

play!

z i n e

br.149 | Jun 2021.

REVIEW:

**NEW
POKEMON
SNAP**

IGRAMO DOMAĆE:

**GOBLIN AND
COINS 2**

REINSTALACIJA:

PARASITE EVE

REVIEW:

DAYS GONE PC

HARDWARE:

**OCULUS
QUEST 2**

VILLAGE

RESIDENT EVIL™

REVIEW:

BIOMUTANT

IGRA MESECA

BROJ 149 – JUN 2021.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREĐIVAČKI KOLEGIJUM:

Božidar Radovanović, Stefan Starović,
Milan Janković

REDAKCIJA:

Luka Komarovski, Stefan Starović,
Milan Janković

SARADNICI:

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

ART DIREKTOR/PRELOM:

Dušan Nešović

KONTAKT:

PLAY! magazine

www.play-zine.com | www.play.co.rs

Beograd | redakcija@play-zine.com

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



Stigosmo i do juna. Sunce nam se nazire na horizontu, a zajedno sa njim i nova letnja sezona. Pored živahnog zelenila i najezde druželjubivih smrdibuba, vesnici mnogima omiljenog godišnjeg doba su i neke dugoočekivane video igre. Šta nam se sve sprema?

Čeka nas tura Dimitresku zamka sa "Lady super-sized bitch" lično u Resident Evil Village (Hajzenbergov citat, ne naš), kao i obilazak postapokaliptičnih pejzaža i druženje sa simpatičnim mutiranim glodarima u Biomutant. Prisetićemo se starih dana sa Deacon-om u Days Gone, i praviti društvo Robin Hudovoj bandi u Hood: Outlaws & Legends.

Pored ovih svetski poznatih naslova, isprobali smo i Goblin and Coins II, platformer domaćeg developera Nikole Bulj. Imali smo priliku da popričamo sa Nikolom oko razvojnog procesa igre, kao i oko razlika u odnosu na prvi deo serijala.

Pročitajte i reportažu o novoj igri iz Dark Pictures franšize, House of Ashes, koja nas vodi do dubokih zaboravljenih grobnica drevnog Akadskog carstva.

Uživajte u predstojećim letnjim danima i čitajte Play! Vidimo se!

VILLAGE

RESIDENT EVIL™



68 IGRA MESECA: RESIDENT EVIL VILLAGE



60 REVIEW: MOTOGP 21



90 HARDWARE: AOC GH300



80 REVIEW: WRECKFEST



74 REVIEW: STRANGELAND



20 EDITORIJAL: ISPRATILI SMO

FLASH VESTI	6
PATREON STRANA	18
EDITORIJAL: Ispratili smo	20
NAJAVE MESECA: Top igre juna.....	22
ALPHA: Goblin and Coins 2.....	26
INTERVJU: Nikola Bulj.....	28
DEMO: Potion Craft.....	30
STEAM EARLY ACCESS: KungFu Kickball.....	32
Atelier Mysterious Trilogy Deluxe Pack	34
Biomutant	38
Buildings Have Feelings Too!.....	42
Days Gone.....	44
Elite Dangerous - Odyssey.....	48
Hood - Outlaws & Legends.....	50
Layers of Fear 2.....	52
Mass Effect Legendary Edition.....	54
Miitopia.....	58
MOTOGP 21.....	60
New Pokemon Snap.....	64
Reknum Cheri Dreamland.....	66
Resident Evil 8 Village.....	68
RWBY Grimm Eclipse Definitive Edition.....	72
Strangeland.....	74
The Invisible Hand.....	78
Wreckfest.....	80
REINSTALACIJA: Parasite Eve.....	84
BESPLATNI KUTAK	86
U POKRETU	88
HARDWARE: AOC GH300.....	90
HARDWARE: BO Beosound Level.....	92
HARDWARE: ASUS TUF FX506.....	94
HARDWARE: Oculus Quest 2.....	98



30 DEMO: POTION CRAFT

PLAYSTATION 5 DOMINIRA I PORED NESTAŠICE - DO SADA PRODATO 7,8 MILIONA KONZOLA

Playstation 5 zapravo ima odličan start. I više nego dobar ako pitate Sony.

Ova konzola najnovije generacije se pojavila sa dosta ograničenom dostupnošću, mahom izazvana zbog zastoja u proizvodnji povezanog sa pandemijom korona virusa i nedostatka komponenti. Nestašica je dovela do haosa u čitavom svetu, sa nemilosrdnim preprodavcima koji su prodavali PS5 na sajtovima kao što je eBay i po četvorocifrenoj sumi.

Sada, sa najnovijim finansijskim izveštajem kompanije Sony, otkriveno je da se Playstation 5 u prethodnim mesecima, praćeno izlaskom sredinom novembra, prodavao odlično i značajno bolje u odnosu na prošlogeneracijski Playstation 4.

Do sada je prodato 7,8 miliona Playstation 5 uređaja, što je povećanje od 3,3 miliona u odnosu na izveštaj sa kraja 2020. godine kada je objavljeno da je prodato 4,5 milki PS5 konzola. Gotovo očekivano, pored odlične prodaje Playstation 5 konzole i PS4 nastavlja da se prodaje, pošto je Sony objavio da je proteklog kvartala prodato još milion ovih konzola.

Sony već ima odličan zalet, koji će održati u narednim mesecima i pored nestašice koja bi se trebala povući u narednim mesecima. Odlična zarada za japansku kompaniju znači dalja ulaganja u sadržaj, što se ogleda u ekskluzivama, kojih će prema rečima šefa Playstation brenda biti više nego ikada pre.



VEĆ!? PLAYSTATION 5 NAREDNE GODINE DOBIJA REDIZAJN SA VELIKOM PROMENOM

Playstation 5 konzola se pojavila krajem prošle godine, praćena ovacijama publike i kritičara zahvaljujući novitetima koje je donela u konzolno igranje, što se odrazilo rekordnom prodajom za kratki period.

Dominantost konzole dolazi u jeku nestašice iste, ali izgleda da je Sony već uvideo neku manu, pošto se šuška da se radi na redizajnu petice. Prema izveštaju portala DigiTimes, za drugu polovinu 2022. godine je planiran izlazak redizajnirane Playstation 5 konzole.

Pod redizajnom se misli ne veliku promenu na samom čipsetu konzole, pošto je rečeno da se planira prelazak na potpuno novi AMD-ov procesor, izgrađen na 6nm arhitekturi. Trenutni PS5 procesor, takođe proizvođača AMD, je 7nm sa osam jezgara iz Zen 2 generacije. Prelazak na novu tehnologiju će za PS5 nesumnjivo značiti dosta bolje performanse i značajnu efikasnost u pokretanju sadržaja.

Ako je verovati ovim navodima, koji još uvek nisu potvrđeni, izgleda kao da Sony sa ovim redizajnom planira da dovede model konzole koji bi se mogao nazvati PS5 Pro.

Ono što dosta čudi ovde je tajming između samog dolaska nove generacije i novog modela u istoj. Razmak od svega 2 godine ne deluje kao dovoljno vremena da se originalni model valjano prihvati, pogotovu pošto je nestašica i dalje aktuelna, a njen kraj nije na vidiku.

Svakako, pošto je reč o glasinama ovo moramo uzeti sa rezervom i sačekati da Sony izda zvanično saopštenje.



NOVI CALL OF DUTY ĆE KORISTITI SVE PREDNOSTI NOVIH KONZOLA, NA NJEMU RADI SLEDGEHAMMER

Call of Duty je bio glavna tema na sinočnjem Activision-ovom izveštaju za medije. Pored toga što je igra ostvarila impresivne prihode za vreme prvog kvartala ove godine, predstavnici su takođe pričali i o ovogodišnjem naslovu. Potvrđeno je da je Sledgehammer Games zadužen za novi projekat, a serijal će nas ponovo vratiti u Drugi svetski iako nije poznato u koji period.

Izdavač planira da izbacii igru za vreme jesenje sezone, kao što je to bio slučaj sa većinom igara iz franšize. Activision bombastično najavljuje novi Call of Duty kao igru nove generacije, u kojoj ćemo uživati u sjajnim vizualima i tri različite opcije za igranje. Postojeći Call of Duty ekosistem će biti integrisan u novu igru, što znači da Warzone ne ide nigde.

Activision je najavio i otvaranje nove filijale u Torontu koja se pridružuje kancelarijama u Kaliforniji i Australiji. Mnogo toga se



još uvek ne zna o sledećem Call of Duty, a velike gejming konferencije su sve bliže. Svakako je pred nama uzbuđljiva letnja sezona koja treba da tačno otkrije koje igre bi trebali da očekujemo ove godine.



NOVA THE DIVISION IGRA ĆE BITI BESPLATNA ZA IGRANJE

The Division 2 nije ostvario značajni komercijalni uspeh, ali to ne znači da Ubisoft diže ruke od same franšize.

U najnovijem obaveštenju za fanove, francuski developer je najavio potpuno novu The Division igru, koja će, za razliku od prethodnih AAA formata, biti besplatna za igranje. Kao free2play iskustvo, The Division: Heartland je naslov blisko povezan sa franšizom, pošto će posedovati sve osnovne mehanike, perspektivu igranja iz trećeg lica i multiplejer aspekt sa opcijom za igranje sa još 3 igrača. Solo opcija je takođe dostupna.

Drugih detalja o Heartland trenutno nema u izobilju, ali je poznato da na igri radi studio Red Storm Entertainment koji je pomogao u

nastajanju prvog i drugog naslova. Tačan datum izlaska ovom prilikom nije podeljen, ali je planirano da The Division: Heartlands svetlost dana ugleda između ove i 2022. godine.

The Division 2 će i dalje uživati pažnju developera, kao što je već nagovešteno, jer je planirano dodavanje novog sadržaja do kraja 2021. godine. To će biti potpuno novi mod igranja i levelovanja agenata, kao i još dodatnog sadržaja.

Iako smo očekivali najavu The Division 3, izgleda da ćemo morati da sačekamo na to, ali lepo je znati da će taj period proći sa postapokaliptičnom tematicom besplatne igre iz franšize.

NINTENDO SWITCH NE GUBI NA POPULARNOSTI - DO SADA PRODATO PREKO 84 MILIONA KONZOLA

Switch manija nikako ne jenjava, čak ni nakon tri godine od pojavljivanja konzole.

Nintendo je objavio najnovije finansijske rezultate o uspehu na tržištu, vezane za finansijsku 2020. godinu, završenu 31. marta. U njoj je otkriveno ostvarivanje rekordno visokog profita, sa 16,6 milijardu dolara, što je povećanje od čak 34% u odnosu na prošlu godinu. Ovo je druga najviša zarada u istoriji kompanije, pošto je i dalje rekordna 2008. fiskalna godina.

U ovom slučaju, odličnoj zaradi je najviše doprinela Nintendo Switch konzola, zajedno sa softverom prodanim za nju, gde spadaju video igra. Ukupan broj prodanih Switch konzola dostigao je 84,59 miliona, od čega je čak 28,8 miliona prodato tokom 2020. godine. Što se softvera tiče, gotovo polovina je prodana tokom prošle godine, 230 miliona jedinica u odnosu na ukupnih 580 miliona.

Switch je na dobrom putu da postane najprodavanija konzola ikada, pošto popularnost originalnog modela raste u kontinuitetu, a najavljena je moćnija Pro verzija koja se očekuje ovih meseci.



EPIC PONUDIO ČAK 200 MILIONA DOLARA KAKO BI PLAYSTATION IGRE BILE EPIC STORE EKSKLUZIVE NA PC-U



Dobro je poznato da kompanija Epic Games nudi ogromne svote novca kako bi na PC platformi ponudila ekskluzivni sadržaj kroz svoju prodavnicu. Nedavno smo saznali i koliko je to tačno novca bilo za dobar deo igara, kao za Borderlands 3.

A da li ste znali da neki izdavači nisu želeli da prihvate ponudu Epic Gamesa iako je ona bila izuzetno izdašna? To je bio Sony, koji je kontaktiran od strane ovog giganta kako bi Playstation ekskluzive koje prelaze na PC, poput Days Gone i Horizon Zero Dawn, bile dostupne samo putem Epic Games Store, a ne na Steamu, GOG i drugim platformama.

Kako je otkriveno na sproru između kompanije Apple i Epic Games, Soniju je ponuđeno čak 200 miliona dolara za do

6 Playstation ekskluziva koje bi prešle na PC, ali samo na EGS. Lista igara koje je Epic zahtevao nije otkrivena, ali je navedeno da su slične ponude upućene kompaniji Nintendo, koja ima dosta ekskluziva, kao i Microsoftu.

Ova ponuda je došla pre nego što je Sony objavio Horizon Zero Dawn za računare, i najavio Days Gone takođe, što znači da je Epic Games imao plan da stekne značajnu prednost nad Steamom, ali Sony jednostavno nije video ponudu kao dovoljno primamljivu, iako se radilo o čitavih 200 miliona dolara.

Ironično, Sony je ovog proleća sa novom rundom finansiranja uložio svoj novac u kompaniju Epic Games. Suma je, pogađate, 200 miliona dolara.

OČEKUJTE VIŠE FREE-TO-PLAY IGARA OD KOMPANIJE UBISOFT U BUDUĆNOSTI

Možda je mnoge iznenadila najava nove The Division igre, pogotovu iz razloga što će biti potpuno besplatna za igranje, ali to ipak nije nikakva stvar za čuđenje, već se moramo navikavati.

Kompanija Ubisoft je sa nedavnim finansijskim izveštajem proglasila kako će produkcijski fokus sa premijum AAA ostvarenja okrenuti ka besplatnim, popularno zvanim free-to-play, naslovima. Kako navodi direktor, Iv Gimo, neće se raditi o niskobudžetnim ostvarenjima samo zarad sticanja profita, već se ovi besplatni naslovi opisuju kao high-end sa visokim kvalitetom sadržaja. Svaki naslov će generalno biti vezan za postojeće franšize koje francuska kompanija ima iza sebe, ali se u dokumentu ne navodi o kojima će se raditi.

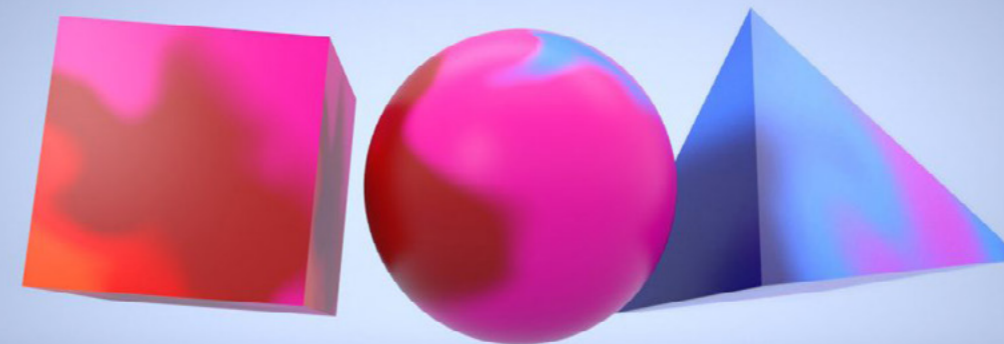
Naravno, to ne znači da se odustaje od AAA ostvarenja, već će Ubisoft nastaviti sa produkcijom ovih igara, ali se trenutno



vidi daleko veći potencijal u igrama koje se originalno pojavljuju kao besplatne za igranje, a onda kompanija profit vraća kroz mikrotransakcije.

Promena politike deluje dosta zanimljivo, pogotovu pošto Ubisoft više neće ostati pri planu izdavanja 3-4 naslova na godišnjem nivou. Da li će imati uspeha pokazaće samo vreme, pošto skorašnja besplatna igra Hyper Scape nije imala gotovo nikakvog uspeha i zaboravljena je ubrzo nakon lansiranja.

UMESTO U JUNU, OVOGODIŠNJI EA PLAY ĆE SE ODRŽATI KRAJEM JULA



EA Play Live

Proteklih godina, barem pre nego što je "korona" nastupila, navikli smo na to da Electronic Arts svoj događaj posvećen novitetima održi odmah pred početak E3 sajma.

To se neće održati ove godine, pošto EA Play po prvi put neće biti održan tokom juna meseca, jer je organizator rešio da ceremoniju održi krajem jula. Electronic Arts je objavio da će EA Play 2021 biti održan 22. jula.

Pomeranje događaj za mesec i jače posle E3 sajma, možda

i nije loša ideja, ali opet nećemo otpisati mogućnost da Electronic Arts neku igru predstavi tamo, samo kroz drugog izdavača, recimo Microsoft. To je vrlo verovatno, pogotovu kada se sagleda niz glasina vezanih za Battlefield 6, a i sam EA je tizovao da će se predstavljanje održati tokom juna.

Na julskom EA Play događaju ćemo svakako dobiti pregršt detalja o Battlefield 6, ali i o ostalim projektima na kojima radi EA sa svojim studijima.

GTA 5 NEXT-GEN VERZIJA ZA PS5 I XBOX SERIES KONZOLE IZLAZI 11. NOVEMBRA

Pojmovi "GTA 5" i "datum izlaska" su nešto što se mogli pročitati u 2013. godini, ali eto prilike da se tako nešto vidi i celih 8 godina kasnije.

I dalje aktuelni Grand Theft Auto V će dobiti potpuno novu verziju, namenjenu next-gen konzolama, čime dobija dosta noviteta i unapređenja u pogledu kvaliteta i grafike.

Rockstar je na svom zvaničnom blogu objavio da će GTA 5 za Playstation 5 i Xbox Series X/S konzole izaći 11. novembra ove godine. Ta verzija igre je predstavljena kao osvežena i proširena, ali ni ovog puta nije detaljno otkriveno kakva unapređenja i novitete igrači mogu očekivati na ovim platformama. Playstation 5 igrači će dobiti priliku da novu samostalnu verziju GTA Online zaigraju potpuno besplatno u prva 3 meseca nakon izlaska.

Developer će tokom letnjeg perioda dodati dosta novog sadržaja u GTA Online, poput dodataka u Survival i Deadline modovima igranja, a ujedno će biti obeležena i 20 godina od izlaska GTA 3. Slično važi i za Red Dead Online, gde igrači mogu očekivati nove trke konjima, izazove i neke potpuno nove misije.



SONY

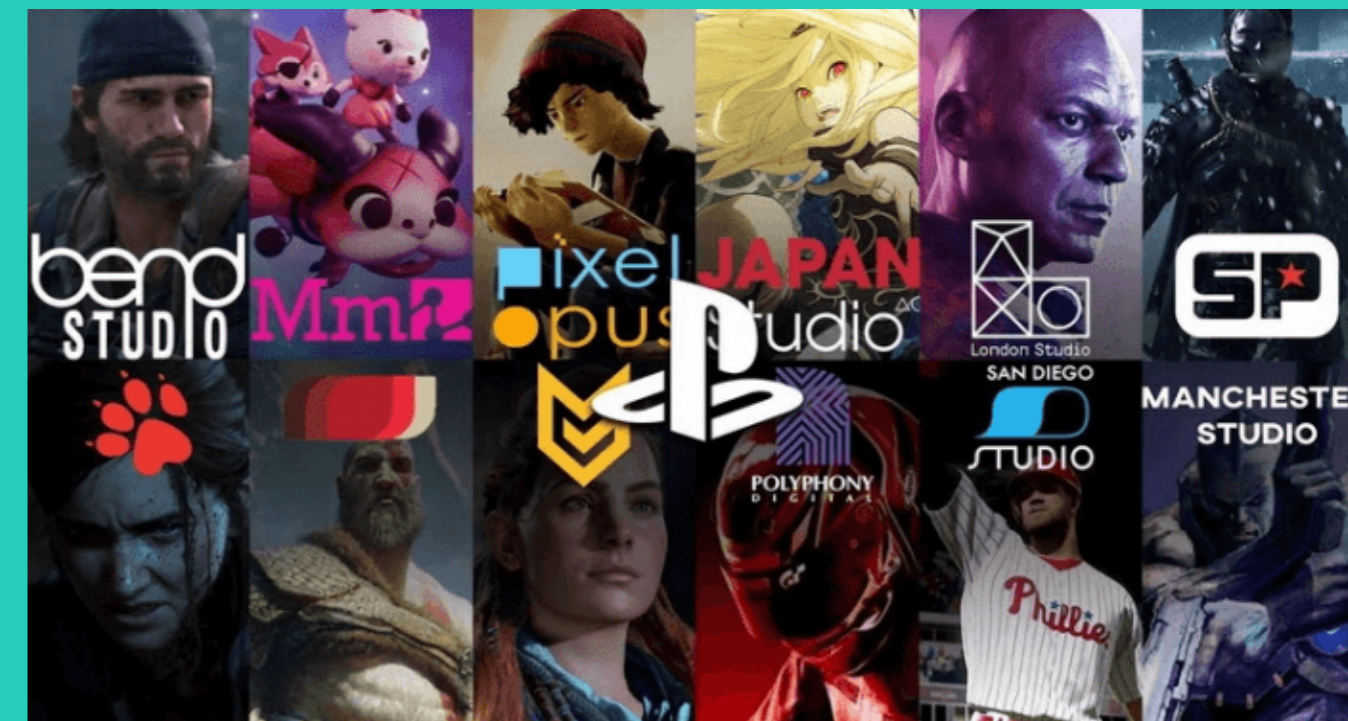
SONY PATENTIRAO SVOJ SISTEM ZA KLAĐENJE U VIDEO IGRAMA

Kladionice ne idu nikuda, što je verovatno već svima jasno, a kako vreme prolazi sistem klađenja svoje mesto pronalazi i tamo gde se nije baš očekivalo.

Kompanija Sony je nedavno patentirala sopstveni sistem klađenja koji će koristiti u video igrama, tačnije u vezi sa eSports takmičenjima. Prema odobrenom zahtevu za patent, ovaj sistem klađenja će prikupljati uspeh i performanse eSports timova ili takmičara pojedinačno i na osnovu toga će formirati kvote. Kvote će se formirati na osnovu celokupne istorije igrača/tima, ali će imati dinamičnu promenu tokom samog meča u odnosu na događanja.

Publika će se kladiti koristeći novac, kriptovalute ili digitalne predmete i imaće dosta opcija na raspolaganju po pitanju uloga. Pored opklade za pobjednika u određenom meču, sistem koji je patentiran će omogućiti klađenje i na specifičnosti, poput vremena potrebnog za eliminaciju čitavog tima, dupla ubistva i slično.

Sony je polako zagazio u esports vode, pošto je početkom godine pod svoje okrilje doveo EVO turnir u borilačkim igrama, i tu verovatno neće stati.



PLAYSTATION STUDIOS TRENUTNO U RAZVOJU IMA PREKO 25 IGARA, OD TOGA POLOVINA PRIPADA NOVIM FRANŠIZAMA

Kada je Džim Rajan, šef PlayStation brenda, pre par nedelja izjavio kako će PS5 generacija imati znatno više ekskluzivnih igara u odnosu na prošlu generaciju, bilo je jako teško poverovati u to.

Razlog je što sada na početku nove generacije imamo jako malo ekskluziva u ponudi, a uzgred broj najavljenih nije nešto preterano zasenjajući. Ipak, nešto uveravajući detalji vezani za gore navedenu izjavu dolaze od strane vođe PlayStation Studios grupe organizovane za izradu igara, Hermana Hulsta.

On je u intervjuu za Wired otkrio da grupa studija u razvoju ima dosta veliki broj igara, preko 25, namenjenih za Playstation 5 konzole. Zanimljiv detalj vezan za tih 25+ igara u razvoju je da polo-

vinu njih čine potpuno nove igre, odnosno one koje nisu nijedan deo već postojećih franšiza.

Nažalost, ništa nije spominjano vezano za nenajavljene igre koje se razvijaju pod PlayStation Studios krovom, ali broj igara koje se spremaju deluje obećavajuće.

Od igara koje su u razvoju poznate su nam sledeće: Horizon Forbidden West, Gran Turismo Sport, God of War: Ragnarok i Ratchet & Clank: Rift Apart. Dakle većina su nepoznate ili se o njima čulo na osnovu glasina, što znači da Sony sa nekim narednim predstavljanjem ima prostora da otkrije dosta zanimljivih novina fanovima.

ODLIČNI HADES DOLAZI NA PLAYSTATION 4 I PLAYSTATION 5



Roguelite naslov studija Supergiant Games, Hades, koji je zasenio PC publiku prošle godine, i zasluženo odneo nekoliko nagrada za igru godine, će najverovatnije preći na Playstation 4 i Playstation 5 konzole.

Zvanične najave PS4 verzije još uvek nema, ali je na stranici komiteta za klasifikaciju sadržaja Južne Koreje osvanula verzija igre Hades za ovu konzolu. Ovo nije prvi put da igra osvane na nekom sajtu za klasifikaciju sadržaja pa da potom i zvanično postane dostupna, već postoji ogroman broj primera.

Dolazak na PS4 konzole, kao i Playstation 5 kroz backwards compatibility, dodatno će doprineti uspehu ove igre. Broj prodanih Playstation 4 konzola je premašio 110 miliona, a PS5 7 miliona, što samo po sebi govori o veličini tržišta na koje Hades stiže.

4 TUŽBE PROTIV KOMPANIJE CD PROJEKT SADA UDRUŽENE U JEDNU

CD Projekt nije završio sa mukama koje ga prate nakon katastrofalnog izlaska Cyberpunk 2077. Pored toga što razvojni tim ima još puno posla oko sređivanja igre, pošto je obećano da će je dovesti u red, kompanija se mora nositi i sa suđenjem zbog kršenja zakona.

Ubrzo nakon lansiranja igre pokrenute su 4 tužbe sa kojima se nije mnogo uznapredovalo prethodnih meseci, ali su se sve bavile istim problemima - "laganjem" investitora o stanju u kakvom se nalazi Cyberpunk 2077. Sud je sada te 4 tužbe sjeđinio u jednu veliku tužbu.

Investitori sa ovom mega-tužbom žele da isteraju pravdu i nadoknade štetu koja je nastala kreiranjem loše slike o igri, što je dovelo do pada vrednosti kompanije CD Projekt i dovelo do gubitka novca na strani investitora.

CD Projekt je i pored svih problema i kritika ostvario pozamašan uspeh, sa preko 13 miliona prodatih primeraka i zaradom koja broji više oko 562 miliona dolara. Videćemo kako će sudski proces proći i da li će CD Projekt uspeti da se odbrani.



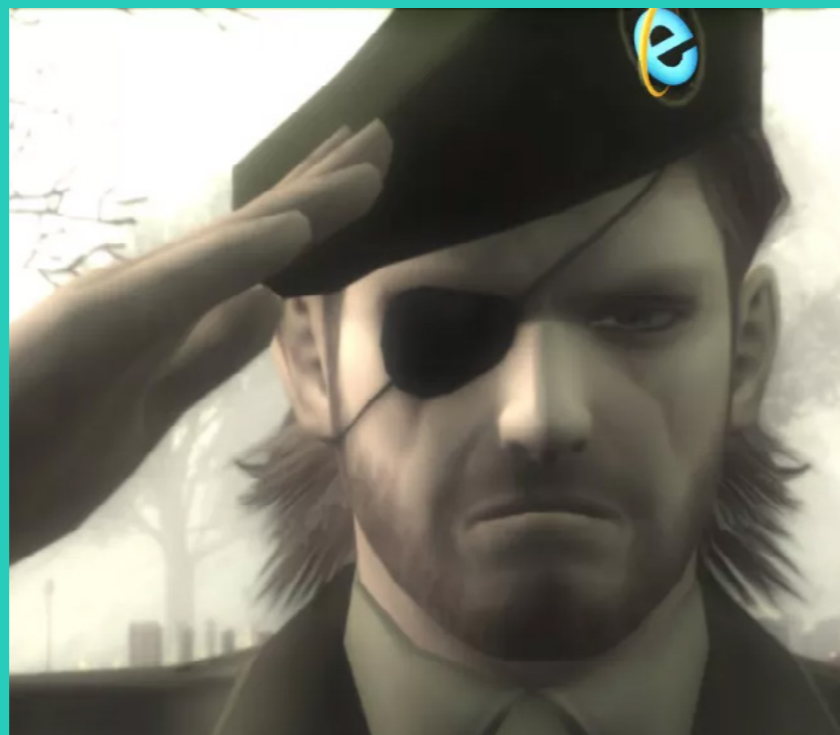
INTERNET EXPLORER ODLAZI U ISTORIJU 2022. GODINE

Microsoft će naredne godine svoj dugogodišnji Internet Explorer zvanično poslati na groblje pretraživača. Oproštaj dolazi nakon dugog niza godina tokom kojih je IE davao poslednje znake života, praktično od 2015. godine, kada je Windows okruženje upoznato sa Edge pretraživačem.

15. juna 2022. godine će Microsoft ukinuti podršku za The Internet Explorer 11, dok će podrška za IE sajtove i aplikacije u Edge pretraživaču ostati prisutna do 2029. godine. Što se tiče drugih Microsoft aplikacija, poput Microsoft 365, podrška za IE 11 se ukida već avgusta ove godine.

Internet Explorer će malo kome nedostajati, pošto je broj korisnika od dolaska Chrome i drugih pretraživača značajno opao, čak i kod IE 11 verzije koja je dosta stabilnija od prethodnika.

Šta vi mislite, da li je Internet Explorer zreo za penziju?



BETHESDA I MICROSOFT ĆE IMATI UDRUŽENU KONFERENCIJU NA E3 2021

Pošto je Microsoft kupio ZeniMax Media i Bethesda i time ih doveo pod svoje okrilje, izgleda da će oni sve stvari raditi zajedno.

Vođa Xbox Games Studios grupe, Met Buti, otkrio je u skorašnjem intervjuu da će Microsoft i Bethesda imati udruženu konferenciju na predstojećem E3 2021 događaju, koji će se održati tokom juna meseca.

To znači da će u istom vremenskom periodu, odnosno trajanju događaja, obe strane na jednom mestu predstaviti šta je sve u pripremi za igrače koji igraju na Xbox konzolama i računarima. Podsećamo, ranijih godina su Microsoft i Bethesda nastupali zasebno, s tim što je Bethesda prošle godine preskočila bilo kakav vid predstavljanja nadolazećih naslova.

Fanovi imaju visoka očekivanja od obe strane na E3 sajmu, a najviše od svega se očekuju novi detalji vezani za svemirsku naučno-fantastičnu avanturu Starfield za koju su nedavno stigle glasine da će biti Xbox ekskluziva.



OVERWATCH 2 DONOSI OGROMNE PROMENE U PVP - OSTAJE SAMO 1 TANK

Najavljeno predstavljanje PvP detalja i gejmplja za Overwatch 2 odigralo se nedavno i sa sobom je donelo dosta iznenađenja za sve fanove.

Umesto dosadašnjeg 6v6 formata borbi, Overwatch 2 će imati 5v5 sistem, čime se odustaje od ideje da postoje po 2 igrača iz jedne klase u svakom timu. Blizzard je odlučio da se ukloni po jedan tank, dok su ostala 2 DPS i support karaktera.

Eron Keler, glavni producent iza Overwatch 2 veruje da je ovo promena koja će u pravom smeru odvesti Overwatch 2. Sa ovim "smanjenjem" broja igrača po meču, developeri veruju da igru čine prostijom i zabavnijom za igrače, a ujedno je lakše ispratiti šta se sve događa na mapi.

Što se tiče mapa, dizajn je promenjen kako bi odgovarao 5v5 formatu, pogotovu sa jednim preostalim tenkom. Karakteri koji pripadaju Tank klasi će postati dosta agresivniji, sa moćnijim osobinama kako bi igrač usamljen u svojoj ulozi imao šanse da doprinese nešto, a ne samo da služi kao zid.

Reakcije igrača na najavu 5v5 sistema su mahom negativne, dok postoji deo koji prvo želi da proba novitet pa da onda presudi. Mnogi misle da je ovo korak unazad, pogotovu za kompetitivnu i takmičarsku sferu čije je čvrste temelje postavio prvi Overwatch.



NETFLIX ŽELI DA DUBLJE ZAKORAČI U INDUSTRIJU VIDEO IGARA

Striming gigant Netflix, koji broji na milione mesečno aktivnih korisnika na svojoj platformi za prikazivanje serija i filmova, sada izgleda želi da dublje zakorači u industriju video igara.

Prema izveštaju sa portala The Information, Netflix je nedavno kontaktirao razne veterane gejming industrije sa interesom ostvarivanja partnerstva i kreiranja interaktivnog sadržaja za svoje pretplatnike. Kako se navodi, cilj je izrada igara i njihovo izdavanje kroz sistem pretplatničkog paketa, na sličan način kako već funkcioniše Apple Arcade.

Gejming industrija nije potpuna nepoznanica za Netflix. Pored raznih serijala po uzoru na postojeće franšize (Castlevania, Dragons Dogma), striming gigant je izdao i igru baziranu na Stranger Things seriji i Infinite Runner sa karakterima iz popularnih serija. Da ne zaboravimo i interaktivne serijale na samoj Netflix platformi, sa You vs Wild i Black Mirror specijalom u kojem su gledaoci na

momente birali u kojem će smeru ići tok priče i kako će se ona završiti.

Netflix ima dosta originalnih projekata koje bi mogao pretočiti u formu video igre, samo ostaje da se vidi kako će se ta ideja dopasti fanovima.



JOŠ JEDNA PS5 EKSKLUZIVNA FINAL FANTASY IGRA BI MOGLA BITI NAJAVLJENA NA E3 2021

Pored Final Fantasy 16, naslova koji je već duži period u razvoju, izgleda da Square Enix radi na još jednoj igri iz popularne Final Fantasy franšize.

Nove glasine navode da će nova igra ići istim koracima kao FF 16 i da će biti Playstation 5 ekskluziva. Drugih detalja za sada nema, ali je naznačeno da će igra najverovatnije biti najavljena tokom predstojećeg E3 2021 događaja, zakazanog za 12. jun.

Square Enix je potvrdio svoje prisustvo na E3 sajmu, i najavio je da će predstaviti nove igre. Tu očekujemo neki novitet povodom 25 godina postojanja Tomb Raider franšize, a sada i Final Fantasy naslov koji će verovatno biti neki spin-off.

Izvor ovih informacija je insajder Navrta, koji ima prilično dobar kredibilitet kada se radi o otkrivanju detalja vezanih za Playstation i Square Enix. On je prošle godine pre same najave govorio o najavi Final Fantasy 16, kao i tome da će igra biti vremenska PS5 ekskluziva, a otkrio je i detalje za Marvel's Avengers.

