/IZDAVAČ
GoblinzPublishing

CENA:
349 dinara

IGRA DOSTUPNA NA:
Android, IOS

TEST UREĐAJ:
iPhone 13 Pro

OCENA DA

CRNE OVCE U SVETU PC PERIFERIJA

NAJBIZARNIJI MIŠEVI U ISTORIJI RAČUNARA

U svetu računarskih miševa, inovacije često prelaze granice praktičnosti. Ove neobične ideje predstavljaju fascinantne pokušaje da se redefiniše način na koji ''komuniciramo'' sa našim računarima, ali, očekivano, nisu svi u tome uspešni. Neki od ovih kreativnih izuma su se na tržištu pokazali kao posebno beskorisni i nepotrebni, ali ako ništa drugo, dali su nam ideju za tekst koji upravo čitate!

MONSTERGECKO PISTOL MOUSE

Haos, adrenalin, tenzija i uzbuđenje - svi ovi pojmovi su sinonim za dobru pucačinu iz prvog lica, posebno za one kompetitivnog tipa. Nema boljeg osećaja nego kada napravite dobar clutch ili uzmete ace. Međutim, nekim igračima ovaj osećaj nije bio dovoljan, zbog čega se pojavila potražnja za nečim što će imerziju u FPS igrama dovesti do maksimuma.

Tu na scenu stupa MonsterGecko Pistol Mouse, žični USB miš sa 800 DPI i velikim plastičnim pištoljem pričvršćenim na vrh, gde okidač ima funkciju levog klika (naravno). Kao nešto što je možda zvučalo dobro na papiru, čudne kontrole i bizarna ergonomija čine MonsterGecko Pistol Mouse praktično neupotrebljivim. A i neće vam pomoći da postanete bolji u pucačinama.

JELA SKYPE MOUSE PHONE

Najrazličitiji programi i onlajn platforme za komunikaciju su danas skoro potpuno zasenili mobilne telefone, ali to nije uvek bio slučaj. Jedan od najuvrnutijih koraka u ovoj tranziciji pojavio se 2007. godine u vidu miša po imenu Jela Skype Mouse Phone.
Sa ekranom od 1,3 inča i numeričkom tastaturom, možete ga priključiti na računar i koristiti kao telefonsku slušalicu tokom vaših Skype poziva, a kada završite razgovor, možete ga sklopiti poput Transformersa i potom koristiti kao standardnog miša. Naravno, ne može da obavlja obe funkcije istovremeno, ali čovek bi pomislio da bi posle skoro 20 godina neki tech zaluđenik pronašao rešenje ovog problema. Ko zna, možda za par godina dobijemo Discord Mouse Phone, ali ćemo se do tada svakako držati slušalica i klasičnog miša.

THANKO ELECTRODE MOUSE

Pri kupovini miša, prosečna osoba verovatno nema neke sulude zahteve, osim da uređaj dobro leži u ruci i da pre svega radi. Scroll točkić i nekoliko dodatnih tastera su uvek dobrodošli, čisto da bismo sebi olakšali neke specifične taskove. Japanskoj kompaniji Thanko to nije bilo dovoljno, zbog čega je sredinom 2000-ih predstavila miš koji, pored gorepomenutih funkcija, korisnicima omogućava da ''vežbaju mišiće'' slanjem elektrošokova. Na kabl miša se priključuje utičnica koja povezuje četiri elektrostimulacione elektrode koje korisnici mogu da prikače bilo gde na svom telu (...). Posebnim tasterima sa strane miša, Thanko Electrode Mouse vam omogućava da šaljete elektrostimulacione impulse za toniranje mišića dok igrate igre ili radite izveštaj za posao. Zvuči kao nešto što vam totalno ne bi odvlačilo pažnju!

ROLLERMOUSE 3

Podržavamo ljude sklone inovacijama i one koji pokušavaju da se udalje od ustaljenih normi, ali ne podržavamo ideje koje nemaju nikakvog praktičnog smisla i koje postoje samo da bi bile drugačije. Ovom prilikom govorimo o RollerMouse 3, koji u odnosu na druge primere sa ove liste verovatno najmanje liči na miša.
Kao glorifikovani oslonac za šake, RollerMouse 3 se pričvršćuje za donji deo tastature. Osnovna ideja ovog ''miša'' je mogućnost upravljanja kursora bez pomeranja ruku sa tastature. Umesto pokreta po standardnoj, ravnoj podlozi, kretanje se kontroliše valjkom koji se pomera levo-desno za svrhu horizontalnog pomeranja kursora, dok se vertikalno pomeranje kursora kontroliše rotacijom valjka oko svoje ose. Pokušajte da igrate FPS igre na ovom čudu!

HANWANG T&MOUSE

Touchpad tehnologija je opstala jer je u određenim aspektima prosto bolja od standardnih miševa. Ali šta bi se dogodilo kada bismo spojili ove dve tehnologije? Odgovor na ovo pitanje nam je 2010. godine dala kineska kompanija Hanwang sa svojim ''revolucionarnim'' izumom T&Mouse.
Na prvi pogled, oblik podseća na tradicionalni miš tog vremena, ali na mestu gde ljudi inače stavljaju šake (najčešće) desne ruke, nalazi se veliko udubljenje. U tom udubljenju nalazi se ekran osetljiv na dodir, a sa strane miša je stylus olovčica koja je smeštena u poseban žleb. Miš potom možete koristiti kao klasičan touchscreen što zvuči veoma nepraktično, što zbog ograničenog prostora, što zbog činjenice da konstantno morate da pazite da se sam miš ne pomera dok crtate, pišete ili obavljate druge zadatke koji zahtevaju visoku preciznost i stabilnost.

GLORIOUS MODEL O

SIMBOL MODERNE GENERACIJE GEJMING PERIFERIJA

Autor: Miloš Hetlerović

Kada se prvi put pojavio, ovaj miš je uneo jednu od poslednjih revolucija, odnosno korenitih promena koje smo videli na tržištu igračkih periferija u poslednjoj deceniji. Kompanija Glorious je slušala šta igrači žele i na taj način napravila proizvod koji će kasnije i veliki proizvođači kopirati – u prvom trenutku je to bio miš što je moguće manje težine.

Iz ove perspektive deluje možda čudno, ali kada se originalni Glorious Model O pojavio na tržištu još 2019. godine, bio je zaista pravo iznenađenje, kako za igrače, tako i za konkurenciju. Glorious je hteo da napravi što lakši miš, što je i prvi pokušao sa konceptom saćastih rupica na zadnjoj i donjoj strani miša koje, kao što danas znamo, značajno smanjuju težinu a pritom ne škode performansama. Ono što je meni prvo zapalo za oko jeste da se kod manjih brendova često može videti neka ušteda malo na pakovanju, malo na kvalitetu materijala i slično. Ipak, sama filozofija kompanije Glorious je potpuno suprotna – počev od kutije, dizajna, preko dodataka pa do samog uređaja, sve što smo otvorili u paketu je apsolutno premium kvaliteta. I to se poklapa sa njihovim poslovnim sloganom PC Gaming Race koji definitivno u prvi plan stavlja one kojima su miš i tastatura prioritet u igranju.

Kada uzmete sam Model O u ruku, prvi utisak je da je zaista lagan, mada u današnjim okvirima to više i nije tako revolucionarno jer je i konkurencija sustigla na tom polju, ali nivo detalja kojim su se bavili je zaista spektakularan. Prvo, USB kabl kojim se povezuje na računar je izuzetno lagan i fleksibilan, rekli bismo korak ispred svega sa čim smo se do sada susreli, ali tek najbolji utisak ostavlja kada miša uzmete u ruku. Materijali su izuzetno prefinjeni i očigledno se radi o najkvalitetnijoj plastici koja baš lepo leži u ruci, iako je sam miš relativno standardnog oblika.