Što se same ekskluzivnosti skorašnjih Final Fantasy igara tiče. Final Fantasy 7 Remake je i dalje potpuna Playstation ekskluziva, iako je prošao period od godinu dana posle kojeg je planirano da se "sedmica" pojavi i na ostalim platformama. Za sada, o tome nema nikakvih reči, ali se fanovi nadaju da će se to promeniti narednog meseca.

GLASINE - DRAGON'S DOGMA 2 JE U RAZVOJU I KORISTIĆE "RESIDENT EVIL" ENDŽIN

Nije dugo prošlo otkako je najnovije čedo kompanije Capcom, Resident Evil Village, ugledalo svetlost dana, a već se šuška o nekom narednom projektu.

U ovom slučaju to nije Resident Evil 4 Remake, već nastavak za Dragon's Dogma. Prema izjavi kredibilnog insajdera na Twitteru, Dragon's Dogma 2 je već uveliko u izradi unutar Capcomovih studija. Uz to, navedeno je da će ovaj akcioni RPG koristiti isti endžin u kojem je kreiran Resident Evil Village.

To je RE Engine, koji se uprkos nazivu koristi i za kreaciju drugih franšiza, što je sasvim opravdano. Ovaj endžin donosi dosta dobru stabilnost i performanse, uz naprednu grafiku i funkcije koje gejmler čine zanimljivim, što potvrđuju sve prethodne "Rezi" igre.

Ovo nije prvi put da čujemo o postojanju Dragon's Dogma 2, pošto su hakerski napadi na kompaniju Capcom otkrili da je igra u planu i da se treba pojaviti u sredinom naredne godine.

Sada samo ostaje da sačekamo da Capcom i zvanično najavi Dragon's Dogma 2, što će se verovatno odigrati u predstojećim mesecima.

Do tada možete isprobati Resident Evil Village.



SLEDEĆA PLAYSTATION IGRA KOJA DOLAZI NA PC JE... UNCHARTED 4



Nedugo nakon što se Days Gone pojavio pred PC publikom, i to sa priličnim uspehom, već dobijamo detalje o tome koja bi sledeća Playstation igra mogla preći na ovu platformu.

U prezentaciji namenjenoj investitorima, Sony je otkrio da će Uncharted 4: A Thief's End biti još jedna u nizu Playstation ekskluziva koja dolazi na računare. Na slajdu gde se spominje Uncharted 4 nalaze se i već objavljene igre - Horizon Zero Dawn i Days Gone - a ujedno je naznačeno da će još Playstation igara preći na ovu platformu.

Ovaj potez Sony označava kao priliku da se dodatno pospeši rast, kako u pogledu broja fanova i igrača, tako i po pitanju finansija.

Uncharted 4 pripada veoma popularnoj franšizi igara i radi se odličnom naslovu koji je obeležio Playstation 4 eru, tako da će interesovanje na PC-u definitivno biti veće nego kod gore spomenutih igara.

Datum dolaska je i dalje nepoznanica, a prvo moramo sačekati zvaničnu najavu developera, koja bi se mogla odigrati večeras, na novom State of Play događaju.

RESIDENT EVIL VILLAGE PRODAT U PREKO 4 MILIONA PRIMERAKA

Najnovije poglavlje u Resident Evil franšizi privuklo je ogromnu pažnju gejmera širom sveta, što se ogleda u odličnoj prodaji nakon svega par nedelja od izlaska.

Resident Evil Village je prodat u preko 4 miliona primeraka, objavio je Capcom, što označava odličan start nove igre u dugogodišnjoj horor franšizi. Nesumnjivo je da će se odlična prodaja nastaviti i u narednim mesecima, tako da Village ima veliki potencijal da po prodaji nadmaši Resident Evil 7, koji je isti broj kopija prodao za 10 meseci.

Pored visokih ocena kritičara, gde se ubrajamo i mi sa našom recenzijom, potencijal za dalju prodaju leži i u PvP multiplejer modu RE: Verse koji je besplatan za vlasnike Village i dolazi ovog leta.

Odlična startna prodaja za Village doprinela je da čitava franšiza pređe preko 100 miliona prodatih kopija igre, time označivši ogroman uspeh za Capcom.



FAR CRY 6 IZLAZI OVOG OKTOBRA!

Od prošle godine, kada je Far Cry 6 bio najavljen, sa nestrpljenjem smo iščekivali da Ubisoft igru načini dostupnom za igranje. Međutim, zbog pandemije korona virusa došlo je do odlaganja i perioda bez ikakvih noviteta o igri.

Sada konačno možemo predahnuti, pošto je Ubisoft održao zakazanu premijeru Far Cry 6 gejmplaja, a dobili smo i više od toga - datum izlaska. Far Cry 6 će izaći 7. novembra ove godine za PC, Playstation i Xbox platforme nove i stare generacije.

A šta Far Cry 6 donosi u tom jesenjem mesecu? Za početak, znamo da se radnja odigrava u fiktivnoj južnoameričkoj državi Yara, gde okoreli diktator čini sve kako bi sproveo svoju surovu vladavinu i što duže opstao na vrhu. Sa gejmplaj strane prva primetna

stvar je da serijal ide dalje od realizma, pogotovu onog koji je sačinjavao daleki Far Cry 2.

Šestica nudi otkaćena oružja, čudnovato kreirana, kao što je bacač CD-ova koji pritom pušta hit pesmu iz 90-ih "Macarena". Od drugih oružja postoji ranac koji ispaljuje salvu raketa, zatim kreaciju blisku jetpacku. To nije sve, pošto će gejmplaj nuditi dosta različitih opcija za obračun sa neprijateljski nastrojenim Jaranima. I da, upotreba tomposa za zalečivanje rana je prilično dobra ideja.

U videu je moguće videti jahanje konja, upotrebu krokodila u borbi, sabotiranje, presretanje informacija i slično. Na osnovu prikazanog, izgleda da će Far Cry 6 imati prilično veliku mapu, sačinjenu iz gradskih, prigradskih i nenaseljenih regija koje nose različite prednosti i izazove.



DYING LIGHT 2 DOBIO DECEMBARSKI DATUM IZLASKA, PRIKAZAN NOVI GEJMLEJ

Konačno se i to desilo, nakon prilično dugog niza meseci bez ikakvih konkretnih detalja, već samo dramatičnih obrta u razvoju, Techland je iznova predstavio Dying Light 2, doneo datum izlaska i gejmplaj.

Dying Light 2: Stay Human, kako glasi puni naziv igre, će se pojaviti 7. decembra ove godine za PC, Playstation i Xbox platforme, a što se tiče gejmplaja, Techland je opisivao ključne elemente.

Izbori koje igrač načini će nositi posledice sa sobom i to će značajno uticati na sami tok priče tokom igranja. Developer je samu strukturu mogućnosti izbora opisao kao slojevitu, što znači da će kroz misije vezane za glavnu kampanju svaki izbor uticati na to kako će se priča završiti, a izbori takođe utiču i na to kako će proteći određena misija (quest).

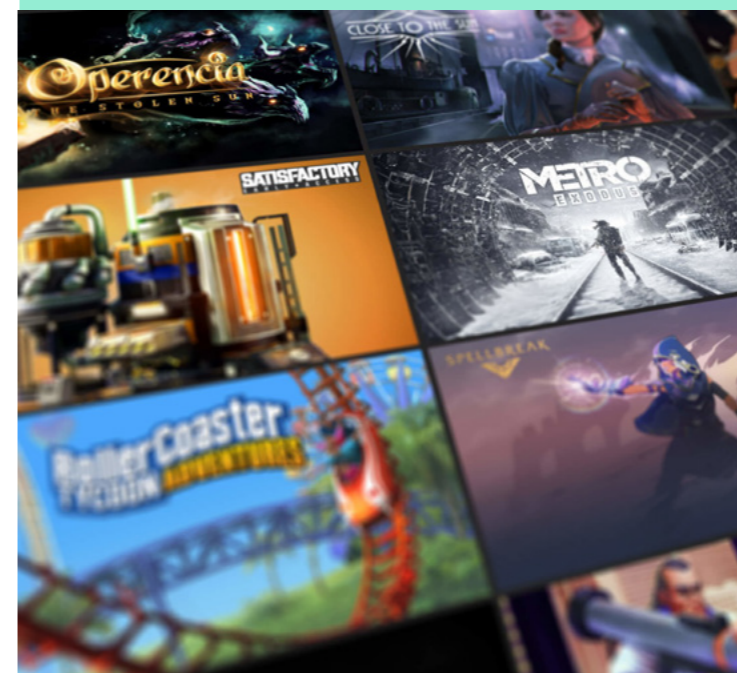
Na ovaj način, igrači imaju ogromnu slobodu, a ujedno i motivaciju da Dying Light 2 pređu više puta, kako bi iskusili različite završetke.

Što se tiče zombija, oni su i dalje najopasniji noću, daleko više nego u prvoj igri. Zombiji se pojavljuju u čoporima i prilično su agilni, dok je tokom dana situacija drugačija i može se mirno istraživati. Pored zombija, dodatna pretnja su i drugi preživeli ljudi koji dele nešto drugačiji pogled na svet.

Pošto su ulice dosta opasne, većina gejmplaja će se odigravati po krovovima zgrada. U tu svrhu Techland je otkrio da dvojka nosi 2 puta više parkur poteza u odnosu na prvenac.

Sam gejmplaj video se fokusira na otvoreni svet, i moramo priznati da ovako na prvi pogled sve izgleda dosta zanimljivo, ali ostaje da vidimo kako je sve to u praksi, pogotovu zbog ranijih problema.

EKSKLUZIVNE IGRE KOŠTALE EPIC NAJMANJE MILIJARDU DOLARA



Informacije stižu sa svih strana dok se ovih dana vodi pravna bitka između dve velike kompanije. Još jedan iz niza poslovnih dokumenata se bavi ciframa koje je Epic Games morao da odvoji za ekskluzivne naslove. Kompanija je dala nešto preko milijardu dolara za 105 ekskluziva krajem 2019. godine, što je svakako interesantna poslovna transakcija.

Epic je samo u 2019. godini potrošio 542 miliona dolara za ekskluzivne igre te godine, a još tada su izdvojili 52 miliona za četiri naslova koja su najavljena za 2021. Nije neka novost da kompanija agresivnom kampanjom i velikim ulozima pokušava da se izbori za svoje mesto među digitalnim platformama, ali da li je ulaganje preko milijardu dolara u igre koje će se kroz par meseci ili godinu pojaviti na drugim platformama dobar potez?

Kompanija će nastaviti da prati poslovni model i ciljeve koji su postavili, a to su 52 planirane ekskluzive koje treba da se pojave ove godine. Od naredne godine planiraju da smanje ponudu na 36 ekskluziva, dok će 2023. i 2024. biti predstavljene 34 igre. Nakon ovih godina Epic verovatno planira da obavi detaljnu analizu prethodnog perioda i da li su strategije formirale platformu sa stabilnom populacijom.

PLAY!ZINE PATRON MOŽEŠ BITI I TI!

PLAY!ZINE ČASOPIS JE ODUVEK BIO BESPLATAN I TAKO ĆE OSTATI U BUDUĆNOSTI. SVAKI VID PODRŠKE NAM ZNAČI DA BUDEMO ŠTO BOLJI I DA UVEK DONESEMO NEŠTO NOVO I BOLJE. ZATO IMAMO PATREON:

POTREBNO JE SAMO DA POSETIŠ NAŠU [PATREON STRANICU](#) I DA ODABEREŠ JEDAN OD 5 TIEROVA KOJI TI NAJVIŠE ODGOVARA. MOŽETE NAS ČASTITI KAFOM ZA SAMO 1\$, ILI NEČIM ŽEŠĆIM ZA 5\$, A PRITOM DOBIJATE I POVLASTICE.

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

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

HOĆETE FULL COLOR IZDANJE NA KVALITETNOM MASNOM PAPIRU?

SVE OVO JE SADA MOGUĆE UZ VAŠE MALO UČEŠĆE.

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

"KAO ŠTO KAŽE GANDALF, NAJVAŽNIJE JE ŠTA RADIMO SA VREMENOM KOJE NAM JE DATO, TE STOGA JA VREME TROŠIM NA IGRANJE IGARA I ČITANJE PLAY MAGAZINA!"

- DANILO KARTALOVIĆ

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

- MARIJAN MILIĆ

NARUČITE RUR MAJICE



SAMO U

www.rekt.shop



Autor: Milan Janković

ISPRATILI SMO

Nakon 2 igre koje su ostvarile solidan uspeh, studio Supermassive Games, najpoznatiji po Until Dawn, donosi naredno poglavlje u The Dark Pictures Anthology. Tizer za novu igru je prikazan još pri završetku Little Hope, a zvanični naziv će biti House of Ashes.

Radnja se odigrava na samom početku sukoba američkih trupa sa pobunjenicima na Bliskom istoku, negde oko 2003. godine. Ekipu vojnika predvodi CIA operativac Rejčel King koju tumači Ešli Tisdejl, a drugi igrivi karakter je irački vojnik Salim Otman, uz koga se nalaze i drugi likovi.

Priča u House of Ashes je bazirana na najstarijoj legendi, barem kada se radi o ostalim igrama iz The Dark Pictures antologije, koja datira iz vremena vladavine kralja Mesopotamije Naram-Sina, pre oko 6000 godina.

Supermassive želi da sa House of Ashes pokrije dva aspekta, sa jedne strane prikazuje obe strane u ratnom sukobu, u kojem su ljudi sami sebi najveća pretnja, a sa druge strane je nešto natprirodno što mora zblížiti vojnike zarad preživljavanja.

To se može primetiti u samom prikazu gejmplera, gde se odnos vojnika može poljuljati, ali da uvek postoji nastojanje da družina ostane pribrana i složna.

Srž gejmplera se ovde ne menja. I dalje je veliki fokus na "efektu leptira", ogromnoj slobodi izbora igrača, od kojih zavisi ko će preživeti do kraja. Moguće je da svi karakteri ostanu živi, a isto tako je moguće i da niko ne preživi. QTE događaji, u kojima je potrebna brza reakcija igrača, su prisutni, ali sa novinom da podešavanje težine utiče i na njih.

Nova mehanika koja je dodata igri jeste opcija upotrebe baterijske lampe radi bolje preglednosti u mračnim prostorijama, zajedno sa pokretnom kamerom, što znači da više nema fiksnih.

House of Ashes će sa sobom nositi nekoliko različitih modova igranja. Za početak klasični mod, pa zatim Movie Night opciju za kooperativno igranje koje dozvoljava igranje sa različitim karakterima u grupi.

Uz detalje vezane za treću igru u ovoj antologiji, igračima je prikazan i početni deo igre, zajedno sa uvodnim sinematikom i gejmplerom. Sinematik otkriva kako američki vojnici nakon kratkog sukoba dospevaju u podzemnu grobnicu, gde ih očekuje neka potpuno drugačija pretnja u odnosu na bojevu municiju na površini.

Supermassive je takođe otkrio kako izgleda raditi sa glumcima u jeku pandemije. Selekcija poznatih lica iz filмова je već ustaljena stvar u industriji video igara, ali su se u ovom slučaju glumci radije prihvatili posla pošto je snimanje za video igru dosta lakše u doba pandemije. Kada se radi o snimanju za video igru, pretežna upotreba green screen tehnike dozvoljava veći distancu između radnika i glumca, da bi se sve to u postprodukciji dovelo na svoje mesto.

Datum izlaska za The Dark Pictures Anthology: House of Ashes je i dalje nepoznanica, ali svakako očekujemo da se igra pojavi tokom ove godine, čime bi Supermassive Games održao kontinuitet u godišnjem izdavanju ovih antoloških ostvarenja.



Autor: Milan Janković

TOP IGRE JUNA

SNIPER GHOST WARRIOR CONTRACTS 2

Sniper Ghost Warrior franšiza je i dalje prisutna, sa ostvarenjima koja ostvaruju odličan ili delimičan uspeh. Najnoviji naslov nosi naziv SGW Contracts 2, snajperska simulacija koja će igrače sprovesti kroz niz komplikovanih misija u kojima je potrebno mete eliminisati sa daljine od 1 kilometar. Uz veliku daljinu, duga cev će morati da zaobiđe i brojne druge komplikacije poput vremenskih uslova, pritajenosti i sličnog.

Igra se nastavlja na Contracts 1, i slično kao ona vodi na egzotične lokacije koje je potrebno „očistiti“. Te lokacije su mahom predstavljene kao ogromne mape, čime se pravi prostor za što dalji efektivni hitac.

PC, PS4, PS5, XONE, XBOX SERIES X/S – 4. JUN



FINAL FANTASY 7 REMAKE INTEGRATE

Final Fantasy 7 Remake još ne dobija obećani drugi deo, ali zato igračima stiže nadogradnja pod nazivom Intergrade. Radi se o novom izdanju FF7 rimejka, namenjenom isključivo za Playstation 5 konzole. Ovo izdanje nosi razna unapređenja u odnosu na PS4 verziju, sa poboljšanom grafikom, podrškom za DualSense kontroler i bržim učitavanjem.

Uz poboljšanja, Intergrade donosi i novi sadržaj u vidu boss okršaja i dodatne epizode u kojoj je Yuffie glavni protagonist. Ona ima zadatak da uđe u Midgar i ukrade specijalni predmet od Shinra korporacije.

PS5 – 10. JUN



CHIVALRY 2

Još jedna multiplejer igra nam se polako približava i donosi akciju srednjovekovnih bitaka iz prvog lica. Igra će biti nadogradnja na original, Chivalry: Medieval Warfare, sa raznim inovacijama i izmenama koje će bitke približiti onim realnim. Igrači će biti smešteni u razne borbenne scenarije iz Srednjeg veka, poput opsade zamka, mačevalačkih obračuna i sličnih drugih dešavanja.

Grafika je dosta unapređena, što se vidi po sinematičnom prikazu u dosadašnjim gejملهj videima. Borbena mehanika je dosta fluidnija i pruža šansu igračima da se sami prilagode svom stilu igranja, na šta se pozitivno reagovalo u beta testu održanom krajem maja.

PC, PS4, PS5, XONE, XBOX SERIES X/S – 8. JUN



NINJA GAIDEN: MASTER COLLECTION

Priлично popularni serijal igara Ninja Gaiden ovog juna dobija specijalni paket sačinjen od sve 3 igre koja su se do sada pojavile. Te igre su Ninja Gaiden Sigma, Ninja Gaiden Sigma 2 i Ninja Gaiden 3: Razer's Edge. Sva akcija i napetost ova tri naslova je ostala u istom formatu, zajedno sa svim dostupnim modovima igranja i DLC odorama za karaktere.

Iako dolaze u paketu, svaka igra nudi svoju priču i novitete za serijal, a jedna od pozitivnih izmena jeste smanjena težina u „tag misijama“ tako da se mogu kompletirati bez drugog saborca.

PC, PS4, XONE, SWITCH – 10. JUN



GUILTY GEAR STRIVE

Sedma igra u glavnom Guilty Gear serijalu, studija Arc System Works sa sobom donosi kompletnu rekonstrukciju u franšizi, sa opsežnim izmenama dobrog dela postojećih mehanika. Novitet u Strive biće „Wall Break“ mehanika, koja omogućava tranziciju u drugu arenu kada se kombo započne u uglu, takoreći nevidljivom zidu koji ograničava borilačko polje. Developeri žele da sa izmenama načine igru pristupačnijom igračima, kao i da se ona lakše razume iz ugla posmatrača.

Što se tiče same priče, ona se nastavlja na događaje iz Guilty Gear Xrd i biće zaključak na priču karaktera Sol Badguy.

Na samom izlasku će u ponudi biti 15 igrivih karaktera, sa planiranim proširenjem postave. Nova lica u igri biće Nagoriyuki i Giovanna.

PC, PS4, PS5 – 11. JUN



RATCHET AND CLANK: RIFT APART

Ponuda Playstation 5 ekskluziva raste polako ali sigurno, sa Ratchet & Clank: Rift Apart kao najnovijim dodatkom. Ovaj hibrid platformera i pucačine iz trećeg lica sa sobom donosi nastavak priče iz prethodna 2 ostvarenja u serijalu, ali je kampanja tako osmišljena da i potpuno novi igrači neće imati osećaj da su nešto propustili.

Gejmplej je jako sličan onom iz ranijih igara, ali sa portalima kao značajnom novinom oko koje se sve vrti u Rift Apart. Ovo je prva igra u serijalu koja donosi koncept instant prelaska iz regije u regiju, što je moguće zahvaljujući SSD mogućnostima PS5 konzole.

Okruženja po nivoima su izuzetno raznovrsna, kako u smislu dizajna tako i sa neprijateljima. Pored Ratcheta i Clanka, kao igrivi karakter će se naći i ženski Lombax – Rivet.

PS5 – 11. JUN



MARIO GOLF: SUPER RUSH

U svojim nekoliko decenija postojanja, Super Mario sa svojim prijateljima oprobao u gomili različitih aktivnosti, mahom sportski. Najnovija igra sa titularnim karakterom se bavi golfom. U Mario Golf: Super Rush se brojni karakteri iz franšize takmiče u sportskom golfu. Glavni cilj igre je naravno dovesti golf lopticu do rupe kroz što manji broj udaraca.

Sada, pošto se ipak radi o Super Mario igri, na raspolaganju su razna sredstva koja igraču mogu pomoći da stekne prednost. Trajektorija loptice je vidljiva, teren je moguće skenirati radi boljeg planiranja udarca i slično.

Igra donosi mod igranja Speed Golf, u kojem se sa protivnicima morate trkati nakon svakog udarca loptice i usput možete podmetati prepreke drugim igračima i otežati im dolazak do mesta za udarac. Svaki karakter poseduje svoj set sposobnosti i slično. Takođe, prisutan je i Golf Adventure mod koji poseduje RPG elemente.

SWITCH – 25. JUN



SCARLET NEXUS

Alternativna realnost bliske budućnosti u koju vodi Scarlet Nexus nije nimalo naivna. Naučnici su otkrili specijalne supstance koje ljudima pružaju supermoći, koje se igrom slučaja moraju iskoristiti u svrhu borbe protiv čudovišta, zvanih Others, koja prete čovečanstvu.

Igra pripada klasi akcionih RPG naslova sa prikazom iz treće perspektive. Na raspolaganju su 2 člana specijalne jedinice za odbranu od Others čudovišta, Yuito i Kasane, koji na raspolaganju imaju hladna oružja za borbu i specijalnu osobinu psihokineze. Specijalna osobina omogućava manipulaciju objektima i usmeravanje istih ka neprijateljima. Pošto se radi o RPG-u, moguće je nadograđivati moći na stablu veština.

PC, PS4, PS5, XONE, XBOX SERIES X/S – 25. JUN



Autor: Milan Janković

ALPHA

GOBLIN AND COINS 2

POTRAGA ZA NOVČICIMA SE NASTAVLJA

Domaći developer Nikola Bulj radi na nastavku simpatične avanture Goblin and Coins 2, u kojoj mali Goblin nastavlja svoje putovanje godinama nakon dešavanja iz prvog dela. Igra je još uvek u pripremi i trenutno se nalazi u alfa fazi, ali je tokom druge polovine maja korisnicima na Steam platformi bilo omogućeno da isprobaju ovu ranu verziju i da sa developerom podele utiske vezane za gejملهj, nivoe u ponudi i savete za dalji razvoj.

Goblin and Coins 2 je simpatična igra o malenom goblinu čiji je zadatak da sakuplja novčiće putovanjem oko sveta u pokušaju da povрати zmajevo zlato. Trenutno dostupna rana verzija igre u ponudi ima oko 8 nivoa, zajedno sa takozvanim podzemljem. Do podzemlja se dolazi kada se igranje u svetu na površini ne može nastaviti, već se mora proći kroz golgotu ispod zemlje kako bi se stekla šansa za nastavak. Ovo je odličan dodatak u igri, i zanimljiv način na koji se igraču pruža šansa da se kroz svoje umeće povрати, a ujedno je i opomena da u standardnim nivoima bude obazriviji.

Nivoi su generalno dobro osmišljeni, svaki sa centralnom tačkom igranja, naravno i sa novčićima koje treba sakupiti u što većoj količini, zarad kupovine

nadogradnji i sličnog. Raspored i raznovrsnost neprijatelja je sasvim solidna, i svaki se odlično uklapa u "šemu" nivoa. Nema ih u prevelikom ili premalom broju. Protivnici se kreću od pirata do raznih životinja, i svaki od njih nudi specifičan izazov. Pirati će pucati na vas, žabe će skakati, krabe vas mogu uhvatiti klještim, i tako dalje.

Šema kontrola je dosta prosta, kretanje levo desno, skok i interakcija. Skakanje omogućava penjanje na platforme, a ujedno služi i za obračun sa neprijateljima.

Nakon igranja alfa faze ostaje generalno zadovoljavajući osećaj. Identitet igre dosta podseća na prvi deo, ali dvojka ide u

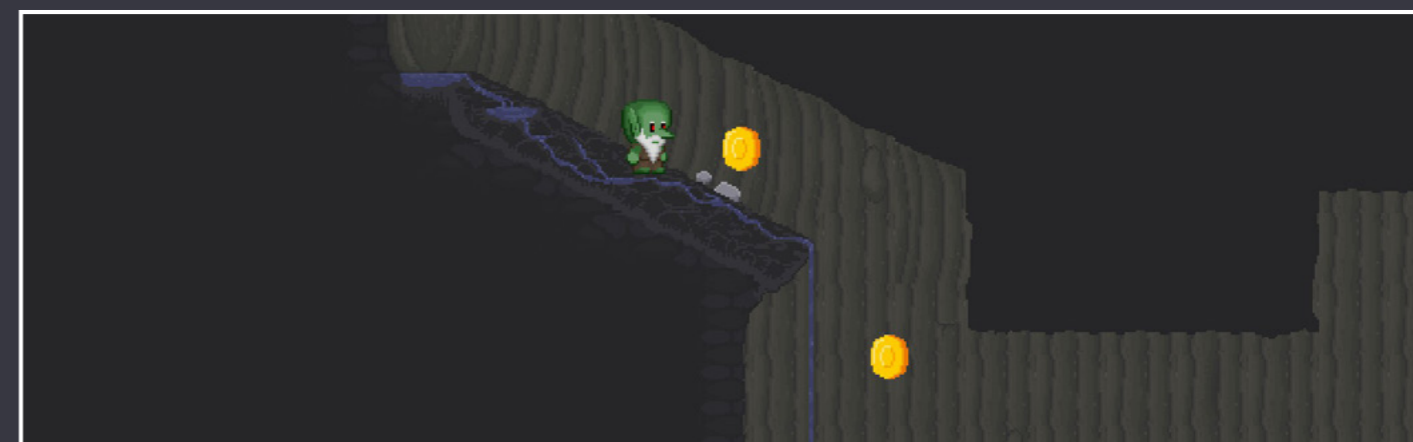
svom smeru, što je odlična stvar. Tehničkih problema nije bilo u preteranom smislu, ali se mogu naći nedostaci za koje nije potrebno mnogo rada zarad ispravljanja. Odlična stvar po pitanju Goblin and Coins 2 je ta da pored engleskog jezika imate i srpski, i to na ćirilici.

Drugi deo u odnosu na original nudi proširene mehanike igranja radi produbljenja gejملهja, tu su i zagonetke, poboljšana grafika i već spomenuti novi neprijatelji.

Goblin and Coins 2 već u alfi sa sobom nosi određenu čar, tako da je ovo igra koju ćemo definitivno pratiti u narednim mesecima, i jedva čekamo da zaigramo punu verziju sa još više nivoa.



"IDENTITET IGRE DOSTA PODSEĆA NA PRVI DEO, ALI DVOJKA IPAK IDE U SVOM SMERU"



IGRU USTUPIO:
NIKOLA BULJ

RAZVOJNI TIM

Nikola Bulj

IZDAVAČ:

Nikola Bulj

PLANIRANI DATUM IZLASKA:

/

PLATFORME:

PC

INTERVJU SA NIKOLOM BULJ, SRPSKIM DEVELOPEROM KOJI STOJI IZA GOBLIN AND COINS II

Sada kada smo isprobali Goblin and Coins II, dobili smo priliku i da malo pročaskamo sa developerom lično.

Play!Zine: Pozdrav Nikola, drago nam je što radiš na nastavku za Goblin and Coins. Svidelo nam se ono što smo isprobali i voleli bismo da saznamo nešto više. Kada je nastala ideja za Goblin and Coins II?

Nikola: Ideja je nastala u diskusiji sa ljudima kojima se dopala prva igra, čitanjem njihovih recenzija na Steamu, na raznim forumima, privatnim porukama. Kada se igra nekome ne dopada, razlog je uglavnom to da im se ne sviđa grafika. To je nešto što može da se popravi vežbanjem ili, kada bi bilo para, unajmljivanjem nekoga da izradi lepše sprajtove i setove. Ovo drugo nije bila opcija, pa sam zavrnuo rukave.

Mnogo više povratnih informacija dobio sam od ljudi kojima se igra svidela – kako tokom razvoja tako i posle objavljivanja – jer je njima bilo stalo da mi pomognu da je unapredim, da se čuju njihove ideje, da ono što im se već dopada bude još bolje. Nažalost mnoge od ovih promena jednostavno nisu bile primenljive na prvu igru, jer je od početka zamišljena na jedan određeni način, te bi izmene osnovne mehanike, kamere, dodavanje nekih mehanika itd, povukle stvaranje gotovo nove igre. Tako se rodila ideja o „Goblinu 1,5“.

Play!Zine: Kakva unapređenja možemo očekivati u odnosu na prvi deo?

Nikola: Pre svega grafika, rekao bih da je prva igra izgledala kao nešto iz 1981. godine, ova sad je unapređena na 1991. sigurno, pa zatim sve drugo, počev od menija koji pamte izabranu stavku kada se lista kroz njih. To je sitnica ali ljudima mnogo znači. Dalje, moguće je da se pogleda dole, postoje kosine uz koje se goblin penje i silazi, nije sve prepuno neprirodnih čoškova. Moguće je steći dupli skok, smanjivanje za prolazak kroz uske tunele, otključati dodatni život ili čak gotovo neograničen broj nastavljanja. Tu je i potpuno nova mehanika koja se bavi time, možda i jedinstvena u platformerima.

U prvoj igri gledao sam da bude manje dijaloga koji narušavaju utapanje u svet igre, ali igračima se to nije dopalo, jer su ih druge igre navikle da dobiju povratnu informaciju o sakupljenim novčićima i vremenu prolaska. Ovi nedostaci su izazvali mnogo stresa pojedincima, tako da je sada sve tu... ali može i da se isključi. Mapa omogućava vraćanje na prethodno završene nivoe, biće možda i nekih nelinearnih deonica, videćemo. Na kraju, igra ima podršku za više jezika, uključujući i srpski (ćirilica) koji već može da se isproba.

Play!Zine: Koliko je priča prve igre povezana sa dešavanjima u novoj?

Nikola: Povezana je, ali nije neophodno igrati prvu igru da se „pohvataju konci“. Sve je počelo kada kuvar Goblin nije obratio dovoljno pažnje pa je nestalo zmajevu zlato, te on pokušava da ga povraća. Ko je odigrao prvu igru zna šta se desi na kraju i za-

što brojanje baš svakog novčića nije toliko važno. Radnja druge igre dešava se neodređeno vreme kasnije, kada Goblin ima svoj kiosk brze hrane i pokušava da konačno otplati kredit pomoću kojeg je pokrenuo posao. Na njegovu žalost, nešto strašno se dešava, nestaje mu i novac i njegov čarobni kuvar sa receptima, pa mora ponovo da se da u poteru. Neki neprijatelji i likovi će se pojaviti ponovo, ali tu je kraj veza između dve priče.

Play!Zine: Vidimo da u igri ima i „skrivenog“ nivoa, da li će ih na kraju biti više?

Nikola: Skriveni nivo koji ste videli deo je osnovne mehanike igre. Kada igrač ostane bez mogućnosti nastavljanja, odlazi u „podzemlje“, relativno težak nivo u kojem mora da sastavi Zlatnu granu i vrati se u nadzemni svet. Jedna od nadogradnji koje je moguće uzeti sakupljenim novčićima sprečiće ponovni odlazak u podzemlje... bar na neko vreme. Na ovaj način ne postoji „game over“, a opet igra nije prelaka i ima neke razloge da se pristupi malo opreznije. Pored nje, biće još nivoa koji nisu deo glavne priče, već predstavljaju skrivene bonuse u vidu vremenskih i drugih izazova, zasebnih mini-priča, skrivenih lokacija itd. Neki će biti u igri po objavljivanju, a drugi će biti dodati kasnije.

Play!Zine: Postoji li okvirna ideja koliko će nivoa biti dostupno za igranje?

Nikola: Plan je da glavna priča ima najmanje 25 do 30 nivoa, a da uz njih postoje dodatni.



Play!Zine: Da li imaš još nekoga ko ti pomaže u razvoju, ili i dalje radiš sam?

Nikola: Radim sam u slobodno vreme, kada mi posao i obaveze dozvoljavaju. Nekada je to par sličica pred spavanje, nekad dve linije koda, neretko i preskočen dan ili sedmica kada ne uspem ni da otvorim projekat. Naravno da nisam ostrvo, pa i ja stojim na „ramenima džinova“, i ovog što radim ne bi bilo bez lekcija koje sam pohađao, različitih primera, tutorijala i saveta. Ipak, najveću pomoć pruža zajednica okupljena oko igara, koja ulaže vreme i napor u testiranje još od prvih verzija u kojima je bilo nešto da se proba, sada već davne 2019. Bez njihovog truda nema šanse da bi igra bila stabilna i igriva koliko jeste.

Play!Zine: Do kraja maja smo imali prilike da igramo prvi alfa test, i pri-

lično smo zadovoljni funkcionisanjem igre. Šta je u planu za dalje?

Nikola: Javni playtest na Steam-u iskoristio sam za prikupljanje opštih utisaka, pronalaženje sitnijih grešaka u kodu i njihovo ispravljanje, poliranje nekih sitnica. Sve veće stvari bile su sređene pre toga zahvaljujući zatvorenim testovima koji su prethodili. Osnova igre je završena rekao bih, stabilno funkcioniše, sada treba „samo“ napraviti još tile-setova, likova, zamki, mehaničkih elemenata i onda dizajnirati nekih dvadesetak novih nivoa oko njih.

Play!Zine: Pošto je feedback zajednice od velike pomoći, hoće li biti još ovakvih testova kako razvoj igre bude napredovao?

Nikola: Moguće je, razmišljam o tome, ali je rano govoriti o tome za sada. Si-

gurno će biti zatvorenih testova novih nivoa itd, ali ozbiljno razmišljam da napravim još jedan playtest pred finalno poliranje igre.

Play!Zine: Kada je planiran izlazak Goblin and Coins II?

Datum izlaska nije planiran, teško je proceniti i otprilike jer to zavisi od mog posla, drugih obaveza, inspiracije. Ovog aprila napravio sam dva nivoa, a dva meseca pre toga nije bilo nikakvog napretka. Biće kada bude, a potrudicu se da vam javim na vreme.

Play!Zine: Hvala ti što si izdvojio vreme da popričaš sa nama! Srećno u daljem razvoju Goblin and Coins III!

Nikola: Srdačan pozdrav vama i vašim čitaocima!



Autor: Milan Janković

BETA

Potion Craft



ODO JA U ALHEMIČARE

Simulacijama nema kraja, pošto brojni developeri imaju neiscrpnu inspiraciju za prenos raznih aktivnosti iz života i legende u medijum kakav je video igra. Dobili smo priliku da zaigramo demo za simulator alhemije, naslov Potion Craft.

Premisa igre je izuzetno prosta. Potrebno je samo spravljati napitke u svojoj skromnoj prodavnici i pomoći posetiocima. Potion Craft nudi gejmpler u sandbox maniru, tako da se slobodno može eksperimentisati sa brojnim sastojcima koji su potpuno dostupni tokom igranja. Pritom, moguće je kreirati potpuno nove recepte, ali takođe treba obratiti pažnju na to da li finalni proizvod ima neku realnu korist. Pošto se ipak radi o simulaciji, valja paziti na količinu sastojka koji se koristi, što ga je više, to će njegov efekat biti jači i obrnuto. Svaki napitak se spravlja

„ručno“, sa pažnjom, bez ikakvog lupanja određenih tastera i slično.

Zanimljiv element gejmplera je taj da se ono prodato lako može obiti o glavu prodavcu, ili mu spasiti istu. Prodati loš napitak znači da ste razočarali mušteriju, a ako recimo nekom plemiću prodate kvalitetan proizvod, rejting raste i dobijate još mušterija.

Studio niceplay games je prilično dobro prihvatio zadatak kreiranja simulacije alhemije, pošto sve sastojke možete uzgajati sami, a ako vam se nešto ispostavi dosta posla, onda je možda bolje pitati prodavca. Takođe, moguće je i kustomizovati bočice za napitke, svaku na svoj način, kako bi znali šta se gde nalazi i šta poseduje u sebi.

Sve gore navedeno me je tokom igranja demo verzije dodatno vezalo za

igru, a interesovanje za nju došlo je samo na osnovu odličnog umetničkog stila koji je krasni. Vizuelna prezentacija je u potpunosti inspirisana srednjevekovnim spisima i nacrtima koji su postojali u njima. Ovde postoji dodatna prostih animacija, koje su prijatno odrađene i ne pružaju veštački izgled. Prijatno je videti i da će alat za pravljenje napitka, recimo avan i tučak, postati umrljani i poprimiti boju biljke ili sastojka koji mrvite.

Kroz biljčice i druge sastojke Potion Craft demoa, stiže se prilično interesantna slika za ovu nadolazeću simulaciju. Potion Craft poseduje dosta potencijala, koji će verovatno iskoristiti ako demo odražava kvalitet čita ve igre.

Pre nego što izađe u potpunosti, slobodno zaigrajte demo na Steamu.



“SVAKI NAPITAK SE SPRAVLJA „RUČNO“





Autor: Predrag Ciganović



STEAM EARLY ACCESS

KungFu Kickball

LOPTOŠUT NA ŠAOLIN NAČIN

Ako ste ikada uživali u kultnom filmu "Shaolin Soccer" i usput poželili da zaigrate fucu sa glavnim junacima, KungFu Kickball vam možete pružiti takvo iskustvo. No nije sve baš isto, pošto za razliku od golova u ovoj igri je cilj da zakucate loptu u protivničko zvono.

KungFu Kickball je simpatična igra na kojoj radi WhaleFood Games i koja je 13. aprila ušla u Early Access. Kao što i samo ime kaže, ona nas vodi u svet kungfu loptošuta, pošto je baš i ne možemo nazvati fudbalom. Na prvi pogled mi je delovalo kao nešto što sam već nekada igrao, a siguran sam da ste i vi slične igre isprobali. Nema ljudi koji nisu nekada uživali u Browser MiniClip igrama, gde smo igrali glavomet, ili slične 1v1 fudbalske igre. KungFu Kickball ima veoma sličan princip, samo je podignut na malo viši nivo.

Mečevi traju tri minuta i mogu se igrati u 1v1 ili 2v2 formatu. Vaš cilj je da za to vreme postignete više golova nego vaš protivnik. Pardon, da pogodite zvono više puta nego vaš protivnik, ili protivnici. Loptu možete šutirati, udarati, ili zveknuti na razne načine, a igra se prekida onog trenutka kada zazvoni zvono, kada se lopta vraća na sredinu terena.

Na samom početku igre možete birati četiri karaktera: Monk, Ninja, Old Master i neki pijanac, ime mu nisam pronašao. Za sada postoji opcija da otključate još jednog lika, kao i da vidite da postoji još jedan zaključan, koji bi uskoro trebalo da se pridruži družini.

Svi likovi imaju iste mogućnosti, što su skok, udarac i mali blink. Ipak, nisu



“KOMBINACIJA SKOKA I UDARCA OTKLJUČAVA NOVU SPOSOBNOST”

identični, jer kod svakog postoje razlike koje se osećate tokom igre, ali ne postoji nijedan podatak o tome. Ninja je na primer brža od ostalih likova, dok mi se čini da matori čiča može brže da se blinkuje. Skok je jedina "sposobnost" koju možete da napunite, pre nego što iskoristite dodatni jači udarac, što može često da bude presudno za postizanje golova.

Iako su same kontrole vrlo jednostavne, kada uđete u igru, siguran sam da vam neće biti najlakše da se naviknete. Ipak, kako vreme bude prolazilo, komande će vam postati prirodne, te će i sami mečevi biti mnogo kvalitetniji.

Veliki plus za developere su mape. Za sada postoji nekoliko različitih, a sva-

ka od njih donosi nešto "svoje". Na primer, mapa u pustinji ima dine koje morate da zaobilazite, a čak se može pojaviti i peščana oluja koja će usporiti let lopte. Pećinska mapa ima stalaktite, koje možete srušiti ili iskoristiti za odbranu vašeg gola.

Igra ima singleplayer i multiplayer. Pošto se radi o igri koja je napravljena da se igra protiv drugih igrača, mogu reći da je to mač sa dve oštrice. Singleplayer za sada ima samo Arcade mod, sa dve različite težine, od kojih je jedna prelaka, a druga samo nešto komplikovanija. To nije dovoljno ni za one najveće zaljubljenike koji vole da završavaju jednu igru mnogo puta, jer će im par pokušaja biti dovoljno da je pređu.

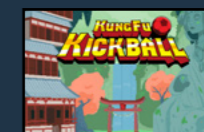


Sa druge strane, multiplayer deluje kao nešto što bi stvarno moglo da bude zanimljivo kada bi igra imala igrača. Gotovo je nemoguće pronaći protivnika ako se sa nekim unapred niste dogovorili. Zbog toga dolazimo do novog problema. Igra se trenutno na Steamu može pazariti za 18€, što je stvarno previše za jedan ovakav naslov, koji definitivno nikada neće zaživeti sa tom cenom. Kada bi koštao 3€, mogao bih da ga preporučim ljudima, pa čak i drugarima da opikamo sa vremena na vreme, ali u ovom slučaju nije vredno.

Da ne bude sada baš sve negativno, developeri planiraju da izdaju igru i na

drugim konzolama, kao što su PS4, Xbox One i Nintendo Switch. U tom slučaju postoji nada da se skupe igrači, ali sistem mora da se popravi. Takođe, dobra stvar je što možete pozvati drugara koji nema igru da vam se pridruži, i to potpuno besplatno.

Iako je igra simpatična i pomalo nostalgijna, nije vredna svoje cene i smatram da bi do punog izlaska morala da pojedini. Druga opcija bi bila da pređe u F2P format, što bi privuklo bar kakvu-takvu masu, ali u suprotnom ne vidim njenu svetlu budućnost.



IGRU USTUPIO:
STRIDEPR

PREPORUČENA KONFIGURACIJA

OS: Windows 7
CPU: Intel Core i3 2.5GHz or AMD Phenom 2.5GHz
GPU: NVIDIA GeForce GTX 460
RAM: 4 GB RAM
HDD: 200 MB

RAZVOJNI TIM

WhaleFood Games

CENA

18€

PLANIRANI DATUM IZLASKA

Jun 2021.

STEAM LINK

https://store.steampowered.com/app/1004620/KungFu_Kickball/

- ✓ Zabavan i brz gameplay koji nagrađuje vežbu
- ✓ Simpatični likovi i lepe mape
- ✓ Prijatna muzika
- ✗ Nedostatak informacija o likovima i sposobnostima
- ✗ Cena
- ✗ Manjak singleplayer sadržaja



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW



počinje njihov put kroz razne slike, gde ne samo da će naći opasnost i avanturu, nego i veliki broj materijala sa kojim će spasiti svoj Atelier i postati još bolji alhemičari.

Sama srž gejملهja ovih igara se svodi na pravljenje predmeta, od napitaka pa sve do opreme i oružja, putem alhemije i veoma zanimljivih sistema koristeći razne materijale. Drugi segmenti igre se svode na skupljanje pomenutih materijala, istraživanje, kao i na neizbežne potezne bitke u svim JRPG igrama. Pošto na uvidu imamo tri igre

možemo proći kroz elemente koji su osnovni isti, kao i one koji se menjaju kroz sve tri.

Što se crafting i alhemijskog dela tiče, Mysterious trilogija se ponajviše vodi ne samo kombinovanjem najboljih mogućih materijala, nego i njihovog pozicioniranja na setu polja kako bi se napravio što bolji kombo i izvukao što veći bonus efekat. Prva igra u serijalu, Sophie, će pratiti sistem putovanja po svetu sličan onom iz Dusk trilogije, sa ogromnom mapom i mini lokacijama. Druge dve igre u nizu će to bataliti za mnogo veće i otvorenije zone, pogotovu u drugom delu koji će biti najpribližnji open world igri.

JOŠ ALHEMIJE I SLATKIH ANIME DEVOJČICA

Posle Dusk trilogije stigao nam je i Mysterious serijal Atelier igara, koji pre svega izbacuje vremensko ograničenje prethodnih, i dozvoljava vam da svet istražujete sopstvenim tempom. Naravno, kao i uvek kad je nova trilogija u pitanju, stiže nam novi svet i pregršt novih likova, ali ovoga puta u DX definitivnoj verziji. Prva igra je Atelier Sophie: The Alchemist of the Mysterious Book, druga je Atelier Firis: The Alchemist and the Mysterious Journey, a treća je Atelier Lydie & Suelle: The Alchemists and the Mysterious Paintings.

Tri priče, četiri glavna lika, idemo! Sophie je mlada alhemičarka koja pokušava da razvije svoje znanje i sposobnost ali joj nažalost ne ide. Njen život se menja u momentu kada pronalazi misterioznu knjigu koja ne samo što ima alhemijske recepte, nego može i da priča.

Firis je mlada devojka koja živi u podzemnom selu odvojenom od ostatka sveta, ali otkad zna sa sebe ima želju da putuje svetom. Želja će joj se ispuniti kada Sophie upadne u njeno selo i postane njen učitelj alhemije. Tu počinje Firisno putovanje kroz alhemiju i svet.



Lydie i Suelle su sestre bliznakinje koje žive sa veoma neodgovornim ocem koji ne brine o njihovom Atelier-u, zbog čega su primorane da rade i bave se alhemijom kako bi preživele. Sve se menja kada jednog dana otkriju da se u njihovom podrumu nalazi misteriozna slika koja ih uvlači u svet nacrtan na njoj. Tu

“IAKO JE SOLIDAN PC PORT, IPAK KORISTITE KONTROLER ZA IGRANJE”



Sistem borbi se i dalje svodi na potezne, i na to da svaka akcija ima određenu dužinu, na osnovu čega će karakter biti postavljen na liniji inicijative koja zavisi od same brzine likova. Najviše novina će biti u trećem delu, Lydie and Suelle, sa dodavanjem grupnih i zajedničkih napada. Ono na šta su se žalili igrači tokom originalnog izlaska igara je suviše spora i repetitivna bitka, tako da je u ovaj port ubačena opcija za ubrzavanje.

Sada dolazimo do najbitnijeg dela ovog DX porta. Sve tri igre će biti uključene zajedno sa njihovim starim DLC-ovima, uz poneku novinu. Prvi deo stiže sa par novih kostima, novim nivoom težine i dodatnom pričom. U drugom delu nam dolaze nova vozila i dodatne lokacije za istraživanje, plus dva nova lika, dok je u trećem pored još novih likova dodata još jedna slika za istraživanje, kao i igra povezana sa Nelke sporednom igrom. Sve tri igre dobijaju ubrzavanje bitaka kao što je već pomenuto, kao i Photo mod u

kom možete da hvatate zanimljive i lepe slike pejzaža i likova.

Iako su ove igre pretežno izlazile za PS4 konzolu, osim prve koja je bila i na PS3, grafika im nije jača strana. Sami likovi su veoma izdetaļisani i pretrpani sa koje kude sitnicama, dok su sporedni ili previše prosti ili jedva prikazani. Čak i pored ovakvih glavnih likova svet oko njih će izgledati veoma neinspirativno. Ovo se najviše oseća u prvoj igri trilogije, dok ostale bar izvlači to da, iako vizuelno proste, mogu biti veoma šarenolike.

Muzika je apsolutno predivna u sve tri igre i svaka od njih će imati specifičan stil i osećaj, tako da dobijate tri naslova sa tri potpuno različite, ali i dalje predivne liste pesama. Glasovna gluma je doduše "tu i tamo". Prve dve igra će imati opciju da prebacite između engleskih i japanskih glasova, dok će treća biti isključivo na japanskom. Međutim čak i kada prebacite na engleski jezik primetićete da nisu odglumljene sve li-

nije teksta, što vas može izbaciti iz imerzije ovih fantastičnih svetova.

Što se zamerki tiče, u ovom portu možemo izdvojiti to da su miš i kamera vaš najveći neprijatelj. Nećete imati previše bagova ili izbacivanja iz igre, ali bar zato pređite na kontroler, koji će vam zagarantovati daleko prijatnije iskustvo.

Ako do sad niste igrali Atelier igre ovo je odlična trilogija da uletite u serijal. Sve tri igre su solidne po priči i likovima, i pošto pretežno izbacuju vremensku limitaciju koja je bila u Dusk trilogiji, sada ih možete iskusiti sopstvenim tempom bez ikakve brige. S druge strane, ako ste ih već igrali i prešli na drugim konzolama, nećete imati preterani razlog da ih i ovde nabavite. Ipak, Atelier Mysterious Trilogy DX je odlično iskustvo za nove igrače, ili za one koji bi da se vrate ovom kulturnom JRPG naslovu koji već dugi niz godina ne posustaje i postaje samo bolji.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows 8.1, 10, 64bit
CPU: Intel Core i7 2600
GPU: Nvidia GeForce GTX 1060 ili AMD Radeon RX 5600 XT
RAM: 8GB
HDD: 26GB

IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

“ODLIČNA KOLEKCIJA MUZIKE KROZ SVE TRI IGRE”



PLATFORMA:
PC, PS4, Nintendo Switch
IZDAVAČ:
Koei Tecmo Games
CENA:
89,99€

RAZVOJNI TIM:
Gust
TESTIRANO NA:
PC

OCENA **7**

- ✓ Prijatni novi svetovi
- ✓ Prijatniji tempo bez požurivanja
- ✗ Zastarela grafika
- ✗ Nema auto text
- ✗ Pomalo zastarela mehanika





Autor: Igor Totić

REVIEW

play!

BIOMUTANT

SLATKA KATASTROFICA

Problem sa malim studijima i ambicioznim idejama je to što su te ideje samo ambiciozne u trenutku. Mali studio nema ni vremena ni dovoljno resursa da na vreme dizajnira, razvije i izda svoju ambicioznu ideju, a da ga neko od velikih studija nije do tada prestigao. Ova nesrećna sudbina je zadesila i Biomutant, gde se vidi da je studio Experiment 101 imao ambiciozne ideje, ali su na kraju ostali zakopani među drugim većim i sličnim igrama koje su odavno već izašle.

Biomutant se dugo čekao i svi smo bili iznenađeni kad je zapravo dobio datum izlaska krajem maja. Ovo je igra o kojoj se ništa nije znalo a mnogo očekivalo i nisam siguran odakle je to poteklo. Znali smo samo da će biti otvoreni RPG, da ćemo zaigrati kao neki slatki glodar i da će biti Kung-Fu tabanja. Tehnički sve od ovoga smo dobili, ali u pomalo neočekivanom obliku. Kao što rekoh, Biomutant je RPG sa otvorenim svetom koji je izuzetno velik, ali se ponekad čini praznim. Doći ćemo do svega, ali hajde da prvo pokrijemo najbolje delove igre.

Kreator lika je jedan od najboljih koje sam do sada koristio, iako je dosta jednostavan. Posle kratkog sinematika, igra vam daje mogućnost da prvo birate svoju rasu koja vam daje bonuse



“KREATOR LIKA JE JEDAN OD NAJBOLJIH KOJE SAM DO SAD KORISTIO”

na obične statistike kao što su Vitality, Health, Strength, itd. Menjanjem rase, menjate i izgled vašeg glodara. Na sledećem izboru, birate mutacije karaktera sa jako inovativnim slajderom koji vam menja izgled u odnosu na odabrane statistike. Na primer, ako hoćete tenka, pomerićete slajder ka Strength i Vitality, a vaš glodar će dobiti stomačić i mišiče. Ako pomerite na Intelpekt i Agility, glodar će izgubiti na kilaži ali će mu porasti glava. Nakon toga birate željene

otpornosti, boju i dizajn dlake, kao i podklasu koja vam daje neke pasivne bonuse u zavisnosti od toga koji stil hoćete da igrate. Nakon kreacije lika, igra vam daje kontrolu bez ikakvog loadinga i krećete u tutorijal misiju. Ja sam jedan od onih tipova koji je potpuni imbecil za pravljenje svojih likova i uglavnom izaberem „Default Shepard“ opciju, ali u Biomutant sam stvarno izdvojio vreme jer sam balansirao statistike i izgled lika i to mi se mnogo dopalo.



Posle kratkog uvoda u osnovne mehanike borbe, igra vam otvara ogroman svet koji možete da istražujete i lutujete. Ovde već nalećemo na prve probleme igre. Kako istražujete tako će vam se otključavati gomila misija i podmisija na mapi, zbog čega polako postaje Ubisoft igra. Srećom, mapa je prelepa i puna detalja i nikada mi nije bilo dosadno da putujem istom, pa sam čak i izbegavao fast travel opcije. Inače, fast travel otključavate tako što vaš karakter po-

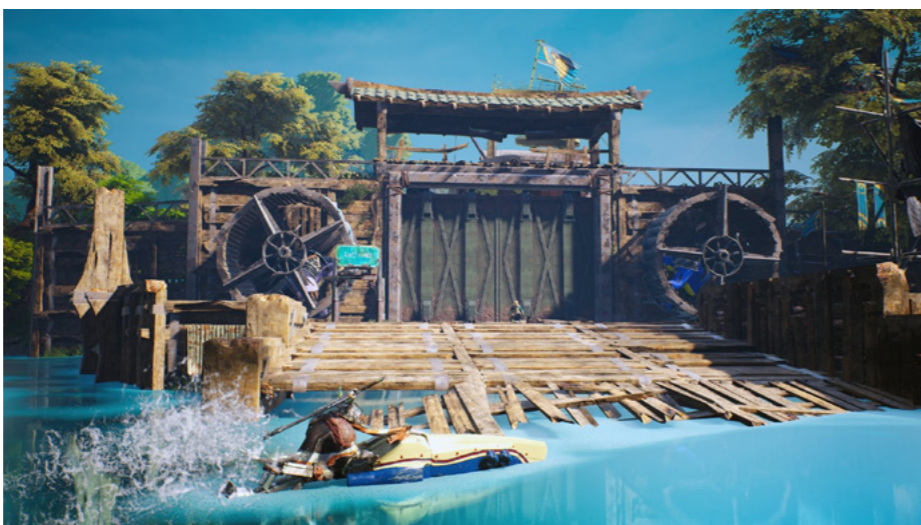
piški banderu i time „označi“ teritoriju (Goty? Da, goty).

Mapa je refleksija priče koja je postapokaliptična, tako da ćete pronalaziti uništene zgrade, automobile i ostale moderne strukture koje priroda polako jede. Ovaj trope smo već videli, ali ovde je sve nekako šarenije i nije toliko tmurno koliko se predstavlja u drugim igrama. Imaćete da istražujete beskonačno lokacija gde ćete uglavnom nalaziti no-

vi loot, rešavati zagonetke i ubijati mini bosove, ali gameplay na tome ostaje i to je prava šteta. Postoje zanimljive skrivene lokacije ili lokacije koje su pod uticajem jednog od osnovnih elemenata štete. Na primer, imate zonu koja je kompletno radioaktivna i u zavisnosti od otpornosti koju imate, kako od inicijalnog izbora, tako i od opreme, primaćete manje štete i moći ćete da istražite i lutujete. Ako su vam otpornosti premale, moći ćete da pronađete specijal-

na odela koja vas kompletno štite od tih elemenata, ali vam daju i slabiju statistiku od opreme koju trenutno imate na sebi.

Priča kaže da je jedna kompanija, stručno nazvana Toxonol, uspela da dovede zemlju do propasti. U ovom svetu preživele su samo neke životinjske vrste koje su mutirale u ovo što ste i vi. Priroda se vraća u život uz pomoć velikog drveta života, ali četiri zla čudovišta pokušavaju da unište drvo tako što mu jedu korenje i na vama je da ih zaustavite. Ovo vam je zapravo i glavni quest, koji dosta podseća na Breath of the Wild premisu, ali meni najviše liči na Ori and the Blind Forest. Većina boss fajtova je interesantna (sem jednog), jer svaki ima neku svoju mehaniku. Jednog ćete tabati sa konja, drugog sa vodenim glijerom (e ovaj je smarač!), a ostale neću da spoilujem jer su izuzetno zanimljivi, mada dosta jednostavni. Priča ume da bude pretenciozna jer potencira na tome da je čovek uništio prirodu svojim ponašanjem. S druge strane, priča se već od početka račva na različite segmente u vidu vaše prošlosti, prošlosti vaših roditelja, kao i sporednih dešavanja u svetu.



Igrajući igru, dobijate XP kao u svakom RPG-u, ali ćete sakupljati biološka unapređenja koje možete da koristite za kupovinu novih magija ili poboljšavanje otpornosti. Pored levelovanja, imaćete i opciju dobra i zla, to jest svetle i tamne strane. Kako budete donosili odluke, često vrlo jednostavne, tako ćete dobijati ove poene. U zavisnosti od smera, moći ćete da otključate posebne magije za svetlu ili mračnu stranu.

Borba je trebalo da bude jako interesantna, jer ćete provesti najviše vremena u tuči, ali posle nekog vremena osetio sam šupljine koje su vrlo ozbiljne. U svakom momentu možete da imate neko hladno oružje i jedno vatreno. Možete slobodno da kombinujete napade i da pravite kombo udarce, pa čak i da u letu menjate oružja koja ste izabrali kao favorite. Međutim, imate samo tipove oružja sa drugačijim statistikama, što znači da će komboi uvek biti isti, osim različitog tipa štete.

Svako oružje ima dva posebna kombo udarca koji vam pune Wung-Fu na

pade. Kada iskombinujete tri komboa možete da aktivirate Wung-Fu koji vam na kratko vreme daje pojačane ručne napade, udarac iz skoka, neograničenu municiju, itd. Kada provedete neko vreme igrajući, ovi Wung-Fu napadi će vam dolaziti lako i često, i više će se uklapati u postojeće komboe nego u ulogu nekakvog ultimativnog napada. Uz sve ovo, možete da imate 4 magije koje vam troše Ki energiju. U mom prvom prolazu, igrao sam više na dvoručne mačeve i mitraljeze i nisam često koristio magije, ali već u drugom sam shvatio koliko moćne mogu da budu.

Najveći problem sa borbom je to što vam neprijatelji ne daju dovoljno dobre povratne informacije udaraca, tj. imao sam osećaj kao da smo se tukli jastucima. Takođe, igra ima automatsko nišanje i ne podržava zaključavanje na protivnika, tako da sam često izgubio fokus nad neprijateljem samo zato što

sam malo pomerio kameru da mogu da vidim šta se dešava. Nažalost, borba ispada najslabiji element ove igre posle par sati provedenih u istoj.

Kroz igru upoznavaćete veliki broj NPC glodara koji će vas upućivati u dalje zadatke, ali svi pričaju čudnim jezikom koji će biti preveden od strane naratora koji će vas pratiti i objašnjavati sve što se dešava u igri. Ovo je zanimljiv koncept koji se neće svima dopasti, jer razumem da ljudima ume da dojadi jedan te isti glas. Meni je lično ovo bilo vrlo simpatično i originalno i ni u jednom trenutku mi nije dosado (zvuči kao lik koji je narator u The Stanley Parable). Vaš narator će se često ubacivati tokom igre u nasumičnim momentima i komentarisati trenutnu situaciju. Svakako, igra ima opciju da se smanje ovi komentari tokom igranja ako nekome smetaju.

Opremu koju dobijate možete prona-



“BORBA JE TREBALO DA BUDE JAKO INTERESANTNA, ALI SE POSLE NEKOG VREMENA OSEĆAJU ŠUPLJINE KOJE SU VRLO OZBILJNE”

ći bukvalno svuda po mapi, ali ono što je najbitnije, jesu delovi za fenomenalni crafting sistem koji ova igra nudi. Delove koje skupljate možete da sklopite u izuzetno unikatna oružja, bilo da su hladna ili vatrena. Na primer ako hoćete da napravite dvoručni mač, prvo treba da izaberete tip oštrice koji želite, od katane do polomljene zaoštrene lopate. Potom birate dršku, i na kraju dodatke koji vam dodaju na statistiku. Ovim craftingom možete da napravite izuzetno originalno i inovativno oružje, ali se nažalost sve i dalje svodi samo na suhu statistiku i možda neku pasivnu sposobnost, sa komboima u fokusu. Što se odeće tiče, pronalazićete ogromnu količinu raznih gluposti i pretvarati u opremu, od platnene kese do šlemova u obliku gumene patkice. Posle svu opremu možete da opremite dodatnim unapređenjima, na primer dodavanjem gumenog đona na naramenice kako biste dobili više oklopa.

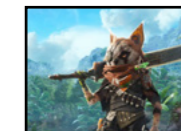
PC verzija ove igre radi savršeno i nisam imao nijedno pucanje posle nekih 30-ak sati igranja. Bagova ima jako malo i frej-

mreit je konstantan i stabilan (barem na mojoj mašini).

Biomutant se meni lično mnogo dopao i nije mi dojadio kao neke druge igre sa otvorenim svetom (tebe gledam Valhalla). Iako kombat ima dosta problema, iako priča ume da bude malo previše pretenciozna, iako će nekima narator smetati, meni lično nije – uživao sam u igri. E sada, ovo mi pravi problem kao nekome ko piše recenzije. Kako je oceniti? Da li ocenjujem igru iz lične perspektive ili iz objektivne perspektive? Da li objektivnost uopšte postoji u video igrama ili je sve stvar ukusa? Da li je ovo tema za novi editorijal? Sigurno jeste. I sigurno ljudi čitaju recenzije da bi se obrazovali i shvatili da li im igra zvuči kao nešto što bi igrali. Tako da ću pokušati da dam „objektivnu“ ocenu u vrlo širokom kontekstu te reči, ali ću vam reći da sam se lično mnogo zabavio. Biomutant je igra koja je trebalo da izađe pre 5 godina i da bude vođa svog žanra. Ali ovako, samo je senka ostalih boljih RPG-ova sa originalnom premisom i kreativnim kreatorom lika.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 (64bit)
CPU: AMD Ryzen 5 1600
GPU: GeForce GTX 1660Ti /
Radeon RX 590
RAM: 16 GB RAM
HDD: 25 GB



IGRU USTUPIO:
AGUR KUPIO IGRU
SVOJIM NOVCEM

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4
IZDAVAČ:
THQ Nordic
CENA:
60€

RAZVOJNI TIM:
Experiment 101
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

6.8

- ✓ Prelep svet
- ✓ Crafting sistem je odličan
- ✓ Fenomenalan kreator lika
- ✗ Borba je dosadna
- ✗ Narator će nekima dojadi
- ✗ Dosta stvari je već viđeno u drugim igrama



Autor: Predrag Ciganović

REVIEW

BUILDINGS HAVE FEELINGS TOO



I ZGRADAMA JE PONEKAD POTREBAN ZAGRLJAJ

Da li ste se ikada zapitali kako se oseća zgrada u kojoj živite? Da li je ona zapravo srećna? Da li se u njoj blizini nalazi prodavnica, ili pak fabrika, koja je čini nezadovoljnom? Sada sve to možete da otkrijete kroz simpatični city-management/puzzle naslov, Building Have Feelings Too!

Igra vas stavlja u ulogu zgrade koja kao i sve druge može da priča, da se pome- ra, i naravno oseća. Vaš zadatak je da obilazite različite krajeve i da ih revitalizujete. Da biste to uradili, potrebno je da šetate i da razgovarate sa drugim zgradama, kako biste saznali šta žele i šta im je potrebno. Kada kažem da šetate, bukvalno mislim na šetnju, pošto sve zgrade imaju preslatke nogice i ručice nalik čiča glišama, koje čine celu igru vrlo simpatičnom i šarmantnom.

Za razliku od većine City Management igara, ovu igrate iz 2D perspektive i vaš cilj nije da učinite građane srećnim, već zgrade. Stambena zgrada na primer želi prodavnicu u svojoj blizini, jer je ljudi-

ma potrebna hrana, voda i slično, dok nije oduševljena idejom da postane sused fabriki koja zagađuje vazduh. Kada u jednom kraju unapredite dovoljan broj zgrada i odradite sve zadatke, polako se povećava sreća u vašem kraju, što je na neki način skor i ocena završenog zadatka. Kroz igru se upoznajte sa raznim zgradama i krajevima, koji će postepeno postajati sve moderniji, što znači da će se njihove želje i zahtevi menjati.

Što se tiče samog City Builder formata, igra je vrlo opuštajuća, jer ne morate konstantno da brinete da će desiti nešto loše sa vašim gradom. Ukoliko napravite grešku, možete da uhvatite zgradu za ruku i da je pomerite na drugo mesto. Igra takođe prati određenu priču, koja je fantastično uklopljena sa prelepim ilustracijama i muzikom, koje su možda i najveći plus ovog naslova.

Iako vreme provodite u manje-više jednom gradu, prolazićete kroz mnoge krajeve, koji nažalost nemaju gotovo nikakvu konekciju, te svaki zadatak radite

ispočetka, samo sa drugačijim zgradama. Polako prolazimo kroz različite decenije, što nam je još jednom prezentovano prelepim artwocom, ali opet nema dovoljno promena, zbog čega igra ubrzo postaje repetitivna. U svakom kraju postoji bar po jedna "glavna" zgrada, koja će biti zadužena za većinu zadataka, a ukoliko niste neko ko voli velike izazove, uvek ih možete zapitati za pomoć.

Komande na računaru su vrlo verovatno jedne od najgorih koje sam ikada imao prilike da koristim. Kada sam prvi put isprobao igru, toliko su me bunile da sam odlučio da napravim pauzu od par dana. Ipak, pošto me je sama ideja baš privukla, morao sam da joj pružim još jednu šansu. Na moju sreću, komande su malo popravljene, jer je u međuvremenu ubačena opcija za korišćenje miša, što je znatno olakšalo sam gejmplaj.

Na prvi pogled, siguran sam da ne postoji mnogo šarmantnijih igara od Buildings Have Feelings Too. Preslatke



“DOBRO POSLUŠAJTE ŽELJE VAŠIH ZGRADA!”



zgradice na nogama koje pričaju i koje osećaju. Nažalost, to ponekada nije dovoljno da iznese celu igru. Igra vas na neki način sve vreme drži za ruku, zbog čega se oseća kao da nikada niste pustili tutorijal. Ne želim nužno da kažem da je to čini prelakom, jer postoje načini da se naprave neke nepotrebne greške koje mogu znatno da usporavaju vaš napredak, ali sve vreme možete zapitati za pomoć, što vam daje neku sigurnost da se ne zaglavite na dosadnim zadacima. Nemam ništa protiv toga što igra cilja kežual publiku, ali ono što je meni najveći trn u oku je to što sami zadaci nisu toliko komplikovani, već ko-

mande i interfejs koji oduzimaju previše vremena. Umesto da dobijete izazov koji vas tera da razmišljate, vi dobijate izazov da baratate kontrolama i nedovoljnim informacijama.

Buildings Have Feelings Too! je jedan od naslova u koji sam stvarno želeo da se zaljubim na prvi pogled. Ilustracije su prelepe, prezentacija same igre je odlična, humor je na visokom nivou, ali gejmplaj je mogao i morao biti bolji. Ne želim da kažem da je ova igra loša, daleko od toga, ali joj fali "ono nešto". Zbog toga nikada neće privući malo veću masu, koju možda zaslužuje.

“IAKO SE SUSREĆEMO SA GRAĐANIMA, ONI NEMAJU NIKAKAV UTICAJ NA IGRU”



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 or later
CPU: Bilo koji
GPU: Onboard Intel Processor
RAM: 2 GB RAM
HDD: 3 GB



IGRU USTUPIO:
EVOLVE PR

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE,
PS4/5, Nintendo Switch
IZDAVAČ:
Merge Games, Maple
Whispering Limited

CENA:
19.99€

RAZVOJNI TIM:
Blackstaff Games
TESTIRANO NA:
PC

OCENA **5.8**

- ✓ Humor
- ✓ Prelep dizajn
- ✓ Preslatke zgrade
- ✗ Repetitivnost
- ✗ Kontrole
- ✗ Loš interfejs



Autor: Igor Totić

REVIEW

DAYS GONE

PC



IDU DANI...

Days Gone je nova igra u nizu Sonijeve inicijative da izbacuje svoje ekskluzive na PC. Retko kada Soni donese odluku koja je em dobra po potrošača, em im puni džepove, tako da je Days Gone super primer i odličan presedan da se razbije zid ekskluziva i da se napokon dozvoli igračima da biraju svoje omiljene platforme. Posle Horizon Zero Dawn, fenomenalne igre koja je na PC došla sa dosta propusta, stiže i Days Gone, koji nema toliko problema, ali uopšte ne blista.