Treba napomenuti da je simetričan, iako se dva dugmeta sa strane nalaze na mestu gde bi došao palac desne ruke, ali to je nešto što je danas već dosta česta pojava među miševima. Mali detalji kao što je diskretan logo kompanije u jednom ćošku ili ispis Glorious u drugom poprilično dodaju na vizuelnom utisku. Još jedna stvar koju retko hvalim jeste kvalitet RGB osvetljenja – retko se nalaze uređaji koji izgledaju elegantno dok svetle u svim bojama spektra - obično je utisak da je to kič, ali ovde je to nekako izuzetno lepo uklopljeno i na tome im se mora odati priznanje.
Sam miš je klasičnog rasporeda sa dva glavna dugmeta,

MODEL O JE PRVI UVEO SAĆASTU STRUKTURU LEĐA I DONJEG DELA MIŠA

KVALITET GLORIOUS PERIFERIJA JE ZAISTA NA NAJVIŠEM NIVOU

točkićem između, dugmetom za promenu DPI osetljivosti iznad, i dva pomoćna dugmeta sa strane. Sve ovo se naravno može podesiti kroz odgovarajući softver kao što je danas i uobičajeno. Dodatni naglasak na kvalitetu su izuzetno dobri PTFE klizači, a nešto s čime se ne susrećemo tako često jeste da su klizači inicijalno bili zaštićeni folijom kako se ne bi izgrebali u transportu, što je svakako za pohvalu.

Ono što mi je bilo malo čudno jeste da sa donje strane miša postoji DPI indikator, mala LED dioda koja vam bojom pokazuje u kom od četiri moda osetljivosti se uređaj trenutno nalazi. Ovo je sasvim u redu – ali ko će da okreće miš na leđa da bi proverio DPI? Eventualno neko da ga malo nagne na stranu pa da vidi, ali mi opet to deluje previše komplikovano i mislim da bi mnogo bolje rešenje bilo da je ovaj indikator negde sa gornje strane gde se odmah uočava jer ovako malo gubi na funkcionalnosti.

Treba imati u vidu da je ovo prva iteracija Model O miša koja poseduje Pixart PMW-3360 senzor osetljivosti 12.000 DPI, što je za najveći broj primena i više nego korektno, ali su se u međuvremenu pojavile i novije verzije Model O sa boljim senzorima. To takođe znači da ovaj model možete naći nešto povoljnije a objektivno je i dalje i više nego konkurentan na tržištu.

Glorious zaista donosi jedan novi kvalitet i nivo pažnje prema detaljima i na naše tržište, i samim tim s nestrpljenjem očekujemo još više novih proizvoda. Za sada možemo konstatovati da je kvalitet njihovih periferija na najvišem nivou a da se obraćaju baš onima koji su i te kako entuzijasti za video igre i to nam se jako sviđa.

DPI INDIKATOR NA MIŠU JE NA MALO ČUDNOM MESTU

LOGITECH G515 TKL

MALA I NISKA TASTATURA

Autor: Miloš Hetlerović

Mehaničke tastature su jako kul za ljude koji se naviknu na njih, ali prosto postoje ljudi kojima ti duboki tasteri nikako ne odgovaraju, a i realno nekako deluju staromodno na standardnom stolu. Zato su proizvođači krenuli sve više da izbacuju mehaničke tastature sa low-profile tasterima koji nude i veći deo performanse ali i vizuelno i taktilno utisak mnogo bliži nekom modernom vremenu.

Na test smo dobili novu Logitech gejming tastaturu sa low-profile mehaničkim tasterima i na prvi pogled izgleda zaista zanimljivo i diskretno u klasičnoj crnoj boji. Tastatura je skoro potpuno crna osim jedne gornje trake koja je u sivoj boji a na kojoj se nalaze neki dodatni tasteri, neki indikatori i vrlo verovatno baterija s obzirom da je toliko tanka da sigurno nije u kućištu ispod tastera. Sa gornje strane se nalazi i USB-C ulaz preko koga se uređaj napaja ili povezuje ukoliko to ne želite da radite bežično. Sa donje strane imamo klasične stopice koje se vrlo dobro drže na stolu, kao i nogice koje omogućavaju dva nivoa podizanja.

S obzirom da je tastatura zaista jako tanka – 22mm u najvišem delu, meni je nekako prijalo da koristim najviši nivo nagiba uređaja, ali je to sve naravno individualno. Ono što još upada u oči na prvi pogled je takozvani Tenkeyless format - ova tastatura nema numerički deo ali ima deo sa strelicama i pripadajućim tasterima iznad njih. Na gornjoj traci se nalaze tasteri gde birate način povezivanja, da li je to preko Lightspeed USB adaptera ili preko Bluetooth-a, kao i taster za aktivaciju game moda koji po automatizmu isključuje windows tastere i slično, ali sve to možete prilagoditi iz G-HUB softvera.