Days Gone je još jedna u nizu zombi igara koje su, hvala bogu, počele da stagniraju posle prevelikog broja istih (krivim Walking Dead). Ali, na Soniju je ova igra stigla kasno i imala je svoje probleme. Tehnički je bila katastrofalno optimizovana za PS4, njen generalno loš gameplay je bio još lošiji zahvaljujući nestabilnom framerate-u, a priča je bila (i ostala), previše ozbiljna i pretenciozna.

Priča prati Đakona Svetog Jovana (Deacon St. John za zapadnu publiku), našeg junaka koji štiklira sve tačke standardnog glavnog lika. Deacon je bajker, tvrd orah, pametan, domišljat i agresivni moralista (dodajte mu bilo koji dru-



gi epitet ili antitet koji želite). Našao se usred početka zombi apokalipse gde uspeva sa spasi svoju ženu, ali nažalost gubi trag za njom. Dve godine kasnije naš Deacon je usamljeni kauboj, daleko od doma usred zombi katastrofe i trudi se da preživi kako zna i ume. Uz Deacona, njegov verni saborac je motor koji je bitan deo gameplay-a, kao i njegov najbolji drugar Boozer, istetovirani bajker iz iste ekipe ali i brat Deaconove žene.

Priča je generalno toliko obična i toliko neinovativna da može da se uklopi u bilo koju priču ovog žanra. Zombi, he-

roj, izgubljena ljubav, preživljavanje, poteškoće, obrt, tajne institucije, itd. Zvuči smešno, ali trudio sam se da samo malo izađem iz ekstremne ozbiljnosti koju ova igra pokušava da postavi. Svi su tužni i svima je teško jer niko neće da im uplati pomoć države. Ne pomaže ni to što je Deacon konstantno ljut i nadrdan i uvek ima stav prema svemu i naravno zamera se skoro svima. Glumac koji mu daje glas i izgled, Sam Witwer (Darth Maul, Starkiller iz Force Awakens, Battlestar Galactica) se izuzetno trudi i daje sve od sebe da oživi Deacon-a, ali direkcija, dijalog i ka-



“PRIČA PRATI ĐAKONA SVETOG JOVANA, KOJI ŠTIKLIRA SVE TAČKE STANDARDNOG GLAVNOG LIKA”

mu više ni ne razmišljate. Sličnu mehaniku je imala i Mad Max igra, samo je se, nažalost, skoro niko ne seća.

Mapa je inspirisana Bendom i prelepim pejzažima Oregona. Putovaćete kroz guste šume, proplanke, brda, snežne planine i druge raznovrsne lokacije, tako da vam vožnja neće dosaditi. To se odnosi samo na pejzaž međutim, jer je ono što ćete tamo zapravo raditi vrlo repetitivno.

Pored glavnih misija, gde pokušavate da saznate šta to organizacija NERO mulja, uglavnom ćete čistiti gnezda zombija, kampove ludaka (jer naravno da ima ludaka), lovićete ucene i pomagati prijateljskim kampovima. Svaki kamp će vam nuditi neko unapređenje i na vama je da odlučite sa kojim kampom ćete prvo da razvijate dobre odnose, predavajući im uši zombija koje služe kao dokaz ucene. Kampovi će vam zauzvrat otključavati nova unapređenja za oružja i motor, i prodavati municiju i opremu po nižoj ceni.

driranje u ovoj igri su toliko loši da svata njegova gluma izgleda preterano i usiljeno. Ne pomaže to što on i drugi NPC-evi upadaju jedni drugima u sred rečenice (iako nije namenjeno tako da bude) i to što se dere na radio stanice usred šume ili tokom vožnje motorom. Okej, priča nije nešto, ali retko koja zombi priča ima šta da ponudi (živeo Zombieland) mimo osnova. Da li je gameplay išta bolji?

Pa, onako. Igra je survival (duh!) iz trećeg lica gde se trudite da preživite horde gladnih zombija i šačicu tužnih ljudi. Sve mehanike su već viđene u drugim igrama. Imate razna oružja, unapređivanje istih, skilove koje dobijate tokom igre i permanentna unapređenja HP-a,

stamine i fokusa (bullet time) koja pronalazite po lokacijama.

Ono što izdvaja Days Gone od drugih zombi igara je mehanika horde i vaš motor o kom morate da vodite računa. Horde su jako specifične za ovu igru i bile su marketinški fokus pred njen izlazak, ali se na kraju sve svodi na gomiletinu zombija koji vas jure. Možete ili da pobegnute, ili da ih pobijete na neki kreativni način, bilo eksplozivima, zamkama, itd. Motor je vaš drugi saputnik i jedini način prevoza tokom igre. Krećete prvo sa totalnim kršem i polako ga unapređujete kako napređujete kroz igru. Postoji i mehanika goriva koja je na početku igre ogroman problem, ali kasnije sa većim rezervoarom o nje-



“IAKO NEMA NOVE POPULARNE TEHNOLOGIJE KAO ŠTO SU RAY TRACING ILI DLSS, IGRA JE JAKO FINO OPTIMIZOVANA”



Igra ume da bude izazovna, pogotovo na početku kad je vaš junak više nego jadan sa opremom, tako da sam se trudio da što pre unapredim sebe i svoj motor kako bi mi posle bilo lakše, ali zbog toga sam izgoreo od repetativnih misija pa sam ih kasnije ili izbegavao ili radio jer sam bio primoran.

Što se PC porta tiče, poprilično sam zadovoljan. Iako nema nove, popularne tehnologije kao što su Ray Tracing ili DLSS, igra je jako fino optimizovana i skok sa 25fps koliko sam imao na PS4 na preko 100fps je izuzetno dobro iskustvo. Takođe, detalji lišća, drveća i prirode su znatno poboljšani kao i distanca vašeg pogleda, i ovo sve čini igru izuzetno boljim iskustvom nego na običnom PS4. HZD je imao svoje probleme

odmah na početku, što ne mogu da kažem za Days Gone gde je sve radilo bez ikakvih štucanja ili bagova na 2k rezoluciji i maksimalnim detaljima.

Days Gone je meni lično bila dosadna igra. Bila mi je dosadna na PS4, dosadna mi je i sada. Mislio sam da će dobar PC port biti dovoljan da me navuče jer dosta ljudi ima pozitivno iskustvo sa ovom igrom. Toliko ih ima da se pokrenula peticija za nastavkom koji je Soni iksirao. Ako vas zanima akciona survival igra sa zombijima i ne zanima vas priča niti ste snob za inovacije kao ja, onda je ovo igra u kojoj ćete uživati. Za sve ostale, ovo je sve već viđeno i izduvano, a još košta 50 evra. Ako vas baš zanima ova Soni ekskluziva kao PC iskustvo, sačekajte debeli popust.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bits
 CPU: Intel Core i7-4770K@3.5GHz
 GPU: Nvidia GeForce GTX 1060 (6 GB)
 ili AMD Radeon RX 580 (8 GB)
 RAM: 16 GB RAM
 HDD: 70 GB



IGRU USTUPIO:
SONY

PLATFORMA:
PC, PS4/5
IZDAVAČ:
SIE
CENA:
50€

RAZVOJNI TIM:
Bend Studio
TESTIRANO NA:
PC

OCENA 6.3

- ✓ Oregon je prelep
- ✓ Održavanje vašeg vernog konja...mislim, motora
- ✗ Izvikane i već viđene mehanike
- ✗ Priča je preozbiljna
- ✗ Dojadi jako brzo

TIPS & TRIKS

GAMING KANAL

KLIPOVI SVAKE SREDE SA VAŠIM OMILJENIM YOUTUBERIMA!



 /TIPSANDTRIKS

POWERED BY





Autor: Nikola Akseptijević

REVIEW

ODYSSEY

ELITE DANGEROUS

ODISEJA U PROPAST

Odiseja je verovatno najiščekivanija i najveća ekspanzija koju je Elite: Dangerous imao od svog nastanka... ili je makar trebala da bude. Osnova same ekspanzije i svega što ona nudi na papiru je kao ostvarenje snova za brojne fanove Elite-a i space simova - konačno možete da izađete iz svog broda i prošeta-te po brojnim planetama mlečnog puta i stanicama naseljenog svemira, sa dodatnom primesom FPS borbenih okršaja. Ovo naravno zvuči maestralno, međutim Odiseja ne samo da ne ispunjava očekivanja prilikom realizacije svih ovih sistema, već i potpuno podbacuje na toliko različitih polja, da je inicijalni pozitivan utisak sa alfa testa potpuno pokopan.

Kako je Elite sandbox igra, raznovrsnost aktivnosti i organski pristup svakoj je maltene mandatoran kako bi igra bila zabavna. Najtipičniji primer ovoga jeste No Man's Sky sa dosta jednostavnim uhadavanjem koje postaje postepeno kompleksnije, ali poseduje brojna quality of life unapređenja i jednostavnost. Iako je Elite igra koja se u solidnoj meri fokusira na nešto realističniji pristup space simovima, celokupna Odyssey ekspanzija prosto neverovatno uspeva da ostavi utisak devolucije same igre, a ne unapređenja!

Počevši od planetarnog šetkanja, ova aktivnost će vam biti zanimljiva prvih par puta, dok ne vidite da je sama raznovrsnost misija i gameplay petlja veoma dosadna. Ili ćete uz novu opciju xenobiologije skenirati dosadne svemirske

biljčice (koje inače više liče na kamenje) do iznemoglosti, ili ćete upadati u razne baze po planetama i petljati se sa rudimentarnim stealth sistemima i relativno bazičnom FPS borbom. Što se tiče samih svemirskih stanica, iako će vam u početku sve izgledati impresivno, mrtvilo kojim igra atmosferski odiše će vam brzo ubiti bilo kakvu zabavu. NPC-evi su generični, ponavljaju par istih linija dijaloga, dok ćete na stanici biti isključivo radi preuzimanja misija ili trgovine.

Ono što je ipak vrhunac ovog dosadnog ciklusa jeste ozbiljno loš korisnički interfejs, koji je ozbiljno nazadovao u odnosu na prethodnika, pa su nelogičnosti i iritantno šetanje kroz UI sada još izraženije. Primera radi, kako biste videli statistiku nekog od svojih brodova, morate da izaberete taj brod, tj. da promenite glavni fokus na njega. Takođe, celokupno menjanje brodova, meniji za usluge na svemirskoj stanici, kao i brojni sitni delovi interfejsa kao da su namerno što bolje skriveni od igrača, da ćete prvih sat vremena, čak iako ste veteran, provoditi u izučavanju istog.

Što se tiče FPS borbe, ona je izražena ili kroz misije koje ćete kupiti na stanicama, ili kroz oružane sukobe u vidu Team Deathmatch ili Conquest moda, gde ćete se boriti za neku od lokalnih sistemskih frakcija koje će vas slati na zadatke sa obližnje glavne stanice. Sam FPS model ostavlja veoma neprijatan utisak bazičnosti, tj. kao da igra-te neki FPS koji je osnova na koji se zapravo konkretan gejملهj nadograđuje.

Puške su potpuno zaboravne i deluju kao igračke, dok nemate neki istinski osećaj pogotka pri pucanju. Kroz par različitih tipova oružja brzo ćete proći, dok se svako oružje može unaprediti pomoću inženjera. Najveći problem sa ovime je to što, pored toga što su inženjeri sada još veći grindfest nego pre, zapravo ne vidite statističko unapređenje koje vam određena nadogradnja donosi, već samo na osnovu naziva možete zaključiti šta otprilike dobijate time. Ono što je možda i najviše apsurdno u celokupnom dizajnu ovih sistema, jeste nemogućnost skidanja nadogradnji na vašem oružju (nišani, šaržeri, cevi itd.), već ga morate uništiti u potpunosti i onda od nule ponovo upasti u grindfest sa inženjerima! Ovaj kompletni vremenski vrtlog u koji vas Frontier uvlači, kao da je namenjen da što više i više vremena provodite ra-deći beskorisne stvari, uprkos nepostojanju mikrotransakcija koje nisu kozmetičke prirode, pa sam grind nema neku poentu uzimanja novca.

Pored ove nebuloznosti, tu je i jako loše implementiran sistem različitih tipova štete koje oružja nanose, tj. kinetička i energetska, koje respektivno skidaju osnovni HP i štitove koji se nakon nekog vremena regenerišu. Loša implementacija ovih sistema se sastoji u tome što su kinetička oružja gotovo beskorisna protiv štitova i obratno, dok se štitovi iz nekog razloga ne regenerišu od nule, već od 50% svoje vrednosti, što dodatno odužuje borbu i iritira igrača. AI je banalno glup i u većini slučajeva nećete imati problema da prolećete kroz borbene

okršaje, pogotovo ako ste dobro opremljeni. Oklopi su uglavnom rudimentarni, bez neke privlačnije estetske prirode, gde je odeća u koju ste mogli da obučete svog lika čak i pre Odyssey ekspanzije bila mnogo privlačnija za oko.

Što se tiče grafičke podloge, ona je svakako doživela solidno unapređenje na skoro svim poljima. Brodovi su detaljniji, planete su u potpunosti doživele preporod, pa je sada teren znatno realističniji, dok se i na atmosferskim svetovima dosta uočavaju promene, pogotovo kod pojedinih tipova planeta. Modeli oružja, celokupnih okruženja u vidu stanica i kabina su takođe odlični za igru koja je izašla 2014. godine. Zvučna podloga nije doživela veće promene na nivou muzike, međutim, glasovna gluma za brojne likove je prisutna, mada u nekom dosta bazičnom i prilično neintuitivnom maniru, s obzirom da su dijalozi repetitivni i često se svode na iste konverzacije u krug.

Ono što nije zaobišlo Odyssey je opšte užasavajuće stanje u kojem je ova igra izašla, preplavljeno bagovima, kako grafičkim, tako i funkcionalnim. Izbacivanja iz igre su veoma česta, kao i pojedini glitchevi tokom borbe, i određenih animacija, dok su pojedini dodaci kao xenobiology

mini-igra u potpunosti izbačeni s obzirom na to koliko je celokupnoj zajednici igra bila nezanimljiva za već ionako dosadnu i bagovitu aktivnost. Takođe, kod nekoliko novih tipova bounty i explorativnih misija se mogu uočiti pojedini bagovi koji će vam zaustaviti progres tokom misija, pa ćete ionako već dugo putešestvije morati da otkazete na pola.

Optimizacija je ovde najveći problem, s obzirom da je grafički performans igre drastično opao za više od 15-20 FPS-a u odnosu na prethodnika, a pojedine teksture, pogotovo na atmosferskim planetama, ozbiljno kasne sa učitavanjem i umeju da ubiju performans u ogromnoj meri. Ako nemate računar najnovije generacije, skoro je sigurno da ćete imati problema sa performansom, dok je konzolna mera odložena za šest meseci kasnije, stavljajući PC igrače koji čine većinu populacije u ulogu beta testera.

Kada bih govorio o svakom posebnom dodatku i problemu koji obično dolazi sa njim, trebalo bi mi par odvojenih tekstova. Ovaj opšti uvid u jednu od najambicioznijih i najrazočaravajućih nadogradnji, za inače veoma specifičan i prelep space-sim kao što je Elite Dangerous, je dovoljan da bilo ko shvati u kakvom se

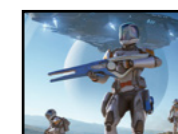
paklu trenutno nalazi ova igra. Činjenica da ljudi koji nemaju ekspanziju moraju da gledaju stare teksture na planetama i stanicama je poražavajuća, odvajajući ih potpuno od vlasnika Odyssey ekspanzije, što dodatno pogoršava inače veoma bagovit multiplejer koji je osnova cele ove igre. Iako je skoro sigurno da će Frontier narednih meseci raditi na pe-glanju ovog bučkuriša, neki segmenti su jednostavno toliko upropašćeni sa ogromnom količinom grinda koji morate uložiti, da jednostavne optimizacione zakrpe nisu dovoljne.

U trenutnom stanju teško je ikome osim najvećem fanu preporučiti Odyssey, a čak i u tom slučaju ćete videti istog tog fana podjednako razočaranog. Čitate tekst jednog od njih. Sve u svemu – ekstremno razočaranje, sa nekom potencijalnom osnovom da Odyssey jednog dana postane nešto volšebno. Doduše, kako sada stoje stvari, još uvek smo daleko od toga.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i5 8600
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1060 / AMD RX 580
RAM: 12 GB
HDD: 75 GB



IGRU USTUPIO:
FRONTIER DEVELOPMENT PLC

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4
IZDAVAČ:
Frontier Developments plc
CENA:
34.99€

RAZVOJNI TIM:
Frontier Developments plc
TESTIRANO NA:
PC

OCENA **3.5**

- ✓ Solidan osnovni model za potencijalno mnogo bolja unapređenja
- ✓ Maestralna grafička prezentacija svemira
- ✗ Borba i nove misije su dosadne i isprazne
- ✗ Užasna optimizacija i bagovi
- ✗ Celokupna igra je pretvorena u mnogo duži i veći grind nego pre



Autor: Dejan Stojilović

REVIEW



ZLOČIN SE ISPLATI....?

Robin Hood....

Srednjevekovni odmetnik koji je terorizao veleposednike širom Jorkšira, dovodio šerifa iz Notingema do ludila, bio neresiva enigma tadašnjeg Kraljevstva, a sve to ne iz lične koristi, već da bi pomogao običnom narodu koji je živio u izuzetno teškim uslovima, primoran da svaku paru daje „za kralja i otadžbinu“.

Bilo kako bilo, ovaj fiktivni istorijski lik (iako postoje mnogobrojne tvrdnje da je Robin bio stvaran) daleko je popularniji u nekim drugim industrijama nego u gejming svetu. Dok su se razni glumci utrkiivali ko će poneti rolu legende iz Šervudske šume ili se makar na kratko pojaviti u filmu (Šon Koneri je igrao Kralja Ričarda svega par minuta u ostvarenju iz 1991. godine i kompletan honorar dao u dobrotvorne svrhe), nismo se baš igrali igara sa Robinom u glavnoj ulozi.

Moja malenkost seća se Robin Hood The Legend of Sherwood, naslova ko-

ji je bio baziran na igrama Commandos i Desperados. Solidna igra, ali izašla pre skoro 20 godina. Da ne gnjavim previše, šta je, u stvari, Hood Legends and Outlaws?

U pitanju je online coop igra koja kombinuje PVE sa PVP. E sada, pravo pitanje je koliko to uspešno radi, na što bi narednih nekoliko redova teksta trebalo da vam odgovori.

Hood je, još preciznije, srednjevekovni heist simulator. Naime, nakon izbora lika kojeg kontrolišete, Vi i Vaša četvoročlana ekipa (bolje rečeno banda) krećete u pohod na trezor jednog od utvrđenja i na vama je da uspešno isplanirate misiju, pronađete kovčeg sa blagom i uspešno ga izvučete. Zvuči uzbudljivo, zar ne? E pa u praksi je totalno suprotno...

Igra nudi 4 igriva lika. Robina Huda, logično, čoveka po kome igra nosi naziv. Njegovu milu i dragu gospu Merien, vernog kompanjona Malog Džona (ov-

de samo Džon) i Tuka. Svaki od ponuđenih likova ima svoje posebne veštine i specijalnosti koje mogu biti svrsishodne tokom same misije. Na papiru sve ovo deluje jako interesantno, ali istina je tamo negde između...

Pre svega, struktura nivoa i misija je takva da nijedna od specifičnih osobina lika kojeg odaberete nije od presudnog značaja za uspeh iste. S jedne strane to je i očekivano, jer bi onda sam matchmaking bio noćna mora i verovatno biste čekali danima da odigrate jednu sesiju, a opet s druge strane, koja je poenta postojanja tih istih likova i njihovih sposobnosti kada uopšte ne morate da ih koristite? Kao što rekoh, Robin je dobar strelac, možete uklanjati stražare iz daljine, ali zašto? Merien poseduje neku vrstu nevidljivosti, ali PA ŠTA? Džon bi trebao da bude support klasa, ali koga briga? Tuk ima neke interesantne sposobnosti, no ponavljam, WHO CARES?

Sledeći problem je nešto što nije novina u naslovima ovog tipa, timska igra



“HOOD JE, JOŠ PRECIZNIJE, SREDNJEVEKOVNI HEIST SIMULATOR”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64bit
CPU: AMD Ryzen 5 2600
GPU: 6 GB VRAM, Radeon RX 590 / GeForce GTX 1060
RAM: 16 GB RAM
HDD: 40 GB

sa ljudima koje ste nasumično pronašli ne garantuje dobar provod iz mnoštvo razloga. Vaša želja da probate stealth pristup i pokušate da neprimetno odradite misiju neće biti ispoštovana u bar 90% situacija, jer, iskreno govoreći, nema ni potrebe. Ionako se sve svodi na “pronađi šerifa, mazni ključ, nađi kovčeg, odnesi ga do mesta predviđenog za izvlačenje, izvuci ga i čao”. Nema preterane potrebe za taktiziranjem, planiranjem i slično. Kada na sve to dodate i PVP mod, cirkus može da počne.

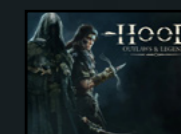
Neretko mi se dešavalo da dok moj tim pokušava da osmotri i bar koliko-toliko pokuša taktički da odradi svoj deo posla, protivnička ekipa je uveliko uzbunila skoro celo utvrđenje, nasilno došla do ključa i sistemom “ko koga stigne, krstaču mu digne” probila se do mesta predviđenog za izvlačenje sanduka i lagano, bez muke proglasila pobjedu.

Naravno, posle nekoliko neuspeha, menjate taktiku i vi. Sada krećete mnogo agresivnije i ofanzivnije u želji da dođete do cilja i pobedite, a tada na sce-

nu stupa još jedan detalj koji niste odmah uočili. Krajnje rogobatna i nezgrapna borba ispoljiće sve svoje nedostatke i nešto malo vrlina koje ne dolaze do izražaja.

Na sve ovo dodajte i da od modova postoji samo Heist, da je PVE verzija misija, ma koliko bila interesantna, nakon nekog vremena bolno predvidiva i dosadna, a da je PVP poprište okršaja u For Honor stilu, a ne igralište za taktičko nadmudrivanje, tako da Hood nije ni malo u zavidnom položaju.

U suštini, nije Hood promašaj u svakom smislu te reči, samo je prosečan. Ni po čemu nije pamtljiv i ništa novo nije ponudio. I zašto kriti, ima tu i prstohvata nedovršenosti. Samo jedan mod, svega 4 lika, praktično jedna mapa na kojoj je sve isto osim lokacije sefa i šerifa, nedovoljno je sadržaja za neku ozbiljniju preporuku i dugoročnije igranje. Najavili su ček i nove sezone, ali ako se po jutru dan poznaje, bolje zaobiđite Hood, ništa ne propuštate.



IGRU USTUPIO: IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4

IZDAVAČ:
Focus Home Interactive

CENA:
29.99€

RAZVOJNI TIM:
Sumo Digital

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

6

✓ Ideja

✗ Rogobatan combat

✗ Premalo igrivih likova

✗ Generalno MEH utisak



Autor: Milan Živković

REVIEW

LAYERS OF FEAR 2



“IGRA JE U OSNOVI NARATIVNI TRILER, ISPRIČAN KROZ GEJMPLEJ REŠAVANJA ZAGONETKI POD KONSTANTNOM TENZIJOM”



NAREDNI SLOJEVI STRAHA

Da je evolucija nekada i devolucija, potvrdio sam lično pri poslednjoj poseti Nintendovoj digitalnoj prodavnici na Switch konzoli. Dok recimo Sega Mega Drive nije imala ni hiljadu igara u svojoj biblioteci, a sve su bile primitivne za današnje standarde, Switch poseduje preko devet hiljada! Sa druge strane, u tih devet hiljada ulaze i hiljade užasnih, sitnih, kriminalno loših igara uključujući i jedan, devet evra “vredan” kalkulator.

Pa tako dok filter razuma pri sletanju na Switch prolaze tone loših naslova, tu i tamo se provuče i neki neočekivan, a uz to i neverovatan port. Da ne pominjem Witcher 3 Wild Hunt koji je na Switch portovan verovatno koristeći kombinaciju vudu i vlaške magije. Ovaj put, Switch postaje bogatiji za jedan horor naslov - nastavak poprilično hvaljene igre Layers of Fear.

Kako igrom slučaja nisam bio u prilici da zaigram original, na ovaj nastavak mogu da posmatram samo iz

ugla novajlije. Mada vredi pomenuti činjenicu da je igra potpuno samostalna i da je možete igrati bez da ste upoznati sa originalom. Osim sličnih motiva, u pitanju je potpuno odvojena, nova priča.

Layers of Fear 2 na Switch-u izgleda odlično. Osvetljenje, kvalitet tekstura i generalni dizajn, čine ovu igru jednom od lepših naslova na platformi. Osim povremenih grafičkih ispada koji štrče, igra gotovo i da se ne razlikuje od verzija za ostale konzole. Frejmrejt se vrtilo oko stabilnih tridesetak sličica u sekundi, bez obzira da li se igrate na televizoru ili u prenosivom modu, a moguće ga je i otključati kako bi igra radila još lepše kada resursi to dozvole.

Layers of Fear 2 je u osnovi narativni triler, ispričan kroz gejملهj rešavanja zagonetki pod konstantnom tenzijom. Igrač se nalazi u ulozi glumca za robljenog na brodu, koji pod instrukcijama misterioznog režisera polako otkriva svoje poreklo i identitet.

Interakcija sa okolinom se vrši pritiskom dugmeta i pomeranjem kamere, čime imate potpunu kontrolu nad objektom kojim manipulišete. Ovo zbilja stvara bolji utisak imerzije u atmosferični svet, ali u momentima pod tenzijom predstavlja sve samo ne dobro rešenja. Na svu sreću, igra nudi lakšu opciju igranja, gde vas neprijatelji neće juriti, ali će svakako i dalje biti prisutni kako bi doprineli na konstantnom užasu koji vas prati.

Atmosfera, kao najbitniji element neke horor igre, dodatno je pojačana binauralnim audiom. Ovo znači da je igru najbolje igrati sa slušalicama, pri čemu ćete osetiti svaki zvuk u realnom prostoru. Nema sumnje da koliko god ovo doprinosilo jakom horor utisku, doprinosiće i ubrzanom rastu sedih vlasni kose, manje hrabrim igračima. Pa kako ko više voli.

Zastrašujuća atmosfera retko se postiže jeftinim zaskakanjem igrača, a više postepenim građenjem tenzije. Većina momenata je dobro izrežirana, pa će vas obično dočekati nespremljene - baš ona-



ko kako to najviše volimo. A tu je i pregršt jezivih trenutaka, gde se vaše okruženje menja svaki put kada pogledate u drugu stranu. Sve deluje kao da inspiraciju vuče iz Cyberpunk 2077... Znače već, ono kada na trenutak pogledate u drugu stranu i sve što je do tada bilo prisutno, misteriozno nestane. Pa dok je tamo to svojevrsan skandal, u službi horora vrši odličan posao. Naročito kada ne nestane, nego nastane. Brrr...

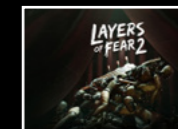
Layers of Fear 2 predstavlja solidan horor. Dok atmosfera i grafika plene i drže pažnju kako biste završili oko osam sati dug prolazak kroz igru, gejملهj i pri-

ča nažalost padaju u drugi plan. Istraživanje i sklapanje kockica narativa, može biti zabavno. Ali kako je nošeno ne toliko interesantnim prolaskom kroz nivoe, sve do epiloga koji sigurno neće zadovoljiti svačiji ukus (i pored tri moguća kraja), ne uspeva da se vine u apsolutni vrh žanra.

Sa druge strane, malo je horor naslova na Switch-u koji se mogu meriti sa ovakvim kvalitetom. S tim na umu, u pitanju je preporuka koju ne treba propustiti već pri prvom sniženju. Nije na odmet igru nabaviti ni odmah, ukoliko ste željni žanra a Switch platforma je vaš izbor kada su video igre u pitanju.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10
CPU: AMD Ryzen 5 1600
GPU: AMD Radeon RX 590
RAM: 8GB
HDD: 14GB



IGRU USTUPIO:
EVOLVE PR

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE,
PS4, Nintendo Switch
IZDAVAČ:
Gun
CENA:
29.99€

RAZVOJNI TIM:
Bloober Team
TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

7.2

- ✓ Odlična grafika
- ✓ Snažna atmosfera
- ✓ Dobra audio režija
- ✗ Nezgrapno i trom gejملهj
- ✗ Priča je mogla biti bolja



Autor: Nikola Akseptijević

REVIEW

play!



MASS EFFECT

LEGENDARY EDITION

“SISTEM ZAKLONA FUNKCIONIŠE ZNATNO BOLJE, DOK JE CELOKUPNA BRZINA IGRE PODIGNUTA ZA STEPEN U ODNOSU NA ORIGINAL”



ŠEPARD SE VRAĆA KUĆI

Mass Effect je jedna od najuticajnijih franšiza novije generacije igara, pa je bilo i neminovno da će postati žrtva vrlo popularnog trenda remasterovanja starijih naslova. Međutim, uprkos tome što prosečan remaster uglavnom podrazumeva blage ispravke, Legendary izdanje je, na opšte iznenađenje, mnogo više od toga. U ovom trenutku možete i da prekinete da čitate ovaj tekst jer ukratko – da, Mass Effect Legendary Edition je odličan.

U slučaju da ste ipak rešili da nastavite da čitate tekst i, s obzirom da čak i ljudi koji nisu igrali Mass Effect znaju o čemu se radi, ovde ću se fokusirati konkret-

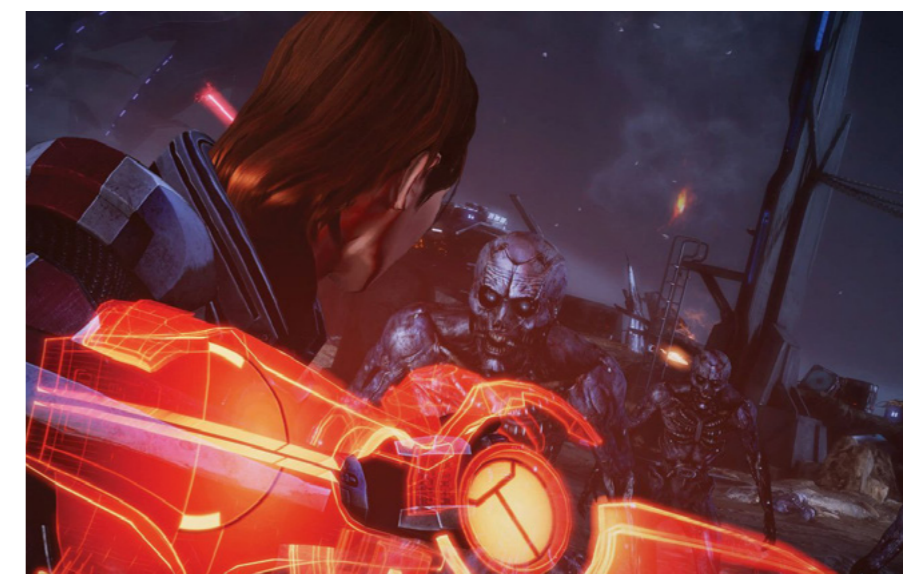
no na promene koje ovo kompletno izdanje trilogije donosi. Prvenstveno, ova kolekcija donosi, podrazumevano, sav DLC sadržaj (osim Pinnacle Station iz ME1 kojem se izgubio izvorni kod), kao i više nego brojna poboljšanja na svakom koraku. Promene su najosetnije u ME1 koji najviše i profitira od grafičkih promena i poboljšanja u vidu boljih tekstura, modela, svetlosnih i vizuelnih efekata. Uprkos tome što ME1 radi na Unreal Engineu 3, igra lako izgleda mlađe dobrih 6-7 godina sa preko potrebnim pojačanim osvetljenjem u igri, pa sada nećete morati da naprežete oči kako biste ugledali neprijatelje u određenim nivoima. Saturacija je na momente doduše previsoka, ali uglavnom je taman kako

treba što čini da ovaj univerzum izgleda živopisnije.

Broj dorađenih sitnica tokom celokupne igre je ogroman, pa veterani lako mogu uočiti unapređenje kod brojnih ficijalnih i gejملهj animacija, drastična poboljšanja karakter modela (pogotovo NPC-eva koji sada svi izgledaju gotovo podjednako detaljno kao glavni likovi) i dosta kvalitetnije zvučne efekte od kojih su neki ponovo presnimani.

Kako je ME1 star 14 godina, tu je preko potreban i potpuni obrt korisničkog interfejsa koji dosta više podseća na onaj iz ME3, prikazuje status vaše grupe znatno preglednije, dok je inventar

dobio korisne opcije u vidu sortiranja po imenu i nivou, kao i markiranja Junk itema. Ipak, ono što je najviše doprinelo ovom iskustvu su brojne gejملهj promene, gde je originalni, znatno više RPG pristup za razliku od nastavaka ostao isti, ali je dobio dosta responzivnije baratanje oružjem, kao i velike promene u balansu itema i protivnika. Sistem zaklona funkcioniše znatno bolje, dok je celokupna brzina igre podignuta za stepen u odnosu na original, što dodaje više šmek akcionog RPG ruha koji imaju ME2 i ME3. Takođe, upravljanje Mako vozilom je solidno poboljšano, uz dodatak preko potrebnog boosta što skraćuje povremeno dosadne sekvence turmaranja po praznim pustošima planeta.



Sva zvučna i vizuelna unapređenja su doživeli i ME2 i ME3, sa nekim blažim promenama u ostalim segmentima igre. ME2 je primarno dobio ispravke oko morality sistema koji je otežavao da izvučete pozitivne posledice koje kasnije dosta utiču na ME3. Celokupna trilogija je daleko kohezivnija sa DLC sadržajem, koji se sada dosta bolje uklapa u priču i svet, prvenstveno kroz dodatna oružja i oklope koji se ovoga puta nalaze kod raznih trgovaca u galaksiji, dok su veći DLC-ovi blago izmenjeni u vidu njihovog boljeg stapanja sa glavnom igrom, pogotovo na samom neslavnom kraju trojke.

Ono što jeste izbačeno u potpunosti iz Legendary izdanja jeste multiplejer mod iz ME3, koji ionako nije ni glavni fokus u originalu sa svojim bazičnim horde modom i loot sistemom, mada bi ipak bilo interesantno da je i ovaj segment prisutan. ME3 je ipak doživio jednu bitnu promenu ovim izbacivanjem multiplejera, kako je isti taj uticao na tzv. Galactic Readiness rejting (koji ovde neću spajolovati). Kako ovoga puta nema multiplejera, celokupan sistem je rebalansiran tako da vaš progres i odluke iz prva dva

dela trilogije znatno više utiču na ovaj rejting, nego što su to činili u originalu.

AI protivnika u celokupnoj trilogiji je sa nijansu bolji, što ga i dalje ne sprečava da prečesto bude veoma glup prilikom borbe. Za razliku od protivnika, AI vaših saboraca je dobio dosta veće poboljšanje, pogotovo u ME1, gde AI sada znatno bolje bira mesto zaklona i ne istrčava pred protivnike da bi odmah poginuo. Ovo je doduše, zajedno sa rebalansiranjem svih neprijatelja u trilogiji, uticalo na nivo težine koji je dosta opao, pa je čak i na kontroleru na PS5 najviši nivo težine, Insanity, meni lično pružao u nekoj meri pravi izazov, dok su niži nivoi znatno opali u pružanju istog.

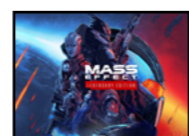
U sva tri remastera su izmenjene i određene sekvence tokom dijaloga, koje sad izbacuju neke „provokativnije“ kadrove, dok istovremeno poboljšavaju pojedine momente tokom priče sa drugačijim kadrovima. Veliki broj bagova iz originalnih igara je uklonjen što je za svaku pohvalu, mada oni su ustupili mesto (znatno manjem broju, doduše) novim, znatno manje iritantnim propustima.

Što se tiče performansa, on je na konzolama nove generacije odličan, gde bez problema PS5 izvlači 60 FPS-a na 4K rezoluciji. Međutim, što se tiče prethodne generacije, limitacija na 30, čak i na Full HD, je neoprostivo, s obzirom da su i dalje u pitanju igre stare više od 8 godina. PC igrači doduše imaju najviše problema sa tehničke strane kroz jako čudan i manjkav meni podešavanja koji ovoga puta poseduje znatno manje opcija u odnosu na original. Ovo će, doduše, biti ispravljeno u nekoj od narednih zakrpa kako je BioWare najavio.

Sve u svemu, Mass Effect je već bio upisan u anale, dok je Legendary Edition savršen primer kako se remaster neke igre i radi. U slučaju da niste imali prilike da zađete u ovaj svet, Legendary Edition je najkompletniji i najbolji način da iskusite isti, dok će veterani podjednako uživati u ogromnoj količini unapređenja na skoro svim poljima, čineći ove igre još većim vanvremenskim klasicima.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: Intel Core i7-7700
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1070 / AMD Radeon Vega 56
RAM: 16 GB
HDD: 120 GB



IGRU USTUPIO:
IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE,
PS4/PS5
IZDAVAČ:
Electronic Arts

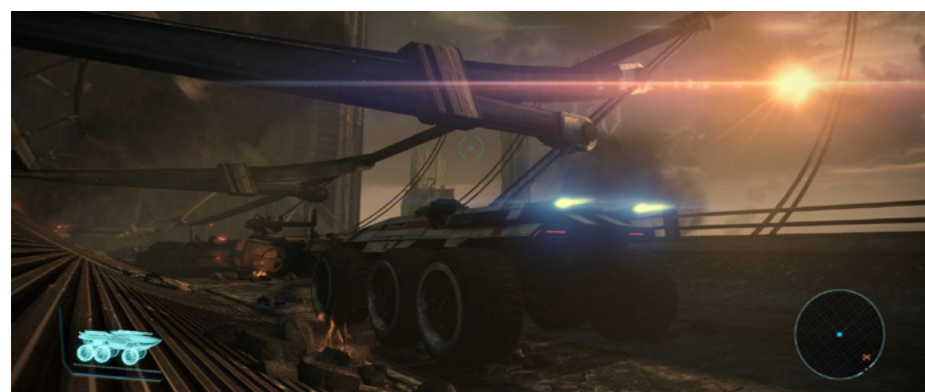
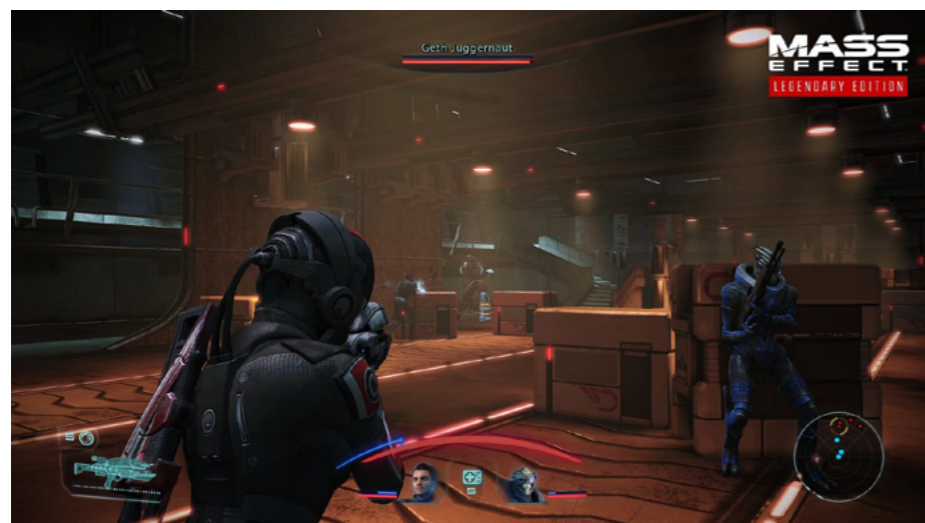
RAZVOJNI TIM:
BioWare
TESTIRANO NA:
PS5

CENA:
59.99€

OCENA

9

- ✓ Grafička unapređenja na svim poljima
- ✓ Znatno bolje balansiranje gejmplaja, pogotovo u ME1
- ✓ Sav dodatan sadržaj je daleko kohezivniji sa glavnim igrama
- ✗ Nedostatak ME3 multiplejera
- ✗ Igra je dosta lakša
- ✗ Samo 30 FPS-a na konzolama prethodne generacije



PATREON | PLAY!ZINE

PODRŽI PLAY!ZINE.

POMOZI NAM DA OSTANEMO BESPLATNI!

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

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

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

BECOME A PATRON

PATREON.COM/PLAYZINE



Autor: Milan Živković

REVIEW

MiiTopia™



KNJIŠKI PRIMER NINTENDANJA

Kako je reč "guglanje" ušla u zvanične rečnike kao sinonim za internet pretraživanje, tako bih bez problema glasao da se ustoliči i reč "nintendanje", kao sinonim za eksperimentisanje koje može dati rezultate od sjajnih do basnoslovno užasnih. I sve to naravno u potpunosti nasumično i bez imalo smisla. Zašto? Zato što kada bi Nintendo bio čovek, bez sumnje bi bio neki ludi naučnik.

Od konzola, preko periferne opreme pa sve do igara, Nintendo konstantno eksperimentiše. I dok češće deluje da pravi monumentalne katastrofe od svojih izuma, oni ređi momenti kada pogode nešto sjajno, budu toliko genijalni i revolucionarni, da u potpunosti brišu sve loše i kompaniju bacaju na dobar glas, iznova i iznova.

Tako je generaciju konzola od Wii-ja do Wii U-a i 3DS-a obeležilo postojanje Mii-jeva, simpatičnih avatara koje ste sami mogli da kreirate kako biste predstavili vas ili vaše poznanike na ovim platformama. Mii-jevi su bili prisutni u nekim igrama dok je nekolicina u potpunosti bila zasnovana na njima, gde bi se vaši Mii-jevi udružili sa Mii-jevima recimo nekog prolaznika, koji bi u džepu takođe imao 3DS a naleteo na vas (u Srbiji ap-



solutno nemoguća misija, ma gde god da sam sa sobom nosio 3DS).

Kao kulminacija postojanja simpatičnih avatara, rođena je igra po imenu MiiTopia za 3DS i koja je neočekivano, posle nekoliko godina sada portovana na Switch. Veoma neobično, s obzirom da Switch gotovo u potpunosti ignoriše postojanje Mii-jeva odnosno uopšte ih ne koristi. Ali ukoliko je neko bio zaintrigiran idejom ovakve igre a nije imao priliku da je ranije zaigra, konačno je tu još bolja prilika. Ovo Switch izdanje svakako predstavlja najbolju verziju igre.

MiiTopia je potezni RPG u kom kontrolirate mnogo manje nego što očekuje-

te a i ono što kontrolirate nije kakvim se čini. Ne razumete? Dozvolite mi da kažem koju reč.

Narativ MiiTopije postavku gradi na priči o zlotvoru koji krade lice Mii-jeva širom kraljevstva - te njihove glavne odlike koja ih suštinski definiše. Na vama je da kreirate glavnog karaktera koji se udružuje sa još nekolicinom drugih likova u pokušajima da povratite lica svih žitelja MiiTopije.

Priča ma koliko plitka bila, opet je zabavna i pruža materijal za potpuno besmisleno a veselo putešestvije prepuno interakcije između likova. No ovde postoji jedna kvaka. Jedina kontrola koju vi

kao igrač imate, jeste u kreiranju izgleda i karaktera likova i upravljanju protagonistom. Sve ostalo - dakle borbe, razgovori pa čak i tok kroz niveoe, u potpunosti je prepušteno kompjuteru.

Mii-jevima osim vizuelnog, određujete i mentalni sklop, tako da će od toga kakvi su likovi u pitanju, zavisiti i način na koji se bore ali i kako međusobno saraduju i o čemu razgovaraju. Ovo pruža jedan šašav i nepredvidiv dijapazon mogućnosti, naročito ukoliko napravite likove koji su vama dragi, ili ih skinete sa interneta od drugih igrača, što je takođe prisutna i daleko jednostavnija opcija. S obzirom da je alatka za pravljenje likova sada još kompleksnija od one na 3DS-u gde su kreacije i ovako bile neverovatne, budite sigurni da više neće postojati lik kojeg nećete moći da posedujete.

Najveća snaga igre leži upravo u potencijalu koji sami morate da otključate.

Pod ovim prvenstveno mislim na trud da u igru umetnete sve likove koje volite i čijoj nepredvidivoj međusobnoj interakciji želite da posvedočite. Ukoliko nemate takve želje i tendencije, igra teško da će vam se dopasti jer automatski gubi svoj najsnažniji adut.

U tom slučaju, ostatak vas tek nikako neće obradovati. Igra ma koliko nasumična, opet uspeva da pati od užasne repetitivnosti. Deonice se ponavljaju i to najviše u smislu scenarija gde postojeće likove gubite, ne biste li maltene opet krenuli ispočetka sa izgradnjom družine. Nemogućnost da kontrolirate saborce, vremenom može gomilati tenziju koja u video igrama ne bi trebalo da postoji, jer igre su tu da ih kontroliramo, a ne posmatramo.

Kao šlag na torti repetitivne tenzije, nalazi se veoma spor način izvođenja. Kontrolisanje protagonistice posle nekog

vremena postaje previše dosadno i sporo, ali na svu sreću postoji opcija da računar preuzme kontrolu i nad njim (ironično, to je bolja opcija) kao i da se brzina igre poveća do prihvatljivog nivoa kojim kroz sve s lakoćom prolećete. Ma da to nekako ubija poentu igara, zar ne? Jer igre su tu da u njima uživamo, a ne što pre da ih završavamo. U redu, prestatu da glumim igračkog gurua i govorim ono što već svi znamo.

MiiTopia je igra u kojoj sam uživao jer bez obzira na tehničke nedostatke i elemente koji frustriraju, činjenica je da odiše šarmom kojim samo eksperimentalni naslov može odasati. Kompletan univerzum smešten je u simpatičan svet, pitome grafike i muzičke podloge koja zaista može da proguta igrača, ukoliko se i on sam nalazi u odgovarajućem raspoloženju.

Lično, da ne kažem subjektivno, ocena je mogla biti i nešto viša, ali sa tačke gledišta objektivnog recenzenta koji više od svega želi da vas navede na pravi put kada je izbor video igara koje ćete igrati u pitanju - MiiTopija je ne tako daleko iznad osrednjeg ostvarenja. Iako to ne znači da možda nećete u igri uživati kao ja ili još više, svakako savetujem da pričekate do nekog popusta, da urazumi standardno svojeglavu iznintendisanu cenu.



“OVO SWITCH IZDANJE SVAKAKO PREDSTAVLJA NAJBOLJU VERZIJU IGRE”



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA: Nintendo Switch	RAZVOJNI TIM: Grezzo
IZDAVAČ: Nintendo	TESTIRANO NA: Nintendo Switch
CENA: 49.99€	OCENA 7
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Šarmantan univerzum ✓ Neograničena plejada protagonista ✓ Nepredvidiva interakcija i zabavni dijalozi ✗ Repetitivno i često sporo ✗ Nedostatak kontrole ume da frustrira ✗ Plitka priča 	



Autor: Nikola Jordanoski

REVIEW

MotoGP 21

NA PUTU IZMEĐU DVE GENERACIJE

Kao što već znate, postoji mnogo aspekata koje treba razmotriti da biste savladali motocikl (i verujte mi, to je jedan od najlepših osećaja), i zato vam ne možemo dovoljno preporučiti da prođete kroz opsežne vodiče i tutorijale na YouTube-u, u kojima ćete pre svega naučiti kako se njime rukuje, što samo po sebi nije preterano teško, jer se zasniva na pravilnoj upotrebi, mehanici i osećaju, dok MotoGP ove godine donosi jedan sasvim drugi "filing". MotoGP21 umnogome upotpunjuje dosta toga što ste želeli da znate o motorima, tehnici, mehanici, kao i osećaju upravljanja pravog sportskog motocikla i učešću na velikim takmičenjima.

MotoGP 21 je igra koja zaslužuje stepen poštovanja, jer neće propustiti priliku da vas kazni i za najmanju grešku. Nikako nije klasična arkada, već sportska simulacija koja je veoma realna. Konkurencija je jaka, AI je pametan i nesumnjivo će vas prestići na uglu koji najmanje očekujete, i mnogo ćete padati sa motocikla (da verujte, tako je). Međutim, čini se da je Milestone prepoznao ogromno prostranstvo između početnih i sezonskih profesionalnih igrača i poslušno je uključio duboko sveobuhvatan vodič koji će vam sigurno povećati nivo samopouzdanja pre nego što ponese svoj prvi Grand Prix vikend. Od tačne udaljenosti kočenja do linija u zavojima i upravljanja gorivom, tutorijal i pomagala daju mnogo više informa-



cija nego što se očekivalo i možete naučiti nešto novo čak i ako ste najtvrdokorniji motociklista koji misli da sve zna.

Na stazi ove godine stvari postaju malo zanimljivije sa znatno poboljšanim i mnogo dubljim modelom upravljanja. Prerađeni sistem vešanja donosi novi životni vek ovim mašinama "za smrt", pružajući trenutne i vidljive povratne informacije na neravnine, ivičnjake i različite ostatke i tragove guma koje imate na stazi. Težina motocikla takođe deluje mnogo impozantnije i pruža impresivnu dozu realizma, posebno pod kočnjem (pazite se, ovo zna da bude jako „tricky“). Kad smo već kod toga, temperaturom kočnica sada treba upravljati, i to pored raspadajućih guma i zapravo prisutnog rizika od sudara,

što predstavlja najbolje izdanje ove igre u dugom vremenu za ovu trkačku seriju. Sam osećaj za brzinu, posebno kada igrate u prvom licu, neverovatno izaziva da razbijate svoje limite i ostavite vas da želite da se odvozate samo još jedan krug pre nego što napustite igru. Nisam imao previše vremena da istestiram igru do srži što bi se reklo, ali par puta sam se zadesio u situaciji gde sam u trci, a znoj i nerviranje kreće da me opkružuje i dodaje na tom još većem fokusu što je Milestone želeo i da učini.

Sve ove karakteristike mogu se obilno testirati u raznim klasičnim režimima

igre. Brze trke, čitava prilagođena prvenstva, vremenske probe, čak i u mrežnom multiplejeru do 22 igrača (više od ograničenja za 16 igrača u MotoGP 20). Iako zbog odsustva servera pre pokretanja nismo mogli posebno da testiramo ovu funkciju, lepo je znati šta vas čeka dalje. Pravila su uvek potpuno prilagodljiva, čak i u pogledu kvalifikacija i dužine trke, i pružaju sve staze koje su u kalendaru za 2021. godinu poput Mugela ili Katara, plus pregršt klasičnih mesta koja više nisu u stvarnom životu rotacije MotoGP-a poput Lagune Seke. Kada smo već kod šampionata, MotoGP 21 ima, naravno, zvaničnu Dorna licencu,

te imamo pristup svim zvaničnim vozačima i trkama u šampionskim krugovima, računajući na novitet Portima, ali uz odsustvo Brna.

Naravno, postoji i poboljšani režim karijere, uzimajući osnove ionako solidnog režima od MotoGP20 i poboljšavajući ga. Igrači postaju sami sebi menadžeri, a delimično i tim, jer će vozač morati da iskoristi svoje teško stečene resurse da reinvestira u sve kompetentnije osoblje, nadogradnje motocikala i tako dalje, sa stvarnim igračem koji mora da testira nove promene na asfaltu tokom test sesija pre svake trke. Igrači mogu započe-

ti karijeru od MotoGP-a ili nižeg od Moto3 (ovo smo videli x puta do sada, i dosta vam pomaže da naučite i poštujuete snagu vašeg metalnog konja), prolazeći kroz sponzorstva, ponude proizvođača i nadogradnje ka obećavajućoj karijeri u najvišoj klasi. U tom trenutku se čak mogu stvoriti satelitski timovi u nižim kategorijama kako bi pronašli mladi talente i pritom dobili više novca. Sa svim postojećim licencama i nivoima performansi, mogli biste čak da budete svedoci virtuelnih izdanja priča iz stvarnog života, kao što je šokantni debi Acoste u Moto3, borbe Valentina Rossija nakon decenija trka na visokom nivou ili povratak Marca Marqueza nakon povrede na (svi dobro znamo ovo) nestabilnoj Hondi.

Svakako da motociklisti izgledaju realno i kreću se potpuno glatko i jedinstveno, čak sam imao utisak da je dosta bolji "fidbek" nego u RIDE4. Tokom trke

“GRAND PRIX VAM OMOGUĆAVA DA TRKATE KRATKU SERIJU TRKA ZAREDOM ZA SVOJEVRSNO MINI PRVENSTVO”



bićete svedoci dobrih svetlosnih efekata; u stvari, želeo bih da naglasim koliko je efekat kiše vanvremenski predstavljen na asfaltu. Motocikli su odlično odrađeni sa puno detalja, a svi sponzori koje možemo videti u stvarnosti su tu, tako da je realistični efekat stvoren već prilikom gledanja u prelepe dvotočkaše. Staze izgledaju predivno, a bicikli su detaljni koliko to može biti. Igra takođe radi na čvrstih 60 FPS-a, bez obzira na to koliko je bicikala na ekranu, bez obzira na vremenske uslove. Samo to je već očigledan napredak u odnosu na moje iskustvo sa MotoGP 20, ali 60 FPS-a je u osnovi ono što u svakom slučaju možemo očekivati od sledeće generacije. Sa druge strane, ostatak imovine, naime rekviziti i ljudski likovi, izgledaju zaista loše, čak i za PS4 standarde.

Nesreće i padovi sa motocikala u MotoGP 21 su zaista spektakularne, mada je bolje da pokušate da ih izbegnete jer će vas sigurno koštati plasmana, a i zabave. Ako stvari krenu da idu stranpu-

ticom, uvek postoji i zgodna funkcija premotavanja unazad, ako vam zatreba (nagoveštaj, verovatno će vam trebati), posebno kada padnete. Ovu opciju uvek možete isključiti u pomagalima, ali dovoljan je jedan pad da vaša zabava bude ugašena. Ono što moramo da napomenemo je da je MotoGP21 uveo i jedan novitet, gde možete da se vratite na motocikl kada padnete, gde još jednom dolazimo do onog dela sa realizmom, gde jednostavno možete da odlučite da trčite do vašeg motocikla, popnete se i završite trku. Problem je, međutim, u tome što izgleda da nijedan od AI-a to ne radi.

Istina je da nijednom prilikom upravljanja MotoGP motorom nisam primetio veliku razliku u odnosu na druge pret-

hodne naslove, osim u pogledu samog upravljanja. Ovo je jedan od naslova koji počinju da koriste prednosti ekskluzivnih karakteristika koje uključuju kontrole novih konzola. Iako nismo imali šansu da testiramo igru na PS5, kolege koje su radile recenziju za igru bile su zadovoljne upotrebom haptičnih vibracija na PS5 džojstiku. MotoGP 21 se ističe u upotrebi adaptivnih okidača. U slučaju DualSense-a, oni će biti dobri saputnici prilikom donošenja kritične odluke da se nastavi ubrzavati ili ne, i prema tome izbegavati pad na asfaltu. Još jedan veliki plus jeste što je sve jako prilagođeno i optimizovano, tako da nema puno čekanja kakvih imate na primer u Forza Horizon 4 ili Gran Turismo GT. Ova učitavanja traju toliko dugo da vam ubiju "hajp".

“MOŽETE DA OTRČITE DO MOTORA SA KOG STE PALI I NASTAVITE VOŽNJU KAO DA SE NIŠTA NIJE DESILO”



Najbolja vožnja motocikala trenutno? Imam malo toga da se požalim na Milestonov najnoviji pokušaj da oponaša svet MotoGP-a i njegovu serije. Prošlogodišnja već sjajna igra je dodatno poboljšana, sa znatno utegnutijom grafikom i performansama na novim konzolama, nekoliko podešavanja igranja i korisničkog interfejsa i pregršt potpuno novih dodataka. Jedinstvena ručna kontrola nad vozačem nakon pada nije baš toliko uzbudljiva kao što smo se nadali, ali zapravo nije važno. MotoGP 21 je izvrsna izvedba jednog od najbržih i najuzbudljivijih sportova na planeti, pokazujući ne samo da je jedan od najvažnijih Milestonovih velikana, već i jedna od najboljih biciklističkih igara u poslednjih nekoliko godina.

MotoGP video igre su definitivno u prvim rukama.



“MOŽETE IGRATI SEZONU NALIK NA ONU IZ STVARNOG ŽIVOTA”



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

- OS: Windows 8.1 64-Bit or later
- CPU: Intel Core i7-5820K
- GPU: NVIDIA GeForce GTX 1060 sa 6 GB VRAM
- RAM: 16GB
- HDD: 22 GB



IGRU USTUPIO: IRIS MEGA

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE/S/X, PS4, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Milestone

CENA:
49.99€

RAZVOJNI TIM:
Milestone

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA 8.4

- ✓ Odlična za početnike
- ✓ Ali i za prave fanatike i ljubitelje MotoGP serijala
- ✓ Izuzetna fizika kod upravljanja motocikla
- ✗ Pad sa motora i trčanje ka istom me nije zadivilo
- ✗ Audio iskustvo na zvučnicima je daleko inferiornije u odnosu na slušalice
- ✗ Sitni detalji van staze koji ne utiču na negativnu ocenu



Autor: Milan Živković

REVIEW

New Pokémon SNAP

TEŽAK ŽIVOT POKE-PAPARACA...

Kako vrednost 100 grama mlevenog mesa podići da košta kao pola kilograma? Nalepite Meksdonalds nalepnicu na pljeskavicu. Ovakav poduhvat ne bi ni Isus koji je sa dve ribe nahranio hiljade ljudi mogao da postigne, a nesumnjivo predstavlja tekovinu modernog vremena. Pa i umesto da hrani gladna usta, prazni još gladnije novčanike. S tim na umu, ovu umetnost slobodno možemo nazvati tehnikom "obrnutog isusovanja".

Obrnuto isusovanje je prisutno u svim oblicima medija i može se primeniti na apsolutno sve. Stavite zagriženu jabuku na laptop i on čarobno postaje duplo skuplji. Upalite vašu svetlosnu sablju pa neka film bude i najgore smeće, zaradićete milijarde! I pre nego što moje vrhunsko-suptilne analogije odu predaleko, osvrnimo se malo i na Pokemon franšizu.

Da li postoji nešto zasnovano na Pokemonima a da ne zarađuje dobro? Teško. Zato hajde da napravimo nastavak dvadesetak godina stare igre o fotografisanju tih ljupkih stvorenja i naplatimo ga kao da je u pitanju naslov u kom ćete provesti trećinu poznog detinjstva. Da li je New Pokemon Snap loša igra? Ne. Da li je precejeno skupa? O da blagi Bože, da!

Kao što rekoh, New Pokemon Snap je nastavak igre s kraja dvadesetog veka

i formulu unapređuje na nekoliko polja u odnosu na original. Koju formulu? Vrlo jednostavnu. Nalazite se u ulozi fotografa, koji se predefinisanim putanjom na pruži vozi kroz oblast nastanjenu Pokemonima. Na vama je da napravite što bolje fotografije tih bezvremenih stvorenja u prirodnom okruženju, gde ćete na kraju puta biti ocenjeni za kvalitet svake od njih.

Kvalitet zavisi od nekolicine faktora koji uključuju položaj uslikanog Pokemona, vidljivost i momenat u kom ste ga fotografisali. A nakon što postignete dovoljno visok rezultat, otključavate narednu oblast i napredujete sa pričom.

Da, igra poseduje priču koja je plitka ko plehani tanjir, što bi Balašević rekao. Ali istovremeno odlično služi da motivise igrača da igra dalje nešto što bi inače daleko brže moglo da dojadi. Uostalom, koliko to brzo ova igra može da dojadi? To je glavno pitanje čiji odgovor definiše koliko ona zapravo zaista vredi.

Ukoliko tražite akciju, lov na Pokemone svih generacija, slobodu kretanja, uzbudljivu priču i mnogo, mnogo sadržaja, vrednost ove igre za vas je tu negde oko nula dinara, dragi čitaoci. Sa druge strane, ukoliko ste ljubitelj fotografije, sporijeg gejmplaja, apsolutni zaljubljenik u Pokemone i želite da se relaksirate uz zagonetke koje od vas iziskuju da po dvadeset puta prođete isti nivo,

imate sreće! Ovu igru od neprocenjive vrednosti za vas, potrebno je da platite samo šezdeset tričavih evra.

Možemo biti grubo prema igri ili apsolutno očarani njenim svetom, ali činjenica je da ona nije za svakoga. Pa i pored toga što ovo važi za gotovo svaku video igru, New Pokemon Snap traži zaista specifičnu publiku, ali to ne znači da možda upravo baš vi nećete biti prijatno iznenađeni onime što ona ima da ponudi.

Svet igre izgleda poprilično lepo. Verovatno je u pitanju jedna od najboljih igara Pokemon franšize. Okruženja su mnogobrojna, detaljna i dovoljno pametno nastanjena Pokemonima da se lako možete uživati u njenu atmosferu. Nivoi iako linearni, ne nude identično iskustvo svaki put kada prođete kroz njih. Pokemoni se mogu navići na vaše prisustvo pa biti više prijateljski nastrojeni, a možete ih i "animirati", recimo bacajući hranu u njihovom smeru.

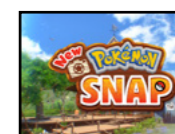
Fotografije koje napravite, naknadno možete i ulepšati u jednostavnoj aplikaciji, pa zatim podeliti sa prijateljima. Iako ovo podrazumeva da imate dovoljno zainteresovane prijatelje za ovako nešto, što je teže pronaći nego ultra retkog Pokemona, svakako je u pitanju zanimljiva opcija koja odlično ide uz fotoografski duh igre.



“NAPREDAK KROZ NIVOE ČESTO ZAVISI OD REŠAVANJA ZAGONETKI KOJE SU PREVIŠE MISTERIOZNE ZA MANJE STRPLJIVE IGRAČE”



“VEROVATNO JE U PITANJU JEDNA OD NAJLEPŠIH IGARA POKEMON FRANŠIZE”



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
Nintendo Switch

IZDAVAČ:
Nintendo

CENA:
59,99€

RAZVOJNI TIM:
Bandai Namco Studios

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA **6.6**

- ✓ Relaksirajuće
- ✓ Atmosferični Pokemon svet
- ✓ Zabavne interaktivne zagonetke
- ✗ Namenjeno specifičnoj publici
- ✗ Napredak previše ograničen
- ✗ Preskupo!

Tu su i noćne verzije nivoa gde druge vrste Pokemona izlaze na videlo, a i pored toga što u igri nije prisutan baš svaki postojeći Pokemon, budite sigurni da ćete sresti bar šačicu iz svake od postojećih osam generacija. Osam generacija zvuči kao porodica Topalović na okupu, ali kada su Pokemoni u pitanju, videti ih toliko u jednoj igri može biti samo plus.

No za prosečnog igrača, osim sporog i dosta ograničenog gejmplaja, prepreku može da predstavi i napredak kroz igru. Progres često zavisi od misterioznih zadataka koji skoro da uopšte nisu objašnjeni, a fotografije u većini slučajeva kao da se ocenjuju nekim nasu-

mičnim metodama koje zavise od trenutka do trenutka.

Kada se sve sabere i oduzme, siguran sam da će tehnika obrnutog isusovanja i ovaj put uroditi plodom i da će stotine hiljada igrača širom sveta zaigrati igru iako ih fotografija ni najmanje ne zanima. Nesumnjivo će se dobrom delu publike dopasti, naročito ukoliko im ljubav za džepnim čudovištima ne jenjava. Ali ukoliko se ne prepoznajete u takvom opisu, možda bi bolje bilo da novac koji je potrebno utrošiti na ovu igru, potrošite na nekom drugom mestu. Ne, definitivno ne u Meksdonaldsu.



Autor: Milan Živković

REVIEW

REKNUM CHERI DREAMLAND

MOLIMO NE KOMENTARISATI NASLOV

Nekada davno, pre vremena interneta, portala, pa i svuda dostupnih igračkih časopisa, igre smo birali na jedan sasvim drugačiji način. Niko nije jurio na Metacritic da proveriti skor, pa da tek ukoliko je odličan pruži igri šansu. Svako mišljenje koje bismo imali o nekoj igri bilo bi u potpunosti naše i na njega nije uticala stihija pozitivnih ili negativnih kritika sa svih strana. Za igru koja nam je protračila vreme i živce, nismo mogli da krivimo zle časopise i potplaćene novinare već isključivo... pa, same sebe.

Dobro, nije ni to sasvim fer prema nama, jer kako smo i mogli da znamo kva je igra bez da je prvo nabavimo pa zaigramo? A pa da, postojao je jedan način - analiza omota kutije u kojoj bi igra dolazila. Pre kupovine, dobro bismo zagledali naslovnu sliku i eventualnih nekoliko slika iz igre na poledini kutije, pa izuzetno samouvereno donosili sud o kvalitetu naslova. A Bogu hvala, autori igara bi nekada više truda uložili u omot nego u samu igru, uzrokujući neke od najvećih trauma iz detinjstva igračima širom sveta.

Pa iako je ovaj metod sada gotovo u celosti iščezao, izgleda da njegovi ostaci još uvek postoje, ne bi li nekako uspeli da zavedu naivne igrače. Ostaci? Reč je naravno o slikama iz igre. Ukoliko igra u tom jednom zamrznutom frejmu izgleda iole privlačno, ma koliko loša bila, nije nemoguće da će se neko upecati na njen našminkani šarm.

I tako je trebalo da namirišem ispod prosečnu igru još kod "Reknum" u naslovu! Ali nekolicina slika, tih prokletih simpatičnih ekrana iz igre, naterali su me da zažmurim (i zapušim nos) pa uplovim u igru koja, verovali ili ne, sebe naziva delićem "Reknum sage". O u šta si se to upustio, crni Milane...

Nakon malo istraživanja, uvideo sam da je već postojala igra pod skraćenim nazivom "Reknum" kao i da je u planu igra rođena na Kickstarteru po imenu "Reknum Fantasy of Dreams" koja će izaći za Nintendo Switch pa čak i Sega Mega Drive i Dreamcast (!). Nakon što sam video gejملهj iz prve igre i shvatio da su neki od nivoa u potpunosti reciklirani u ovaj Cheri Dreamland, pa i da nova igra deluje kao još jedna doza reciklaže... Verujte da sam poprilično zatečen ispustio miš iz ruke, dok sam drugom preturao po fioci u potrazi za Aspirinom.

Reknum Cheri Saga je 2D platformer, grafike koja izgleda kao igra iz šesnaestobitne ere ukoliko bismo je pustili na originalnom Gejm Boju. Vrlo čudan odabir vizuelnog stila, pogotovo ako uzmemo u obzir muziku i animacije koje pričaju priču i povezuju nivoe. U tom smislu, sve deluje kao Cuphead za siromahe, jer asocira na crtane filmove iz tridesetih godina prošlog veka, ali sa jako malim budžetom pri produkciji.

Nivoei kao da obećavaju dobar dizajn, povremenom postavkom pametnih

deonica i zagonetki, a onda... Onda vas dočeka surova stihija nasumičnih događaja koji vode u smrt, pri čemu nivo krećete ispočetka ukoliko niste te sreće da ste dogurali do checkpointa. Zapravo, u jednom momentu sam čak i upropastio checkpoint tako što sam se izgubljen vratio do prethodnog, koji je od tada pa nadalje opet bio moja polazna tačka nakon svake smrti.

Priča koja prati igru je toliko zaboravljiva, da je bilo dovoljno sat vremena od momenta kada sam igru ugasio do trenutka kada sam počeo da pišem ovaj tekst, kako bih je u potpunosti zaboravio. Neke zle veštice, čarobna zemlja, mačevi i vile... Znete već, saga neverovatnih razmera, zev zev zev. Sva sreća pa je sama igra odlična, je l' da?

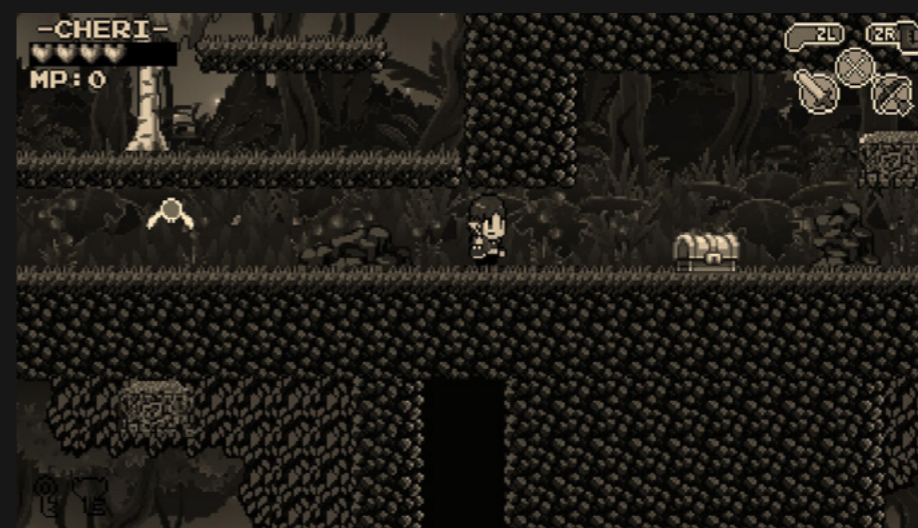
Ne.