Lightspeed vam donosi apsolutno identičnu brzinu i učestalost prenosa podataka kao i preko kabla, dok vam Bluetooth omogućava povezivanje sa većim brojem uređaja kao što su i tableti, televizori i slično. Interesantno je primetiti da ova generacija Lightspeed adaptera omogućava i povezivanje određenih Logitech miševa na isti adapter samo to morate da uradite iz softvera, ali se negde tamo navodi sitnim slovima da perfomanse mogu opasti, pa ukoliko vam je svaki delić milisekunde bitan onda to nemojte raditi. Takođe, podržani su samo neki Lightspeed miševi, ne svi, tako da konkretno nismo imali uređaj s kojim bismo istestirali ovu funkcionalnost. Zašto je to tako nismo sigurni, ali je verovatno problem u količini protoka podataka. Interesantno je da, iako Logitech ima i Lightspeed slušalice u ponudi, one se ne mogu uparivati na ovaj način, pretpostavljamo opet zbog

LOW-PROFILE TASTERI SU VRLO UDOBNI ZA KUCANJE

količine podataka koju je potrebno progurati kroz jedan mali adapter. Inače sama baterija u tastaturi je deklarisana na do 36 sati neprestanog kucanja, ali pretpostavljamo da se to odnosi na Bluetooth konekciju - u praksi ćete tastaturu puniti čak iako je vrlo intenzivno koristite verovatno najviše jednom nedeljno ili jednom u dve nedelje, ali to svakako nije problem jer se koristi standardni USB-C kabl a možete je i koristiti tokom punjenja.

Konačno dolazimo i do srži svake mehaničke tastature a to su tasteri – u pitanju su GL mehanički prekidači koji imaju tačku aktuacije od samo 1.3mm, što je idealno za ljude koji vole tastature sa malo hoda. Moram priznati da, kada se skine vrlo kvalitetna PBT kapica, otkriva se dosta čudan okrugli taster oblika sa kojim se do sada nisam susretao. Naš model na testu je bio opremljen tactile, to jest braon svičevima, dok je druga opcija prilikom kupovine linearni, crveni svičevi, pa možete izabrati šta vam se više sviđa. Inače tastatura poseduje i full RGB osvetljenje koje zaista izgleda prelepo i daje baš finu notu elegancije bez preterane gejmerske estetike, pa u tom smislu deluje da je Logitech napravio idealan balans. Osećaj prilikom kucanja je stvarno jako zadovoljavajući i ja lično moram priznati da mi se ove low-profile mehaničke tastature čak i više sviđaju od onih standardne dubine. Jedina zamerka koju bih uputio jeste da ne postoji točkić za kontrolu jačine zvuka, to je nešto što je uvek dobrodošlo na bilo kojoj tastaturi.

CELA TASTATURA JE VISINE SAMO 22MM U NAJDEBLJEM DELU

Logitech je sa G515 TKL modelom napravio vrlo lep i elegantan proizvod s tim da ostaje malo pitanje kako se odnosi prema drugim uređajima iz njihovog asortimana – recimo G915 TKL je vrlo slična ako izuzmemo to što ima volume točkić i više media tastera i što je nekoliko desetina evra skuplja. Na kraju se izbor verovatno svodi na to koja vam se estetika za nijansu više dopadne, a ja bih rekao da G515 TKL tu ima dosta jake argumente.

G515 TKL IMA VRLO ELEGANTAN DIZAJN

ENIGMATIKA
SONY EDITION

Inspirisani Astro Botom, našom igrom meseca, novo izdanje Play!Enigmatike smo posvetili stvaralaštvu, ili bolje rečeno izdavaštvu Sony Interactive Entertainment-a. Sony stoji iza nekih od najpoznatijih gejming franšiza bez kojih industrija video igara nikada ne bi bila ista.

Pred vama su 10 slika koje prikazuju različite Sonijeve igre, a na vama je da ih prepoznate i imenujete! U klasičnoj igri rebusa vas čeka sličan zadatak, s tim što morate da pronađete imena likova.

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