Ma koliko zapravo frustrirajući nivoei bili, pa i činjenica da ćete neke igrati ispočetka iznova i iznova (nevoljno, jelte), igra zapravo ima i nešto malo zabavnog faktora. Kretanje karaktera nije toliko loše, pa i platformisanje može biti zabavno, naročito pri skakanju po zidovima u stilu Super Meat Boy klasika. Ali poput i čudnog crno-belog (žutog?) grafičkog filtera, kao da je i cela igra, od gejملهja pa do igrivosti, na nekim teškim sedativima.

I tako se u jednom momentu celo iskustvo pretvori u neku vrstu sado-mazo iskušenja. Igra koja vas ubija u pojam a



"REKNUM STIL ASOCIRA NA CUPHEAD ZA SIROMAHE"



pred kojom ne želite da pokleknete. Zahvaljujući svojoj iole simpatičnoj grafici i kontrolama koje uz muziku daju utisak kao da je u pitanju neki bolje osmišljen naslov, ne možete sasvim da krivite igru. Već vam sve nekako deluje kao da ste vi krivi što igru ne igrate bolje, što ne obraćate više pažnje, što ne radite ne znam šta... Mislim da sam u jednom trenutku poverovao da sam kriv i za to što je igra loša. E tu je bilo dosta!

Reknum Cheri Dreamland je kao loš sladoled koji jedete dok ste prehladeni ne

bi li vam ublažio upalu grla. Ukus ne osećate ali ga i dalje nekako proždirete dok mrzite sebe jer niste Rus da se lečite ovakvim alternativnim metodama. I pored toga što ovo možda jeste sladoled i to na slici veoma primamljiv, od srca vam preporučujem da popijete neki dobar čaj.

A opet, možda ni vi ne verujete zlim časopisima i potplaćenim novinarima? Pa što odmah niste rekli! Samo izvolite. Reknum Cheri sado-mazo Dreamland vas jedva čeka.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 64bit
CPU: Intel Core i5 @ 3.3 GHz
GPU: Nvidia GeForce GTX 550 TI
RAM: 4GB
HDD: 500MB

IGRU USTUPIO:
NAPE GAMES

PLATFORMA:
PC, Nintendo Switch

IZDAVAČ:
NAPE GAMES

CENA:
6,99€

RAZVOJNI TIM:
NAPE GAMES

TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

4.4

- ✓ Muzika i grafika na momente simpatični
- ✓ Povremeno zabavan gejملهj
- ✗ Frustrirajući dizajn checkpointa
- ✗ Osećaj izgubljenosti
- ✗ Nema motivacije za dalje igranje



Autor: Nikola Akseptijević

REVIEW

VILLAGE

RESIDENT EVIL™

VAMPIRSKI SENZUALIZAM



Village je veoma specifična igra koja istovremeno ispunjava toliko dobrih elemenata u vezi Resident Evil franšize, dok istovremeno budi neke najslabije segmente iste. Iako na prvi pogled Village deluje kao punokrvni nastavak RE 7 (što i jeste u narativnom smislu), gejmplaj i horor elementi koji ga krasi su jedna veoma čudna mikstura skoro svakog prethodno korišćenog horor pristupa u RE franšizi. Ovo će za neke biti veoma razočaravajuće, dok će za druge biti još maestralnije iskustvo. Naime, poslednja igra koja je posedovala ovoliku količinu fanservisa za svoje prethodnike je Dark Souls III.

Village u sebi ima korene znatno više akcionog i napetog Resident Evil 4, nego što ima survival horor aspekte prve trilogije, kao i Biohazarda. Meni je ovo lično poražavajuće, mada to ne znači da je Village loša igra, baš naprotiv, jer se može klasifikovati kao jedan od najboljih theme park horora današnjice.

Priča počinje sa protagonistom Biohazarda, Itanom Vintersom, koji tri godine

kasnije nakon incidenata u sedmici živi sa svojom ženom Miom i ćerkom Rouz negde u Evropi. Kris Redfield koji ih je tamo sakrio, ubrzo razrušava idilu, odvođeći Miu i Rouz, da bi se Itan nakon saobraćajne nesreće našao u neimenovanom istočnoevropskom selu. Tipičan uvod u jednu priču koja poseduje i fenomenalne i razočaravajuće momente.

Konkretno – glavna pretnja su četiri gospodara, tj. bossa, koje Itan mora da pobedi kako bi spasio svoju ćerku. Iz glavnog sela ćete postepeno ot-

ključati četiri velike zone vezane za svakog od četiri gospodara. Ono što predstavlja problem u narativu Sela nije loše koncipirana fabula, već dosta šuplje i iritantno napisani likovi. Pored par solidnih karaktera kao što su Kris Redfield, Gospa Dimitresku i Djuk, ostali zlikovci su poprilično površni, uprkos svojoj znatno više ljudskoj mentalnoj prirodi, nego natprirodnoj. Pored toga, Village ima neke vrsno osmišljene horor momente. Okolni svet poseduje kreativan pripovedački efekat koji amplifikuje baš one trenutke psihološkog horora



“Pored nekoliko solidnih karaktera kao što su Kris Redfield, Gospa Dimitresku i Djuk, ostali zlikovci su poprilično površni”



koji svojim ambijentom i atmosferom odiše, ali i eksplozivne jumpscareove i akcijske sekvence kojih nažalost postoji više nego što je potrebno.

Kada smo već kod akcije, borbeni sistem Sela je još jedan segment ove igre gde je RE 4 imao najviše uticaja. Pored sistema inventara koji je identičan onom iz četvorke, sama akcija je dosta napeta i veoma prisutna kroz skoro svaku zonu igre. Ovoga puta su u pitanju likantropi, tj. vukodlaci koji imaju ponovo nešto više humanoidno ponašanje nego jednostavni zombiji. U igri postoji nekoliko različitih tipova neprijatelja i mini bossova, dok će Itan kako igra bude prolazila sakupiti ogroman arsenal oružja, od običnog pištolja, pa sve do mina, bombi, snajpera i automatskih pušaka. Po ovom sistemu se i vidi taj iskorak od Biohazard iskustva, jer, količinski, Village ima znatno više akcionih segmenata koji traju duže i pružaju dosta intenzivnije iskustvo.

Ipak, između tih sekvenci su tipične Resident Evil zagonetke gde ćete bauljati po okolini tražeći predmet koji vam treba, zajedno sa resursima za kraftedovanje i novcem koji možete trošiti kod Djuka – jezivo debelog trgovca koji se pojavljuje na svakom koraku. Svi ovi sistemi ipak dodaju dosta na solidan borbeni gejmpler Sela, gde se jedino može zameriti to što se Itan presporo kreće, kao da je pod vodom, mada je Village baš zbog tog sporog kretanja jedno pravo vizuelno i stravično iskustvo. Ono što će vam ipak najviše praviti problem jeste dosta divlja priroda vaših protivnika, na sistemu nišanja i pucanja koje je poprilično sporo i efikasno jedino ako pogađate protivnike u glavu. Iako je sama pucačka mehanika solidna, sa strane kontrole koje ne pomažu nimalo, ovo iskustvo je sigurno znatno lakše na mišu i tastaturi.

Village je bez teškog premissljanja među najboljim igrama koje su ikada izašle, često dostižući nivoe fotorealizma. Najbitniji segment Sela, posle njegovog glavnog lika Itana, jeste samo selo. Količina detalja, posvećenosti i autentičnosti svakog ćoška i zapečka malog oronulog sela je astronomska. Iako malih razmera, svet je ispunjen takvim vizuelnim narativom i sumanutom količinom detalja da ćete uz Itanov blagi hod često zagledati svaki ćošak vaše okoline.

Zamak Dimitresku je već u demou izgledao impresivno da bi me sada, sa ostacima svog velelepnog zdanja, ostavljao bukvalno bez daha. Svaki zlatni ili uklesani ornament na nameštaju, keramici, mermeru je toliko detaljan da na momente deluje kao da više nije ni u pitanju igra već film iz prvog lica. Pored toga, dodatni elementi kao što su velelepni murali, renesansni portreti i čudni simboli dodaju na ovu eksploziju umetničkih pravaca i odličnog pripovedanja.

Muzika je blago generična, mada je i nema previše, pošto se Selo dosta oslanja na horor efekat sirove tišine gde oslušujete korake obližnjih kreatura. U tim momentima se i nalaze povremeni elementi dinamičnog horora protiv naizgled nepobedivih neprijatelja, ponajviše kod boss borbi ili šunjažama kroz žitno polje. Kao šlagvort ne sve to, zvučni efekti koji odlikuju sve te trenutke su apsolutno vanserijski visokog kvaliteta i autentičnosti.

Uz sve pomenuto, Village ima i zanimljivi The Mercenaries mod koji baca akcent na nešto eksplozivniju borbu igre,

pa ćete se uz vremenski merene nivoe truditi da poubijate što više neprijatelja za veći skor. Ovo ume biti zabavno za one koji vole ovakve time trial izazove, često i prisutne u kasnijim RE igrama.

Što se tiče samih performansa, Village drži solidnih 45 FPS-a na 4K rezoluciji sa ray-tracingom uključenim, dok se to pretvara u konstantnih 60 ako ugasiš tu opciju. PC nažalost ima AMD ekskluzivitet za korišćenje ovih odlika, pa ako imate Nvidia RT karticu bićete uskraćeni za ovakvo iskustvo, makar za sada. Ipak, to nije ni izbliza dovoljan razlog da biste propustili Village, koji stvarno učvršćuje neke odlične gejmpler elemente, dok ponovo ispunjava i prohteve skoro svih fanova RE franšize, inkorporirajući jedno punokrvno fanservis iskustvo. Ovo Village ne čini lošim, već ga utoliko i poboljšava, jer ponovo dodaje na dubini brojnih igračkih momenata, dok gubi na pojedinim narativnim propustima zbog nestalnog tempa. Ipak, taj gubitak je znatno manjih razmera od njegovih pozitivnih odlika, toliko da Village predstavlja jedno od najboljih izdanja kultne franšize.

“KOLIČINSKI, VILLAGE IMA ZNATNO VIŠE AKCIONIH SEGMENTA KOJI PRUŽAJU DOSTA INTENZIVNIJE ISKUSTVO OD BIOHAZARDA”



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 10 64-bit
CPU: AMD Ryzen 5 3600
GPU: NVIDIA GeForce GTX 1070 /
AMD Radeon RX 5700
RAM: 16 GB
HDD: 30 GB



IGRU USTUPIO:
CD MEDIA

PLATFORMA:
PC, PS4, PS5

IZDAVAČ:
CAPCOM

CENA:
59.99€

RAZVOJNI TIM:
CAPCOM

TESTIRANO NA:
PS5

OCENA **8.3**

- ✓ Solidna priča
- ✓ Apsolutno maestralno odrađena okruženja u svakom aspektu
- ✓ Zabavna borba, uprkos propustima
- ✗ Pojedini likovi su dosta zapostavljeni ili loše napisani
- ✗ Previše akcionih segmenata u odnosu na zagonetne ili stealth momente
- ✗ Nezagrapne kontrole i kretanje



Autor: Stefan Mitov Radojičić

REVIEW

RWBY
GRIMM ECLIPSE
DEFINITIVE EDITION

POKUŠAJ PONOVDNE PRODAJE

Originalno napravljen kao demo od strane velikog ljubitelja originalnog serijala, Džordana Skota, pa zatim preuzet od strane Rooster Teeth studija kako bi se napravila kompletna igra, kasnije portovana na Nintendo Switch od strane Aspyr studija, i to u svojoj finalnoj, Definitive Edition formi, koja definitivno nije toliko spektakularna koliko njen naslov kaže.

Igra podržava sopstvenu jedinstvenu priču koja ne prati seriju u potpunosti, već samo njen kanon, i dešava se između Volume 2 i Volume 3 sezona. Počinje tako što glavne junakinje tima RWBY, Ruby, Weiss, Blake i Yang putuju do Emerald Forest-a kako bi istražile problem u sigurnosnoj mreži šume. Kako budete dublje zalazili u šumu i ovu misteriju, tako ćete se susretati sa sve većim hordama Grimm neprijatelja.

Sam gejملهj i combat je u potpunosti baziran na hack-and-slash stilu sa par manjih RPG dodataka. Naime, i dalje ćete se služiti kombinacijom ne samo standardnih low i high napada, već i napadima na daljinu koji su sastavni deo oružja koje likovi poseduju. Pored toga ćete koristiti i raznorazne specijalne poteze i komboe koji su jedinstveni za svakog lika i dodatno mogu da se personalizuju skilovima koje budete birali kroz napredak, u čemu se najviše primećuju

ti minimalni RPG elementi. Jedinstvena stvar oko skilova jeste da ćete samo mali broj otključati običnim napredovanjem likova kroz nivoe. Naime, većinu njih ćete dobijati kako budete izvršavali achievement-e koje vam igra postavlja za svakog lika.

Druga veća novina u odnosu na standardne singleplayer hack-and-slash igre je to da je osim offline moda igra zapravo napravljena za online co-op mod sa četiri igrača i podržava odličan drop-in drop-out sistem, sa kojim se i sukobi sa neprijateljima aktivno menjaju u težini. Dodatno na težinu dodaje veoma haotična kamera i skoro apsolutno nepostojeći lock-on sistem. Kamera će često sakrivati protivnike koji su vam ili blizu, daleko, ili odmah iza vas, dok će vaši udarci neretko biti samo vitlanje po vazduhu ili pucanje u prazno.

Najveći problemi su vezani za to da je igra jedva iole promenjena od njene Early Access verzije koja je izašla pre jedno 5 godina. I dalje ne postoji nikakva tutorial sekcija, već vas igra momentalno baca u prvi nivo. Sami nivoi nisu nimalo promenjeni i još uvek postaju izuzetno dosadni pri dužim igračkim sesijama. Po neka nova mehanika pokušava da se uglavi, ali uglavnom su to samo borbene arene u kojima se ili bijete dok svi ne popadaju, ili čuvate neku lokaciju i spravu u istoj.

Definitive Edition radi bar jednu stvar dobro, donekle, a to je da konačno ubacuje couch co-op, ili ti igranje u više igrača, ali bez potrebe da se ode online, ali čak i ovo ume da napravi koju zavrzlamu. Iako Switch opušteno podržava couch co-op do 4 igrača, ova igra će biti limitirana samo na maksimum 2. Jedan od razloga je verovatno to da je kamera veoma loše optimizovana za ovakav tip igranja i prati samo glavnog lika, jer drugi igrači i njegov lik vrlo lako mogu da odu van vidokruga i izgube se. Čini se da je ceo sistem prosto nedovršen.

Ako uzmete ovu verziju, specifično odrađenu samo za Switch, bar ćete dobiti sve DLC kostime i dodatni JN-PR tim koji se do sada prodavao za solidnu količinu novca uz originalnu igru. Uz ovo stižu i dva nova seta kostima za RWBY tim.

Grafika verno prenosi sve likove i lokacije iz serije, što i nije teško znajući u kakvom stilu je sama serija pravljena. Problem je što je developer studio koji je radio port odlučio da još više smanji detalje na Switch verziji. Igra koja već nije bila nimalo grafički zahtevna zbog svog stila i izgleda sada izgleda još gore. Ovo je prilično razočaravajuće, pogotovo znajući kakve prelepe igre sa divnim detaljima postoje na ovoj konzoli.



“VEOMA DOBRA IDEJA, ALI LOŠA IZVEDBA”



“ČAK NI NAJVEĆI FANOVI NISU ZADOVOLJNI IGROM”



IGRU USTUPIO:
ASPYR

PLATFORMA:
Nintendo Switch
IZDAVAČ:
Aspyr
CENA:
29.99€

RAZVOJNI TIM:
Aspyr
TESTIRANO NA:
Nintendo Switch

OCENA

5

- ✓ Zabavan online co-op
- ✓ Couch co-op
- ✓ Svi DLC-ovi na jednom mestu
- ✗ Minimalne promene
- ✗ Loša kamera
- ✗ Cash grab

Muzika se odlično uklapa u ovaj stil igre kao i u samu seriju iz koje je preuzeta. U prevodu, čujete pregršt numera iz same serije. Glasovna gluma je u globalu odlična, a glavne uloge tumače originalni glumci iz serije, osim nekoliko skorašnjih promena koje su uvedene i u ovu verziju igre.

Mane smo većim delom gore pomenuli, ali jedna dodatna, smešna greška koja je još uvek tu jeste da kada pokušate da pauzirate igru, recimo da biste kupili novi skill, igra se uopšte ne pauzira. Ovo nije Soulslike igra!

RWBY Grimm Eclipse Definitive Edition je veoma brzo sklepan cash grab. Rooster Teeth studio je u velikim problemima i RWBY serija opada u popularnosti, tako da je ovo verovatno bio pokušaj da se brzo i lako odradi port za Switch zarad još malo profita. Sama cena igre za ovu konzolu je veća nego za originalnu PC verziju, a novine koje donosi nisu vredne tih para. Ukoliko ste još uvek veliki fan serijala i baš hoćete da imate portabilnu verziju igre koju možete igrati sa još nekim prijateljem, onda možete nabaviti ovu verziju. U svakom drugom slučaju najbolje je da je zaobiđete, ili da sačekate debeli popust.



Autor: Nikola Savić

REVIEW

STRANGELAND

Primetio sam da u poslednje vreme često krenem recenzije sa pozamašno dugim ekskursom o razvojnom timu, igri, istoriji igre, bla, bla, bla... te ovoga puta neću tako!

Dovoljno je reći da je Wadjet Eye Games poslednjih desetak godina jedno od najvećih imena u svetu point & click avantura, da praktično nijedna njihova igra nije bila promašaj, te sam ovu igru sa nestrpljenjem čekao da sednem i odigram. Recenzije par njihovih prethodnih igara možete naći u nekom od starijih brojeva našeg časopisa, ako vas interesuje da saznate više o njima!

Strangeland, baš kao sve ostale igre publikovane od strane Wadjet Eye Games, je retro pikselizovana point & click igra sa velikim akcentom na narativu i atmosferi.

Priča igre nas stavlja u ulogu osobe koja nije sigurna ni ko je ni gde se nalazi (niti kada se nalazi), a svet oko njega je

jedan uvrnuti nadrealni čardak ni na nebu ni na zemlji, koji naizgled predstavlja luna park, ali je zapravo otelotvorenje najjuvnutijih noćnih mora koje ste ikada imali.

Naš glavni junak, odnosno vi, odmah na početku se susreće sa misterioznom plavom ženom koja skače u svoju smrt, i premda ne zna ko je ona, otkud ona tu, i zašto se ubila, zna da je ona neko ko njemu dosta znači. Srećom (ili nesrećom?) ona nije zauvek mrtva, već iznova i iznova ponavlja svoj suludi samoubilački potez skokom. Od tog trenutka krećete da istražujete ovaj misteriozni zabavni park i pokušate da pronađete odgovore na razna pitanja koja vas muče.

Već u samom startu igra radi odlično jednu stvar, a to je da postavlja veliki broj pitanja bez da vas optereti ili da deluje pseudo „duboko“. Odmah će vas sve zaintrigirati i želećete da nađete odgovore i saznate više o svemu. Ko je ta

plava žena? Ko sam ja? Otkud ovde i šta je uopšte ovo mesto? Ubrzo ćete krenuti da upoznajete i šarenolike stanovnike ovog mesta, što će, očekivano, samo otvoriti dodatna pitanja umesto da vam daj odgovore. Ali, kao što rekoh, ovo uopšte nije frustrirajuće ili zbunjujuće, jer praktično sve na šta naletite u igri je zanimljivo samo po sebi, ima neku vrednost nezavisno od celokupne priče, pa će vam svaka sledeća scena koju otvorite, svaki novi lik koga upoznate, bit zanimljiv i zadovoljiti vašu maštu. Ne bih da ulazim previše u detalje jer zaista je loše spojlovati elemente priče ove sjajne igre više od uvodnog dela, ipak ih trebate doživeti iznenadno i bez predznanja.

Gejملهj prati standardne elemente koje možete očekivati od Wadjet Eye igara i P&C avantura generalno: istraži, pronađi, kombinuj, interaktuj sa okolinom i reši tu i tamo koju zagonetku. I to je sasvim u redu, igra to radi odlično i veoma dobro balansirano. Zagonetke niti su previ-



“PRIČA IGRE NAS STAVLJA U ULOGU OSOBE KOJA NIJE SIGURNA NI KO JE, NI GDE SE NALAZI, NITI KADA SE NALAZI.”



“ZNATE DA JE GEJMLEJ DOBRO DIZAJNIRAN KADA U SVETU IGRE KOJI JE ČISTA SUPROTNOST NORMALNOM I KONVENCIONALNOM, ZAGONETKE IMAJU SAVRŠENOG SMISLA I LOGIKE.”

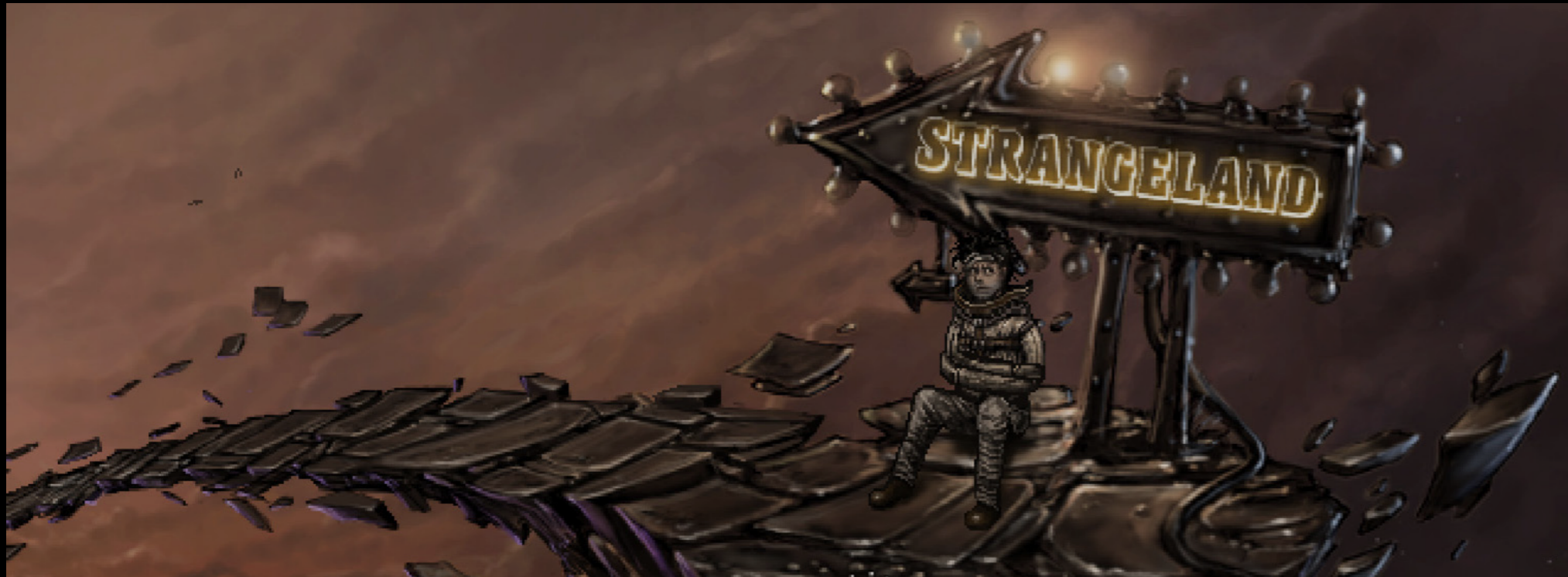
še teške, niti lake, i ono što je kod njihovog dizajna najbitnije, veoma su intuitivne i odlično povezane sa narativom. Zna-te da je gejملهj dobro dizajniran kada u svetu igre koji je čista suprotnost normalnom i konvencionalnom, zagonetke imaju savršenog smisla i logike.

Igra ima i malo metroidvania elemenata u tom smislu da ne postoji jasan progres, već imate određen broj otključa-

nih lokacija i često ćete ići tamo-vamo kako bi rešavali zadatke i povezivali deliće zagonetki dok ne dođete do trajnog rešenja.

Igra i u samom narativu, kombinovano sa gejملهjom, često koristi zagonetke u tradicionalnom smislu (igre reči, gonetalice, dvosmislene izjave, itd.). Par stvari koje mi se ne sviđaju kod gejملهja su više „tehničke“ prirode. Recimo,

nije mi jasno zašto se odustalo od kliznog menija za inventar, već sada mora da se uđe u inventar, odabere predmet, pa onda da se klikne negde sa strane da se zatvori, pa tek onda radi interakcija sa okolinom. Ovo je moglo elegantnije da se reši, pogotovo što smo već vidali u ranijim Wadjet Eye igrama bolja rešenja. Posebno mi se sviđa način na koji je prirodno ugrađen hint sistem u sam narativ igre. Ukoliko niste sigurni šta treba-



“MUZIKA JE KOMBINACIJA DISTOPIJSKIH METALNIH ZVUKOVA, KONSTANTNE DISTORZIJE, ŠKRIPANJA, ŠUMA, I OSTALIH GENERALNO NEPRIJATNIH ZVUKOVA KOJI SAVRŠENO OŽIVLJAVAJU DEPRESIVNO-OČAJNU AURU”

te raditi dalje nagoveštaje možete dobiti na nekoliko načina, par njih su suptilni, pa vam ih neću pomenuti, ali jedan za koji saznate odmah na početku je da prosto pozovete broj „0“ na govornici i javiće vam se misteriozna muška osoba koja će vas malo omalovažavati, i onda vam dati neke tragove šta trebate raditi dalje. Sjajno mi je kako ovo deluje kao potpuno logični deo onoga što se dešava u priči, i ne razbija imerziju, već možda čak i dodaje na priči.

Kao što rekoh, zadaci su dosta dobro balansirani, i premda sam možda imao par situacija gde sam lutao više nego što bih trebalo, ipak nije prešlo onu granicu gde traženje rešenja preraste u frustraciju, već bude taman toliko da se osetim još više zadovoljnim što sam rešio problem.

I same lokacije i likovi na koje ćete nailaziti su odlično dizajnirani, kako u vizuelnom pogledu, tako i u narativnom smislu. Rekao bih da se vidi uticaj Kronenberga, Beksinskog, i još nekih slikara, režisera, i pisaca nadrealista 20. veka, ali ćete često čuti likove kako citiraju neke filozofe ranijih vekova ili još pokojni skriveni omaž.

Svi likovi su obavijeni velom misterije i tajnovitosti, svi pričaju pomalo zavijeno i u zagonetkama, ali to nije prepotentno, već zbog same prirode tog mesta i njihove drevnosti. Biće vam zanimljivo dok lagano kroz narativ saznajete više o njima i povezuje deliće narativa kako biste dobi-

li kudikamo širu sliku celog mesta i priče.

Ono što bih voleo da igra ima, ali nažalost nema, je neka vrsta dnevnika, gde bi mogli da se vratimo i pročitamo sve razgovore koje smo imali, jer kao što rekoh, dosta dijaloga je poprilično kriptično, i premda mi ovo nije pravilo problem za rešavanje zagonetki, pomoglo bi mi da možda bolje povežem neke elemente priče, jer o nekim stvarima koje likovi pričaju zaista treba malo i razmisliti da bi se dokučilo njihovo značenje. Razumem da je ovo možda zbog toga što i sam karakter treba da se oseća zbunjeno i izgubljeno i da je ta njegova pozicija na taj način bolje prenesena do igrača, ali ipak bih više voleo opciju dnevnika.

Mora se pohvaliti i glasovna gluma, koja je verovatno jedna od najboljih do sada u Wadjet Eye igrama, pogotovo kada su u pitanju sporedni likovi. Ovo isto vazi i za muzičku podlogu, koja je neka kombinacija distopijskih metalnih zvukova, konstantne distorzije, škripanja, šuma, i ostalih generalno neprijatnih zvukova koji savršeno oživljavaju depresivno-očajnu auru mesta i opšti gubitak razuma njegovih žitelja.

Ovde bih da podvučemo crtu, već sam ionako odužio tekst previše, a kasnim da ga pošaljem (sad znate kako mi je bilo dok sam bio urednik!), tako da ću samo reći da je Strangeland prava poslastica za sve ljubitelje nadrealnih avantura, tako da nema potrebe za dvoumljenjem - odigrajte je!

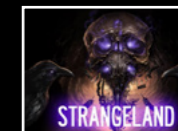


Please help me.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7,8,10, XP SP2
CPU: Dual core ili bolje
GPU: Direct3D, OpenGL, DirectX 5
RAM: 2 GB
HDD: 2GB



IGRU USTUPIO:
WADJET EYE
GAMES

PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
Wadjet Eye Games
CENA:
12,50€

RAZVOJNI TIM:
Wormwood Studios
TESTIRANO NA:
PC

OCENA 8.4

- ✓ Intrigantna priča.
- ✓ Maštovito uvrnuti svet.
- ✓ Glasovna gluma i muzika.
- ✗ Par sitnih tehnikalija.



Autor: Milan Janković

REVIEW

THE INVISIBLE HAND

TRGOVINA AKCIJA BEZ MORALA, TO JE ZA GUBITNIKE

Normalnoj osobi kojoj finansijski život protiče od plate do plate i tako mesecima, pa zatim godinama, bez kraja, život brokera na berzi izgleda kao san. Kroz njihove ruke prolaze ogromne svote novca, što sa sobom vuče ostala zadovoljstva u životu. Novac nas možda ne čini srećnima, ali zato sa njim možemo kupiti stvari koje to mogu učiniti za nas.

Mnoge kompanije u ovoj niši zanimanja mahom se bave malverzacijama kako bi izigrale sistem i tako došle do novca. Po svaku cenu! Igra koja to pokušava da predstavi igračkom auditorijumu je The Invisible Hand, prvenac studija Power Struggle Games.

The Invisible Hand vas stavlja u nalicano odelo neimenovane osobe koja je upravo dobila posao u kompaniji FERIOS, koja se bavi trgovinom na berzi. Protagonista je možda predstavljen kao bezličan, ali iza njega postoji ambicija da ostvari svoj san i dostigne sam vrh, sakupljanjem profita i gašenjem moralnog kompasa.

Problem je što je glavni lik samo početak jer je u kompaniju primljen "preko

veze", što znači da se mora snalaziti kako zna i ume. To vas polako vodi u zečju jamu i otkriva pravu politiku kompanije za koju radite, kao i njena skrivena sredstava za dobijanje profita.

Sam gejmpler je veoma prost i vrti se oko kupovine i prodaje akcija na berzi. Akcije čija vrednost raste treba kupiti pa zatim prodati pre pada vrednosti, ili "shortovati", što je rizičnije ali se može isplatiti. U ovom delu igra će od vas zahtevati punu pažnju, pošto nema automatizovanog sistema za kupovinu akcija, koji zapravo postoji u stvarnom životu. Pad i rast vrednosti pratite na monitoru, na kojem sa jedne strane imate savete, dok se sa druge nalazi Geistnet. To je u suštini mračna strana interneta na kojoj se nalaze procurele i inače skrivene informacije, koje upućuju na to šta će se uskoro desiti sa pojedinim akcijama. U igri ćete ostvarivati kontakte sa različitim klijentima što takođe doprinosi vašem uspehu, pogotovu upotrebom lobista kako bi direktno uticali na akcije.

Tokom trgovine akcijama sve savete možete slušati ili zanemariti. Postoji puna sloboda izbora, koju prate i pojedine posledice. U nesmotrenoj jurnja-

vi za što većim delom kolača može doći do pada rejtinga, što sa sobom nosi probleme i može upropastiti karijeru koja je tek započeta.

Sama srž igre je prilično dobro osmišljena, ali nakon malo dužeg igranja problemi iskaču na površinu. Sloboda izbora koja navodno postoji u igri je samo iluzija. Okej, šta kupiti ili prodati se može birati slobodno, i upotreba nedozvoljenih sredstava opet zavisi od igrača, ali bez obzira na to, kraj igre je identičan. Bilo da se igra pošteno ili prljavo, sve se svodi na isto.

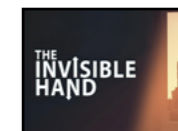
The Invisible Hand nije preterano dugo iskustvo, potrebno je oko 3-4 sata za prelazak priče, a potom se može nastaviti sa slobodnim igranjem. Problem je što motivacije za tako nešto nema, jer kada se pored navodne slobode igranja sve svodi na isto, zaista nema potrebe vraćati se na početak.

Igra na interesantan način pokušava da prikaže svet trgovine akcijama, kao i njegovu mračniju stranu, sa pričom koja na trenutke zaista može izgledati zanimljivo. Međutim, kao celokupno iskustvo, čekaće vas razočaranje.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

- OS: Windows 7
- CPU: 2.0 GHz
- GPU: DirectX 9 kompatibilni
- RAM: 8 GB
- HDD: 3 GB



IGRU USTUPIO:
EVOLVE PR

PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Fellow Traveller
CENA:
10.79€

RAZVOJNI TIM:
Power Struggle Games
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

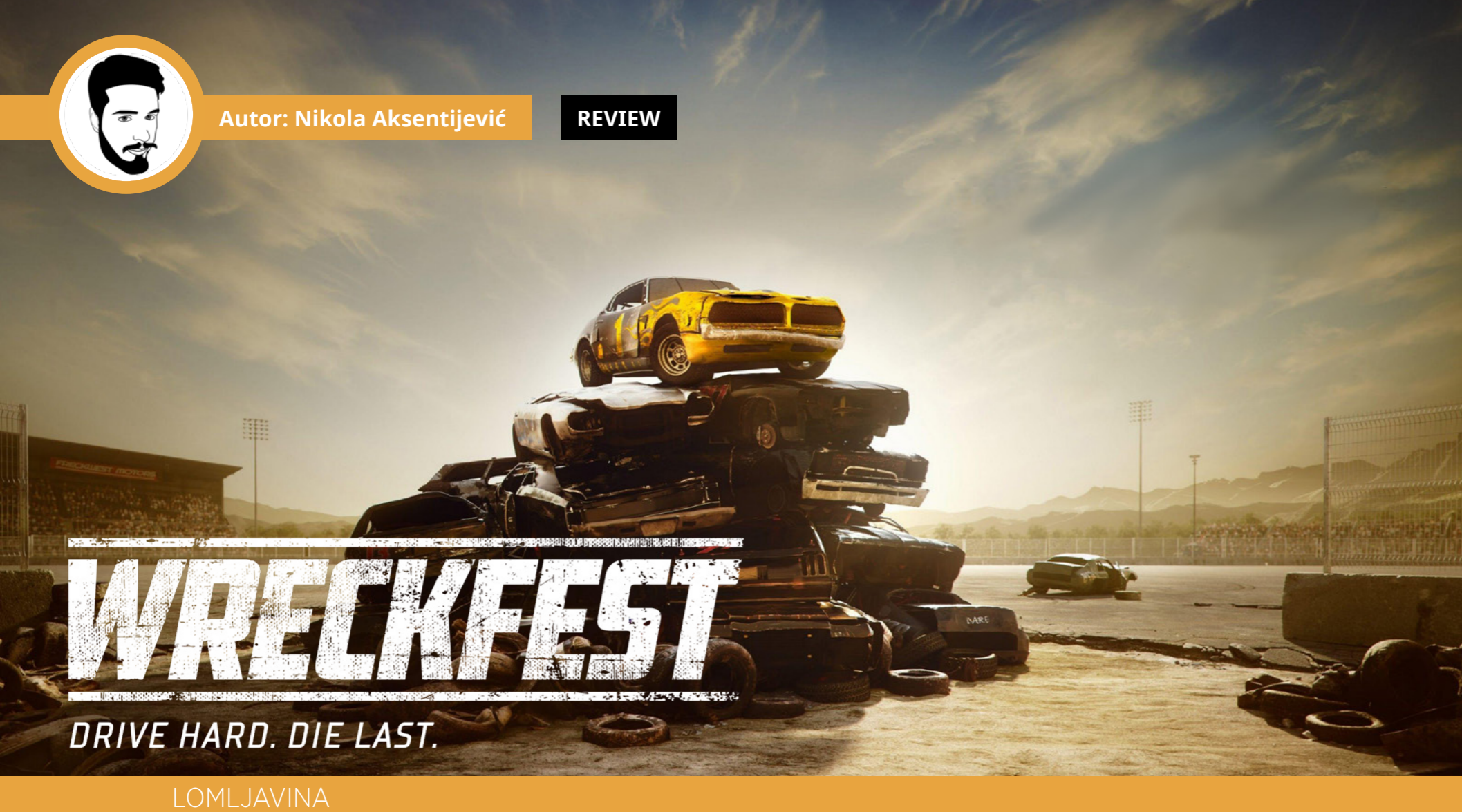
7

- ✓ Prikaz sveta trgovine akcijama
- ✓ Priča ima svoje momente
- ✗ Sloboda izbora je samo iluzija



Autor: Nikola Akseptijević

REVIEW



WRECKFEST

DRIVE HARD. DIE LAST.

LOMLJAVINA

Wreckfest je bio prvenstveno čak četiri godine u Early Access fazi. Od te davne 2014. prošlo je sedam godina da bismo konačno došli do trenutka gde Wreckfest dobija i svoj PS5 upgrade, pokazujući da Bugbear nije napustio svoje novo destruction čeljade nakon debakla Flatout franšize. Inicijalno, destruction derby igre su pomalo zamrle poslednjih godina, pa pored dosta prosečnog Destruction All-stars, konzolni gejming nije imao previše opcija sa trkačicama u kojima je fokus na "prljavoj igri".

Ovaj poslednji deo ipak treba uzeti sa daškom soli, jer je u većini trkačkih igara AI potpuno lud sa svojom agresivnošću, dok će Wreckfest biti izuzet takve kritike, s obzirom da je kroz samu prirodu ove igre to normalno. Sve u svemu, čeka vas apsolutno mlaćenje po stazi, sa poprilično impresivnim destruktivnim fizičkim modelom, od automobila, pa do dosta sitnih detalja u okruženju koje možete razarati dok budete lete-

li po stazi. Svi automobili su, jelte, izmišljeni, to jest nelicencirani, a pridružite im se i druge nebuloze kao što su kombajni, kamioni, autobusi i slično. Sve ovo je potpomognuto veoma zabavnim arkadnim vozačkim modelom, gde tek onda vidite da Wreckfest treba osetiti pod rukama da biste ga stvarno zavoleli, jer je u pitanju jedan od najzabavnijih trkačkih naslova novije generacije, pogotovo kada sagledate znatno skromnije resurse kojima Bugbear raspolaže u odnosu na konkurente.

Broj modova je sasvim pristojan, pa će se trke odigravati kroz nekoliko različitih formi demolition derby-ja, destruction trka u kojima je cilj i da skršite vozila svojih protivnika, kao i kroz tipične trke osmice i kružne staze. Tu je i karijerni režim, dosta bazičan doduše, sa par različitih kategorija kroz koje ćete napredovati pobeđivanjem raznih manifestacija u okviru istih. Kako budete igrali, vaš nivo iskustva će rasti, pa ćete otključavati nove fizičke i performansne delove za vaše automobile. Ovo tuniranje je

dosta pojednostavljeno, s obzirom da je u pitanju čisto arkadna igra, pa ćete automobil „budžiti“ jednostavnim unapređivanjem suspenzija, motora, aerodinamike i slično, bez dodatnih detalja koji odlikuju neke druge naslove kao Forza Horizon ili Driveclub. Različite automobile kupovaćete novcem koji budete zaradili od trka, dok postoji i opcija za kupovinu delova (koju inače ne bih preporučio odmah, jer vas igra često zasipa sa dosta loota, pa ćete znatno uštedeti na tom planu).

Wreckfest ipak najviše briljira u multiplejeru, ako budete imali sreće da nađete igrače, s obzirom da je populacija u multiplejeru relativno mala, čak i nakon PS Plus eksplozije. Zamislite apsolutno sve ovo što sam naveo, samo sa pravim ljudima. Haotičnost na ekranu je samim time toliko veća, pogotovo u demolition derby modu, gde vaša partija može potrajati i svega nekoliko sekundi ako niste pažljivi, ako je to uopšte ikako moguće.

Dizajn mapa i staza donosi pomešana



osećanja, s obzirom na određenu limitaciju da ne možete birati različite vremenske uslove tokom kojih ćete se trkati. Iako su pojedine staze zanimljive sa par skokova, prečica i interesantnih lokaliteta, većinu ćete veoma brzo zaboraviti, jer dosta podsećaju jedna na drugu. Ipak, taj utisak celokupno popravljaju odlična grafička podloga za resurse kojima Bugbear raspolaže, s obzirom da Wreckfest i dalje izgleda fenomenalno, pogotovo na PS5, gde su unapređenja osvetljenja i vizuelnih efekata očigledna.

Zvučna podloga je čudan miks elektronske i tehno muzike, sa čvrstim rok numerama između koje dosta podse-



“Pored solidnih grafičkih unapređenja, tu je i podrška za haptički fidek na PS5 kontroleru, kao i znatno bolji performans na konzoli”



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
 OS: Windows 7/8/10
 CPU: Intel Core i5 3.0 GHz
 GPU: NVIDIA GeForce GTX 970 / AMD Radeon R9 380X
 RAM: 8 GB
 HDD: 15 GB



IGRU USTUPIO:
PS PLUS

PLATFORMA:
PC, Xbox ONE, PS4/5,
IZDAVAČ:
THQ Nordic
CENA:
29.99€

RAZVOJNI TIM:
Bugbear
TESTIRANO NA:
PS5

OCENA **8**

- ✓ Prezabavan gejmler
- ✓ I dalje izgleda odlično, uprkos vremenu i budžetu
- ✓ Haotičan multiplejer
- ✗ Povremeni nedostatak igrača u multiplejeru
- ✗ Veoma bazičan karijerni režim
- ✗ Većina staza su slične

Autor: Lazar Drašković

PARASITE EVE

S obzirom da smo konačno dobili "velika teto, zgazi me", a.k.a. Resident Evil Village, ne bi bilo loše da se malo prisjetimo ranih dana survival horror žanra. Iako je survival horror žanr postojao i pre Resident Evil serijala, on ga je zapravo proslavio i ubacio u mainstream. U to vreme nije bilo klinca koji u lokalnoj igraonici nije barem jednom sa drugarima igrao RE 2 ili Nemesis. Iako bih mogao da pišem kako su originalne RE igre sjajne i kako su njihovi rimejkovi još bolji, mislim da zaista nije potrebno i sumnjam da bih mogao reći bilo šta što nije već hiljadu puta o njima rečeno.

Naravno, uz takav iznenađan uspeh gomila timova se bacila na kopiranje kako bi došli do brzih para, ali su skoro pa sve takve igre ispale veliki neuspeh. Ipak,

bilo je naslova koji su shvatili da ovaj "novi" žanr može da se iskoristi na maštovite i originalne načine. Jedna od njih je bio Parasite Eve, razvijen od čuvenog Square softa koji se u to vreme bio aktuelan na JRPG tržištu.

Ako već niste pretpostavili, Parasite Eve je skoro pa bukvalno "Resident Evil JRPG", veoma zanimljiva ideja koja očigledno nije preterano zaživela. Došlo je vreme da se prisjetim igre i ponovo je predem nakon svih ovih godina.

Igra vas hitro i bez previše objašnjenja stavlja u ulogu policijske oficirke po imenu Aja Brea koja ulazi na opersku predstavu. Nakon što se njen pogled spoji sa glavnom glumicom na sceni, u njima se iznenada nešto čudno "budi", i glumica kreće da se pretvara u nekakvo

mutirano stvorenje koje izaziva spontano sagorevanje u svima sem u Aji. I igra konačno može da počne.

S obzirom da su se za mnoge JRPG-ove tada koristile pre-renderovane 2D pozadine sa 3D modelovanim likovima, i da je Square imao dovoljno iskustva na ovom polju, igra ne izgleda preterano impresivno. Modeli likova su solidni ali lokacije koje obilazite su prilično monotone i beživotne. U poređenju sa RE igrama to je relativno veliki minus, posebno ako se uzme u obzir da je ovo "horor rpg". Iako se radnja odigrava u Njujorku, u njemu nećete pronaći ništa previše impresivno sem možda nekoliko lokacija, kao što je na primer muzej. Bez obzira što je igra dosta stara i izgleda pristojno za PS1 naslov, u poređenju sa sličnim igrama zaista joj fali neka atmosfera.

Igra se uglavnom odigrava u raznim uskim hodnicima i ulicama u kojima se standardno za JRPG-ove mogu desiti random borbe. Za razliku od RE igara, Eve napušta takozvane "tenk" kontrole i daje vam mnogo bolju kontrolu nad vašim likom. To je odlična stvar s obzirom da su borbe dosta prostorno ograničene i odigravaju se na licu mesta gde su se i aktivirale. Bez mogućnosti da pobegnete zajedno sa prilično uskim prostorom, borbe se odvijaju u realnom vremenu. Aja mora da napuni svoj takozvani Active Timer koji dozvoljava izvođenje standardnih akcija u toku borbe kao što su napad, magije ili korišćenje potrošnih stvari poput napitaka i slično.

Nakon što se bar napuni možete zausta-

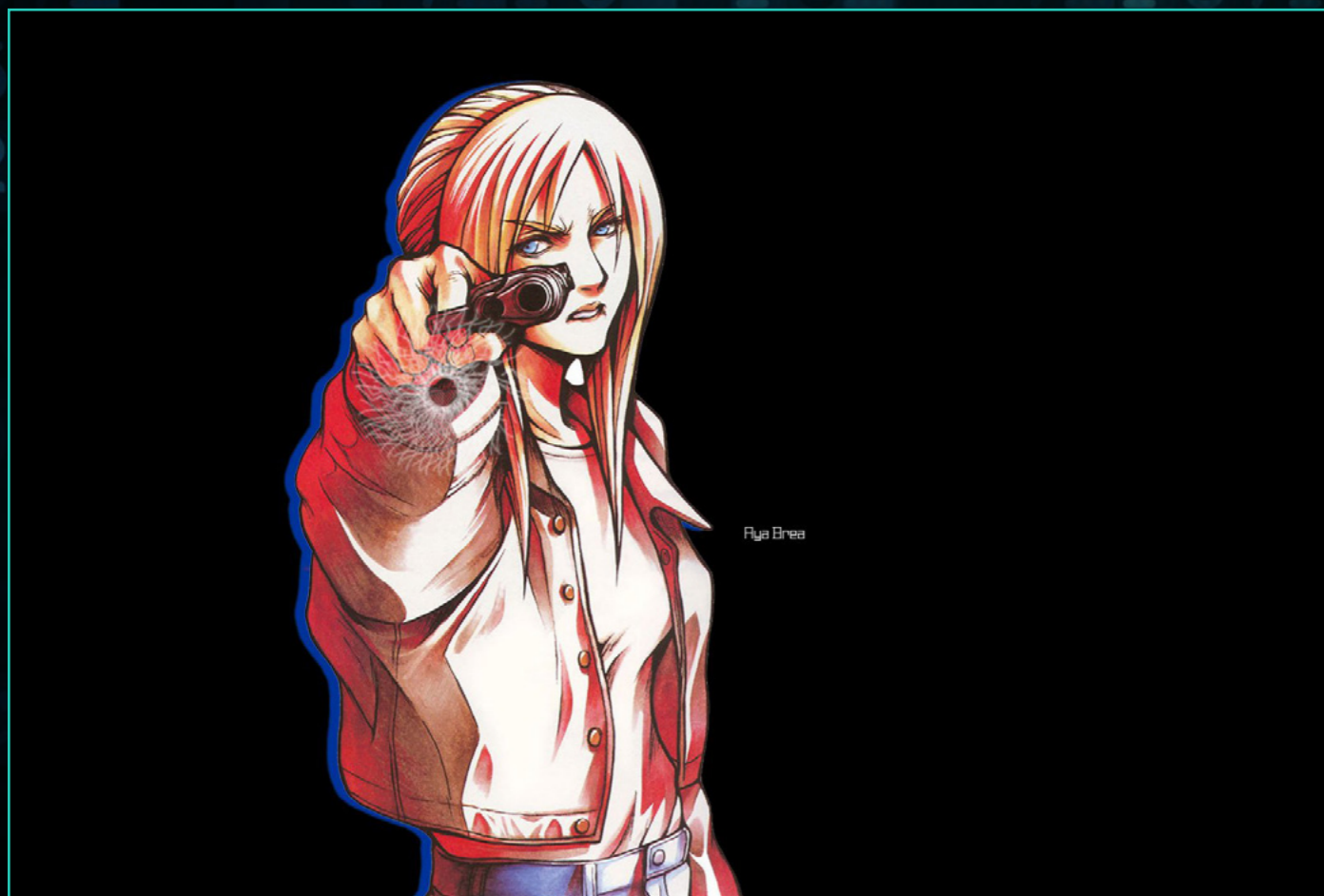


viti vreme, kada se oko vas stvara određena sfera unutar koje možete izabrati željenu akciju. Svi neprijatelji koji se nalaze unutar nje mogu se napasti, međutim čim se akcija izabere realno vreme se nastavlja i ako neprijatelj pobegne iz sfere vaš napad će uglavnom promašiti. Vaša sfera uglavnom zavisi od oružja koje koristite. Svako oružje ima četiri statistike od kojih su tri vidljive i na koje je moguće uticati. To su snaga oružja, domet koji utiče na veličinu sfere i šaržer, dok je četvrta statistika brzina punjenja Active Timera i ona zavisi od tipa oružja koje koristite. Dele se na pištolje, mitraljeze, pumparice, puške, minobacače i policijski pendrek. Svako oružje ima svoje prednosti i mane, ali su generalno prilično nebalansirana. Pištolji i

puške su iz nekog razloga daleko bolji od ostataka arsenala.

Kad sam već spomenuo modove, oni dodaju različite benefite vašem oružju kao što su na primer elementalni napad, negativni status efekti, i slično. Ovde se igra ponovo sapleće i dovodi čudnu odluku u vidu modova koji dozvoljavaju više pucanja, koji mogu biti 2x, 3x, 5x, 7x i 10x. Normalna pretpostavka bi bila da su modovi sa većim brojem bolji, ali to nije slučaj. Što je veći mod to se tajmer sporije puni i to je snaga metaka slabija, čak do te mere da nekada nije moguće probiti oklop neprijatelja. To znači da su modovi od 2x koji se nalaze u početku igre daleko superiorniji od onih koji se nalaze pred kraj.

Još jedan negativan element je jačanje oružja raznim permanentnim poboljšanjima za njihove tri osnovne statistike. U prevodu, oružja koja krenete da koristite u početku će bivati sve jača i jača dok će novija biti gora. Uz pomoć određenih itema moguće je preneti ta poboljšanja na novo oružje nakon čega staro biva uništeno, što dovodi do odluke da li da prenesete statistike ili modove koje ste instalirali. Ako se prenesu statistike novo oružje će biti marginalno jače bez benefita modova, dok ako se prenesu modovi oružje će biti daleko slabije. Najveći problem ovde je što igra zapravo nije teška i ne postoji skoro nikakav osećaj progresije. Što se tiče oklopa, ovde je priča malo bolja s obzirom da modovi za njih nisu previše komplikova-



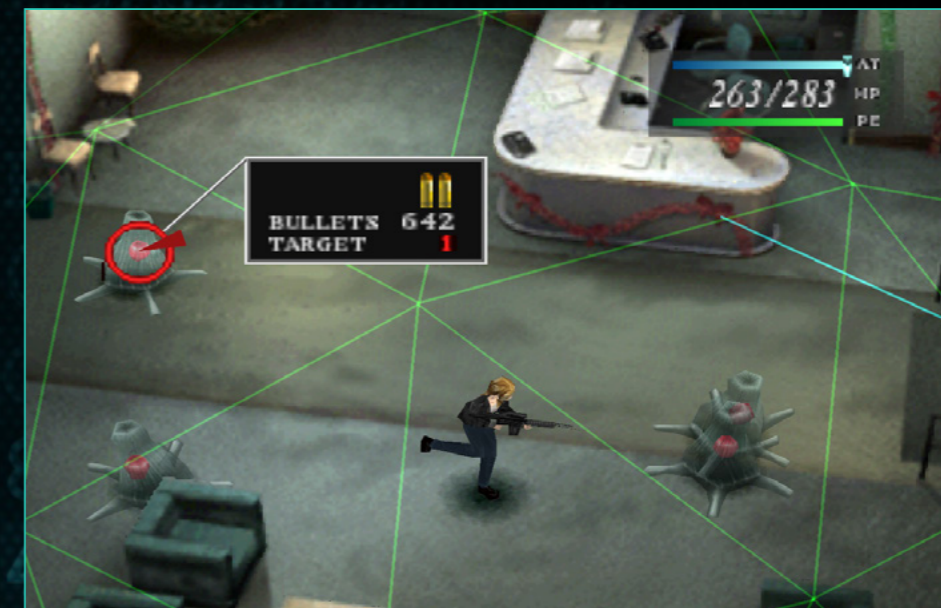
ni, tako da je bitno samo prenositi statistike sa starog na novi. Oklopi isto tako ne daju karakteristične dodatke kao u drugim rpg-ovima, već utiču na vaš HP, EP (mana) i Critical resistance.

Veoma brzo nakon početka igre dobijate mogućnost da koristite "Eve moći", u prevodu magije. Jedan veliki plus je to što se one mogu slobodno koristiti s obzirom da se vaši EP poeni konstantno regenerišu kada ste u borbi. Dakle nema štekanja magija dok ne dođete do bosa, ali opet postoji začkoljica da je veliki broj magija totalno beskoristan i mnogo je brže prosto upucati neprijatelja nego potrošiti akciju za bacanje magije.

Što se tiče levela i Ajinih statistika ovde opet nije sve sjajno. Dobra stvar je totalno odsustvo grinda jer neprijatelji daju dosta iskustva, a levelovanje je prilično često, čak iako prolazite kroz lokacije bez nekog preteranog istraživanja. Svaki level daje linearne statistike koje iskreno skoro pa ni ne utiču na vašu snagu. Najbitnije statistike koje dobijate od levela su HP, EP i povećanje inventara. Inventar je veoma frustrirajući deo igre koji je nekakav ostatak po uzoru na Resident Evil, samo mnogo gori. Dok je inventar u RE namenjen da bude mali da bi održao tu horor atmosferu, ovde samo predstavlja nepotreban problem.

Nažalost ovde nije kraj manama koji se sada nalaze u vidu raznovrsnosti neprijatelja. Stvorenja će se uglavnom reciklirati, sa ponekim novim koje je vezano za lokaciju. Isto tako, s obzirom da su vaši neprijatelji mutanti, uglavnom izgledaju kao obične životinje a ne nekakve groteskne kreacije kao što bi po priči trebalo da budu. Ako išta drugo to se ne može reći i za bosome, koji izgledaju pristojno i dosta monstruozno.

Igra se odvija u jednoj nedelji u kojoj je svaki dan novi chapter iliti nivo. Obično svaki dan otvara jednu do dve nove lokacije, ali se isto tako možete slobodno vratiti na stare, iako zaista nema potre-



be za time sa izuzetkom policijske stаницe koja je nešto poput glavnog hub-a igre. Nakon što pređete igru otvara se novi EX mod koji se sastoji od zgrade koja ima 77 spratova, od kojih su svi spratovi random generisani i progresivno teži dok se na svakim desetom nalazi boss. Iskreno, posle prelaska igre moje strpljenje je definitivno bilo potrošeno, i nakon desetog sprata sam ugasio igru čak iako je "pravi boss" zapravo na poslednjem spratu.

Sama priča je prilično loša i sekundarni karakteri su skoro pa nebitni. Aja, njen partner Daniel i naučnik Maeda su jedini koji imaju nešto proširenu ličnost, dok je šačica drugih tu samo reda radi. Srž priče je da su mitohondrije, koje su u simbiotsko-parazitskom odnosu sa ljudima, odlučile da su ljudi slaba bića, bla, bla, bla. Sve je prilično smešno čak iako je originalnije od "zli serum koji pretvara ljude u zombije i mutante", i u praksi izgleda još gluplje i besmislenije.

Muzika je uglavnom ambijentalna dok se borbena tema ne menja i brzo postaje dosadna.

Iako su moja sećanja o Parasite Eve nekada bila pozitivna, mišljenje mi se nakon sadašnjeg prelaska dosta promenilo. Igra ima sjajne ideje i jedna je od

retkih JRPG-ova smeštenih u moderno doba koje nije srednja škola, sa zanimljivim borbenim sistemom i nekoliko dobrih ideja, ali je očigledno da je na ovoj formuli trebalo raditi malo više. Originalni Resident Evil se i dan danas može igrati bez preteranih problema, što dokazuje da je uspeo da prevaziđe test vremena, nešto što se za Parasite Eve definitivno ne može reći.



RAZVOJNI TIM
Square

IZDAVAČ:
Square

GODINA IZLASKA:
1998.

PLATFORMA:
PS1

Autor: Milan Janković

SUPER BOMBERMAN R ONLINE

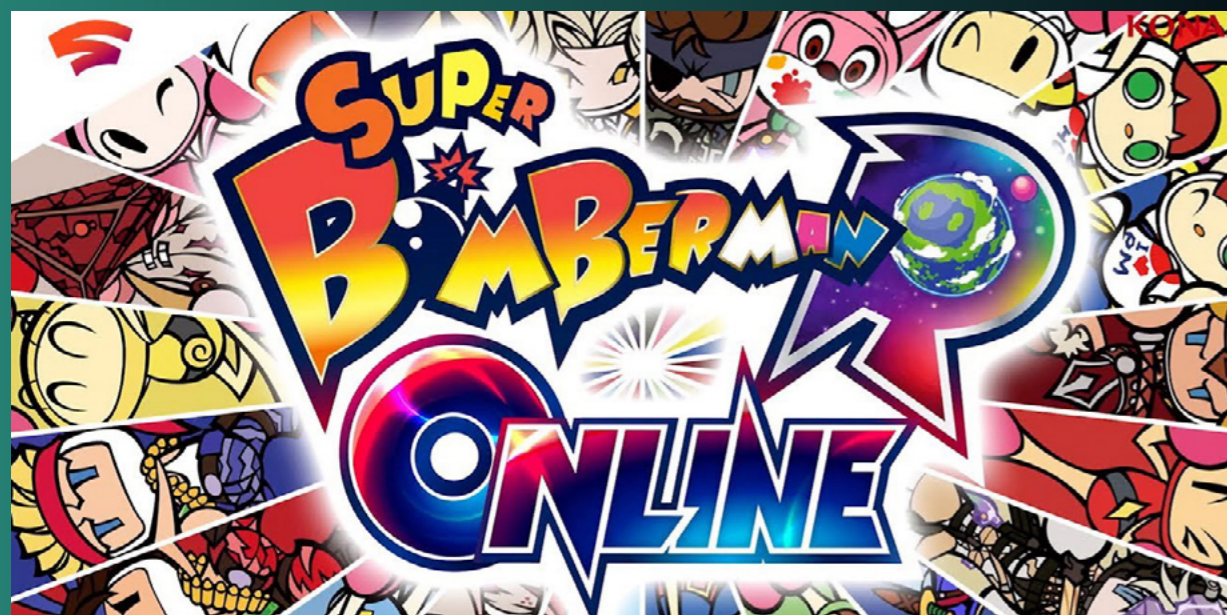
Inače najavljena kao Google Stadia ekskluziva, igra Super Bomberman R Online je svoju sreću okušala i na ostalim platformama, a mi smo njeno besplatno izdanje zaigrali na PC-u u mesecu za nama.

Igra pripada Battle Royale žanru, sa klasičnom Bomberman zabavom, ali u formatu za čak 64 igrača. Bombastična akcija je prilično zanimljiva za igranje, pogotovu zato što je izgrađena na temeljima klasičnih Bomberman igara. Na raspolaganju su bombe i umeća kojima se može strateški planirati napad na ostale igrače. Borba se odvija tako što se na početku borite protiv druga 3 igrača, pa se zatim otvara prolaz u prostorije sa drugim igračima i tako u krug sve dok ne ostane 1 igrač.

Gejmplej je dosta zanimljiv, bilo da ste Bomberman fan ili ne. Obožavatelje drugih serijala iza japanske kompanije Konami obradovaće prisustvo karaktera iz Castlemania, Metal Gear i drugih franšiza.

Mana igre je preterano dugo vreme učitavanja/čekanja na početak meča. To se ume odužiti valjano, dok tokom samog meča nema preteranih problema u pogledu laga. Takođe, zamerka je i postojanje cenovne blokade za igranje sa prijateljima, jer morate izdvojiti 10\$ kako biste mogli kreirati privatni lobi.

Super Bomberman R Online svakako vredi isprobati, a to da li ćete igrati na duže staze zavisi od toga da li će vam bombardovanje random igrača dosaditi ili ne.



RAZVOJNI TIM:
Konami

GDE PREUZETI:
https://store.steampowered.com/app/1308380/Super_Bomberman_R_Online/

KONZOLA.RS

RAZBIJAMO VAŠE KONZOLE!

ČIPOVANJE — SERVIS — PRODAJA





Autor: Milan Janković

PLATFORME:
Android

RAZVOJNI TIM / IZDAVAČ:
Kalypso Media Mobile

CENA:
1499 RSD

TEST UREĐAJ:
Samsung Galaxy A50

OCENA

DA

WARHAMMER 40,000: MECHANICUS

U moru Warhammer igara fanovi imaju priliku da neke od starijih sada zaigraju i na mobilnim uređajima. Takav je slučaj sa Warhammer 40,000: Mechanicus. Ovaj mobilni port donosi strateške okršaje sa preko 50 nivoa i punom pričom koju je moguće preći igrajući ovaj port.

Mechanicus sa sobom nosi dosta slobode u igranju, poput kastomizacije timova, raspoređivanja resursa i otkrivanja novih tehnologija i nadogradnji. U zavisnosti od odluka koje se donesu tokom igranja, ishod misija će biti drugačiji, što na kraju pruža jedinstveni razvoj događaja i završetak.

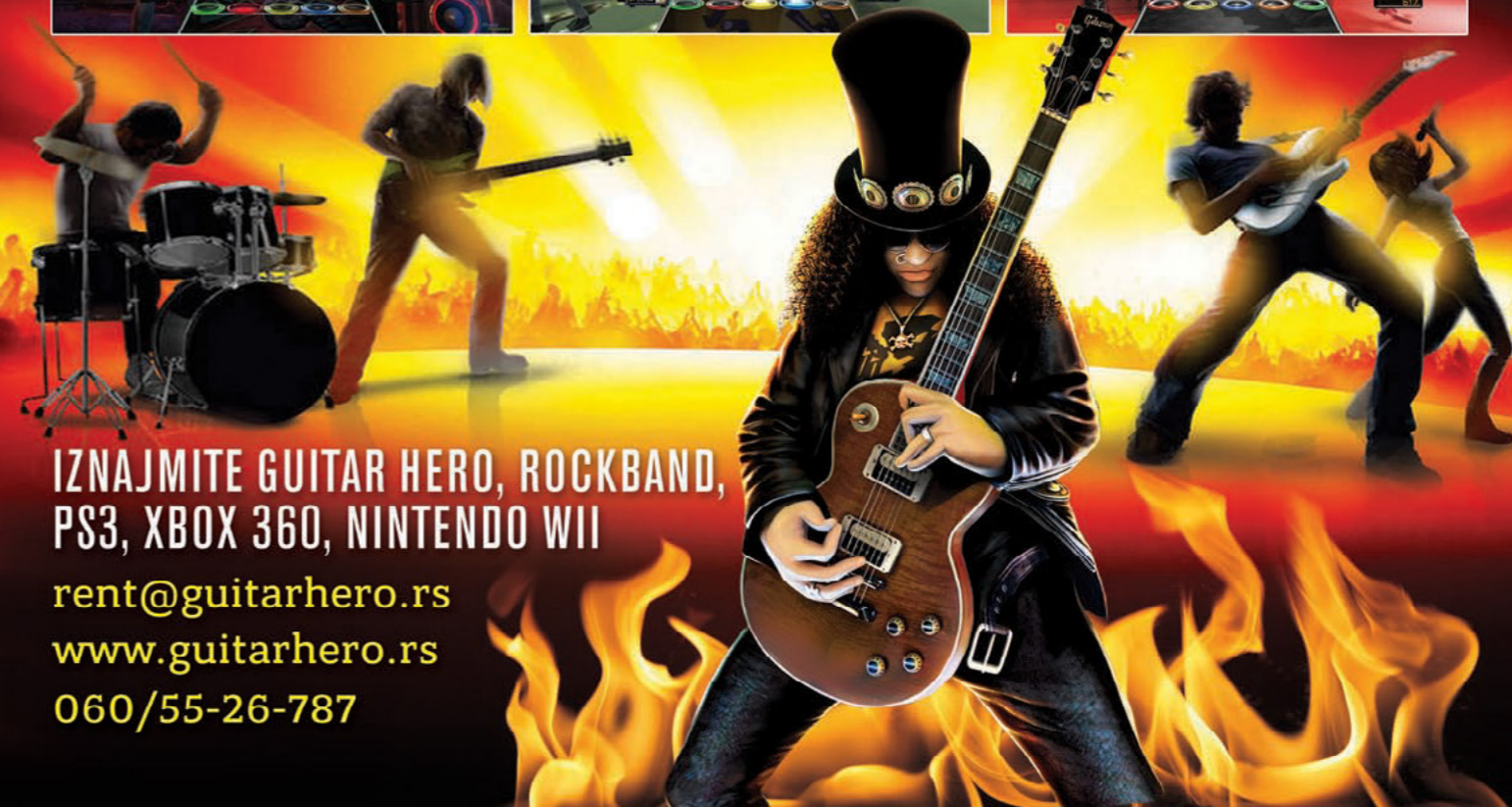
Odlično je što portu ne manjka ništa u odnosu na originalnu verziju, već je sav sadržaj tu u potpunosti dostupan. Problem na koji se može naići jeste prikaz teksta na ekranu mobilnog telefona, stoga i sam developer preporučuje da je bolje igrati na tabletima ili na telefonima sa velikim ekranima.

Jedino dodatno ograničenje, koje ne bi trebalo da utiče na prave Warhammer fanove, jeste cena ove igre od 1500 dinara, ali je i to opet jeftinije od verzije na jačim platformama.



AKO STE IKADA ŽELELI DA OSETITE KAKO JE TO BITI **ROK ZVEZDA**, SADA TO I MOŽETE UZ GUITAR HERO I ROCKBAND KOMPLETE.

BILO DA ŽELITE DA SE ZABAVITE U KUĆNOJ ATMOSFERI, ROĐENDANU ILI ŽURCI, GUITAR HERO ILI ROCKBAND SU PRAVI KOMPLETI ZA VAS.



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

rent@guitarhero.rs

www.guitarhero.rs

060/55-26-787



Autor: Stefan Starović

AOC GH300

Novi izleti u gejming periferije

Nedavno smo pričali kako se sve više proizvođača iz različitih branši opreme za računara ubacuje u trku sa gejming periferijama i sada se taj trend i nastavlja. AOC je sebi izgradio ime u svetu gejminga pre svega zahvaljujući pristupačnim a dobrim monitorima a sada žele da se oprobaju na polju periferija i krećemo od jednih slušalica.

GH300

AOC GH300 slušalice dolaze u jednoj relativno standardnoj kutiji, ništa specijalno ali sasvim korektno, lepo zaštićeno i praktično. Čim izvadimo uređaj primećuje se vrlo solidan kvalitet izrade – sve se vrti oko rama od crvenog aluminijuma koji deluje vrlo solidno i izdržljivo. Na ovaj način se ne dobija baš najlakši model na tržištu kao kada se eksperimentiše sa nekim plastikama, legurama i čudnim dizajnerskim rešenjima, ali je ovo oprobano i radi. Headband je takođe standardnog tipa, presvučen memorijskom penom i eko kožom, izvlači se koliko je potrebno da bi se prilagodio obliku glave. Interesantno je primetiti da su jastučići koji naležu na ušu prijatni i ispunjeni memorijskom penom, ali takođe i vrlo duboki. Na taj način ćete se i automatski bolje izolovati od zvukova iz okoline što je svakako odlično kada se igrate samo je

pitanje koliko kome odgovara. U samim slušalicama sa spoljne strane se nalazi kao metalna mrežica a ispod koje je AOC logo. Kada se priključi na računara AOC logo kreće da svetli u RGB obrascu ali je to relativno diskretno. Uopšte moram priznati da su GH 300 tako dizajnirane da su definitivno okrenute gejmerima, ali je moje mišljenje da je to taman na granici da je ukusno a da ne prelazi u kič koji mnogi proizvođači prosto obožavaju u poslednje vreme. Mala možda mana ovakvog dizajna jeste da ih nije moguće položiti vodoravno na stolu.

Na računara se povezuju preko USB kabla koji je solidne dužine da možete bez problema da ga povežete i sa zadnje strane desktopa, a ukoliko vam pak ne treba toliko imate i ugrađenu čičak traku za njegovu sklanjanje što pozdravljam. Negde bliže slušalicama nego računaru se nalazi i kontrola jačine zvuka koja je izvedena u vidu poveliko potenciometra. Očigledno je ideja da ovaj svojevrsni kontroler stoji na stolu ispred vas. Moguće je tu i isključiti mikrofona ili RGB osvetljenje. Čini mi se da ima i jednostavnijih rešenja koja su lakša za korisnika ali je to ipak stvar ličnih preferencija a činjenica je da ovako definitivno deluje interesantnije. Nažalost isključivo USB konekcija znači da ove slušalice nije moguće koristiti na konzolama, telefonima i slično.

Tu je naravno i mikrofona koji je savitljivog tipa ali ga nije moguće u potpunosti ukloniti mada to i ne vidim kao neki problem. Uz njega se dobija i sunderasta navlaka koja će omogućiti da se bolje čujete bez nekih spoljnih šumova vetra i slično, a možete je i skinuti tako da ostane samo tanak vrh ukoliko vam je to bitno.

Kada dođemo do kvaliteta zvuka on je zaista dobar, rekao bih čak i bolji od očekivanog za prvenac u gejming slušalicama. Drajveri prečnika 50mm daju vrlo snažan i dubok zvuk idealan za igranje. Kada na to dodamo duboke jastučiće koji odlično izoluju spoljašnje zvukove vrlo lako ćete se naći isključivo u svetu igre, što može biti i dobro i loše zavisno kako na to gledate. S obzirom na USB povezivanje obezbeđen je 7.1 surround zvuk i pozicioniranje zvuka u prostoru je vrlo dobro. Mikrofona je takođe vrlo korektan i poslužiće vam bez problema za komunikaciju bilo u igrama bilo za neku online nastavu ili sastanke. Sve u svemu ono što bi trebalo da rade ove slušalice zaista rade vrlo kvalitetno.

Zaključak

AOC GH 300 slušalice koje smo dobili na test su zapravo samo uzorak i zapravo bit tek ovih dana trebalo da se pojave u prodaji po ceni od oko 6500 dinara. Za taj



“50 MM DRAJVERI DAJU
ODLIČAN ZVUK”



“7.1 SURROUND
JE URAĐEN
PREKO USB
KONEKCIJE SA
RAČUNAROM”

novac ovo je sasvim korektan uređaj koji će vas odlično poslužiti ukoliko ne bolujete od toga da morate uzeti nešto od brenda koji baš radi isključivo gejmerske periferije. S druge strane paralelno s njime bi trebalo da se pojavi i model GH 200 koji bi trebalo da je identičan oblikom, ali nema crvene detalje, nema 7.1 nego samo

stereo zvuk i nedostaje mu RGB osvetljenje, ali bi sa druge strane trebalo da bude još povoljniji. U tom smislu mislim da je AOC svoju filozofiju gejmerskih monitora dobro preneo i na teren periferija – dobijate solidan uređaj po razumnoj ceni, a po najavama paleta proizvoda bi trebalo i dodatno da se širi.

Karakteristike:

Model	AOC GH300
Tip	7.1 surround slušalice
Dodatno	USB konekcija, jastučići od eko kože sa memorijskom penom, RGB osvetljenje



Autor: Stefan Starović

BANG & OLUFSEN LEVEL

Kućno ozvučenje

Nekada se kada ste birali kućni audio sistem znalo – uzimate pojačalo, zvučnike, a onda na to dalje dodajete gramofon, plejer diskova i slično. Mala revolucija je tu nastala kada su se pojavile 90ih takozvane „mini-linije“ uređaji koji su sve to objedinili u jedan, znatno manji komplet, i to je prosto svaka kuća morala da ima. Međutim u međuvremenu se muzika preselila sa različitih medija od ploča, audio kasete i diskova u domen digitalnog i online i osim entuzijasta koji slušaju muziku i dalje sa nekih ploča na vrhunskim komponentama praktično ništa osim zvučnika povezanog na internet vam i nije potrebno. A kad je već povezan na internet onda može obavljati i neke druge opcije poput komunikacije sa vašim virtuelnim asistentom i slično. I upravo jedan takav, potpuno novi centar kućnog puštanja muzike, u izvedbi Bang & Olufsen nam je stigao na recenziju.

Level

Već na prvi pogled je jasno da je Level zvučnik koji je okrenut ka tome da se lepo uklopi u bilo koji prostor, a pogo-

tuvu one više klase. Prosto materijali od kojih je izrađen odišu prefinjenošću i kvalitetom, gde god da nešto dodirnete to će biti jako prijatno. Mi smo dobili verziju sa crnim platnom koje dominira većim delom zvučnika i srebrnim okvirom koja izgleda rekao bih poslovno-elegantno, dakle može sasvim da se uklopi i u neko kancelarijsko okruženje. Pored nje postoji i verzija u zlatnoj boji koja umesto platna preko zvučnika ima drvo i koja po onome što se može videti na internetu deluje zaista zapanjujuće,

ali i malo ekstravagantno tako da možda i nije baš za svakoga i za svaki prostor. Sam zvučnik je otprilike dimenzija 13" laptop računara, s tim da je debeo jedno šest santimetara. Težina od 3.3kg je sasvim pristojna za uređaj ovog tipa – nećete imati problem da ga premestite iz sobe u sobu ili da ga čak i ponese te kod prijatelja na žurku na primer, ali ovo svakako nije uređaj koji je namenjen da ga nosate sa sobom unaokolo. U tu svrhu ima i vrlo prigodne ručke koje su ugrađene u dizajn i vrlo intuitivne. Ure-



“ZVUK SE PRILAGOĐAVA ZAVISNO OD ORIJENTACIJE”

đaj poseduje IP54 sertifikat da je otporan na prašinu i prolivanje tečnosti, ali taj nivo zaštite ne podrazumeva da treba da ga nosite sa sobom na tuširanje ili na plažu. Materijali su takvi da zaista deluju da neće biti podložni habanju i tokom dugotrajnog korišćenja, ali je B&O spremio i recimo rezervne maske koje se dodatno mogu poručiti ukoliko na primer uspete da isečete platno na zvučniku ili tako nešto.

Praktično cela prednja strana je prekrivena platnom ispod koga se zapravo nalazi više zvučnika iako vi imate utisak da se radi o jednom kompaktnom uređaju. Moguće ga je postaviti na bok ili na leđa, zavisno od toga kako vam odgovara u prostoru a zvučnik sam prepoznaje svoju orijentaciju i shodno tome prilagođava reprodukciju zvuka. Sa zadnje strane se nalazi možda i najinteresantiji detalj, a to je konekcija za punjenje, naime u pitanju je neka vrsta okruglog magnetnog priključka. Naime sa jedne strane je USB-C punjač koji se kablom povezuje na taj nazovimo ga valjak na kome je jasno ispisano B&O koji se magnetno kači za odgovarajuće mesto u zvučniku a dobro je što je orijentacija nebitna, tj može se rotirati za 360 stepeni kako biste imali najmanji problem sa kablom. Inače u samom tom udubljenju se nalazi i standardni USB-C port što je zgodno ukoliko ste zvučnik na primer pneli negde a zaboravili ste punjač pa možete iskoristiti bilo koji drugi. Druga interesantna stvar vezana za ovo rešenje jeste i što postoji adapter (koji se kupuje posebno) a koji se koristi za kačenje preko ovog sistema na zid. Tako biste punjač i taj adapter trajno fiksirali negde na zidu gde vam zgodno, a onda kada zvučnik želite da napunite ga samo „okačite“ o zid i imate sve potpuno na dohvata ruke čak i dok se puni.



Kada smo kod toga sama baterija je deklarirana na oko 16 sati slušanja muzike na nekoj standardnoj jačini dok se za 2 sata napuni do 80% a 3 sata mu treba za potpuno punu bateriju.

Sa gornje strane (ako je položen) se nalazi dugme za uključivanje i dugme za mutiranje mikrofona, kao jedina dva fizička dugmeta. Ostale kontrole su izvedene preko trake osetljive na dodir i naravno omogućavaju osnovne kontrole. Naprednije kontrole naravno dolaze kada ovaj uređaj povežete preko Bluetooth-a na telefon ili još bolje preko Wi-Fi konekcije gde se ostvaruje da kažemo njegov pun potencijal. Naime preko Bluetooth-a će on raditi sa B&O aplikacijom, možete podešavati najfinije detalje zvuka i slično, ali i dalje ste vezani za ono šta puštate preko samog telefona. Ukoliko ga povežete na Wi-Fi možete koristiti usluge Google Asistenta jer ima ugrađen Google Chromecast, ali i koristiti servise kao što su Air Play 2 i Spotify Connect. Postoji čak i Bang & Olufsen Radio servis koji do sada nismo bili u prilici da koristimo a isto je jako interesantan. I stvarno to sve radi jako dobro, pa je verovatno vreme da se navikavamo na ono što smo do skora gledali samo u Sci-Fi filmovima – da dođete kući i samo da kažete koju biste pesmu želeli da slušate a da nešto to tamo čuje i odmah ispuni taj vaš zahtev. Naravno ukoliko imate i druge uređaje povezane na Google Asistenta i njih možete kontrolisati preko zvučnika.

Kada dođemo do kvaliteta zvuka tu zaista nema premca – u pitanju su čak pet

različitih zvučnika, i to dva vufera, jedan za srednje tonove i dva visokotona. B&O predviđa da je ovaj zvučnik dovoljan za prostoriju veličine između 5 i 50 m² što je sasvim solidno, s tim da je moguće i povezati dva Level zvučnika u jedan sistem pa na taj način praktično duplirati snagu. Ono što je takođe vrlo interesantno jeste i to koje su sve tehnologije ugrađene u ovaj zvučnik a što je zapravo posledica ugrađenog mikrofona. Naime ne samo da prilagođava zvuk svojoj orijentaciji, on takođe na osnovu povratnih informacija iz prostora prilagođava i optimizuje zvuk obliku prostorije u kojoj se nalazi i svojoj lokaciji kako bi napravio optimalno iskustvo za sve prisutne. Naravno sve te detalje možete i ručno podešavati ali iz mog iskustva i automatsko prilagođavanje radi odlično.

Zaključak

Bang & Olufsen Level zvučnik je zaista nešto što može postati centar vašeg doma – ima fenomenalan dizajn, vrlo je intuitivan za korišćenje, ima odlično rešenje za punjenje, povezuje se sa različitim online servisima. Međutim naravno uvek ima nešto što sreću kvari a to je delimično vezano i to kakav je Bang & Olufsen brend i kako je pozicioniran, a to je naravno cena. Cena ovog, jeftinijeg, modela je oko 1300 evra, dok je recimo nosač za zid još oko 100 i slično. A onaj zlatni je još i skuplji. Naravno ko želi vrhunski užitak je svakako spreman da izdvoji čak i tu svotu novca, a ovo svakako nije uređaj koji se kupuje svaki dan i koji je definitivno dugovečan.



Autor: Stefan Starović



ASUS TUF FX506

Gejming laptop za mase

Često imamo prilike da testiramo najnovije i najbolje primerke laptopova za igranje koja današnja industrija može da ponudi i to je obično praćeno i poprilično visokom cenom. Međutim napredak tehnologije je omogućio da vrhunske performanse možemo da dobijemo i u malo umerenijem pakovanju a po ceni koja mnogo više odgovara samim gejmerima. Tako se pred nama našao laptop sa 15" ekranom iz Asus TUF serije.

Asus TUF FX506

TUF gaming serija iz Asusa se hvali da koristi najčvršće i najjače materijale za izradu laptopova a koji svoje korene vuku iz avio-industrije. Iako naravno nismo probali ono što se navodi u marketing materijalima a to je da je otporan na padove i treskanje, kao i temperature na kojima radi između -32 i 49 stepeni celzijusa, opšti utisak je da je izrada vrlo solidna. Preovladava jako kvalitetna plastika ali tu i tamo ima delova od

brušenog aluminijuma tako da je i osećaj na dodir vrlo prijatan a i prosto sve odiše nekom vrstom izdržljivosti. Sam dizajn nije previše ekstravagantan niti gejmerski, više bih rekao čak da je dosta sveden, s tim da kada se malo bolje zagledate vidite interesantno dizajnerske izduve ventilatora sa zadnje i donje strane. Treba naglasiti i da sam poklopac ekrana ima takozvani trapezoidni isečak koji omogućava bolje hlađenje. Sve ovo doprinosi da čak i pod punim opterećenjem laptop bude poprilično tih što je svakako za pohvalu.

Jedna stvar koju ipak treba primetiti jeste da računar nije previše tanak, gledano u odnosu na današnje standarde gejming laptopova – pre 5 godina bi ovo bio praktično jedan od tanjih gejmerskih modela, ali su se stvari u međuvremenu značajno promenile. Naravno to prosečnom korisniku baš i ne smeta, ali je činjenica da neki modeli koji spadaju u klasu više (pa shodno tome i koštaju) bivaju i do duplo tanji od ovog modela. Slično je i sa težinom od 2.3 kg za mo-

del sa 15.6" ekranom, što nije malo ali bih rekao da je sasvim podnošljivo. Ovo je omogućilo i dobru selekciju portova i njihovo pozicioniranje uglavnom sa leve strane računara pa tu imamo i HDMI i LAN i dva USB porta i konektor za punjenje ali nažalost nije moguće punjenje preko USB-C porta sa iste strane. Ono što se pak ne viđa često u ovoj klasi, a što Asus posebnim stikerom ističe jeste da je USB-C port sa podrškom za Thunderbolt 4 (sa DisplayPort) što omogućava priključivanje velikog broja brzih periferija, uključujući čak i eksterna kućišta za grafičke kartice. Sa desne strane se nalazi samo jedan USB-A port na koji je realno najlakše nakačiti miša. Kada već pričamo o unapređenju i u unutrašnjosti je ostavljeno dovoljno prostora za tako nešto – memorija je u potpunosti izmenjiva, dok pored osnovnog m.2 SSD-a ovaj računar ima mesto za još jedan. Ovo zaista ima smisla u kontekstu toga da se pogotovu u laptopovima hard diskovi sve manje koriste, a ako sada nemate dovoljno novca za još jedan SSD ćete sigurno moći da

“INTEL I9
PROCESOR
JE PREVIŠE
ZA VEĆINU
KORISNIKA”

dodate još prostora za koju godinu.

Vizuelno gledano FX506 je vrlo sveden i što se tiče osvetljenja, praktično jedino što svetli jeste tastatura i to relativno diskretno. Sa zadnje strane je TUF logo koji se presijava ali ne svetli i LED traka nema više nigde na računaru pa skoro da može proći i kao poslovni model. Tastatura može svetleti u nekoliko različitih modova Asusovog Aura osvetljenja ali nije moguće podešavati pojedinačno svaki taster, čisto kao informacija ako vam je to bitno. Kada govorimo o tastaturi ona je adekvatna a slično se može reći i za poveliki touchpad – ništa to nije van okvira klase ali sasvim pristojno.

Konačno dolazimo i do ekrana koji Asus deklariše kao „IPS-Level“, dakle u praksi nije baš pravi IPS, ali je realno jako dobar, vidali smo slična rešenja i na ranijim Asus modelima a ovde deluje čak i malo bolje. Iskreno viđao sam i „punokrvne“ IPS ekrane koji imaju lošije boje od ovoga što govori i podatak da ima 100% sRGB pokrivenost boja. Ono što je nama gejmerima još i bitnije jeste da osvežavanje ekrana ide do 144Hz i poseduje adaptive sync što znači da će se idealno uklopiti sa ugrađenom grafičkom karticom.

Performanse

Računar koji nam je stigao na test je došao u poprilično razumnoj konfiguraciji osim jednog istaknutog detalja – procesora. Naime srce modela na testu čini Intelov i9-11900H procesor sa 8 jezgara i 16 threadova koji radi u frekvencijama do čak 4.9GHz. Radi se o najnovijem i skoro pa najjačem modelu iz Intelove jedanaeste generacije procesora koja sasvim dobro parira najnovijim Ryzenima i koja je trenutno možda čak i u blagoj prednosti što se performansi tiče. Sve u



svemu kao što smo i govorili najbolje je kada i Intel i AMD imaju odlične ponude jer konkurencija doprinosi unapređenju vrednosti za krajnjeg korisnika što smo u ovom slučaju mi, gejmeri. Ono što je zamerka ovom procesoru je slična kao i ono što smo zamerali nekim drugim laptopovima sa i9 ili Ryzen 9 procesorima – prosto je prejak za prosečnog korisnika, treba vam samo ukoliko radite neku ozbiljnu obradu video materijala, 3D modelovanje i animaciju i slično. Za većinu gejmera će i7 biti i više nego dovoljan, a usudio bih se da kažem da bi čak i i5 najnovije generacije biti sasvim dovoljan. Tu je svakako 16GB DDR4 memorije što je za današnje igre adekvatno, ali bi možda u kombinaciji sa i9 imali smisla duplirati količinu memorije, zavisno od primene.

Drugi bitan aspekt svakog gejmerskog računara je grafička kartica – u pitanju je Nvidia GeForce RTX 3060 grafika sa 6GB sopstvene memorije. Nažalost do zaključenja broja nismo imali dovoljno vremena da je provučemo detaljno kroz sve benchmarke ali svakako je utisak da recimo Battlefield V, čak i sa uključenim RTX ekstenzijama radi i više nego dobro, možda ne celih 144 fps, ali vrlo vrlo dobro. S druge strane manje zahtevne igre, pogotovu one koje ne koriste Raytracing funkcije rade vrlo blizu ove neke cifre, pogotovu što je rezolucija ekrana „samo“ 1920x1080 piksela. Naravno svi eSports naslovi će raditi daleko preko 144Hz, a u njima je taj momenat reakcije svakako i mnogo bitniji nego na standardnim naslovima.



“UPOTREBLJENI
MATERIJALI SU
NEŠTO JEFTINIJI
ALI ODLIČNO
UKLOPLJENI”



“RTX 3060 GRAFIČKA KARTICA VELIKI BROJ NASLOVA POKREĆE U 144HZ”

Ovaj model postoji i sa novom GeForce 3050 grafičkom karticom i za sada ne možemo da kažemo da li je to dobar izbor ili ne, svakako bi zahtevao neke kompromise, ali mogu slobodno reći da je naš FX 506 sa RTX 3060 grafikom sposoban da na maksimalnim detaljima i u visokom broju frejmova u sekundi pokrene praktično svaki trenutno aktuelan naslov.

Konačno performanse ovog računara zaokružuje 1TB m.2 SSD koji svoj posao radi odlično, a kao što smo već rekli čak postoji i laka opcija za njegovo unapređenje. Poslednja bitna stavka jeste dužina trajanja baterije koja je vrlo impozantna, proizvođač navodi čak do 9.4 sata surfovanja webom i do 14.7 sati video reprodukcije. Nismo uspeli da postignemo baš te rezultate, recimo meni

je za surf internetom baterija izdržala oko sedam i po sati ali je to verovatno posledica pojačanog osvetljenja ekrana ili stabilnosti wifi mreže. No u svakom slučaju autonomija baterije je vrlo velika i prošla su vremena kada smo o gejmerskim laptopovima govorili kao o nečemu čemu baterija traje par sati u najboljem slučaju. Ovo je sada potpuno upotrebljiv laptop i u prenosnom smislu i ukoliko želite da ga nosite na poslovne sastanke ili možda na predavanja na fakultetu. Naravno sve ovo je pod uslovom da se samo u okviru napajanja sa baterije ne igrate – za igranje će vam i dalje uvek biti potreban priključak na struju preko priloženog adaptera snage

200W koji nije baš ni mali za nošenje sa sobom.

Zaključak

Asus TUF FX506 jeste računar koji pravi neke kompromise ali deluje da ti kompromisi nisu ni na jednom bitnom mestu, on je samo fokusiran na tačno ono što treba da uradi a to je da na njemu igranje bude prioritet. Zato je u drugi plan stavljena sva šminka, koju ruku na srce dosta gejmera i voli, a pažnja posvećena isključivo performansama i maksimalnom dobitku za uloženi novac. Ako izuzmemo procesor, čak i ova konfiguracija koju smo

dobili na test je praktično sve ono što bih ja u ovom trenutku odabrao za svoj računar ukoliko bih bio u prilici da biram. Jedino bih nešto uštedeo na procesoru i umesto i9 izabrao i7 ili i5 s obzirom da mislim da bi mi i oni adekvatno završili posao. Konačno i cena Asus TUF modela je do sada u praksi bio idealan odnos uloženog i dobijenog i očekujem da će slično biti i za ovaj računar što nas onda već dovodi u kategoriju odlične kupovine razumnog gejmerskog laptop računara. Prosto postoje uštede, ali bih rekao da ne postoje kompromisi po pitanju performansi, i to je glavni adut Asus TUF FX 506 modela.

Karakteristike:

Model	Asus TUF FX506HM
Procesor	Intel Core i9 11900H (8-core/16 Threads)
Memorija	16GB DDR4 3200 MHz
Grafička kartica	nVidia GeForce RTX 3060 6GB GDDR6
SSD	1 TB M.2
Hard disk	Nema
Povezivanje	3xUSB 3.2 Gen1 Type-A, 1 x Thunderbolt 4 sa DisplayPort, 1xHDMI 2.0b, Gbit LAN, 3.5mm combo, WiFi, Bluetooth
Ekran	15.6" 1920x1080 144Hz IPS-level
Težina	2.30 kg



Autor: Igor Totić

OCULUS QUEST 2

Najpristupačniji, a možda i najbolji VR set

VR je do nedavno bio kompletno privilegovan koncept. Za dobro VR iskustvo, bilo je potrebno da imate em besnu PC mašinu em dobar, kvalitetan VR set kao što su Index ili Vive Pro kako bi imerzija bila adekvatna. Sony je uspeo da izbaci vrlo pristupačan, ali dosta ograničen, set za svoju PS4 konzolu koji je bio super za igre ali je imao mnoštvo problema i previše kablova i grafičkih ograničenja da bi pružio savršeno VR iskustvo. Oculus je prvi otvorio vrata VR-a sa Riftom i od kad ih je Facebook kupio, nastavljaju da ulažu u VR iskustva, uređaje i igre. Oculus Quest je prvi bežični VR set koji nije bio najjači među svojom braćom ali je stekao neki kulturni status u VR zajednici i to najviše zbog svog otvorenog sistema i bežičnog pristupa. Krajem prošle godine, Facebook je najavio i izbacio Oculus Quest 2, koji donosi omanja poboljšanja i par novih iteracija u odnosu na prvi Quest. Ono što je najviše poguralo Quest 2 je inicijalna relativno niska cena i gomila prednosti koje set ima, da može da se takmiči i sa najskupljim i najboljim

VR setovima u ponudi. Krajem prošle godine sam uspeo da nabavim Oculus Quest 2 i moram da vam kažem, ovo je najbolje VR iskustvo koje sam imao.

Tehnički deo

Da prođemo prvo tehnički deo, koji je poprilično impresivan. Sam headset je poprilično mali, što nisam očekivao kad sam otvorio kutiju. Pošto je sav hardver strpan u sam headset, teži je od ostalih i ume tokom igranja da vuče malo unapred, ali uspeo sam brzo da se naviknem i da ne obraćam pažnju na to. Dimenzije Quest 2 su 191.5 mm x 102 mm x 142.5 mm i težina mu je 503g. Quest 2 se hvali i odličnom rezolucijom po oku a ona iznosi 1832x1920. Displej sočiva je LCD, što je malo zastareli pristup ali je mnogo dobro implementiran odnos rezolucije i osvežavanja (trenutno od 72Hz do 90Hz ali uskoro i do 120Hz) da je efekat „mrežastih vrata“ (screendoor effect) skoro neuočljiv.

Ono što gura ovaj set je Qualcommov Snapdragon XR2, što je u trenutku na-

jave bio najjači mobilni čip, i vrlo dovoljnih 6GB RAM-a. Performanse u igrama su izuzetno iznenađujuće dobre i bio sam poprilično zadovoljan kako izgleda i radi. XR2 apsolutno sve stiže da renderuje na vreme, bez laga i to u 90FPS u većini igara. Da, vizuelna oštrina nije na nivou PC, ali mnogo lepše nego što sam očekivao da će biti na prenosivom VR setu. Beat Saber je jedan od boljih testova i radi izuzetno glatko bez sekancija ili pada u frejmrejt. Ovaj headset ne koristi stanice za praćenje nego 4 integrisanih kamera koje prate „iznutra-spolja“ i prave zonu u odnosu na vaše okruženje. Guardian sistem vam dozvoljava da sami crtate svoj prostor u kome će se igre igrati ili možete da izaberete statički deo za igre i aplikacije koje ne zahtevaju prostor za igranje. Guardian sistem radi odlično i na vreme vas upozorava ako biste nešto udarili ili zakačili tokom igranja. Takođe postoji i „pass-through“ sistem gde jednostavnim tapkanjem na bilo koji deo headseta prelazite u crno beli pregled prostorije u kojoj se nalazite i sa tim ne



“NISKA CENA OVOG HEADSETA DONOSI I STANDARDE NIŽEG KVALITETA – UDOBNOST JE JEDNA OD NJIH”

morate da skidate headset ako hoćete da proverite šta se dešava u „realnom svetu“. Ovo je izuzetno moćan dodatak koji sam često koristio da vidim da li mi je kuće rešilo da se mota oko nogu ili i dalje spava. Takođe, ako izađete kompletno iz Guardian mreže, sistem automatski pali pass-through kako biste izbegli udarac glavom o obližnji zid ili štok od vrata (dešavalo se).

Quest 2 se prodaje u dve varijante od 64GB prostora i 256GB prostora (koji je \$100 skuplji) ali nisam video za sad potrebu za više od 64GB sem ako niste hoarder igara i ne želite da brišete nakon prelaska ili ako vam „skupljaju prašinu“. Baterija je jedini manjak tehničkog aspekta jer traje oko 2 sata intenzivnog igranja. U početku sam mislio da mi je to malo, ali kako je vreme prolazilo i kako me je prolazio inicijalni hajp novog

uređaja, shvatio sam da je 2 sata sasvim dovoljno da odigram neki Beat Saber ili se ispucam u Robo Recall. Samo sam u dužim singleplayer igrama došao do momenta kad sam morao da skidam headset i ostavljam da se puni, ali to se retko dešavalo. Svakako, osobe koje vole da provode više vremena u VR će imati problema sa relativno kratkim trajanjem baterija, ali postoji ogromna količina dodatnih opcija (koje i Oculus nudi) koji bi vam produžili trajanje baterije.

Kontroleri su redizajnirani Oculus Touch kontroleri a po praćenju i udobnosti su mnogo bolji od Quest 1 kontrolera. Dugmići na oba kontrolera su vrlo responsivna i imaju osećaj kvaliteta, dok su dugme za palac i kažiprst malo osetljiviji i mekši tako da mi je trebalo malo da se naviknem. Haptični feedback je suptilan ali nije neprimetan. Dosta igara vrlo često koristi haptiku i to dodaje dodatnu imerziju što je uvek plus u VR iskustvima. Svaki kontroler koristi po jednu AA bateriju i izuzetno dobro ih koristi. Recimo, ja sam promenio baterije tek posle 3 meseca korišćenja. Headset takođe podržava i praćenje ruku, što znači da sve iz menija možete da kontrolišete prstima i rukama, pa čak i neke igre polako počinju da implementiraju ovaj koncept (ovo je i dalje u eksperimentalnoj fazi). Iz tehničke perspektive, Quest 2 je jedan izuzetno kompaktni VR headset sa izuzetno kompleksnom i jakom utrobom, što je veliki plus za Oculus.

Udobnost

Niska cena ovog headseta donosi i standarde nižeg kvaliteta – udobnost je jedna od njih. Quest 2 dolazi sa elastičnim kaišom koji ima tri tačke podešavanja (levu i desnu stranu kao i teme glave). Ovaj kaiš nije teško podesiti ali ume da bude pipav i trebaće neko vreme da se nađe savršena pozicija. Ovo je problem ako delite headset sa ostalim članovima porodice jer ćete svaki put morati ispočetka da podešavate kaiš da vam stoji kako treba. Mekan okvir za lice u samom headsetu je udoban dok ne krene znoj od zahtevnijih igara, tad ume da počne da iritira kožu a meni je dodatno smetalo jer su mi se brkovi od brade kačili ili mi ih je headset „gurao“ tokom igre u nos pa me je golicalo. Takođe meni ne leži na nosu otvor koji je namenjen za to pa sitne niti prašine ili dlake mogu da golicaju ili iritiraju nos. Bitno je da se napomene da ceo ovaj deo može vrlo lako da se promeni sa rešenjima drugih partnera (koja su mnogo bolja).

Za razliku od svog starijeg brata, Quest 2 ima 3 IPD (razmak između zenica) podešavanja od 58mm, 63mm i 68mm. Facebook je rekao da su ovo standardni razmaci i da će odgovarati većini ljudi ali vas baš ograničava fina podešavanja koja je imao prvi Quest. Mada, sa malo čačkavanja, možete podesiti razmak da stoji između dva podešavanja ako vam fali taj milimetar ili dva (što sam i ja uradio).

Quest 2 dolazi sa dva ugrađena stereo zvučnika koji nisu katastrofalni, ali pošto podržava i 3.5mm, preporučujem da koristite slušalice jer je imerzija mnogo bolja.

Kontroleri su udobni i lagani ali imaju i odličan tracking, tako da čak i brze igre poput Beat Saber neće praviti problem kontrolerima ni headsetu da ih prati. Ni jednom nisam izgubio konekciju ili osetio da postoji problem sa sinhronizacijom, lagom ili kašnjenjem.

Podrška za 90Hz a uskoro i za 120Hz izuzetno smanjuje osećaj mučnine za početnike i stvarno ne znam koju magiju koriste kako bi ovaj mobilni čip postigao ovako visoke rezultate.

Igre i Oculus Link

Možda najbitniji segment ovog teksta, ali neće imati mnogo da se kaže. Ponuda igara za Quest 2 je pozamašna i raste iz dana u dan, ali količina kvalitetnih hitova je izuzetno mala. Pored klasika kao što su Beat Saber, Superhot VR, Vader Immortal i drugih, količina niskobudžetnih igara je poprilično velika i baca u maglu iole kvalitetne igre koje se mogu naći. Oculus sad investira u ekskluzive, kao što je The Climb 2 ali mi se čini da će većina tih igara videti sebe i na Steam-u.

Performanse igara sam već spomenuo i za sad, sve igre koje sam probao nisu imale nikakve probleme. Igre koje postoje i na drugim platformama umeju da budu nižeg vizuelnog kvaliteta na Quest 2, ali ne toliko lošije da potpuno ubiju iskustvo. Najbolji primer ovoga bi bio The Walking Dead: Saints and Sinners koji radi i izgleda odlično i na Quest i na PC.

RecRoom i VR chat su i dalje favoriti i dominatori headsetova ali i Population: ONE (VR battle royale) polako zauzima „must have“ mesto među igrama za VR.

Po mom mišljenju, najjači adut Quest 2 je Oculus Link i VirtualDesktop opcija. Link je zvanično podržana opcija gde možete jednim USB3 kablom da povežete Quest 2 za jači računar i imate kompletno PC VR iskustvo. Sve prednosti Quest 2 dolaze do izražaja ovde jer sa jednim kablom pretvarate relativno jeftin VR set u apsolutnu VR zver bez kompromisa. Integracija sa Oculus aplikacijom i Ste-

am-om je izuzetno lagana i sve igre koje sam probao rade savršeno. Half Life: Alyx sam prešao na Quest 2 i nisam morao da plaćam ogromnu cenu za Valve Index ili neki drugi PC VR set. Možda su ovi navedeni uređaji jači i bolji, ali iskustvo ništa nije lošije na Quest 2.

VirtualDesktop je aplikacija koja vezuje Quest 2 za PC bežično i to radi izuzetno dobro, ako imate dobar ruter. Sa mojim standardnim SBB 5G ruterom, igrao sam sve Steam VR igre koje imam bez ikakvog problema i sa kašnjenjem od 20ms što mi je bilo neprimetno. Sloboda koju vam Quest 2 dozvoljava je prevelik adut i ne znam kako bih se vratio na kabl posle ovog iskustva. Oculus je najavio da će imati i svoje bežično rešenje slično VirtualDesktop aplikaciji koja će raditi nativno sa Quest 2, ali to ćemo još čekati.

Podrška zajednice za Quest je ogromna i SideQuest aplikacija dozvoljava instaliranje demoa, early access igara kao i nezavisnih malih igara kao i modova direktno na Quest 2. Ova aplikacija je takođe pripremljena od strane Oculus-a i za nju planiraju nativnu integraciju. Vidi se da Facebook/Oculus prepoznaju šta im publika traži i trude se da implementiraju što više pogodnosti i dodataka.

Facebook i Oculus

Najveći problem Quest 2 je zahtevanje posedovanja Facebook naloga. Facebook je odavno kupio Oculus i polako počeo da uvlači svoje špijunske prste u VR i vidi se da žele da što više ljudi poseduje VR. Zahtevanje Facebook naloga za logovanje, igranje i kupovinu igara je sramota ali je obavezna tako da će ovo odbiti dosta ljudi od kupovine. Ali, od kad ga koristim, nisam primetio ni ciljane reklame niti neki pritisak od strane Facebooka tokom igranja i uživanja u VR, što ne znači da se to neće promeniti u budućnosti.

Zaključak

Oculus Quest 2 je najbolji headset koji sam koristio do sad. Ne, nema najbolja sočiva, nema najbolji IPD, nije najudobniji i nema najbolje zvučnike, ali količina slobode koju vam dozvoljava je apsolutno fenomenalna. Pored bežičnosti i prenosivosti, relativno niska cena i mogućnost povezivanja i igranja PC igara je meni bila apso-

lutna pobeda. Oculus Quest 2 je savršen VR headset za početnike ili ljude koji ne žele mnogo da ulože u VR iskustvo ali žele dobro VR iskustvo. Oculus aktivno izbacuje nove zakrpe i nova poboljšanja i mislim da će dugo podržavati ovaj headset, tako da ako ste se razmišljali koji VR je za vas, sa Oculus Quest 2 nećete pogrešiti.

“PODRŠKA ZA 90HZ A USKORO I ZA 120HZ IZUZETNO SMANJUJE OSEĆAJ MUČNINE ZA POČETNIKE I STVARNO NE ZNAM KOJU MAGIJU KORISTE KAKO BI OVAJ MOBILNI ČIP POSTIGAO OVAKO VISOKE REZULTATE”



play

z i n e

